

Trivial Pursuit™

GENUS™ EDITIE

DE BEDOELING

Als eerste speler door juiste beantwoording van vragen alle zes de vakjes van je speelschijf vullen met verschillend gekleurde partjes. Dan ga je terug naar het midden en daar geef je het juiste antwoord op de beslissende eindvraag om te winnen!

Elke stapel van 100 kaarten bevat een Markeerkaart. Deze moet aan het begin van het spel achteraan in de kaarthouder staan. Zet een kaart na gebruik altijd achteraan de rij waarvan je hem gepakt hebt, net zo lang totdat de markeerkaart vooraan staat. Dat is het moment om een nieuwe stapel kaarten in de kaarthouder te zetten.

Zo moeten de kaarten in de kaarthouder staan.



ALS JE AAN DE BEURT BENT

- 1. Gooi de dobbelsteen.**
- 2. Verplaatsen.** Verplaats je speelschijf altijd het volledige gegooide aantal vakjes over het speelbord.
- 3. Als je op een gekleurd vakje eindigt, moet je een vraag beantwoorden!**

Een van de andere spelers pakt de voorste kaart uit de kaarthouder en leest de vraag voor van de kleur waarop je speelschijf staat. Elke kleur correspondeert met een categorie. Deze categorieën staan rechts en op de zijkant van de doos. De antwoorden op de vragen staan achterop de kaart. Als je op het middenvak terecht komt, mag je zelf kiezen van welke categorie je een vraag beantwoordt.

VOORBEREIDING

1. Alle spelers kiezen een lege speelschijf en zetten hem op het middenvak van het speelbord.



Speelschijf



Partje

2. Pak de dikste stapel kaarten en haal de 18 Poetskaarten eruit. Zet de overige kaarten in de kaarthouder.
3. Het spel bevat in totaal 18 Poetskaarten; 6 x Hop, 6 x Stop en 6 x Gap (zie Poetskaarten op de achterkant van dit blad). Je kunt deze kaarten ook uit het spel laten, maar ze maken het eigenlijk nog leuker! Als je het spel met de Poetsen spelen, geef je alle spelers (of teams) één kaart van elke soort. Leg ongebruikte Poetskaarten uit het spel of verdeel ze over de teams.
4. Gooi om de beurt de dobbelsteen – wie het hoogst gooit, mag beginnen.

INHOUD

1 speelbord, 400 kaarten met vragen en antwoorden, 18 Poetskaarten, 1 kaarthouder, 6 speelschijven, 36 gekleurde partjes, 1 dobbelsteen.

VRAGENCATEGORIEËN

BLAUW	AARDRIJKSKUNDE
ROZE	AMUSEMENT
GEEL	GESCHIEDENIS
BRUIN	KUNST & LITERATUUR
GROEN	WETENSCHAP & NATUUR
ORANJE	SPORT & ONTSPANNING

VERPLAATSEN OVER HET SPEELBORD

Aan het begin van het spel verplaats je de speelschijf langs een van de spaken naar de buitenring van het bord. Als je die bereikt hebt, mag je de speelschijf zowel met de klok mee als tegen de klok in verplaatsen. Omdat je alle kanten op mag, moet je je zetten zorgvuldig plannen om op het gewenste vakje terecht te komen.

Je mag nooit in één worp vooruit én weer terug lopen. Als je bijvoorbeeld een "5" hebt gegooid, mag je niet drie vakjes vooruit, stoppen, en twee vakjes terug lopen. Maar je mag wel na je volgende worp (als je een vraag goed beantwoord hebt) de andere kant op gaan dan de worp ervoor.

Je kunt het bord ook oversteken via de spaken. Het middenvak telt voor 1 vakje.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

GOED GEDAAN, JOCHIE!

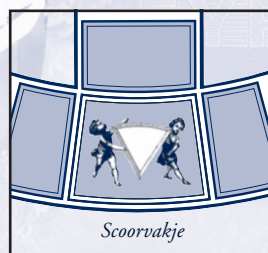
Als je de vraag goed beantwoordt, mag je nog eens gooien. Je blijft aan de beurt zolang je de vragen goed beantwoordt – het aantal keren dat je achter elkaar mag gooien, is onbeperkt.

FOUTJE!

Helaas! Als je een fout antwoord geeft, is je beurt voorbij. De speler die links van je zit krijgt de dobbelsteen.

'ROLL AGAIN' SPACES

Als je op een vakje met 'nog eens gooien' eindigt, mag je nog een keer gooien. Daarna kom je misschien wel weer op zo'n vakje; je mag blijven gooien totdat je op een vraag- of een scoorvakje terecht komt.



Scoorvakje

SCOORVAKJES

Er zijn zes vakjes op het speelbord met een plaatje van een groot gekleurd partje. Als je op zo een scoorvakje staat en de vraag goed beantwoordt, zet je een partje van de betreffende kleur in je speelschijf! Daarna gooi je de dobbelsteen weer en je verplaatst je speelschijf.

Als je op een scoorvakje staat en een fout antwoord geeft, moet je bij je volgende beurt het vakje verlaten voordat je er maar terug mag keren om nog eens te proberen een partje van die kleur te verdienen. Je hoeft deze categorie niet direct weer te proberen; je mag gerust eerst ergens anders naar toe gaan en pas later naar dit vakje terugkeren.

Als je later in het spel op een scoorvakje terecht komt waarvan je het partje al verdiend hebt, dan geldt het als een gewoon vakje en je krijgt een vraag uit de bijbehorende categorie van een kaart.



Vakje met 'Nog eens gooien'

DE WINNAAR

Zodra je een partje van elk van de zes verschillende kleuren verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak en probeer je daar precies uit te komen. Als je te veel gooit, blijf je doorspelen totdat je precies op het middenvak uitkomt.

Als je eenmaal op het middenvak bent beland, kiezen de andere spelers – zonder het volgende kaartje te bekijken – van welke categorie jij een laatste, beslissende vraag moet beantwoorden.

Bij een fout antwoord moet je het middenvak bij je volgende beurt verlaten en er later weer precies op uit komen om het opnieuw te proberen.

Als je de beslissende eindvraag goed beantwoordt, win je het spel!

POETSKAARTEN

Met de drie verschillende Poetskaarten kun je je tegenstanders een poets bakken! Je kunt ermee springen, een andere vraag krijgen of van ze stelen:

HOP

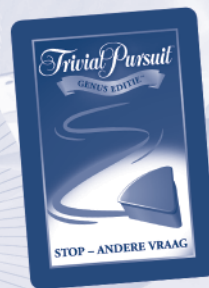
Wanneer je **binnen twee vakjes** afstand van een willekeurig scoorvakje staat (inclusief de 'nog eens gooien' vakjes), dan mag je je Hopkaart uitspelen en direct naar het scoorvakje springen om te proberen het partje te verdienen. Speel de kaart, verplaats je speelschijf en beantwoord een vraag van die categorie. Als je het juiste antwoord weet, krijg je het partje! Leg je Hopkaart na gebruik in de doos en het spel gaat gewoon verder.



STOP – ANDERE VRAAG

Als je op een scoorvakje staat en het antwoord op een vraag niet weet, kun je je Stopkaart gebruiken om de keus uit twee andere vragen te krijgen. Je tegenstander kiest twee andere vragen van dezelfde kaart en leest ze voor. Als je **één** van deze vragen juist kunt beantwoorden, krijg je het partje van de kleur **waarop je speelschijf staat**.

Leg je Stopkaart na gebruik in de doos en het spel gaat gewoon verder.



GAP

Als een speler op een scoorvakje staat en het antwoord op een vraag niet weet en geen Stopkaart gebruikt heeft, mag jij je Gapkaart gebruiken en proberen het betreffende partje zelf te verdienen. Vertel dat je je Gapkaart gebruikt en beantwoord de vraag.

- Als je antwoord juist is, mag je de kaart houden. Maar als je antwoord fout is, moet je de kaart inleveren.
- Als meer dan één speler z'n Gapkaart wil gebruiken, mag de speler die het eerst volgt na de speler die aan de beurt is, als eerste een poging wagen. Als deze speler een fout antwoord geeft, moet hij/zij de kaart wegleggen. Dan kan de volgende speler (met de klok mee) z'n Gapkaart gebruiken.



Het auteursrecht op de vragen in deze editie van Trivial Pursuit™ berust bij © 2005 Horn Abbot International Limited. Een Horn Abbot spel, onder licentie van Horn Abbot International Limited, eigenaar van het handelsmerk "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

080500386104

