



BABY BOOMER

ANZAHL DER SPIELER

Trivial Pursuit ist für 2 bis 36 Mitspieler. Zunächst wird der Spielverlauf für 2 bis 6 Spieler erklärt.

SPIELAUSSTATTUNG

- 1 Spielbrett
- 2 Kartenboxen
- 1000 Frage- und Antwortkarten
- 6 runde Spielsteine (Wissensspeicher)
- 36 Wissenssecken (6 pro Farbe)
- 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS

Ziel von Trivial Pursuit, ist es, möglichst schnell den Wissensspeicher mit Wissenssecken zu füllen, um dann schließlich die Abschlußfrage im Zentrum beantworten zu dürfen.

SPIELVORBEREITUNG

(2 bis 6 Mitspieler)

Jeder Spieler wählt einen Wissensspeicher als seinen Spielstein aus und legt sechs Wissenssecken, vor sich aus, von jeder Farbe einen. Diese Wissenssecken muß man sich während des Spielverlaufs verdienen.

Die Wissensspeicher werden zum Start in das Zentrum des Trivial Pursuit Rades auf das Spielbrett gestellt.

Jeder Spieler würfelt einmal; der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt.

Danach kommt jeweils der Spieler zur Linken an die Reihe.

SPIELABLAUF

Nachdem der erste Spieler gewürfelt hat, setzt er seinen Spielstein (Wissensspeicher) aus dem Zentrum auf einer beliebigen Speiche des Rades um die entsprechende Anzahl von Felder nach außen. Er landet dabei z.B. auf einem blauen Feld.

Nun wird ihm von einem Mitspieler die blau markierte Funk- und-Fernsehen-Frage auf einer der Karten vorgelesen. Kann er

© 1986 Horn Abbot International Ltd.

die Frage richtig beantworten, darf er noch einmal würfeln; ist die Antwort nicht richtig, ist sein Mitspieler zur Linken mit Würfeln an der Reihe.

Die Frage- und Antwortkarten werden jeweils abwechselnd aus den beiden Kartenboxen von vorn der Reihe nach gezogen und nach Gebrauch wieder hinten eingeordnet. Mischen ist nicht erforderlich.

Jeder Spieler muß nun versuchen, durch geschicktes Setzen eines der sechs mit farbigen Keilen gekennzeichneten Schnittfelder zu erreichen. Wenn dies gelingt und wenn die Frage aus der farblich entsprechenden Kategorie richtig beantwortet ist, darf der Spieler die noch vor ihm liegende Wissenssecke — wiederum entsprechender Farbe — in seinen Wissensspeicher laden.

Er muß nun noch auf die restlichen Schnittfelder gelangen, um so — Frage jeweils richtig beantwortet — seinen Wissensspeicher nach und nach zu füllen.

Die Farben bedeuten im einzelnen:

Blau	Funk und Fernsehen (FF)
Pink	Leinwand und Bühne (LB)
Gelb	Nachrichten (NR)
Braun	Druck (DR)
Grün	Trends und Szene (TS)
Orange	Rock und Pop (RP)

Das Setzen kann grundsätzlich in jede Richtung erfolgen: auf dem äußeren Rad, abknickend auf eine Speiche, von einer Speiche über das Zentrum auf eine andere Speiche. Das Zentrum ist ein neutrales Feld, bei dem sich der auf ihm verweilende Spieler den Fragebereich alleine aussuchen kann. Die besonders gekennzeichneten silbernen Würfelfelder (12 Felder auf dem Rad) gestatten dem Besucher ein nochmaliges Würfeln, ohne eine Frage beantworten zu müssen.

SPIELENDENDE

Nachdem ein Spieler seinen Wissensspeicher mit 6 Wissenssecken gefüllt hat (Gratulation dazu!), muß der „Alleswisser“ möglichst schnell in das Zentrum des Rades zurückkehren, um dort die letzte

Frage zu seinem Sieg zu beantworten. Gemeinerweise bestimmen jedoch seine Mitspieler den Fragebereich noch bevor die Karte aus der Box gezogen wird. Kann der Siegesanwärter die Frage richtig beantworten, so steht der Sieger fest; wird die Antwort jedoch nicht als richtig akzeptiert, so muß der Siegesanwärter das Zentrum bei seinem nächsten Würfeln wieder verlassen, um dann einen neuen Versuch zu starten.

Da eine richtige Antwort immer ein weiteres Setzen bedeutet, kann es vorkommen, daß ein Spieler gleich beim ersten Zug alle Fragen beantwortet und gewinnt. In diesem Fall darf jeder Spieler, der noch nicht an der Reihe war, würfeln und versuchen, das gleiche Ergebnis zu erzielen. Bei einem Gleichstand entscheidet ein weiteres Spiel.

SPIELTIPS

1. Das Setzen über das Zentrum hinweg gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich den Fragebereich selbst auszusuchen, da die Reihenfolge der Farben auf den Speichen unterschiedlich ist.
2. Ein Feld kann von mehreren Wissensspeichern gleichzeitig genutzt werden.
3. Es gibt keine Zeitbegrenzung zur Beantwortung einer Frage. Darüber, und ob eine Frage vollständig richtig beantwortet worden ist, entscheiden die Mitspieler selbst.
4. Es ist immer besser, eine Antwort zu raten, als gar nichts zu sagen. Sie werden oft überrascht sein, was Sie alles wissen.
5. Trivial Pursuit eignet sich hervorragend als Mannschaftsspiel für bis zu 36 Spieler. Die Mitglieder beraten untereinander, wie eine Frage beantwortet wird. Um Durcheinander zu vermeiden, sollte ein Mannschaftskapitän die offizielle Teamantwort nennen.
6. Sie können die Kartensätze der Spielausgabe *Baby Boomer* auch mit denen der *Genus*- oder der *Junior*-Edition kombinieren. Jüngere Mitspieler beantworten dann die farblich entsprechenden *Junior*-Fragen. Erwachsene können gleichzeitig die Fragen aus *Baby Boomer* und *Genus* kombinieren.

VIEL SPASS MIT DEN NÄCHSTEN AUSGABEN VON TRIVIAL PURSUIT

Eine Erweiterung mit 6.000 neuen, interessanten Fragen aus sechs neuen Bereichen ist in Vorbereitung. Diesmal: Genus II.



HORN ABBOT
INTERNATIONAL

Fragen und Antworten der Trivial Pursuit, Baby Boomer Edition unter Copyright von
© 1986 Horn Abbot International Ltd.,

Ein Horn Abbot Spiel, lizenziert von Horn Abbot International Limited, Eigentümer des Warenzeichens 'Trivial Pursuit'.
Horn Abbot International Ltd., Camlyn, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.