Trivial Pursuit™

EDIÇÃO FAMILIAR

8+ | 2-36 JOGADORES

O OBJECTIVO

Ser o primeiro jogador a preencher os seis espaços da rodela marcadora com triângulos marcadores de cores diferentes, respondendo correctamente às perguntas. Ser o primeiro a chegar à casa central e responder a uma pergunta final correctamente para vencer o jogo!

Os cartões verdes são para jogadores com 14 anos ou mais velhos. Os cartões amarelos são para os jogadores mais jovens. Os jogadores decidem de que baralho vão jogar no início do jogo e jogam sempre do mesmo baralho.

Cada baralho de 100 cartões contém um cartão marcador. Este cartão deve ficar sempre à frente no suporte de cartões quando começa a jogar. Cada vez que jogar um cartão volte a colocá-lo na parte de trás do baralho até o cartão marcador regressar à parte da frente. Nessa altura, pode passar para outro baralho de cartões.

Assegure-se de que todos os cartões devem ser colocados neste sentido.

PREPARAÇÃO

1. Retire uma rodela marcadora para cada jogador ou equipa e coloque-a na casa central do tabuleiro de jogo.

Rodela marcadora

Triângulo colorido

2. Retire um baralho de cartões verdes e um baralho de cartões amarelos e coloque-os nos suportes de cartões correspondentes.
3. Os jogadores lançam o dado para decidir quem é o primeiro a jogar. Quem obtiver o número mais elevado no lançamento do dado é o primeiro a jogar.

NA SUA VEZ DE JOGAR

1. **Lance o dado.**
2. **Desloque-se o número de casas total indicado** no dado.
3. **Quando chegar a uma casa, responda a uma pergunta!**

Um dos outros jogadores retira o primeiro cartão da parte da frente do baralho e lê a pergunta que corresponde à cor da casa em que está. Cada cor corresponde a uma categoria. Estas categorias estão enumeradas no lado direito e dos lados da base da caixa. As respostas às perguntas estão impressas na parte de trás do cartão. Se chegar à casa central durante o jogo, pode escolher qualquer categoria para a sua pergunta.

CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo, 400 cartões com perguntas e respostas, 2 suportes para os cartões, 6 rodelas marcadoras, 36 triângulos coloridos, 1 dado.

COMO DESLOCAR-SE PELO TABULEIRO

No início do jogo, afaste-se do centro e siga ao longo de qualquer um dos raios. Quando chegar ao percurso circular, pode deslocar-se em qualquer direcção. Planeie as suas jogadas cuidadosamente de forma a chegar à casa que lhe for mais conveniente.

Nunca volte sobre os seus passos no *mesmo* lançamento do dado. Por exemplo, não pode lançar um "5" e deslocar-se três casas no sentido dos ponteiros do relógio e em seguida duas casas no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio. No entanto, na próxima vez que lançar o dado, pode decidir mudar de direcção e avançar na direcção oposta à da sua jogada anterior.

Pode deslocar-se para o outro lado do tabuleiro atravessando-o pelo meio, ao longo dos raios. Pode ficar na mesma casa onde está outro jogador.

1006**73013**190 01 **PARKER / TRIVIAL PURSUIT Family Refresh** Rules PMS 320

Originator: COD | **Approval: FINAL** | **ROD: 10.20** | **File Name:73013i90.indd**

RESPOSTAS CERTAS

Se responder à pergunta correctamente, lance o dado novamente e volte a jogar. Pode continuar a lançar o dado e a avançar desde que acerte nas respostas – não há limite para o número de vezes seguidas que pode jogar.

RESPOSTAS ERRADAS

Se errar, termina a sua jogada. O jogador que está do seu lado esquerdo lança o dado.

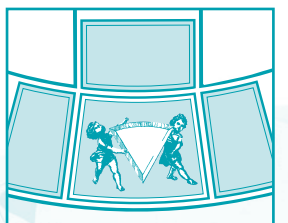
CASAS "LANÇAR NOVAMENTE"

Casa "Lançar Novamente"

Quando chegar a uma casa "Lançar Novamente", pode lançar o dado outra vez. Pode deslocar-se para a casa "Lançar Novamente" e continuar a lançar até chegar a uma casa de pergunta ou de categoria.

CASAS DE CATEGORIA

Existem seis casas no tabuleiro com uma imagem de um grande triângulo colorido. Se responder correctamente à pergunta quando chegar a uma destas casas de categoria, coloque um triângulo de categoria dentro da sua rodela marcadora! Lance o dado e volte a jogar.



Casa de categoria

Se errar na resposta, terá de sair da casa e seguir o percurso na sua jogada seguinte antes de poder regressar e tentar ganhar novamente um triângulo dessa cor. Não tem de tentar essa categoria imediatamente; pode deslocar-se para qualquer outro local do tabuleiro e regressar mais tarde.

Se chegar à mesma casa de categoria mais tarde durante o jogo e já tiver um triângulo dessa cor, considere a casa como se fosse uma casa vulgar e responda a uma pergunta da categoria correspondente.

CASAS DE ATALHO

Existem seis casas espalhadas pelo tabuleiro com uma imagem de um *pequeno* triângulo colorido. Quando chegar a uma destas Casas de Atalho por contagem exacta do lançamento de dado, vá directamente para a casa de Categoria da cor correspondente. Responda correctamente à pergunta para obter um triângulo dessa cor.

Casa de atalho

GANHAR O JOGO

Depois de ter ganho um triângulo marcador de cada cor diferente, comece a fazer o percurso de regresso para a casa central e tente chegar lá por contagem exacta. Se lançar um número demasiado alto, continue a jogar – a responder às perguntas das categorias a que chegar – até conseguir chegar ao centro.

Quando chegar ao centro, os outros jogadores – sem olharem para o cartão seguinte – decidem qual será a categoria da pergunta a que terá de responder uma pergunta final e decisiva.

Se errar a resposta, deixe a casa central na jogada seguinte e regresse novamente (chegando por contagem exacta) para tentar outra vez.

Se responder correctamente à pergunta decisiva, ganha o jogo!

VARIAÇÕES DO JOGO

REGRAS PRÓPRIAS

No início do jogo, todos os jogadores devem chegar a um acordo sobre o tempo que cada jogador dispõe para responder a uma pergunta. Devem ainda decidir o grau de precisão necessário para se considerar uma resposta como certa. Podem, por exemplo, decidir que é necessário indicar o nome próprio e o nome de família para que a resposta seja considerada correcta. Podem ainda decidir ter regras diferentes para os jogadores mais novos e para os jogadores mais velhos.

JOGO BREVE

Nesta versão do jogo, não é preciso chegar a uma casa de categoria para ganhar um triângulo. Cada vez que acertar numa resposta, ganha um triângulo da cor correspondente.

GOLPE DE SORTE

Como tem sempre direito a lançar o dado novamente vez cada vez que acerta uma pergunta, é possível conseguir os seis triângulos na sua primeira jogada! Se isto acontecer, qualquer jogador que ainda não teve oportunidade de jogar pode tentar repetir este feito e obrigar o jogo a terminar num empate.

CATEGORIAS DAS PERGUNTAS

AZUL	PESSOAS & LUGARES
ROSA	PURA DIVERSÃO
AMARELO	OUTROS TEMPOS
CASTANHO	ARTE & CULTURA
VERDE	MUNDO NATURAL
LARANJA	JOGOS & LAZER

HORN ABBOT INTERNATIONAL

As perguntas desta edição do Trivial Pursuit™ pertencem à © 2006 Horn Abbot International Limited. Um jogo da Horn Abbot licenciado por Horn Abbot International Limited, proprietária da marca registrada "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

Fabricado na Irlanda

PARKER

Hasbro

1006**73013**190 01

1006**73013**190 01 **PARKER / TRIVIAL PURSUIT Family Refresh** Rules PMS 320

Originator: COD | **Approval: FINAL** | **ROD: 10.20** | **File Name:73013i90.indd**