

Trivial Pursuit™

15+ 2-36
SPELARE

DELUXEUTGÅVAN

Frågor i 3 svårighetsnivåer

Fler spelfunktioner



INNEHÅLL

1 spelbräde, 600 fråge- och svarskort, 6 Abbotfigurer, 6 spelpjäser, 36 tårtbitar och 1 tärning.

SPELETS MÅL

Att bli den första spelaren (eller laget) som fyller spelpjäsens alla sex fack med tårtbitar i olika färger genom att svara rätt på frågorna. Skynda tillbaka till mitten först av alla och svara rätt på den sista frågan för att vinna!

FÖRBEREDELSE

1. Varje spelare (eller lag) tar en tom spelpjäs och placerar den i mitten av spelplanen.



Spelpjäs



Tårtbit


2. Ta av locken på korthållarna och sätt korthållarna runt spelplanen vid motsvarande tårtbitsfält.
3. Lägg alla tårtbitar i en hög vid sidan av spelplanen.
4. Slå tärningen för att avgöra vem som ska börja. Den som slår högst siffra får börja. Spelet går medurs.

DET NYA INSLAGET

Om du redan känner till Trivial Pursuit™ behöver du bara lära dig det nya inslaget.

Det nya inslaget på spelplanen är att det finns en bonusbana längst ut. Varje spelare (eller lag) tar en Abbotfigur och sätter den på Start-platsen.

Spela som vanligt, d.v.s. att när du hamnar på ett färgat fält ska du svara rätt på en fråga från den kategorin. Det nya inslaget i frågorna är att varje kort i kategorin innehåller frågor om ett visst ämne i den kategorin. Fråga 1 och 2 är "lätta", 3 och 4 är "medelsvåra" och 5 och 6 är "svåra". Tärningskastet avgör vilken fråga du ska besvara.

Om du svarar rätt får du slå ett extraslag precis som vanligt samt flytta Abbotfiguren med  runt bonusbanan. Om du svarar rätt på en "lätt" fråga flyttar du figuren ett steg, om du svarar rätt på en "medelsvår" fråga flyttar du den två steg och om du svarar rätt på en "svår" fråga flyttar du den tre steg.

På bonusbanan finns det fyra aktiva zoner:

1. UTMANINGSZONEN

Om en spelare hamnar på ett tårtbitsfält kan vem som helst som har sin Abbotfigur i den här zonen utmana den spelaren!

När det händer läser någon som inte är med i utmaningen frågan. Den spelare som svarar rätt vinner utmaningen

och tårtbiten! Som vanligt får ingen tårtbiten om ingen svarar rätt. Du kan bara utmana någon en gång när du är i zonen.

Om du vill vara riktigt elak kan du utmana någon även om du redan har en tårtbit i den färgen – bara för att den andra spelaren inte ska få den! Om du vinner utmaningen lägger du bara tillbaka tårtbiten i högen vid sidan av spelplanen.

2. SAKTA NER-ZONEN

När du är i den här zonen kan du flytta någon annans spelpjäs till ett annat fält på spelplanen bara för att få det att gå saktare för den spelaren ... Det kan vara en bra idé att rikta in sig på den spelare som har flest tårtbitar! Tänk på att du bara kan göra det här en gång när du är i zonen.

3. LÄTT SOM EN PLÄTT-ZONEN

Försök att hamna på ett tårtbitsfält när din Abbotfigur är i den här zonen. Då får du svara på en "lätt" fråga oavsett vad tärningskastet visar! Så om det finns någon kategori du inte är så bra på är det den du ska sikta på! Du kan bara göra det här en gång när du är i zonen, så välj med omsorg!

4. GRATISZONEN

Det här är den minsta zonen (den består av bara ett fält på bonusbanan) och det gör den av en bra anledning. Du får nämligen ta en valfri tårtbit helt gratis utan att svara på en fråga om du hamnar på eller passerar den här zonen!

NÄR DET ÄR DIN TUR

1. **Slå tärningen.**
2. **Flytta.** Flytta alltid det antal steg som tärningen visar.
3. **När du hamnar på ett fält ska du svara på en fråga!**

En av de andra spelarna tar upp första kortet längst fram i rätt korthållare och läser den fråga som motsvarar tärningskastet – 1 och 2 är "lätta" frågor, 3 och 4 är "medelsvåra" frågor och 5 och 6 är "svåra" frågor. Svaret på frågorna står på baksidan av kortet. Om du hamnar på spelplanens mitt under spelet kan du välja vilken frågekategori du vill.

FLYTТА RUNT PÅ SPELPLANEN

I början av spelet ska du flytta från mittfältet längs någon av ekrarna. När du kommer till cirkeln kan du gå i vilken riktning du vill. Planera noggrant hur du ska gå så att du hamnar i det fält som du vill komma till.

Du får inte gå både framåt och bakåt vid ett och samma tärningsslag. Du kan till exempel inte slå siffran 5 och flytta framåt tre steg, stanna och sedan backa två steg. Nästa gång du slår tärningen kan du däremot byta riktning och gå åt andra hållet.

Du kan ta dig till andra sidan av spelplanen genom att flytta längs någon av ekrarna. Det är tillåtet att stå i samma fält som andra spelare.

RÄTT SVAR

Om du svarar rätt flyttar du din Abbotfigur på bonusbanan. Om du svarar rätt på en "lätt" fråga flyttar du figuren ett steg, om du svarar rätt på en "medelsvår" fråga flyttar du den två steg och om du svarar rätt på en "svår" fråga flyttar du den tre steg. Det är din tur en gång till så slå tärningen igen. Du kan fortsätta slå och flytta så länge du svarar rätt – det finns ingen gräns för hur många gånger i rad du får flytta.

FEL SVAR

Tyvärr – om du svarar fel får du inte fortsätta. Turen går över till spelaren till vänster om dig.

"SLÅ IGEN"-FÄLT

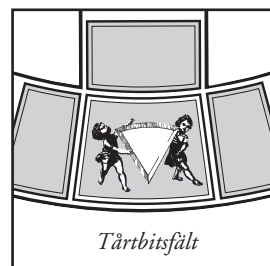
När du hamnar på ett "slå igen"-fält får du slå tärningen en gång till. Du kan sedan flytta till ett annat "slå igen"-fält och fortsätta slå tills du kommer till ett frågefält eller ett tårtbitsfält.



"Slå igen"-fält

TÄRTBITSFÄLT

Runt spelplanen finns det sex fält med en bild på en stor trekant i färg (en tårtbit). Svarar du rätt på frågan när du står på ett av de här tårtbitsfälten får du sätta i en tårtbit med motsvarande färg i speljäsen! Glöm inte att flytta Abbotfiguren! Slå tärningen och flytta igen.



Om du svarar fel när du står på ett tårtbitsfält måste du vid nästa runda flytta från fältet och sedan komma tillbaka dit och försöka vinna tårtbiten igen. Du behöver inte försöka vinna samma tårtbit direkt. Du kan gå vart som helst på spelplanen och komma tillbaka senare.

Om du hamnar på samma tårtbitsfält senare i spelet och redan har en tårtbit med den färgen fungerar den som ett vanligt fält och du svarar på en fråga från den aktuella kategorin.

VEM VINNER SPELET?

När du har vunnit en tårtbit av varje färg ska du försöka ta dig tillbaka till mittfältet. Du måste slå jämnt för att hamna där. Om du inte hamnar exakt på mittfältet får du fortsätta spela och besvara frågorna på de fält där du hamnar tills du hamnar på mittfältet.

När du har kommit till mitten ska de andra spelarna, utan att ha tittat på något kort, bestämma kategorin för den sista och avgörande frågan. Precis som i resten av spelet avgörs nivån på frågan av tärningskastet.

Om du svarar fel ska du flytta från mitten vid nästa slag och sedan försöka komma tillbaka dit (med exakt antal steg) för ett nytt försök.

Om du svarar rätt på den avgörande frågan vinner du spelet.

FRÅGKATEGORIER

| | |
|--------|-----------------------|
| BLÅTT | GEOGRAFI |
| ROSA | UNDERHÅLLNING |
| GULT | HISTORIA OCH SAMHÄLLE |
| BRUNT | KONST OCH KULTUR |
| GRÖNT | NATUR OCH VETENSKAP |
| ORANGE | SPORT OCH FRITID |

SPELVERSIONER

EGNA REGLER

Innan ni börjar spela ska ni komma överens om hur lång betänketid man får på en fråga. Bestäm också hur exakta svaren måste vara. Ni kan till exempel komma överens om att det räcker med efternamnet för att en fråga ska anses besvarad, eller att man måste svara med både för- och efternamn. Ni kan också komma överens om att ha olika regler för yngre respektive äldre spelare.

ALTERNATIV

Om ni vill kan ni bestämma att tärningskastet inte ska avgöra vilken frågenivå som ska gälla. Bestäm bara i förhand vilken frågenivå var och en ska ha!

VINNANDE DRAG

Eftersom du alltid får slå om när du har svarat rätt på en fråga kan du vinna alla sex tårtbitarna redan första gången det är din tur! Om det händer får de spelare som ännu inte har slagit försöka upprepa bragden så att spelet kanske slutar oavgjort.



Upphovsrätten för frågorna i den här utgåvan av Trivial Pursuit™ tillhör © 2007 Horn Abbot International Limited. Ett Horn Abbot -spel, licensierat av Horn Abbot International Limited som äger varumärket "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

020773277106 00

