

Trivial Pursuit™

FAMILJEUPPLAGA

IDÉN MED SPELET

Se till att bli den spelare som först fyller alla de sex tomma hålen i spelpjäsen med trekanter i olika färger. Det gör du genom att svara rätt på frågorna.

De gröna korten är för spelare från 14 år och uppåt. De gula korten är för yngre spelare. Bestäm vilka som ska spela med vilka kort innan ni börjar och se till att korten alltid sätts tillbaka i rätt korthållare.

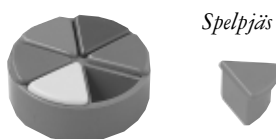
Varje hög med 100 frågekort innehåller ett markeringskort. Se till att detta kort står längst fram i korthållaren när spelet påbörjas. När ett frågekort har använts för en fråga ska det placeras längst bak i högen tills markeringskortet åter kommer främst. Då kan ni fortsätta med nästa hög frågekort.

Se till att frågekorten alltid är placerade åt detta håll.



GÖR KLART FÖR SPEL

1. Alla spelare tar varsin tom spelpjäs och ställer den på spelplanens mitt.



2. Ta två korthögar, en med gröna kort och en med gula kort, och placera dem i korthållare i matchande färg.

3. Slå tärningen för att bestämma vem som ska börja spela. Den som får det högsta talet börjar.

NÄR DET BLIR DIN TUR

1. Slå tärningen.

2. Flytta. Flytta alltid lika många rutor som tärningen visar.

3. När du hamnar på en ruta ska du svara på en fråga!

En av dina motspelare tar det första kortet framifrån från en av korthögarna och läser högt den fråga som på kortet har samma färg som den ruta du står på. Varje färg motsvarar en frågekategori. Vilka kategorierna är kan du se på kartongens undre del. Svaren på frågorna finns bak på frågekorten. Om du hamnar på spelplanens mittersta ruta får du själv välja vilken frågekategori du vill ha din fråga ifrån.

INNEHÅLL

En spelplan, 400 kort med frågor och svar (200 gröna kort för vuxna samt 200 gula kort för barn och ungdomar, två korthållare, en tärning, sex spelpjäser och 36 trekanter i olika färger.

FLYTTA RUNT PÅ SPELPLANEN

När ni börjar spela ska ni utgå från spelplanens mitt och flytta spelpjäserna längs någon av ekrarna. När du kommer fram till cirkeln kan du välja att flytta antingen medsols eller motsols. Eftersom det är tillåtet att gå åt vilket håll som helst ska du alltid se till att planera dina förflyttningar runt spelplanen så att du hamnar på den ruta som passar dig bäst.

Du får inte vända om och gå tillbaka på samma tärningskast. Det är till exempel inte tillåtet att slå en femma och därefter flytta medsols tre rutor, stanna och vända och fortsätta två steg åt andra hållet. Inte förrän det är din tur nästa gång och tärningen åter kastats är det tillåtet att ändra riktning och fortsätta åt motsatt håll.

Det är tillåtet att snedda över spelplanen genom att flytta spelpjäsen längs ekrarna som leder in till mitten.

Det är tillåtet att stå på samma ruta som en motspelare.

RÄTT SVAR

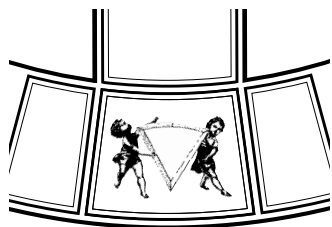
Om du svarar rätt på frågan får du slå tärningen igen och göra ett nytt försök att svara rätt på ännu en fråga. Du får fortsätta att slå tärningen och flytta så länge som du svarar rätt på frågorna du får. Det finns ingen övre gräns för hur många gånger du får slå tärningen – så länge som du svarar rätt på frågorna.

FEL SVAR

Otur! Om du svarar fel går turen vidare till nästa spelare. Spelaren till vänster om dig får fortsätta spelet.

RUTOR MED TREKANT

Det finns sex rutor på spelplanen med en bild föreställande en stor trekant i färg. Om du svarar rätt på en fråga när du står på en av dessa rutor får du en trekant i matchande färg att placera i din spelpjäs. Slå tärningen, flytta spelpjäsen och gör ett nytt försök.



Ruta med trekant

Om du svarar fel när du står på en ruta med trekant måste du, när det blir din tur nästa gång, flytta din spelpjäs vidare längs spelplanen innan du kan vända åter och göra ett nytt försök att få en trekant till din spelpjäs.

Om du hamnar på samma ruta med trekant senare under spelets gång och du redan har en trekant i just den färgen i din spelpjäs ska du betrakta rutan som vilken ruta som helst och bara försöka svara på frågan som vanligt.

GENVÄGSRUTOR

Det finns sex rutor på spelplanen med en bild på en liten färgad trekant. När du hamnar på en av dessa genvägsrutor, genom att slå exakt det tal som behövs, får du flytta din spelpjäs direkt till motsvarande ruta med trekant i samma färg. För att få en trekant i denna färg till din spelpjäs måste du svara rätt på den fråga du får.



Genvägsruta

ATT VINNA SPELET

Så fort du har fått en trekant i varje färg till din spelpjäs ska du börja flytta tillbaka till spelplanens mitt och försöka hamna där genom att slå exakt det tal med tärningen som behövs för att gå i mål. Om du slår ett för högt tal får du fortsätta slå och flytta tills du hamnar exakt i mitten.

När du hamnat där ska de andra spelarna, utan att titta på nästa frågekort, bestämma från vilken kategori du ska svara på den sista, avgörande frågan för att ta hem spelet.

Om du svarar fel måste du lämna spelplanens mittruta när det blir din tur nästa gång och försöka hamna där igen genom att slå exakt det tal som krävs.





The questions in this edition of Trivial Pursuit are © 2001 Horn Abbot International Limited. A Horn Abbot game licensed by Horn Abbot International Limited, owner of the trademark "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.


090173013i06

Om du svarar rätt på frågan de andra spelarna valt har du vunnit spelet!

ATT TÄNKA PÅ

 **Överenskommelser.** Innan ni börjar spela ska ni komma överens om hur lång tid varje spelare ska tillåtas tänka innan frågan måste besvaras. Kom också överens om hur exakt ett svar måste vara för att räknas som rätt. Till exempel kan ni bestämma att det räcker med bara efternamnet för att svaret ska vara rätt. Men ni kan också bestämma att både för- och efternamn måste vara med för att svaret ska anses vara rätt. Om ni vill kan ni också bestämma er för att ha olika regler för yngre respektive äldre spelare.

 **Snabbversion.** I den här spelversionen behöver du inte hamna på en ruta med en trekant för att få en trekant till din spelpjäs. Istället får du en trekant, i motsvarande färg som den ruta du står på, varje gång du svarar rätt på en fråga. Genvägsrutorna fungerar på samma sätt som i den ordinarie spelversionen.

 **Vinnande drag.** Eftersom du får slå tärningen igen varje gång du svarat rätt på en fråga är det möjligt att fylla spelpjäsen med alla sex trekanterna redan under din första omgång. Om detta skulle inträffa får dina motspelare försöka göra om bravaden innan du kan koras till vinnare.

