

Trivial Pursuit™

DISNEY UTGÅVA

Ålder: 8 år och äldre

SPELETS MÅL

Att bli den första spelaren 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!

Spelare som är 14 år eller äldre svarar på frågorna på de **blå** korten. Yngre spelare svarar på frågorna på de **röda** korten. Bestäm i början av spelet från vilken sida av Disneys magiska bok som spelarna ska ta kort, och sätt alltid tillbaka korten på rätt sida.



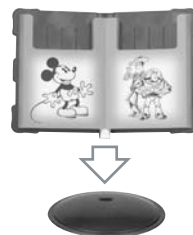
Se till att korten är vända åt detta håll.

FÖRBEREDELSE

1. Varje spelare eller lag tar en tom spelpjäs och placerar den i mitten av spelplanen. Placera Trollkarlshatten på något av de sex tårtbitsfälten.
2. Sätt ihop korthållaren Disneys magiska bok och foten.



Spelpjäs



3. Ta fram en kortbunt. Placera de 25 röda korten på ena sidan av Disneys magiska bok och de 25 blå korten på andra sidan.
4. Slå den vanliga tärningen för att bestämma vem som ska börja. Den som slår högst siffra får börja.

NÄR DET ÄR DIN TUR

1. **Slå den vanliga tärningen. Yngre spelare ska slå båda tärningarna.**
2. **Flytta din spelpjäs.** Flytta alltid det antal steg som tärningen visar.
3. **Om du får upp hatsymbolen ska du flytta hatten i valfri riktning till nästa tårtbitsfält.**
4. **När du stannat på ett fält ska du svara på en fråga! Kom ihåg att vuxna svarar på blå frågor och yngre spelare på röda frågor.**

En av spelarna tar upp det översta kortet i rätt korthög och läser högt frågan som matchar färgen på platsen där du har hamnat. Varje färg motsvarar en kategori. Kategorierna står på kartongens sidor och på baksidan av detta papper. Svaren på frågorna står i fetstil efter varje fråga. På baksidan av varje kort finns en bild som du kan titta på för att få en ledtråd till svaret. Om du hamnar på spelplanens mitt under spelet kan du välja vilken frågekategori du vill.

RÄTT SVAR

Om du svarar rätt på frågan får du slå tärningen igen och flytta på nytt. 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.

Obs! Om du är en yngre spelare och din spelpjäs står på samma tårtbitsfält som Trollkarlshatten får du en andra chans att svara rätt på en fråga och vinna en tårtbit.

INNEHÅLL

- En spelplan
- 200 kort med frågor och svar
- En korthållare – Disneys magiska bok – med fot
- Sex Disney-spelpjäser
- 36 tårtbitar i olika färger
- En Trollkarlshatt-pjäs
- Två tärningar

FLYTTA RUNT PÅ SPELPLANEN

I början av spelet ska du flytta från mittfältet längs någon av ekrarna. När du kommer till den yttre cirkeln kan du antingen gå medurs eller moturs. Planera noggrant hur du ska gå och i vilken riktning, så att du hamnar på fält som du vill komma till.

Du kan inte backa efter att ha gått framåt några steg 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 flytta till andra sidan av spelplanen genom att flytta längs någon av ekrarna. Du får stå på samma plats som andra spelare.

”SLÅ IGEN-FÄLT”

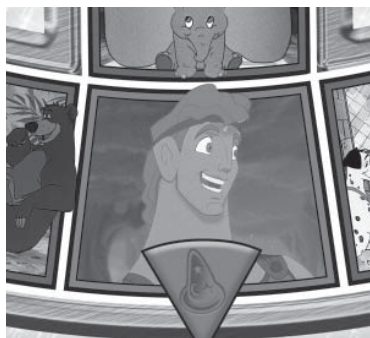
När du hamnar på ett ”slå igen-fält” får du slå tärningen en gång till. Du kan sedan flytta till ett annat ”slå igen-fält” och fortsätta slå tills du kommer till ett frågefält eller ett tårtbitsfält.

Obs! Om du landar på ett ”slå igen-fält” ska du **inte** slå tärningen med trollkarlshatten.



”Slå igen-fält”

TÅRTBITSFÄLT



Runt spelplanen finns det sex fält med en bild på en trekant i färg (en tårtbit). Svarar du rätt på frågan när du står på ett av dessa tårtbitsfält får du sätta i en tårtbit med matchande färg i speljäsen! Slå tärningen och flytta igen.

Om du svarar fel när du står på tårtbitsfältet måste du vid nästa runda flytta från fältet och sedan komma tillbaka dit och försöka vinna en tårtbit igen.

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

TROLLKARLSHATTEN

De yngre spelarna får en bonusfråga av denna magiska hatt om de behöver det. Slå tärningen med hatten varje runda. När hatten visat sig får du flytta Trollkarlshatten i vilken riktning till nästa tårtbit. Om en *ung spelare* flyttar sin spelpjäs till en tårtbit där Trollkarlshatten står, och svarar fel på frågan, får spelaren en ny chans att vinna en tårtbit av samma kategori med en ny fråga. Regeln gäller inte för vuxna spelare.

Obs! Om du redan står på ett tårtbitfält och hatten flyttar till samma fält får du ingen bonusfråga.



VINNA 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 tills du lyckas.

När du har kommit till mitten ska de andra spelarna, utan att ha tittat på nästa kort, bestämma kategorin för den sista och avgörande frågan.

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!

HUSETS REGLER

Innan ni börjar spela ska ni komma överens om hur lång betänketid man får på en fråga. Bestäm också hur korrekta svaren måste vara. Ni kan till exempel komma överens om att det räcker med efternamnet för att svara rätt på en fråga, att man måste svara med både för- och efternamn.

Ni kan också komma överens om att ha olika regler för yngre respektive äldre spelare.

KORT VERSION

I denna version av spelet behöver du inte hamna på ett tårtbitsfält för att kunna vinna en tårtbit. Så fort du svarar rätt på en fråga i en kategori på ett vanligt fält så får du en tårtbit i kategorins färg.

TUR I SPEL

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.

HJÄLTAR & HJÄLTINNOR:

Vad råkade hjältarna och hjältinnorna ut för i din favorit bland Disney-filmerna?

DET VAR EN GÅNG:

Fakta om berättelserna, rövarhistorier och Disney-detaler – var du uppmärksam när du såg filmerna?

MONSTER OCH SKURKAR:

Allt som finns att veta om skurkar, illdåd och olyckshändelser.

BIROLLSSTJÄRNOR:

Lade du märke till vad som hände i bakgrunden? Hur mycket vet du om *alla* de häftiga karaktärerna i de olika filmerna?

PLATSER & PRYLAR:

Spelplatser och saker. Var utspelade det sig? Vilken bil körde han? Vilken är hennes favoritsysselsättning?

DISNEYS FANTASTISKA VÄRLD:

Fakta från bakom kulisserna. Vilken skådespelare gav röst åt Simba? Vilken myt bygger berättelsen om Pocahontas på?

© Disney. © Disney.Pixar
Upphovsrätten till frågorna i den här utgåvan av Trivial Pursuit tillhör © 2006 Horn Abbot International Limited. Ett Horn Abbot International -spel, licensierat av Horn Abbot International Limited som äger varumärket "Trivial Pursuit".
Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.



010600367106 00