

Trivial Pursuit

Disney Family EDITION



ÅLDER
8+



2-36
SPELARE

SÅ HÄR SPELAR DU

INNEHÅLL

1 spelplan, 200 fråge- och svarskort, 24 händelsekort, 2 korthållare, 6 spelpjäser, 36 tårtbitar och 1 tärning.

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!

FÖRBEREDELSE



Spelpjäs

1. Varje spelare eller lag tar en tom spelpjäs och placerar den i mitten av spelplanen.
2. Blanda de två högarna med händelsekort, de mörkblå och de ljusblå.
3. Placera de mörkblå frågekorten i den mörkblå korthållaren och de ljusblå frågekorten i den ljusblå hållaren. Spelare som är 14 år eller äldre svarar på frågorna på de **mörkblå** korten. Yngre spelare svarar på frågorna på de **ljusblå** korten.
4. Dela ut tre händelsekort till varje spelare eller lag. Ta kort från den hög som överensstämmer med spelarens eller lagets ålder (mörkblå kort för vuxna, ljusblå för barn).
Obs! Om fler än fyra spelare använder vuxen- eller barnfrågorna, delar du ut två händelsekort av deras egen färg och ett av den andra färgen.
Exempel: Fem spelare använder barnfrågorna och en spelare använder vuxenfrågorna. Dela ut två ljusblå kort och ett mörkblått kort till barnens spelare eller lag och tre mörkblå kort till den vuxna spelaren eller det vuxna laget.
5. Slå tärningen för att bestämma vem som ska börja. Den som slår högst siffra får börja.

HÄNDELSEKORT

Det finns sex olika slags händelsekort:

ZOOM	Flytta runt på spelplanen snabbare.
ÖVERTA FRÅGA	Ta över något.
TRICK	Gör något fräckt mot en annan spelare.
LEDTRÅD	Be om en ledtråd så att du får hjälp att besvara frågan.
ANDRA CHANSEN	Be om en annan fråga ifall du svarar fel.yours wrong.
VAL	Be om att få en fråga ur en kategori som du väljer själv.

- Använd händelsekortet när det blir din tur, efter att du slagit tärningen **om inte** anvisningarna på kortet säger något annat.
- Använd varje kort en gång och lägg det sedan i kashögen.
- Du kan använda valfritt antal händelsekort när det är din tur, men kom ihåg att om de kastas så är de borta för alltid. Slösa inte på dem!

NÄR DET ÄR DIN TUR

1. Slå tärningen.
2. Använd ett av dina händelsekort, om du vill.
3. Flytta din spelpjäs. Flytta alltid det antal steg som tärningen visar.
4. När du hamnar på ett fält ska du svara på en fråga! Kom ihåg att vuxna ska använda de mörkblå korten och yngre spelare ska använda de ljusblå.

Kom ihåg! Om du (eller andra spelare) använder händelsekort när det är din tur kan något av ovanstående steg påverkas. Följ anvisningarna på händelsekortet.

En av spelarna tar upp det översta kortet i rätt korthög, visar dig bilden och läser sedan upp frågan som matchar färgen på det fält som du har hamnat på. 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. Om du hamnar på spelplanens mitt under spelet kan du välja vilken frågekategori du vill.



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 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 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

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

"SLÅ IGEN"-FÄLT



"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.

TÅRTBITSFÄLT

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! Slå tärningen och flytta igen.



Tårtbitsfält

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.

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

VEM VINNER?

När du har vunnit en tårtbit av varje färg ska du försöka ta dig tillbaka till mittfältet. Du måste slå en jämn siffra 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.

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.

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.

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.

HJÄLTAR OCH HJÄLTINNOR

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

MONSTER & SKURKAR

Allt som finns att veta om skurkar, illdåd, olyckshändelser och ödesdigra ögonblick!

STJÄRNOR BLAND STATISTER

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

PLATSER OCH REKVISITA

Var utspelade det sig? Vem var där? Vad hade de på sig? Varför var de där? Den här kategorin omfattar alla vinklar och vrår i Disney-filmerna.

SPÄNNINGEN TÄTNAR

Hur väl känner du till handlingen i Disney-filmerna? En blandning av handlingsrelaterade frågor, om allt från scendetaljer till följder av rollfigurernas handlande.

SMÅTT & GOTT

Allt som du velat veta om Disney: citat, sånger, grafik, bakom kulisserna-klipp, fräcka repliker och mycket mer!

© Disney/Pixar.

TRIVIAL PURSUIT, den tillhörande logotypen, den karakteristiska utformningen av spelplanen, frågekorten, speljäsen och tårtbitarna är varumärken som tillhör Hasbro. ©1981, 2008 Hasbro, Pawtucket, Rhode Island 02862. Med ensamrätt.

© 2008 Hasbro. Med ensamrätt.

Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.se

100801781106 00



Tillverkat
i Kina

