

# Trivial Pursuit™

## Talet

# 1980

### VAD DET GÅR UT PÅ

Att hinna först med att fylla alla sex hål i din spelpjäs med olikfärgade tårtbitar genom att svara rätt på frågor om 80-talet.

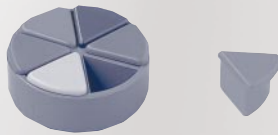
Varje hög med 100 kort innehåller ett markeringskort. Kontrollera att det sitter längst fram i korthållaren när ni börjar spela. Varje gång du har dragit ett kort sätter du tillbaka det längs bak i hållaren tills markeringskortet hamnar främst. Då är det dags att börja använda nästa korthög.

*Kontrollera att korten sätts i så här.*



### GÖR DIG REDO FÖR FRAMGÅNG

1. Varje spelare tar en tom spelpjäs och placerar den på spelplanens mitt.
2. Sätt i en korthög i korthållaren.



Spelpjäsa

3. Fäst de sex ikonklistermärkena på gazumping-tärningen, ett på varje sida.
4. Kasta den vanliga tärningen för att bestämma vem som börjar. Den som slår högst får ta första steget bakåt i tiden!

### KLARA FÄRDIGA KÖR!

1. Kasta tärningen.
2. Flytta. Flytta alltid alla steg som visas på tärningen.

### 3. När du hamnar på en ruta svarar du på en fråga.

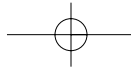
En av dina motståndare drar första kortet från korthållarens framsida och läser upp frågan med samma färg som fältet som du står på. Varje färg hör ihop med en kategori (se listan till höger och på kartongens sidor). Svaren på frågorna finns på kortets baksida, utom på bildkort. Där står svaret efter frågan. Om du hamnar i mittfältet, kan du välja kategori själv för din fråga (du får inte titta på frågan innan du väljer).

### PRYLAR

Spelplan, 300 frågekort, en korthållare, en vanlig tärning, en gazumping-tärning, sex spelpjäser och 36 färgade tårtbitar.

### KATEGORIER

- **NYHETER OCH ÅSIKTER:**  
Kända och okända historier om nyheterna som präglade årtiondet.
- **UNDERHÅLLNING:**  
Kommer du ihåg vad du gjorde på fritiden?
- **LEVA PÅ 80-TALET:**  
Prylarna och grejorna som förändrade våra liv, och kläderna som slog världen med häpnad!
- **PERSONER OCH PERSONLIGHETER:**  
Vem gjorde vad och med vem? Och hur?
- **MUSIK OCH MUSIKER:**  
Från Adam and the Ants till Yazz – tio år med härlig (!) musik!
- **IDROTTSÖGONBLICK:**  
Triumferna på olympiaden, "Hand of God" och allt däremellan.



## VI NÄRMAR OSS

I början av spelet går du längs någon av ekrarna. När du kommer till det runda spåret längs kanten, kan du gå med- eller moturs. Planera noga så att du hamnar på det fält som passar dig bäst.

Du får aldrig gå fram och tillbaka under samma tärningskast. Du kan t.ex. inte slå "5" och gå medurs tre steg och sedan tillbaka två steg. Men nästa gång du slår kan du välja att byta riktning och gå åt motsatt håll.

Du kan gena till andra sidan genom att gå tvärs genom mitten. Du får hamna på samma fält som en medspelare.

## BREAKDANCE

Om du svarat rätt på frågan, kastar du tärningen igen och fortsätter. Du kan fortsätta slå och gå så länge du svarar rätt. Du får slå hur många gånger som helst när det är din tur.

## LOTTLÖS

Sorry, om du svarar fel, får du inte slå längre. Spelaren till vänster om dig kastar tärningen.

## VINST

Det finns sex fält runt spelplanen där en stor färgad tårtbit är avbildad.

När du hamnar på ett av de här fälten och svarar rätt på frågan, kan du sätta en tårtbit i samma färg i din spelpjäs. Kasta tärningen och försök igen!

Om du svarar fel på en tårtbitschans, måste du ta dig bort från fältet vid nästa kast. Sedan kan du komma tillbaka och försöka vinna tårtbiten igen.



Tårtbitschans

Om du hamnar på en tårtbitschans i en färg som du redan har, räknas det som ett vanligt fält. Du besvarar en fråga i den färgen.

## KOM FRAM SNABBARE!

Det finns sex genvägsfält längs fältet. De är märkta med en bild på en liten färgad tårtbit.

När du slår så att du hamnar exakt på ett sådant fält, kan du gå direkt till tårtbitschansen i samma färg. Svarar du rätt

på frågan så vinner du en tårtbit i samma färg. Om du redan har en tårtbit i den färgen, måste du ändå gå till tårtbitschansen.



Genvägsfält

## GAZUMPING

När du hamnar på ett fält och din fråga är märkt med en av de sex gazumping-symbolerna, måste personen som läser upp frågan berätta det direkt, innan frågan blir uppläst.



Gazumping-symboler

Om du svarar rätt, säger du högt och tydligt vilken spelare du vill gazumpa (stjåla) en tårtbit från och i vilken färg. Kasta sedan gazumping-tärningen och försök att slå symbolen som visas bredvid frågan. Om du lyckas, är det bara att gratulera! Du kan ta tårtbiten från spelaren och fortsätta som vanligt.

Om du inte slår symbolen som du behöver, vinner du ingen tårtbit, men du kan fortsätta som vanligt.

Om du svarar fel på frågan, blir det nästa spelares tur (spelaren till vänster).

Om du redan har sex tårtbitar i din spelpjäs, kan du ignorera gazumping-symbolen.

## I GRÄDDFILEN

När du har vunnit eller gazumpat en tårtbit i varje färg, börjar du gå tillbaka mot mittfältet och försöker slå så att du hamnar exakt där.

Om du missar, fortsätter du slå som vanligt tills du hamnar exakt på mittfältet.

När du har tagit dig dit, får de andra spelarna – utan att titta på kortet – välja från vilken kategori din slutliga, avgörande fråga ska komma. Sedan drar de kortet och ställer frågan.

Om du svarar fel, lämnar du mittfältet när det blir din tur igen och kommer tillbaka, när du slår exakt rätt, för att försöka igen. Om du svarar rätt på frågan, vinner du spelet!

## HJÄRNORNAS KAMP



### Husregler

I början av spelet bör ni komma överens om hur lång tid det får ta att svara på en fråga.

Bestäm även hur exakta svaren ska vara. Ni tycker kanske att det räcker med efternamnet för att få rätt på en fråga. Eller också kan ni också bestämma att både för- och efternamn måste anges.



### Kortare spel

I den här versionen behöver du inte hamna på en tårtbitschans för att få en tårtbit.

I stället vinner du en tårtbit i vardera färg första gången du svarar rätt på en fråga på motsvarande fält. Genvägsfältet och gazumping-tärningen fungerar som i ett vanligt spel.



### Ta hem potten

Eftersom du alltid får ett nytt tärningskast när du svarar rätt, är det möjligt att samla på sig alla tårtbitarna första gången! Om det händer, får alla spelare som inte har slagit ännu försöka upprepa bedriften och se till att spelet slutar oavgjort.



The questions in this edition of Trivial Pursuit are © 2002 Horn Abbot International Limited. A Horn Abbot game licensed by Horn Abbot International Limited, owner of the trademark "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.  
020202096106

