

Trivial Pursuit™

GLOBETROTTER

SISÄLTÖ

1 pelilauta, 300 kysymys- ja vastauskorttia, 18 haastekorttia, 1 korttiteline, 1 arpakuutio, 6 pelikiekkoa ja 36 värikolmiota.

PELIN TARKOITUS

Päämääränäsi on olla ensimmäinen pelaaja, joka saa kerätyksi kaikki kuusi värikolmiota pelikiekkoonsa vastaamalla koko maailmaa koskeviin kysymyksiin. Voittaaksesi sinun on päästävä pelilaudan keskusta ja vastattava viimeiseen kysymykseen oikein!

PELIIN VALMISTAUTUMINEN

- Jokainen pelaaja tai joukkue ottaa tyhjän pelikiekon ja asettaa sen pelilaudan keskusta.
- Ota paksuin korttipakka ja poista siitä 18 haastekorttia. Aseta kysymyskortit korttitelineeseen.
- Pelissä on 18 haastekorttia: 6 maihinnousukorttia, 6 ensimmäisen luokan lippua ja 6 passia (ks. alempana kohta "Haastekortit", joiden käyttö on vapaaehtoista ja perustuu jännityksen lisäämiseen). Jokainen pelaaja/joukkue ottaa yhden haastekortin kutakin lajia. Käyttämättömät haastekortit siirretään syrjään tai niitä voi jakaa halutessanne enemmän jokaiselle joukkueen jäsenelle.
- Jokainen pelaaja heittää arpakuutiota vuorollaan aloittajan selville saamiseksi. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa.

OMALLA VUOROLLASI

- Heitä arpakuutiota.
- Tee siirtosi. Sinun on edettävä aina arpakuution silmäluvun verran.

PELILAUDALLA LIKKUMINEN

Pelin alussa sinun on siirryttävä keskiruudusta pois päin valitsemaasi säteittäistä linjaa pitkin. Kun olet päässyt kehäradalle, voit siirtyä joko myötä- tai vastapäivään. Suunnittele siis siirtosi huolellisesti päästäksesi ruutuun, joka sopii sinulle parhaiten.

Kulkusuunnan vaihtaminen kesken siirron ei ole sallittua. Jos esimerkiksi saat silmäluvun "5", et voi siirtyä ensin kolme ruutua yhteen suuntaan ja kaksi ruutua takaisin päin. Voit kuitenkin seuraavalla heittovuorolla vaihtaa suuntaa ja palata edelliseen heittovuoroosi nähden vastakkaiseen suuntaan.

Voit myös oikaista kehän toiselle puolelle pelilaudan keskiruudun kautta.

Päätyminen samaan ruutuun toisen pelaajan kanssa on sallittua.

Kussakin 100 kortin pakassa on korttimerkki. Varmista, että korttimerkki on korttipakkatelineessä viimeisenä pelin alkaessa. Kun kortin kysymys on esitetty siirrä kortti aina pakkaan viimeiseksi. Kun korttimerkki tulee etummaisiksi, on aika vaihtaa korttipakkaa.

Korttien järjestäminen.

KORTTIMERKKI



- Kun päädyt johonkin ruutuun, sinun on vastattava yhteen kysymykseen!**
Toinen pelaaja ottaa etummaisien kortin korttipakasta ja lukee ääneen ruudun väriä vastaavan kysymyksen. Kukin väri vastaa omaa aihealuettaan. Aihealueet on lueteltu laatikon pohjaosan sivuissa. Kysymysten vastaukset ovat kortin kääntöpuolella. Jos päädyt kesken peliä keskiruutuun, voit valita kysymyksen mistä tabansa aihealueesta.

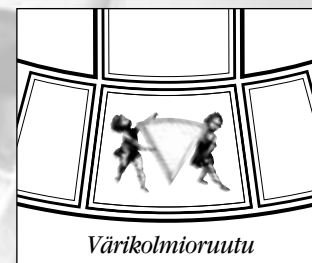
OIKEAT VASTAUKSET

Jos vastaat kysymykseen oikein, saat heittää uudelleen ja siirtyä arpakuution lukua vastaavan määrän. Voit jatkaa heittämistä ja etenemistä niin kauan kuin vastaat oikein - peräkkäisten heittokertojen määrää ei ole rajoitettu mitenkään.

VÄÄRÄT VASTAUKSET

Jos vastaat väärin, menetät vuorosi. Heittovuoro siirtyy vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

VÄRIKOLMIORUUDUT



Värikolmioruutu

Pelilaudan eri puolilla on kuusi eri aihealueiden nimikkoruutua, joissa on värikolmion kuva. Jos vastaat saamaasi kysymykseen oikein päädyttyäsi johonkin näistä ruuduista, saat vastaavan värisen värikolmion omaan pelikiekkoosi! Heitä arpakuutiota uudestaan ja siirry haluamaasi suuntaan.

Jos vastaat aihealueen värikolmioruudussa esitettyyn kysymykseen väärin, sinun täytyy poistua ruudusta seuraavalla heittovuorollasi ennen kuin pääset palaamaan sinne yrittämään kyseisen väristä värikolmiota uudestaan.

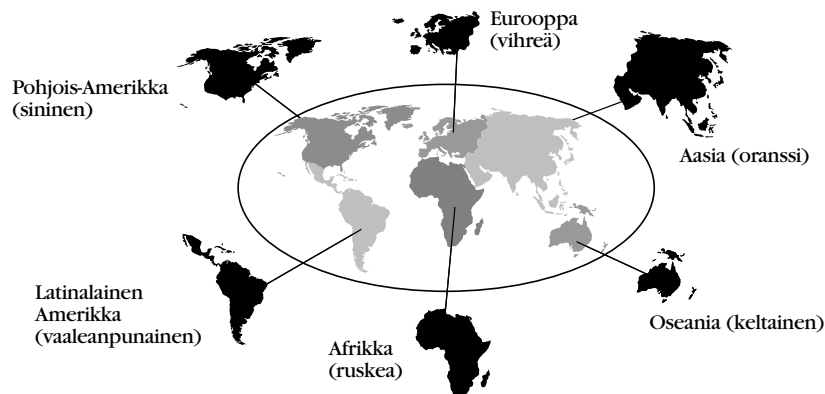
Jos päädyt myöhemmin pelin jatkuessa värikolmioruutuun, josta olet jo saanut saman värisen värikolmion, tällöin värikolmioruutu lasketaan tavalliseksi ruuduksi, jolloin vastaat vain ruudun värin osoittamaan kysymykseen.

"HEITÄ UDELLEEN" -RUUTU

Kun saavut "Heitä uudelleen" -ruutuun, saat heittää arpakuutiota uudelleen. Jos edelleen päädyt "Heitä uudelleen" -ruutuun, jatka etenemistä kunnes päädyt kysymys- tai värikolmioruutuun.

AIHEALUEET

Aihealueet sisältävät maailman kuutta suurta maanosaa koskevia kysymyksiä:



Maanosia koskevat kysymykset voivat olla aihealueittain mitä vain, aina viihteestä ruoka-aiheisiin kysymyksiin.

PELIN VOITTAMINEN

Kun olet saanut kaikki eriväriset värikolmiot kerätyksi, pyri takaisin pelilaudan keskustaan, johon sinun on päädyttävä tasaluvulla. Jos joudut etenemään keskustan ohi, yritä vuorollasi uudestaan, kunnes saat tasaluvun ja pääset keskustaan.

Kun pääset sinne, pelin muut pelaajat päättävät yhdessä - *katsomatta seuraavan kortin kysymystä* - mistä aihealueesta saat ratkaisevan viimeisen kysymyksen.

Jos vastaat väärin, sinun on poistuttava seuraavalla heittovuorollasi keskustasta ja yritettävä palata sinne myöhemmin (taas tasaluvulla).

Jos vastaat ratkaisevaan kysymykseen oikein, olet voittanut pelin!

VAIHTOEHTOISIA SÄÄNTÖJÄ

Talon säännöt

Kaikkien tulisi sopia aluksi, kuinka kauan pelaajat saavat harkita vastaustaan. Lisäksi olisi sovittava, miten tarkkoja vastausten on oltava. Voidaan sopia esimerkiksi, että pelkkä sukunimi riittää oikeaksi vastaukseksi. Toisaalta voidaan myös sopia, että oikea vastaus edellyttää sekä etu- että sukunimen tietämistä.

Nuorempia ja vanhempia pelaajia varten voidaan myös sopia eri säännöistä.

Haasteen muuttaminen

Haastekortteja voi pelaajien suostumuksella käyttää eri tavalla niin, ettei kaikkia kortteja käytetä. Jos jollakulla pelaajista tai jollakin joukkueella on paremmat yleistiedot kuin muilla, voi peliä tasoittaa jakamalla enemmän tietäville vähemmän (tai ei ollenkaan) haastekortteja!

Pikapeli

Tässä pelimuodossa pelaajan ei tarvitse päätyä värikolmioruutuun voittaakseen värikolmion. Vastaavan värisen värikolmion pelaaja voittaa heti vastattuaan oikein mihin tahansa pelin kuuden erivärisen ruudun kysymykseen.

Voittosuora

Koska pelaaja saa aina uuden heiton vastattuaan oikein tai päädyttyään "Heitä uudelleen" -ruutuun, hän voi onnistuessaan saada kaikki kuusi eriväristä värikolmiota heti ensimmäisellä heittovuorollaan! Jos näin tapahtuu, jokainen pelaaja, joka ei ole heittänyt vielä kertaakaan, saa yrittää samaa urotekoa päättääkseen pelin tasapeliin.



HAASTEKORTIT

Pelissä on kolme erityyppistä haastekorttia, joiden avulla voit yrittää pysäyttää vastapelaajasi, varastaa kysymyksen tai livahtaa vastapelaajiltasi karkuun:

MAIHINNOUSKORTTI

Jos päädyt **kahden ruudun päähän** värikolmioruudusta ("Heitä uudelleen" -ruutu mukaan laskettuna), voit käyttää maihinousukorttisi ja edetä värikolmioruutuun saadaksesi värikolmion.

Esitä kortti, siirrä pelikiekkosi ja vastaa sitten värikolmioruudun osoittaman värin kysymykseen, jotta saat kyseisen värisen värikolmion!

Esim. jos tarvitset vihreän värikolmion, mutta sinulla on vaikeuksia päästä vihreään värikolmioruutuun, voit käyttää tällöin maihinousukorttisi ja siirtyä sinne suoraan. Vastaamalla vihreään kysymykseen oikein voitat kyseisen värisen värikolmion!

Pane maihinousukortti sivuun käytön jälkeen ja jatka peliä normaalisti.



1. LUOKKA

Jos et saa vastattua oikein jonkin värikolmioruudun kysymykseen, voit käyttää 1. luokan lippua. Tällöin vastapelaajasi esittää sinulle kaksi valitsemaansa kysymystä samasta kortista. Jos osaat vastata oikein **toiseen** näistä kahdesta kysymyksestä, voitat kyseisen ruudun värisen värikolmion itsellesi.

Pane 1. luokan lippusi sivuun käytön jälkeen ja jatka peliä normaalisti.

PASSI

Jos pelaaja vastaa väärin värikolmioruudun kysymykseen eikä ole vielä käyttänyt 1. luokan lippua, sinun on mahdollista käyttää passia ja yrittää voittaa värikolmioruutu itsellesi. Ilmoita muille, että haluat käyttää passiasi, niin voit voittaa värikolmioruudun vastaamalla oikein värikolmioruudun kysymykseen.

- Jos vastaat kysymykseen oikein, saat pitää passisi. Jos kuitenkin vastaat väärin, sinun on luovuttava passistasi.

- Jos useampi kuin yksi henkilö haluaa käyttää passiaan, saa ensimmäisenä vastausvuoron se, joka istuu ensin vastannutta henkilöä lähinnä vasemmalla puolella. Jos vastaus on taas väärä, kyseisen pelaajan on luovuttava passistaan ja seuraava henkilö vasemmalla puolella saa luvan yrittää jne.

Huom: Kysymyksen esittäjä ei saa käyttää passiaan.

Kun kaikki halukkaat ovat käyttäneet passiaan, pelivuoro siirtyy normaaliin tapaan vasemmalle siihen pelaajan nähden, joka vastasi ensin kysymykseen.



Tämän Trivial Pursuit -painoksen kysymykset:
© 2003 Horn Abbott International Limited. Horn Abbot -peli julkaistaan Horn Abbot International Limited -yhtiön lisenssillä, joka omistaa "Trivial Pursuit" -tavaramerkien. Horn Abbott International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

040347552109