



Trivial Pursuit™

DISNEY EDITION

Yli 8-vuotiaille

PELIN PÄÄMÄÄRÄ

Päämääränä on olla ensimmäinen pelaaja, joka on saanut pelinappulaansa kuusi eriväristä kolmiota vastaamalla kysymyksiin oikein. Voitat palaamalla keskustaan ja vastaamalla oikein ratkaisevaan kysymykseen.

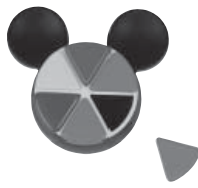
VALMISTAUTUMINEN

Vähintään 14-vuotiaat pelaajat vastaavat **sinisten** korttien kysymyksiin. Nuoremmat pelaajat vastaavat **punaisten** korttien kysymyksiin. Päättäkää, ketkä pelaavat Disney-kortinpitimen miltäkin puolelta pelin alussa ja palauttakaa kortit aina oikealle puolelle.

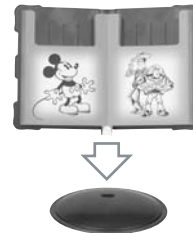
Kortit on asetettava telineeseen näin.



1. Kukin joukkue tai pelaaja saa tyhjän pelinappulan ja asettaa sen pelilaudan keskelle. Taikurin hattu asetetaan johonkin kuudesta kolmiolle varatusta paikasta.
2. Disney-kortinpidin kootaan asettamalla kirjaa muistuttava osa jalustaan.



Pelinappula



3. 25 punaista korttia asetetaan Disney-kortinpitimen yhdelle puolelle ja 25 sinistä korttia toiselle puolelle.
4. Pelin aloittaja arvotaan heittämällä noppaa. Suurimman silmäluvun saanut aloittaa.

OMALLA PELIVUOROLLA

1. Heitä noppaa. Nuoremmat pelaajat heittävät molempia noppia.
2. Siirrä pelinappulaa. Siirrä sitä aina silmäluvun osoittama määrä.
3. Jos pelinappula joutuu samaan ruutuun hatun kanssa, siirrä hattua seuraavaan vapaaseen paikkaan mihin suuntaan tahansa.
4. Kun pelinappula pysähtyy ruutuun, vastaa kysymykseen. Muista, että aikuiset vastaavat sinisten ja nuoremmat pelaajat punaisten korttien kysymyksiin.

Joku toisista pelaajista poimii päällimmäisen kortin kulloinkin käytettävästä korttipakasta ja lukee kysymyksen. Kysymyksen värin täytyy olla sama kuin sen ruudun väri, johon pelinappula on saapunut. Kukin väri vastaa tiettyä luokkaa. Luokat on lueteltu pakkauksen kyljissä ja päällä. Kysymysten vastaukset on painettu lihavoituina kysymysten jälkeen. Kunkin kortin pohjassa on kuva. Se voi auttaa valitsemaan oikein. Jos saavut pelin aikana pelilaudan keskustaan, voit valita kysymyksen luokan vapaasti.

OIKEAT VASTAUKSET

Jos vastaat kysymykseen oikein, pelivuorosi jatkuu, joten heitä noppaa uudelleen. Pelivuorosi jatkuu niin kauan kuin vastaat oikein. Vuoron pituudelle ei ole ylärajaa.

VÄÄRÄT VASTAUKSET

Pahoittelumme. Jos vastaat väärin, pelivuorosi päättyy. Pelivuoro siirtyy vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

Huomautus: Jos nuoremmat pelaajat pelinappula päättyy samaan ruutuun taikurin hatun kanssa, voit yrittää voittaa kolmion vastaamalla toiseen kysymykseen.

SISÄLTÖ

- 1 pelilautaa
- 200 kysymys- ja vastauskorttia
- 1 Disney-kortinpidin ja jalusta
- 6 Disney-pelinappulaa
- 36 värillistä kolmiota
- 1 taikurin hattu
- 2 noppaa

LIKKUMINEN PELILAUDALLA

Siirry pelin alkaessa pois keskustasta sieltä johtavia kulkureittejä pitkin. Kun pelinappula saavuttaa pelilaudan kehän, voit liikkua myötä- tai vastapäivään. Koska voit liikkua mihin suuntaan tahansa, suunnittele liikkeesi huolellisesti, jotta osut tarkoituksenmukaisimpaan ruutuun.

Yhden pelivuoron aikana saa liikkua vain yhteen suuntaan. Jos esimerkiksi saat nopan silmäluvuksi viisi, et voi siirtyä myötäpäivään kolme askelta, pysähtyä ja palata kahta askelta taaksepäin. Seuraavan pelivuorosi aikana voit jatkaa matkaa alkuperäiseen suuntaan tai kääntyä takaisin suuntaan, josta tulit.

Voit siirtyä pelilaudan toiselle puolelle käyttämällä sen poikki vieviä säteittäisiä ratoja. Pelinappulasasi voi saapua ruutuun, jossa on jo joku toinen pelaaja.



UUDEN NOPANHEITON RUUDUT

Jos pelinappulasi saapuu uuden nopanheiton ruutuun, saat heittää nopaa uudelleen. Pelinappulasi voi saapua toiseen uuden nopanheiton ruutuun, mutta saat jatkaa nopan heittämistä, kunnes saavut kysymys- tai kolmioruutuun.

Huomautus: Jos pelinappulasi saapuu uuden nopanheiton ruutuun, **et saa** heittää taikurin hatun noppaa.



Uuden nopanheiton ruutu

KOLMIORUUDUT



Pelilaudalla on kuusi ruutua, joissa on *suuri* värillinen kolmio. Jos vastaat kysymykseen oikein pelinappulasi saavuttua joihinkin näistä kolmioruuduista, aseta vastaavan värinen kolmio pelinappulaasi. Heitä noppaa ja jatka peliä.

Jos vastaat kolmioruudussa kysymykseen väärin, siirrä seuraavalla pelivuorollasi pelinappulasi pois tästä ruudusta samaan suuntaan, johon kuljit saapuessasi tähän ruutuun. Vasta tämän jälkeen voit palata yrittämään kyseisen värisen kolmion voittamista.

Jos saavut uudelleen samaan kolmioruutuun saatuasi siellä kolmion, tämä ruutu toimii nyt tavallisena ruutuna. Vastaa sen luokkaa vastaavaan kysymykseen.

TAIKURIN HATTU

Nuoremmat pelaajat saavat tämän taikahatun ansiosta bonuskysymyksen niin halutessaan. Liikkuvan hatun noppaa heitetään joka pelivuorolla. Jos näkyviin tulee hatun symboli, siirrä taikurin hattua seuraavaan vapaaseen paikkaan mihin suuntaan tahansa. Jos *nuoremmen pelaajan* pelinappula päättyy samaan ruutuun taikurin hatun kanssa ja hän vastaa kysymykseen väärin, hän saa toisen mahdollisuuden vastata saman luokan kysymykseen ja voittaa kolmion. Tämä sääntö ei koske aikuisia pelaajia.

Huomautus: Taikurin hattu piristää nuorten pelaajien peliä. Jos hattu siirtyy samaan kolmioon, jossa pelaaja on, hän saa ylimääräisen kysymyksen ja voi yrittää voittaa kolmion omakseen.



PELIN VOITTAMINEN

Kun olet saanut kuusi eriväristä kolmiota, suuntaa kohti keskipistettä ja yritä päästä sinne tarkalleen oikealla silmäluvulla. Jos joudut ylittämään keskipisteen liian suuren silmäluvun vuoksi, jatka yrittämistä, kunnes pääset pelilaudan keskipisteeseen.

Kun olet päässyt perille, muut pelaajat päättävät ennen seuraavan kortin katsomista, mihin luokkaan kuuluvaan ratkaisevaan kysymykseen sinun on vastattava.

Jos vastaat väärin, poistu keskipisteestä seuraavan pelivuorosi aikana ja yritä palata takaisin myöhemmin tarkalleen oikealla silmäluvulla.

Jos vastaat ratkaisevaan kysymykseen oikein, voitat pelin!

SÄÄNTÖIHIN TEHTÄVÄT TARKENNUKSET

Sopikaa pelin alussa, kuinka kauan aikaa pelaajat saavat käyttää kysymyksiin vastaamiseen. Sopikaa myös, kuinka tarkkoja vastausten on oltava. Voitte esimerkiksi sopia, että pelkkä sukunimi riittää oikeaksi vastaukseksi. Voitte tietysti myös päättää, että oikea vastaus edellyttää koko nimeä. Voitte myös soveltaa nuorempiin ja vanhempiin pelaajiin erilaisia sääntöjä.

LYHYT PELI

Tässä pelissä kolmion voi saada muuallakin kuin kolmioruudussa. Vastaaminen oikein jossakin erivärisessä ruudussa oikeuttaa vastaavan väriseen kolmioon.

VOITTAMINEN ENSIMMÄISEN PELIVUORON AIKANA

Koska oikea vastaus merkitsee aina uutta nopanheittoa, pelaajalla on mahdollisuus kerätä kaikki kuusi kolmiota ensimmäisen pelivuoron aikana. Jos näin käy, kaikilla pelaajilla, joilla ei ole ollut heittovuoroa, on mahdollisuus tehdä sama tempu, jolloin peli päättyy tasapeliin.

SANKARIT JA SANKARITTARET

Mitä Disney-suosikk elokuviesi sankarit ja sankarittaret puuhailivat?

OLIPA KERRAN

Tosiasioita, tarinoita ja Disney-tietoa. Katsoitko elokuvaa tarkasti?

HIRVIÖT JA KONNAT

Kaikki tietämisen arvoinen pahiksista, ilkeyksistä ja onnettomista tapahtumista.

TÄHTIEN TUKIJOUKOT

Huomasitko, mitä elokuvan taustalla tapahtui? Kuinka paljon tiedät kunkin elokuvan *kaikista* hahmoista?

PAIKAT JA LAVASTEET

Tarvikkeita ja lavasteita. Mikä oli tapahtumapaikka? Mitä autoa hahmo ajoi? Mitä hän teki aikaisemmin?

DISNEYN IHMEELLINEN MAAILMA

Tosiasioita kulissien takaa. Kuka näyttelijä toimi Simban äänenä? Mihin myyttiin Pocahontaksen tarina perustuu?

© Disney. © Disney.Pixar.

Tämän Trivial Pursuit™ -painoksen kysymykset ovat © 2006 Horn Abbot International Limited. Horn Abbot -peli julkaistaan Horn Abbot International Limited -yhtiön lisenssillä. Yhtiö omistaa "Trivial Pursuit" -tavaramerkkin. Horn Abbot International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.



010600367109 00