

Trivial Pursuit™

15+ 2-36
PELAAJAA

DELUXE PAINOS

Kolme vaikeusastetta

Uusia pelitoimintoja



SISÄLTÖ

1 pelilautaa, 600 kysymys- ja vastauskorttia, 6 Abbot-hahmoa, 6 pelimerkkiä, 36 kolmiota ja 1 noppa.

TÄSTÄ ON KYSYMYS

Tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja tai joukkue, joka saa pelimerkkiinsä kuusi eriväristä kolmiota vastaamalla kysymyksiin oikein. Tämän jälkeen on päästävä ensimmäisenä takaisin keskustaan. Jos vastaat viimeiseen kysymykseen oikein, voitat pelin.

PELIN ALOITTAMINEN

1. Kullekin pelaajalle (tai joukkueelle) annetaan tyhjä pelimerkki. Se asetetaan pelilaudan keskustaan.



Pelimerkki



Kolmio

2. Kannet poistetaan korttisäiliöistä. **Kortit** asetetaan pelilaudan ylä- ja alareunaan vastaavan värisen kolmiotilan kohdalle.
3. Kaikki kolmiot pinotaan pelilaudalle.
4. Heittäkää arpakuutiota aloittajan selville saamiseksi. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa. Pelissä liikutaan myötöpäivään.

UUDISTUS

Jos tunnet Trivial Pursuit™ -pelin, joudut perehtymään vain uudistukseen.

Pelilautaa on uudistettu siten, että ulkoreunalla on bonuskehä. Kukin pelaaja (tai joukkue) saa Abbot-hahmon. Se asetetaan aloitusruutuun.

Peli etenee normaalisti, eli kun pelimerkki saapuu värilliseen ruutuun, tämän aihepiirin kysymyksen on vastattava oikein. Kysymyksiä on kuitenkin uudistettu. Kortissa on vain yhden aihepiirin kysymyksiä. Kysymykset 1 ja 2 ovat helppoja, 3 ja 4 keskivaikeita ja 5 ja 6 vaikeita. Nopanheitto ratkaisee, minkä tasoiseen kysymykseen joudut vastaamaan.

Jos vastaat kysymykseen oikein, saat tavalliseen tapaan uuden heittovuoron. Lisäksi siirrät Abbot-hahmoa myötöpäivään bonuskehällä. Oikea vastaus helppoon kysymykseen siirtää hahmoa yhden ruudun, oikea vastaus keskivaikeaan kysymykseen kaksi ruutua ja oikea vastaus vaikeaan kysymykseen kolme ruutua.

Bonuskehällä on neljä aktiivista vyöhykettä.

1. HAASTAVA VYÖHYKE

Jos Abbot-hahmo saapuu kolmioruutuun, kuka tahansa pelaaja, jonka pelimerkki on tällä alueella, voi esittää haasteen.

Tällöin pelaaja, joka ei ole mukana haasteessa, lukee kysymyksen. Kysymykseen ensimmäisenä oikein vastaava

pelaaja voittaa haasteen ja kolmion. Jos kukaan ei vastaa oikein, kukaan ei voita kolmiota. Voit esittää haasteen vain **yhden kerran** ollessasi tällä vyöhykkeellä.

Jos haluat heittäytyä oikein inhottavaksi, voit esittää haasteen, vaikka hallussasi jo onkin tämänvärinen kolmio. Tällöin vain estät toista pelaajaa voittamasta sitä. Jos tällöin voitat haasteen, palauta kolmio pelilaudalle pinottujen kolmioiden joukkoon.

2. HIDASTUSVYÖHYKE

Kun pääset tälle vyöhykkeelle, voit siirtää toisen pelaajan pelimerkkiä toiseen suuntaan etenemisen hidastamiseksi. Tällainen kiusanteko kannattaa kohdistaa pelaajaan, jolla on eniten kolmioita. Muista, että voit tehdä tämän vain **yhden kerran** ollessasi tällä vyöhykkeellä.

3. HELPPO VYÖHYKE

Yritä päästä kolmioruutuun, kun Abbot-hahmosi on tällä vyöhykkeellä. Tällöin voit vastata helppoon kysymykseen riippumatta nopan osoittamasta silmäluvusta. Jos jokin aihe tuottaa päänvaivaa, käytä tilaisuus hyödyksesi! Voit käyttää tämän edun vain **yhden kerran** ollessasi tällä vyöhykkeellä, joten valitse viisaasti.

4. VAPAAPELIVYÖHYKE

Tämä on pienin vyöhyke, koska sillä on vain yksi bonuskehän ruutu. Jos pääset tälle vyöhykkeelle tai ohitat sen, saat valitsemasi kolmion ilmaiseksi.

OMALLA VUOROLLA

1. **Heitä noppaa.**
2. **Siirry.** Siirrä pelimerkkiä aina nopan silmäluvun osoittama määrä.
3. **Kun pelimerkki päätty ruutuun, vastaa kysymykseen.**

Joku muista pelaajista poimii ensimmäisen kortin oikeasta korttipakasta ja lukee nopan silmälukua vastaavan kysymyksen. Kysymykset 1 ja 2 ovat helppoja, 3 ja 4 keskivaikeita ja 5 ja 6 vaikeita. Vastaukset kysymyksiin näkyvät kortin kääntöpuolella. Jos pelimerkkisi päätty pelin aikana pelilaudan keskusta, voit valita kysymyksen aiheen itse.

PELIMERKIN SIIRTÄMINEN PELILAUDALLA

Kun peli alkaa, siirry keskustasta pois päin linjoja pitkin. Kun pelimerkkisi saapuu kehän muotoiselle radalle, voit siirtää sitä kumpaan suuntaan haluat. Suunnittele siirtosi huolellisesti, jotta pelimerkkisi päätty itsellesi parhaiten sopivaan ruutuun.

Et voi muuttaa pelimerkin suuntaa saman heiton aikana. Jos esimerkiksi silmäluku on viisi, et voi siirtää kolmea ruutua myötäpäivään ja kahta ruutua vastapäivään. Kun seuraavan kerran heität noppaa, voit vaihtaa suuntaa eli siirtää pelimerkkiä suuntaan, josta se oli tulossa.

Voit siirtää pelimerkkiä pelilaudan toiselle puolelle liikkumalla keskipisteen yli. Voit asettaa pelimerkkisi samaan ruutuun toisen pelaajan pelimerkin kanssa.

OIKEAT VASTAUKSET

Jos vastaat kysymykseen oikein, siirrä Abbot-hahmoasi bonuskehällä. Oikea vastaus helppoon kysymykseen siirtää hahmoa yhden ruudun, oikea vastaus keskivaikeaan kysymykseen kaksi ruutua ja oikea vastaus vaikeaan kysymykseen kolme ruutua. Heitä noppaa uudelleen ja jatka. Voit jatkaa nopan heittämistä ja pelimerkin siirtämistä, kunnes vastaat väärin. Peräkkäisten heittovuorojen määrää ei ole rajoitettu.

VÄÄRÄT VASTAUKSET

Paha juttu. Jos vastaat väärin, heittovuorosi päättyy. Vuoro siirtyy vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

UDELLEENHEITTÄMISRUUDUT

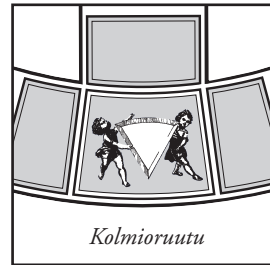
Jos pelimerkkisi päätty uudelleenheittämisruutuun, heitä noppaa uudelleen. Pelimerkkisi voi päätyä toiseen uudelleenheittämisruutuun, joten voit jatkaa nopan heittämistä, kunnes päädyt kysymys- tai kolmioruutuun.



Uudelleenheittämisruutu

KOLMIORUUDUT

Pelilaudassa on kuusi suurella värillisellä kolmiolla merkittyä ruutua. Jos vastaat kysymykseen oikein saavuttuasi johonkin näistä kolmiolla merkityistä ruuduista, aseta samanvärisen kolmio pelimerkkiisi. Muista siirtää Abbot-hahmoasi. Heitä noppaa uudelleen ja jatka.



Kolmioruutu

Jos vastaat väärin, joudut seuraavalla vuorollasi siirtymään pois ruudusta ja yrittämään tämänvärisen kolmion saamista uudelleen. Tietyn aiheen kysymykseen ei tarvitse yrittää vastata heti uudelleen vaan voit siirtyä muualle ja palata ruutuun myöhemmin.

Jos pelimerkkisi päätty samaan kolmioruutuun myöhemmin ja siinä on jo tämänvärinen kolmio, tämä ruutu toimii tavallisena ruutuna. Vastaa kyseisen aihepiirin kysymykseen.

PELIN VOITTAMINEN

Kun olet saanut pelimerkkiisi yhden kolmion jokaista väriä, siirry kohti keskipistettä ja yritä päästä sinne tarkalla silmäluvulla. Jos pelimerkkisi ohittaa keskipisteen, jatka pelaamista ja vastaa kysymyksiin.

Kun pelimerkkisi päätty keskipisteseen, muut pelaajat päättävät kortteja katsomatta, minkä aihepiirin kysymys valitaan lopulliseksi ratkaisevaksi kysymykseksi. Nopanheitto ratkaisee taaskin, minkä tasoiseen kysymykseen joudut vastaamaan.

Jos vastaat väärin, poistu keskipistestä seuraavalla vuorollasi ja yritä palata sinne myöhemmin tarkalla silmäluvulla.

Jos vastaat ratkaisevaan kysymykseen oikein, voitat pelin!

KYSYMYSTEN AIHEPIIRIT

| | |
|-----------------|-------------------------|
| SININEN | MAANTIETO |
| VAALEANPUNAINEN | VIIHDE |
| KELTAINEN | HISTORIA JA YHTEISKUNTA |
| RUSKEA | TAIDE JA KULTTUURI |
| ORANSSI | URHEILU JA VAPAA-AIKA |
| VIHREÄ | LUONTO JA TIEDE |

MUUNNELMIA

ERIKOISSÄÄNNÖT

Voitte sopia pelin alkaessa, kuinka kauan pelaajat saavat käyttää aikaa kysymykseen vastaamiseen. Voitte myös päättää, kuinka tarkkoja vastausten tulee olla. Voitte esimerkiksi sopia, että sukunimi riittää oikeaksi vastaukseksi. Tai voitte päättää, että oikea vastaus edellyttää etu- ja sukunimeä. Voitte myös soveltaa erilaisia sääntöjä nuorempiin ja vanhempiin pelaajiin.

VAIHTOEHTOINEN PELI

Helppoon, keskivaikeaan tai vaikeaan kysymykseen vastaamista ei tarvitse ratkaista heittämällä noppaa. Voitte sopia keskenänne ennen pelin alkamista, minkä vaikeusasteen kysymykseen kukin pelaaja vastaa.

VOITTAMINEN ENSIMMÄISEN PELIVUORON AIKANA

Koska pelaaja saa aina uuden heittovuoron vastattuaan kysymykseen oikein, on mahdollista kerätä kaikki tarvittavat kuusi kolmiota ensimmäisen pelivuoron aikana. Jos näin käy, pelaajalla, joka ei vielä ole käyttänyt pelivuoroaan, on mahdollisuus yrittää samaa. Jos hän onnistuu, peli päättyy tasapeliin.



Tämän Trivial Pursuit™ -painoksen kysymykset ovat © 2007 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.

020773277 109 00

