

Trivial Pursuit™

PERHEPAINOS

PELIN PÄÄMÄÄRÄ

Oikein vastaamalla saada oma värikiekkko täytettyä kuudella värikolmiolla ja pyrkiä palaamaan pelilaudan keskiruutuun ja vastata siellä esitettyyn kysymykseen oikein.

Vihreät kortit ovat 14-vuotiaille ja tätä vanhemmille pelaajille. Keltaiset kortit on tarkoitettu nuoremmille pelaajille. Päätäkää aluksi, ketkä pelaavat milläkin korteilla ja pankkaa kortit aina takaisin oikeaan pakkaan.

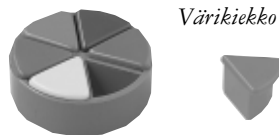
Kussakin 100 kortin pakassa on korttimerkki. Varmista, että se on korttipakkatelineessä viimeisenä pelin alkaessa. Huolehdi siitä, että aina pelattuane jonkin kortin kyseinen kortti siirretään pakkaan aina viimeiseksi. Kun korttimerkki on pakassa taas etummaisena, on aika vaihtaa korttipakkaa.

Aseta kortit telineisiin kuvan mukaisesti.



PELIN ALOITUS

1. Jokainen pelaaja ottaa itselleen tyhjän värikiekkon ja sijoittaa sen pelilaudan keskusta.



2. Ota yksi keltainen ja yksi vihreä korttipakka ja aseta ne niitä vastaaviin korttitelineisiin.

3. Jokainen pelaaja heittää vuorollaan arpakuutiota aloittajan selville saamiseksi. Suurimman numeron saanut aloittaa.

OMALLA VUOROLLASI

1. Heitä arpaa.

2. Tee siirtosi. Pelaajien on siirryttävä aina koko heitossa saatu askelmäärä.

3. Kun päädyt johonkin ruutuun, sinun on vastattava yhteen kysymykseen!

Toinen pelaaja ottaa etummaisesta korttipakasta ja lukee ääneen sen ruudun väriä vastaavan kysymyksen, johon päädyit. Kukin väri vastaa omaa aihealuetta. Aihealueet on lueteltu laatikon pohjaosan sivuissa. Kysymysten vastaukset on painettu kortin kääntöpuolelle. Jos päädyt kesken peliä pelilaudan keskiruutuun, olet saanut tavallaan villin kortin: saat valita kysymyksen mieleisestäsi aihealueesta.

SISÄLTÖ

Yksi pelilauta, 400 kysymys- ja vastauskorttia (200 vihreää aikuisten korttia, 200 keltaista nuorten korttia), kaksi korttitelinettä, yksi arpakuutio, kuusi värikiekkkoa ja 36 värikolmiota.

PELILAUDALLA LIKUTAAN NÄIN

Pelin aluksi sinun on siirryttävä keskiruudusta pois päin haluamaasi säteittäistä linjaa pitkin. Kun olet päässyt kehäradalle, voit siirtyä joko myötä- tai vastapäivään. Koska saat siirtyä mihin suuntaan tahansa, sinun kannattaa aina suunnitella siirtosi erittäin huolellisesti päästäksesi itsellesi sopivimpaan ruutuun.

Kulkusuunnan vaihtaminen kesken siirtoa on kielletty. Et voi esimerkiksi saatuasi luvun "5" siirtyä myötäpäivään kolme ruutua, pysähtyä, kääntyä ja palata vastapäivään takaisin kaksi ruutua. Voit kuitenkin päättää seuraavalla heittovuorollasi vaihtaa suuntaa ja palata edelliseen heittovuoroosi nähden vastakkaiseen suuntaan.

Voit halutessasi myös oikaista kehän toiselle puolelle pelilaudan keskiruudun kautta.

On mahdollista, että voit päätyä samaan ruutuun kuin toinenkin pelaaja.

OIKEAT VASTAUKSET

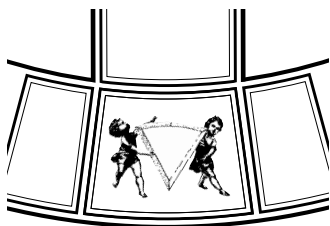
Jos vastaat kysymykseen oikein, saat heittää uudestaan ja siirtyä arpakuution lukua vastaavan välin. Voit jatkaa heittojasi ja siirtojasi niin kauan kuin vastaat oikein – peräkkäisten heittokertojen määrää ei ole rajoitettu mitenkään.

VÄÄRÄT VASTAUKSET

Valitamme. Jos vastaat väärin, niin vuorosi on ohitse. Heittovuoro siirtyy vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle.

VÄRIKOLMIO

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



Nimikkoruutu

Jos vastaat aihealueen nimikkoruudussa esitettyyn kysymykseen väärin, sinun on poistuttava seuraavalla heittovuorollasi ensin kentästä, ennen kuin pääset palaamaan sinne yrittämään kyseisen väristä värikolmiota uudestaan.

Jos päädyt myöhemmin pelin jatkuessa samaan nimikkoruutuun ja olet jo saanut saman värisen värikolmion, ruutu lasketaan tavalliseksi ruuduksi. Jos vastasit kysymykseen oikein, jatkat vain matkaasi.

JATKA MATKAA

Eri puolilla pelilautaa on 6 harmaata "Aikahyppy"-ruutua, joissa on pieni värikolmion kuva. Jos päädyt heittovuorollasi tasaluvulla johonkin tällaiseen "Aikahyppy"-ruutuun, voit siirtyä suoraan vastaavan väriseen nimikkoruutuun. Jos vastaat siellä saamaasi kysymykseen oikein, saat nimikkoruudun värisen värikolmion itsellesi.



"Aikahyppy"-ruutu

PELIN VOITTAMINEN

Kun olet saanut kaikki kuusi eriväristä värikolmiota kerätyksi, pyri takaisin pelilaudan keskiruutuun, johon sinun on päädyttävä tasaluvulla. Jos heittosi menee pitkäksi, sinun on yritettävä vuorollasi uudestaan, kunnes saat tasaluvun ja pääset keskiruutuun.

Kun pääset pelilaudan keskiruutuun, pelin muut pelaajat päättävät yhdessä – katsomatta seuraavaa korttia – mistä aihealueesta saat ratkaisevan viimeisen kysymyksen.

Jos vastaat väärin, sinun on poistuttava seuraavalla heittovuorollasi keskiruudusta palataksesi sinne myöhemmin (tasaluvulla) yrittämään uudestaan.


Jos vastaat ratkaisevaan kysymykseen oikein, olet voittanut pelin!





The questions in this edition of Trivial Pursuit are © 2001 Horn Abbot International Limited. A Horn Abbot game licensed by Horn Abbot International Limited, owner of the trademark "Trivial Pursuit". Horn Abbot International Ltd., Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies.

090173013109

VAIHTOEHTOISIA MUTTA SÄÄNTÖJÄ

 **Kotisäännöt.** Kaikkien on sovittava aluksi, kuinka kauan pelaajat saavat harkita vastaustaan. Lisäksi kaikkien on sovittava siitä, miten tarkkoja vastausten on oltava. Voitte sopia esimerkiksi siitä, että pelkkä sukunimi riittää oikeaksi vastaukseksi. Toisaalta voitte myös sopia, että oikea vastaus edellyttää sekä etu- että sukunimen osaamista. Erilaisista säännöistä nuoremmille ja vanhemmille pelaajille voidaan myös sopia pelaajien ikäjakaumasta riippuen.

 **Pikapeli.** Tässä pelimuodossa sinun ei tarvitse päätyä nimikkoruutuun voittaaksesi itsellesi värikolmion. Voitat vastaavan värisen värikolmion heti vastattuasi oikein mihin tahansa pelin kuuden erivärisen ruudun kysymykseen. "Aikahyppy"-ruutu toimii kuten tavallisessa pelissä.

 **Voittosuora.** Koska saat aina uuden heiton vastattuasi oikein, voit saada onnistuessasi kaikki kuusi eriväristä värikolmiota heti ensimmäisellä heittovuorollasi! Jos näin sattuu, jokainen pelaaja, joka ei ole heittänyt vielä kertaakaan, saa yrittää samaa urotekoa päättääkseen pelin tasapeliin.

