

Trivial Pursuit™

GENUS™ -PAINOS

PELIN PÄÄMÄÄRÄ

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

Kussakin 100 kortin pakassa on korttimerkki. Varmista, että se on korttipakkakotelossa viimeisenä pelin alkaessa. Huolehdi siitä, että aina pelattuanne jonkin kortin kyseinen kortti siirretään pakkaan aina viimeiseksi. Pelissä on pakan vaihdon aika, kun korttimerkki tulee näkyviin!

Aseta kortit telineisiin kuvan mukaisesti.



PELIN ALOITUS

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



Värikiekkko

2. Ota yksi korttipakka ja aseta se korttitelineeseen.

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

OMALLA VUOROLLASI

1. Heitä arpakuutiota.

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

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

Joku toinen pelaaja ottaa etummaisen kortin korttipakasta ja lukee ääneen sen ruudun väriä vastaavan kysymyksen, johon päädyit. Kukin väri vastaa omaa aihealueensa. 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 mieleisestäsä aihealueesta.

SISÄLTÖ

Yksi pelilauta, 400 kysymys- ja vastauskorttia, 2 korttitelinettä, yksi arpakuutio, kuusi värikiekkkoa ja 36 värikolmidta.

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 keskustan kautta.

Päätymisen samaan ruutuun kuin toinenkin pelaaja on sallittu.

OIKEA VASTAUS

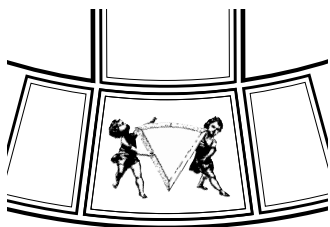
Jos vastaat kysymykseen oikein, saat heittää uudestaan ja siirtyä arpakuution lukua vastaavan välin. Voit jatkaa heittojasi ja siirtojasi niin kauan kuin vastaat oikein – peräkkäisten heittokertojen määrää ei ole rajoitettu mitenkään.

VÄÄRÄ VASTAUS

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 värikiekkoon! Heitä uudestaan ja siirry uudestaan haluamaasi suuntaan.



Nimikkoruutu

Jos vastaat aihealueen nimikkoruudussa esitettyyn kysymykseen väärin, sinun on poistuttava seuraavalla heittovuorollasi ensin nimikkoruudusta, 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 ja jos vastasit kysymykseen oikein, jatkat vain matkaasi.



“Aikahyppy”-ruutu

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 nimikkoruuntuun. Jos vastaat siellä saamaasi kysymykseen oikein, saat nimikkoruutuun värisen kolmion itsellesi.

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 seuraavan kortin kysymyksiä – mistä aihealueesta saat ratkaisevan viimeisen kysymyksen.



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.

0901 73012109

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 päättääksen pelin tasapeliin.

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

Jos vastaat ratkaisevaan kysymykseen oikein, olet voittanut pelin!

