

Trivial Pursuit

15+
2
иг

ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ



ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ИГРЫ

Первому заполнить все шесть частей зачетной фишки с дольками различных цветов, правильно отвечая на вопросы. Для окончательной победы нужно вернуться в центр и правильно ответить на финальный вопрос!

ПОДГОТОВКА

1. Выделите каждому игроку или каждой команде по одной пустой зачетной фишке и положите их на центральное поле игровой доски.



Зачетная фишка



Дольки с очками

2. Возьмите 2 стопки карт и поместите их в держатели для карт.
3. Бросайте кубик чтобы решить, кто будет ходить первым. Тот, кто выкидывает больше всего очков, ходит первым.

КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

1. **Бросьте кубик.**
2. **Выполните перемещение.** Ходить можно ровно на столько ходов, сколько показывает кубик.
3. **Когда вы оказываетесь на поле, отвечайте на вопрос!**

Один из других игроков берет первую карту в колоде и прочитывает вслух вопрос, цвет которого соответствует цвету поля. Каждый цвет соответствует одной категории. Они перечислены на оборотной стороне и на боковых сторонах коробки. Ответы на вопросы напечатаны на оборотной стороне карты. Если во время игры вы оказываетесь на центральном поле, вы можете выбрать вопрос любой из категорий.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

1 игровая доска, 400 карт с вопросами и ответами, 18 карт вызова, 2 подставка для карт, 6 зачетных фишек, 36 цветных долек, 1 кубик.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ДОСКЕ

В начале игры игроки двигаются в направлении от центра, вдоль любой из спиц колеса. Достигнув кругового периметра, можно двигаться в любом направлении. Внимательно планируйте свое передвижение, чтобы попадать на наиболее подходящие вам поля.

Запрещается менять направление движения на противоположное во время *одного и того же* броска кубика. Например, если вы выбросили «5», нельзя пройти на три поля по часовой стрелке, а затем на два против часовой стрелки. Однако при следующем броске вы можете изменить направление и пройти в противоположную сторону той, в которой перемещались в предыдущий ход.

На диаметрально противоположную сторону доски можно попасть, пересекая доску по спицам. Нескольким игрокам не запрещается оказываться на одном и том же поле одновременно.

В каждой колоде из 100 карт содержится карта-маркер. Перед началом игры проверьте, что она расположена первой на подставке для карт. Разыгранные карты возвращайте в тыльную часть колоды, пока карта-маркер опять не окажется первой в колоде. После этого начните следующую колоду.



Обязательно следуйте этому порядку розыгрыша карт.

