

# Trivial Pursuit

ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ



## ОСНОВНАЯ ИДЕЯ ИГРЫ

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

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.

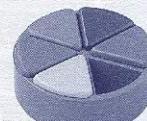
После этого начните следующую колоду.



Обязательно следуйте этому порядку розыгрыша карт.

## ПОДГОТОВКА

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



Засчетная фишка



Дольки с очками

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

## КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

- Бросьте кубик.**
- Выполните перемещение.** Ходить можно ровно наолько ходов, сколько показывает кубик.
- 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 засчетных 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. Несколько игрокам не запрещается оказываться на одном и том же поле одновременно.

## ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Если вы правильно ответили на вопрос, бросайте кубик снова и делайте еще один ход. Бросать кубик и ходить можно сколько угодно раз подряд, пока вы даете правильные ответы – ограничений на количество повторных ходов нет.

## НЕПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Не повезло – так не повезло. Если вы неверно ответили на вопрос, ваш ход заканчивается. Ход переходит к игроку слева от вас.

## ПОЛЯ «ПОВТОР БРОСКА»

Оказавшись на поле «повтор броска», вы получаете шанс бросить кубик еще раз. Если после повторного хода вы еще раз оказались на поле «повтор броска», снова бросайте кубик, пока не окажетесь на поле вопроса или дольки.



Поле «Повтор броска»

## ПОЛЯ С ДОЛЬКОЙ

На игровой доске есть шесть полей с изображением большой цветной дольки. Если, оказавшись на таком поле, вы правильно отвечаете на вопрос, положите дольку очков соответствующего цвета в вашу зачетную фишку! Бросайте кубик еще раз и делайте ход.

Если вы даете неверный ответ, вам необходимо будет уйти с текущего поля во время следующего хода, прежде чем вы сможете вернуться и получить



Поле с долькой

очередной шанс выиграть дольку этого цвета. Не обязательно сразу пытаться повторить эту категорию – можно сначала пройти в другие области доски и вернуться к ней потом.

Если вы оказываетесь на поле с долькой, того цвета, какой у вас уже есть, просто отвечайте на вопрос соответствующей категории, как если бы это было обычным полем.

TRIVIAL PURSUIT, его логотип, эксклюзивный дизайн игрового поля, карточки trivia, игровые фишки и поле для подсчета очков принадлежат торговой марке Hasbro. ©1981, 2008 Hasbro, Pawtucket, Rhode Island 02862. Все права защищены.

090800386121 [00]

## ПОБЕДА

Заполнив зачетную фишку дольками всех шести цветов, направляйтесь к центральному полю и попытайтесь попасть на него путем выбрасывания точного количества баллов на кубике. Если после очередного броска вы не попали точно на это поле, продолжайте отвечать на вопросы из соответствующих категорий, пока не окажетесь в центре.

Когда вы оказываетесь на центральном поле, остальные игроки – не заглядывая в очередную карту в колоде – выбирают категорию вашего финального и решающего вопроса.

Если вы даете на него неверный ответ, во время следующего своего хода уйдите с центрального поля и попытайтесь вернуться на него снова (точным броском кубика), чтобы получить новый шанс победить.

Если вы даете правильный ответ, вы победили!

## КАТЕГОРИИ ВОПРОСОВ

СИНИЕ	ГЕОГРАФИЯ
РОЗОВЫЕ	РАЗВЛЕЧЕНИЯ
ЖЕЛТЫЕ	ИСТОРИЯ
КОРИЧНЕВЫЕ	ИСКУССТВО И ЛИТЕРАТУРА
ЗЕЛЕНЫЕ	НАУКА И ПРИРОДА
ОРАНЖЕВЫЕ	СПОРТ И ОТДЫХ

## ИГРЫ РАЗУМА



### ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перед началом игры участники должны определить, сколько времени дается на обдумывание ответа. Кроме того, следует оговорить приемлемую степень точности ответов. Например, можно договориться, что для верного ответа достаточно правильно назвать фамилию личности. А можно решить, что правильный ответ будет засчитан, только если правильно указаны и имя, и фамилия. Также можно установить разные правила для юных и взрослых игроков.



### УКОРОЧЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

В этой версии игры необязательно оказываться на поле с долькой, чтобы выиграть дольку. Вместо этого, за каждый верный ответ игрок получает дольку соответствующего цвета.



### ПОЛОСА ВЕЗЕНИЯ

Поскольку при правильном ответе игрок получает шанс ходить снова, при определенном везении собрать все дольки можно за один свой первый ход! В таком случае любой еще не ходивший игрок может попытаться повторить это достижение, и в случае успеха в игре объявляется ничья.

Сделано  
в  
Ирландии

