

- ENCONTROS**
- Gameboard - yellow cards for kids and blue cards for adults • 3 spins • 5 camemberts • 18 wedges • Dice
- OBJECT OF THE GAME**
- Be the first player to win six wedges of different colors and answer a final question correctly.
- GET READY**
1. Decide whether you will play individually or in teams.
 2. Each player or team selects a circular cheese pawn and places it on the side of the gameboard, place the matching color pawn anywhere on the Centre Circle of the gameboard.
 3. Place kids' yellow cards and adults' blue cards around the gameboard. Each individual player or team can choose whether to play adults' or kids' cards, but not mix the decks.
 4. Decide what'll go first.

- ON YOUR TURN**
- Roll your die.
 - You can go in any direction, around the circle or following one of the spokes. Move in only one direction forward or backward, though, without retracing your steps.
 - If you are crossing over the Centre Circle as you move up a spoke, count the circle as one space only.
 - If you land on the Centre Circle exactly, you can choose your preferred category from the wedges shown.
 - If you land on a ROLL AHEAD 🎲 🎲 🎲 space, toss the die once more on the same turn and keep moving.
 - If you land on a WEDGE space, the player to your left picks a card from the front of your chosen deck and reads the question that corresponds to the color of the wedge you're on. If you are playing as a team, anyone on the team can answer.
 - Got it right? Collect your wedge and place it into your cheese pawn.
 - Didn't come up with the answer? Try again next time. Your turn is over.
 - The reds return the card at the back of the pile.
 - The player to your left now rolls the die to take a turn. Play continues until one player has collected wedges of all six colors. But once you've got a wedge in a certain category, you cannot earn another one in that same category. You can continue to answer questions in that category, though.

- HOW TO WIN**
1. When your cheese pawn is filled with six wedges of different colors, look for the Centre Circle on your next turn.
 - You must land exactly on the Centre Circle. If you overshoot it, keep rolling and moving on your turns until you land on the circle.
 - Continue to answer questions as you attempt to move to the Centre Circle, even though you won't earn wedges.
 - If you win your sixth and final wedge while you are on the Centre Circle, you must move off the circle on your next turn and then come back to answer the deciding question for the win.
 2. When you are on the Centre Circle, the other players first choose the category of your final question and then pick the next card from the pile. Someone then reads the question in that category to you. If you are playing in teams, the other team must select your category and card and read the question.
 - If you get it right, you win. Congratulations!
 - If you don't get it right, you must leave the Centre Circle on your next turn and continue to try to get back there for another chance at a winning question.

- GOOD TO KNOW**
- Playing in teams - Want to play kids against adults for the ultimate contest? Or get together on teams that combine kids and adults? Family Edition is flexible, so go for it! Choose only one color per team and roll the die, move, and answer questions as a team. Select kids' questions, adults' questions, or mix them together - it's up to you.
- You have two ways to choose your own preferred category - You may be a whiz at History, but Entertainment isn't so much. Family Edition gives you a chance to choose your own category:
- Landing on the Centre Circle.
 - **Players can share a space** - You are free to land on or choose to move to a space that other players are already on.

- TRIVIAL PURSUIT categories are broad** - So don't be surprised if you find a cockery question in Sports & Leisure or a question about a holiday in Geography.
- Make the game work for you** - As a group, you may agree on your own way to play. Allow players to switch between adults' cards and kids' cards or their work, set a time limit for answering questions, decide how precise the answers must be, or turn at a fair time to give younger players helpful hints. Have fun with the game!

- ▶ **SPORT & LEISURE (ORANGE)**
- ▶ **ENTERTAINMENT (PINK)**
- ▶ **HISTORY (YELLOW)**
- ▶ **ARTS & LITERATURE (PURPLE)**
- ▶ **SCIENCE & NATURE (GREEN)**
- ▶ **GEOGRAPHY (BLUE)**

- FR CONTENU**
- Plateau de jeu • cartes jaunes pour les enfants et bleues pour les adultes • 3 spins • 5 camemberts • 18 parts • dé

- OBJET DU JEU**
- Être le premier joueur à gagner six parts de couleurs différentes, en répondant correctement à la question finale.
- PREPARATION**
1. Choisissez votre dard d'abord décider si vous jouez individuellement ou en équipes.
2. Chaque joueur ou équipe sélectionne un camembert et le met sur le côté du plateau, et pose le pion correspondant sur le cercle central du plateau.
3. Posez les cartes jaunes pour enfants et les cartes bleues pour adulte autour du plateau. Chaque joueur ou équipe peut décider de jouer avec les cartes pour enfants ou adultes, mais ne mélangez pas les tas.
4. Décidez de qui commence.

- AVANTURE TOUR**
- Lancez le dé.
 - Vous pouvez avancer dans n'importe quelle direction, sur le cercle extérieur ou sur l'un des rayons.
 - Vous ne pouvez vous déplacer que dans une direction, vers l'avant ou vers l'arrière, sans revenir sur vos pas.
 - Si vous traversez le cercle central en passant par un rayon, le cercle central compte pour une case.

- Vous arrivez sur le cercle central précédemment, vous pouvez choisir votre catégorie favorite dans les parties présentes.
- Si vous arrivez sur une case « Relancez les dés » ➡ relancez les dés et continuez à avancer.
- 2. Lorsque vous arrivez sur une case spéciale, le joueur à votre gauche prend une carte du tas (choisi et la question qui correspond à la couleur de la case. Si vous jouez en équipe, n'importe quel membre de l'équipe peut répondre.
- Vous avez répondu correctement ? ➡ Vous avez droit à votre part, que vous déposiez dans votre camembert. Votre tour est terminé.
- Vous n'avez pas répondu correctement ? Vous réessayerez la prochaine fois. Votre tour est terminé.
- 3. Le joueur qui a la carte la remet sous la pile.
- 4. Le joueur à votre gauche lance les dés. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs ait rempli son camembert avec six parts de couleurs différentes. Une fois que vous avez une part d'une couleur, vous ne pouvez pas gagner une nouvelle part dans cette même couleur. Vous pouvez toutefois continuer à répondre aux questions dans cette catégorie.

- COMMENT GAGNER**
1. Lorsque votre camembert est rempli avec six parts de couleurs différentes, revenez vers le cercle central au tour suivant.
 2. Vous devez arriver précédemment sur le cercle central. Si vous le dépassez, vous devez lancer les dés et vous déplacer jusqu'à ce que vous arriviez dessus.
 - Continuez à répondre aux questions en essayant d'arriver sur le cercle central, même si vous ne gagnez pas de nouvelles parts.
 - Si vous gagnez votre système part alors que vous êtes sur le cercle central, vous devez sortir du cercle au prochain tour et y revenir ensuite pour répondre à la question finale.
 2. Lorsque vous êtes sur le cercle central, les autres joueurs choisissent la catégorie de votre question finale et prennent la première carte sur la pile. Un joueur lit la question de la catégorie choisie. Si vous jouez en équipe, l'autre équipe doit sélectionner votre catégorie et prendre une carte, puis lire la question.
 - Si vous répondez correctement, vous avez gagné. Félicitations !
 - Si vous ne répondez pas correctement, vous devez quitter le cercle central au prochain tour et essayer d'y revenir pour tenter votre chance.

- BON À SAVOIR**
- Vous jouez en équipes - Envie de jouer adultes contre enfants, pour le défi ultime ? Ou de jouer avec des équipes mixtes, adultes et enfants mélangés ? La Family Edition est très flexible, tout est possible. Choisissez une seule couleur pour adultes et lancez les dés, déplacez votre pion et répondez à la question en équipe. Choisissez des questions pour enfants, pour adultes, ou mélangez. A vous de voir.
 - Vous avez deux façons de choisir votre catégorie favorite. Vous êtes peut-être doué en Histoire, mais nul en Diversité/Sciences... La Family Edition vous permet de choisir votre catégorie :
 - Arriver sur le cercle central.
 - **Les joueurs peuvent partager une case** - Vous pouvez arriver sur une case déjà occupée par un autre joueur.

- Les catégories de Trivial Pursuit sont vastes** - Ne soyez donc pas surpris si vous trouvez une question portant sur la cuisine dans Sports & Jeux ou une question sur les vacances dans Géographie.
- Facilitez le jeu à votre manière** - En tant que groupe, vous pouvez convenir d'une manière de jouer. Vous pouvez décider d'alterner entre les cartes pour adultes et les cartes pour enfant à leur tour, désigner un temps imparti pour répondre aux questions, décider du degré de précision des réponses, ou trouver une façon de donner des indices utiles aux jeunes. Bon amusement !

- ▶ **SPORTS & JEUX (ORANGE)**
- ▶ **DIVERSITÉS/MIXTES (ROSE)**
- ▶ **HISTOIRE (JAUNE)**
- ▶ **ARTS & LITTÉRATURE (VIOLET)**
- ▶ **SCIENCE & NATURE (VERT)**
- ▶ **GÉOGRAPHIE (BLEU)**

- ES CONTENU**
- Tableau de jeu • cartes jaunes pour adultes et bleues pour les adultes • 18 fiches • 5 fiches • 3 questions • 18 questions • Dado

- OBJET DU JEU**
- Si le premier joueur en gain se choisit de couleurs différentes et répondre une pregunta final correctement.
- PREPARAR EL JUEGO**
- 1. Decidir si jugáis de forma individual o por equipos.
 - 2. Cada jugador o equipo elige una ficha circular de cualquier color y la coloca a un lado del tablero de juego, colóca la ficha del color correspondiente en cualquier lugar del círculo central del tablero de juego.
 - 3. Coloca las tarjetas amarillas de niños y las tarjetas azules de adultos alrededor del tablero de juego. Cada jugador o equipo individual puede decidir si juega cartas de adultos o niños, pero no se pueden mezclar las barajas.
 - 4. Decidir quién sale primero.

- EN TU TURNO**
1. Tira el dado.
 - Puedes avanzar en cualquier dirección, alrededor del círculo exterior o siguiendo uno de los radios. Sin embargo, puedes moverte en una sola dirección hacia adelante o hacia atrás, sin volver sobre tus pasos.
 - Si cruzas el círculo central al subir por un lado, debes contar el círculo como una sola casilla.
 - Si estás justo en el Círculo Central, puedes elegir tu categoría preferida de los queosites que se muestran.
 - Si caes en una casilla de LANZAR DADO 🎲 🎲 🎲, tira el dado una vez más en el mismo turno y sigue moviéndote.
 2. Cuando caes en una casilla de queito, el jugador a tu izquierda coje la tarjeta de arriba del círculo que has elegido y lee la pregunta que se corresponde en el color del queito en el que estás. Si estás en el mismo equipo, puedes elegir tu categoría preferida de las preguntas que te interesan.
 - ¿Has acertado? Recoge tu queito y colócalo en la ficha de queito. Tu turno ha terminado.
 - ¿Has fallado la pregunta? Prueba de nuevo la próxima vez. Tu turno ha terminado.

- Si el jugador devuelve la tarjeta al final del mismo.
- El jugador tirando o a izquierda tira always el dado en su turno. El juego continúa hasta que un jugador logra todas los queitos de seis seis colores. Una vez que consigues un queito de una determinada categoría, no puedes ganar otra de esa misma categoría. Aunque puedes continuar respondiendo preguntas de esa categoría.

- UNO GANAR**
1. Cuando tu ficha de queitos está completa con los seis queitos de diferentes colores, regresa al Círculo Central en tu próximo turno.
 - Debes caer exactamente en el Círculo Central. Si te lo pasas, sigue tirando y avanzando en tus turnos hasta que caigas en el círculo.
 - Sigue respondiendo preguntas mientras intentas llegar al Círculo central, aunque no ganes queitos.
 - Si ganas su sexto y último queito mientras estás en el Círculo Central, debes salir del círculo en tu próximo turno y luego regresar para responder la pregunta decisiva para la victoria.
 2. Cuando caes en el Círculo Central, los demás jugadores primero eligen la categoría de tu pregunta final y luego eligen la siguiente carta del montón. Alíen te lee la pregunta de esta categoría. Si estás jugando por equipos, el otro equipo debe seleccionar la categoría y la tarjeta y leer la pregunta.
 - Si aciertas, gana. ¡Enhorabuena!
 - Si fallas, debes abandonar el Círculo central en el próximo turno y seguir intentando caer en él para tener otra oportunidad de acertar una pregunta ganadora.

- DEBES SABER**
- Juega por equipos; ¿queréis jugar niños contra adultos en la partida definitiva? ¿O dividireis en equipos que combinen niños y adultos? La Edición familiar es flexible, ¡asi que adelante! Eligid solo un color por equipo y tirad el dado, moviereis y respondid preguntas en equipo. Podéis elegir preguntas de niños, preguntas de adultos o mezclar las preguntas, ¡vuestros eligeos!
 - Hay dos maneras de elegir vuestra categoría preferida: puedes ser un genio en Historia, pero no tanto en Entretenimiento. La Edición familiar ofrece la posibilidad de elegir vuestra propia categoría.
 - Caer en el Círculo Central.

- Los jugadores pueden compartir casilla:** puedes caer o avanzar por una casilla en la que hay otros jugadores.
- Las categorías de Trivial Pursuit son amplias:** no te sorprendas si te encuentras con una pregunta de cocina en Deportes y Pasatiempos o una pregunta sobre vacaciones en Geografía.
- Adapta las reglas del juego:** como grupo, podéis acordar vuestra propia forma de jugar. Se puede permitir a los jugadores cambiar entre tarjetas de adultos y tarjetas de niños en sus turnos, establecer un límite de tiempo para responder preguntas, decidir la preferencia de las respuestas o una manera justa de dar a los jugadores más jóvenes pistas útiles. ¡Diviértete jugando!
- ▶ **DEPORTES Y PASATIEMPOS (NARANJA)**
 - ▶ **ENTRETENIMIENTO (ROSA)**
 - ▶ **HISTORIA (AMARILLO)**
 - ▶ **ARTE Y LITERATURA (MORADO)**
 - ▶ **Ciencias Y NATURALEZA (VERDE)**
 - ▶ **GEOGRAFÍA (AZUL)**

- PT CONTENÛD**
- Tabuleiro • cartas amarelas para as crianças e cartas azuis para os adultos • 5 pedas • 3 rodinhas para os queijinhos • 18 queijinhos • Dado

- OBJETIVO DO JOGO**
- Se o primeiro jogador a ganhar seis fatias de diferentes cores e responder a uma última pergunta corretamente.
- PREPARAÇÃO**
1. Decida se vai jogar sozinho ou em equipa.
 2. Cada jogador ou equipa seleciona um queijinho e o coloca a um lado do tabuleiro, coloca o polo de cor correspondente em qualquer lugar do Círculo Central do tabuleiro.
 3. Coloque as cartas amarelas das crianças e as cartas azuis dos adultos à volta do tabuleiro. Cada jogador ou equipa pode decidir se joga as cartas de adultos ou de crianças, mas não misture os maços.
 4. Decida quem joga primeiro.

- NATALVAZ**
1. Lance o dado.
 - Podes ir em qualquer direção, à volta do círculo exterior ou seguir um dos raios. Desloca-te só numa direção para a frente ou para atrás, mas sem voltares para trás.
 - Se estás a atravessar o Círculo Central, podes escolher um raio, conta o círculo como apenas um espaço.
 - Se caíres exatamente no Círculo Central, podes escolher a tua categoria preferida das fatias mostradas.
 - Se caíres num espaço de LANÇAR OUTRA VEZ 🎲 🎲 🎲, lança o dado mais uma vez e continua a deslocar-te.

2. Quando caíres num espaço com fatia, o jogador à tua esquerda pega numa carta da frente do maço que escolheste e lê a pergunta que corresponde à cor da fatia onde estás. Se estás a jogar em equipa, qualquer membro da equipa pode responder.
- Acertaste? Recolhe o teu queijinho e coloca-o na tua rodinha. Acabou a tua vez.
- Não soubeste responder? Tenta de novo na próxima vez. Acabou a tua vez.
- O teu color a carta no fundo do maço.
4. O jogador à tua esquerda lança agora o dado. O jogo continua até a um jogador tiver recolhido um queijinho de todas as seis cores. Mas assim que tiveres um queijinho numa certa categoria, não podes ganhar outro na mesma categoria. Mas podes continuar a responder às perguntas nessa categoria.

- COMO GANHAR**
1. Quando a tua rodinha estiver cheia com os seis queijinhos de diferentes cores, vai para o Círculo Central na próxima vez.
 - Deves cair exatamente no Círculo Central. Se o ultrapassas, continua a andar e a deslocar-te, quando for a tua vez, até caíres no círculo.
 - Continua a responder às perguntas enquanto tentas chegar até ao Círculo Central, mesmo que não ganches queijinhos.
 - Se ganhares o teu sexto e último queijinho enquanto estás no Círculo Central, debes sair do círculo na tua próxima vez e, depois, regressar e responder à pergunta decisiva para ganhares.
 2. Quando caes em el Círculo Central, os outros jogadores primeiro escolhem a categoria da tua última pergunta e, depois, pegam na próxima carta do maço. Então, alguém a tua vez pergunta nessa categoria. Se estás a jogar em equipa, a outra equipa deve escolher a tua categoria e fazer a pergunta.
 - Se acertares, ganchas. Parabéns!
 - Se não acertares, debes abandonar o Círculo Central na tua próxima vez e seguir tentando regressar para teres outra oportunidade, numa pergunta vencedora.

- E BOM SABER**
- Jogue em equipas - Queres jogar crianças contra adultos no derradeiro concurso? Ou juntar-se em equipas que misture crianças e adultos? A Edição Familiar é flexível, por isso anda daí! Escolhe apenas uma cor por equipar e lança o dado, desloca-te, e responde às perguntas como equipa. Selecciona as perguntas das crianças, perguntas dos adultos, ou mistura-as à tua discrição.
 - Tens duas formas de escolher a tua própria categoria preferida - Podes ser um ás em História, mas a Entretenimento nem por isso. A Edição Familiar dá-te a oportunidade de escolher a tua própria categoria.
 - Calhar no Círculo Central.

- Os jogadores podem partilhar um espaço** - Podes escolher calhar num, ou deslocar-te, para a um espaço onde já estão outros jogadores.
- As categorias de Trivial Pursuit são amplias** - Por isso não te admires se encontrares uma pergunta de culinária em Desporto e Lazer ou uma pergunta sobre um período em Geografia.
- Vira o jogo ao teu favor** - Enquinto grupo, podes decidir qual das perguntas de uma família mexas de jogar. Deixa que os jogadores alternem entre as cartas dos adultos e as cartas das crianças nas suas vezes, determina um limite de tempo para responder às perguntas, decide quais estas a resposta deve ser, ou inventa uma forma justa de dar aos jogadores mais novos dicas úteis. Diverte-te com o jogo!

- ▶ **DESPORTO E LAZER (NARANJA)**
- ▶ **ENTRETENIMENTO (ROSA)**
- ▶ **HISTORIA (AMARELO)**
- ▶ **ARTE E LITERATURA (ROXO)**
- ▶ **Ciência E NATUREZA (VERDE)**
- ▶ **GEOGRAFIA (AZUL)**