



# Trivial Pursuit Familien Edition

Spielanleitung – kurz erklärt

**2–36**

SPIELER

Trivial Pursuit Familien Edition ist ein Quizspiel auf einem radförmigen Spielbrett, bei dem zwei oder mehr Personen Wissensfragen aus sechs Bereichen beantworten. Jede richtige Antwort auf einem Eckfeld bringt dir eine farbige Wissenssecke für deinen Spielstein. Die Familien Edition hat zwei getrennte Fragensätze: grüne Karten für Spieler ab 14 Jahren, gelbe für alle darunter.

## Spielziel

Sammele sechs Wissenssecken in unterschiedlichen Farben in deinem Wissensspeicher. Danach musst du im Zentrum eine letzte Frage richtig beantworten.

## Vorbereitung

Jeder nimmt einen leeren Wissensspeicher als Spielfigur und stellt ihn in die Mitte des Rades. Ein grüner und ein gelber Kartensatz kommen in die passenden Kartenhalter, alle Karten in dieselbe Richtung gedreht. Das Trennblatt eines Satzes steht anfangs vorn und wird vor der ersten Frage nach hinten gesteckt.

## So spielt ihr

- 1 Alle würfeln einmal, die höchste Zahl fängt an. Dann geht es nach links weiter.
- 2 Wer dran ist, würfelt und zieht die vollen Augen. Der erste Zug führt vom Zentrum nach außen auf eine Speiche deiner Wahl.
- 3 Landest du auf einem Farbfeld, zieht jemand anderes eine Karte aus dem Halter deiner Altersgruppe und liest die Frage in der Farbe deines Feldes vor.
- 4 Richtig beantwortet heißt: du würfelst gleich noch einmal. Falsch beantwortet beendet deinen Zug.
- 5 Auf einem Eckfeld bekommst du bei richtiger Antwort die Wissenssecke in der Feldfarbe.
- 6 Graue Würfelfelder lassen dich ohne Frage sofort erneut würfeln.

## So gewinnt ihr

Wer sechs verschiedene Wissenssecken hat, zieht mit genauer Augenzahl ins Zentrum. Beantwortet er dort die Abschlussfrage aus einer von den Mitspielern gewählten Kategorie richtig, gewinnt er.

## Spielziel

---

Du willst deinen Wissensspeicher mit sechs Wissenssecken füllen, und zwar in sechs verschiedenen Farben. Jede Farbe steht für einen Fragenbereich: Erdkunde, Unterhaltung, Geschichte, Kunst und Literatur, Wissenschaft und Technik sowie Sport und Vergnügen. Die Ecken bekommst du nur auf den sechs Eckfeldern des Spielbretts, und nur mit einer richtigen Antwort. Ist der Speicher voll, geht es zurück ins sechseckige Zentrum, wo eine letzte Frage über den Sieg entscheidet.

## Spielmaterial

---

1 Spielbrett

800 Karten mit Fragen und Antworten

2 Kartenhalter

6 Wissensspeicher

36 Farbige Wissenssecken

1 Würfel

## Spielaufbau

---

- Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Jeder wählt einen leeren Wissensspeicher. Der ist gleichzeitig deine Spielfigur.
- Alle Wissensspeicher werden ins Zentrum des Trivial-Pursuit-Rades gestellt.
- Es gibt vier grüne Kartensätze für Spieler ab 14 Jahren und vier gelbe für die jüngeren. Nehmt einen Satz je Farbe und stellt ihn in den Kartenhalter derselben Farbe.
- Achtet darauf, dass alle Karten mit derselben Seite in eine Richtung zeigen.
- Jeder Satz aus 100 Karten hat ein Trennblatt. Es steht am Anfang und wird vor der ersten gezogenen Karte nach hinten gesteckt.
- Legt die 36 Wissenssecken so bereit, dass alle sie erreichen.

## Spielbeginn

---

Zuerst wird die Reihenfolge ausgewürfelt: Jeder würfelt einmal, die höchste Augenzahl beginnt. Danach ist immer der linke Nachbar dran. Der erste Zug führt vom Zentrum nach außen, auf eine Speiche deiner Wahl.

## Spielablauf

---

### Ziehen

---

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht den eigenen Wissensspeicher genau so viele Felder, wie der Würfel zeigt. Die Augenzahl muss komplett ausgezogen werden, weniger ist nicht erlaubt. Vom zweiten Zug an darfst du die Richtung frei wählen und auch abbiegen. Verboten ist nur, in einem Zug erst vor und dann zurück zu laufen. Auf einem Feld dürfen beliebig viele Wissensspeicher gleichzeitig stehen.

### Farbfeld: eine Frage beantworten

---

- 1 Dein Wissensspeicher bleibt auf einem farbigen Feld stehen.
- 2 Ein anderer Mitspieler zieht die vorderste Karte aus dem Kartenhalter, der zu deinem Alter passt. Grün gilt ab 14 Jahren, gelb darunter.
- 3 Er liest die Frage in der Farbe vor, auf der dein Speicher steht. Die Antwort steht auf der Kartenrückseite.
- 4 Ist die Antwort richtig, bleibst du dran: erneut würfeln, ziehen und die nächste Frage beantworten.
- 5 Ist die Antwort falsch oder kommt keine, endet dein Zug. Der linke Nachbar würfelt.
- 6 Die benutzte Karte wird hinter die letzte Karte desselben Kartenhalters gesteckt, ganz gleich wie die Antwort ausfiel.

### Eckfeld: Wissensecken sammeln

---

Die sechs Eckfelder sind jeweils mit einer farbigen Wissenssecke gekennzeichnet. Nur hier gibt es Ecken zu holen, du musst sie also gezielt ansteuern.

- Richtige Antwort: Du nimmst die Wissenssecke in der Feldfarbe, steckst sie in deinen Speicher und bist weiter am Zug.
- Hast du diese Farbe bereits, musst du die Frage trotzdem richtig beantworten, um am Zug zu bleiben. Eine zweite Ecke derselben Farbe darf niemand besitzen.
- Falsche Antwort: Es gibt keine Ecke, und du musst im nächsten Zug vom Eckfeld wegziehen.

### Sonderfelder

---

Auf den 6 grauen Würfelfeldern darfst du sofort noch einmal würfeln und weiterspielen, ohne eine Frage zu beantworten. Erreichst du im Spielverlauf das Zentrumsfeld, ohne schon alle 6 Wissensecken zu haben, beantwortest du eine Frage deiner Altersgruppe und darfst die Kategorie selbst bestimmen. Bei richtiger Antwort bleibst du am Zug.

### Kartenstapel im Blick behalten

---

Jede ins Spiel kommende Karte wird vorne gezogen und hinten wieder eingesteckt. Alle Karten müssen dabei in dieselbe Richtung zeigen. Taucht das Trennblatt vorne wieder auf, ist der Satz durchgespielt und muss gegen einen neuen ausgetauscht werden.

## Der Spielzug

---

- 1 Würfle einmal.
- 2 Zieh deinen Wissensspeicher um die volle Augenzahl. Die Richtung wählst du, Abbiegen ist erlaubt, ein Wechsel zwischen vor und zurück nicht.
- 3 Schau, auf welchem Feld du stehst: Farbfeld, Eckfeld, graues Würfelfeld oder Zentrum.
- 4 Auf Farb- und Eckfeldern liest ein Mitspieler dir eine Frage aus dem Kartenhalter deiner Altersgruppe vor, passend zur Feldfarbe.
- 5 Nenne deine Antwort. Auf einem Eckfeld gibt es bei richtiger Antwort die Wissenssecke dieser Farbe.
- 6 Die Karte wird hinten in denselben Kartenhalter zurückgesteckt.
- 7 War die Antwort richtig oder standest du auf einem grauen Würfelfeld, beginnst du wieder bei Schritt 1. War sie falsch, ist der linke Nachbar dran.

## Sonderregeln

---

- Die volle gewürfelte Augenzahl muss gezogen werden, ein Teilzug ist nicht möglich.
- In einem Zug darf man nicht vorwärts und rückwärts ziehen, Abbiegen dagegen schon.
- Der allererste Zug führt zwingend vom Zentrum nach außen auf eine Speiche.
- Mit einer gewürfelten 6 kommst du im ersten Zug direkt auf ein Eckfeld.
- Beliebig viele Wissensspeicher dürfen auf demselben Feld stehen.
- Niemand darf zwei Wissenssecken derselben Farbe haben.
- Nach einer falschen Antwort auf einem Eckfeld musst du das Feld im nächsten Zug verlassen.
- Die Kartenfarbe richtet sich nach dem Alter: grün ab 14 Jahren, gelb darunter.
- Erscheint das Trennblatt vorne im Halter, ist der Kartensatz aufgebraucht und wird ersetzt.
- Für die Antwort gibt es keine Zeitbegrenzung. Ob sie als richtig gilt, entscheiden die Mitspieler, und zwar nach vorher gemeinsam festgelegten Maßstäben.

## Spielende und Gewinn

---

Sobald dein Wissensspeicher sechs verschiedenfarbige Wissenssecken enthält, gilt es, das Zentrumsfeld mit genauer Augenzahl zu erreichen. Dort wählen die übrigen Mitspieler gemeinsam eine Kategorie aus deiner Altersgruppe und ziehen eine Karte. Beantworte diese Abschlussfrage richtig, endet das Spiel und du gewinnst. Bei einer falschen Antwort musst du das Zentrumsfeld verlassen und kannst es erst beim nächsten Erreichen des Zentrums wieder versuchen. Gewinnt jemand bereits in der ersten Runde, dürfen alle, die noch nicht am Zug waren, dasselbe versuchen. Schaffen sie es, gibt es mehrere Sieger und das Spiel endet unentschieden.

## Varianten

---

- Kürzere Spieldauer: Die Eckfelder werden weggelassen. Wer auf einem Kategorien-Feld richtig antwortet, erhält sofort die passende Wissenssecke. Gewonnen hat, wer zuerst 6 Ecken zusammen hat.
- Mannschaftsspiel: Bei mehr als 6 Personen bildet ihr möglichst gleichstarke Teams, bis zu 36 Spieler sind möglich. Pro Team spielen bis zu 6 Personen, jede kann eine Kategorie übernehmen. Legt vorher fest, ob und wie lange sich ein Team beraten darf. Die verbindliche Antwort gibt dann am besten ein Mannschaftskapitän. Achtet darauf, die starken Spieler zu verteilen.
- Hausregeln: Welche Genauigkeit eine Antwort braucht, bestimmt die Gruppe vor Spielbeginn. Beispiel: Reicht bei einer gesuchten Person der Nachname, oder müssen Vor- und Nachname fallen?

## Tipps

---

- Überlege vor dem Ziehen, welche Richtungen möglich sind. Je nach Weg landest du auf ganz unterschiedlichen Kategorienfeldern.
- Steuere bevorzugt Farben an, bei denen du dich sicher fühlst. Deine Schwächen kannst du so lange umgehen.
- Ein graues Würfelfeld ist oft klüger als ein Kategorienfeld: Du würfelst weiter, ohne an einer Frage scheitern zu können.
- Prüfe den ersten Zug besonders gründlich. Die gewählte Speiche entscheidet, welche Kategorie du zuerst erreichst, und bei einer 6 kommst du sofort auf ein Eckfeld.
- Würfelst du am Ende zu hoch für das Zentrum, halte kurz über dem Zentrum an und bieg in die Speiche ab, deren Kategorie dir liegt.

## Häufige Fragen

---

### Welche Karten gelten für wen?

Das Alter entscheidet: Spieler ab 14 Jahren bekommen Fragen aus dem grünen Kartenhalter, jüngere aus dem gelben. Der Halter wird also pro Spieler gewählt, nicht pro Runde.

### Darf ich weniger Felder ziehen als gewürfelt?

Nein. Die volle Augenzahl muss gezogen werden.

### Kann ich in einem Zug die Richtung wechseln?

Abbiegen ist erlaubt, ein Wechsel zwischen vorwärts und rückwärts innerhalb eines Zuges nicht. Nur der erste Zug ist festgelegt: Er führt vom Zentrum nach außen auf eine Speiche.

### Was passiert, wenn ich auf einem Eckfeld falsch antworte?

Du erhältst keine Wissenssecke und musst im nächsten Zug vom Eckfeld wegziehen.

### Muss ich auf einem Eckfeld antworten, dessen Farbe ich schon besitze?

Ja. Auch dann musst du richtig antworten, um am Zug zu bleiben. Eine zweite Ecke derselben Farbe bekommst du aber nicht, denn niemand darf zwei gleichfarbige Wissenssecken haben.

### Was gilt im Zentrum, wenn mir noch Wissenssecken fehlen?

Du beantwortest eine Frage deiner Altersgruppe und darfst die Kategorie selbst aussuchen. Bei richtiger Antwort bleibst du am Zug.

### Muss ich das Zentrum am Ende genau erreichen?

Ja. Mit vollem Wissensspeicher musst du das Zentrumsfeld mit genauer Augenzahl betreten, um die Abschlussfrage zu bekommen.

### Wer bestimmt die Kategorie der Abschlussfrage?

Die übrigen Mitspieler wählen gemeinsam eine Kategorie aus deiner Altersgruppe und ziehen dann die Karte.

### Wie lange darf man über einer Antwort grübeln?

Die Regeln setzen keine Zeitbegrenzung. Die Gruppe legt selbst fest, wie viel Zeit erlaubt ist und wie genau eine Antwort sein muss, am besten vor Spielbeginn.

### Woran merke ich, dass ein Kartensatz durchgespielt ist?

Jeder Satz enthält ein Trennblatt, das vor dem ersten Ziehen nach hinten gesteckt wird. Sobald es vorne wieder auftaucht, tauscht ihr den Satz gegen einen neuen aus.

## Informationen zum Spiel

---

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| Verlag               | Hasbro           |
| Edition / Regelstand | Familien Edition |
| Spielart             | Brettspiel       |
| Kategorien           | Brettspiele      |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, zuletzt geprüft am 22.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



### Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

[www.spiele-anleitungen.de/trivial-pursuit-familien-edition/](https://www.spiele-anleitungen.de/trivial-pursuit-familien-edition/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/trivial-pursuit-familien-edition/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026