

DESAFÍO COOPERATIVO

Todos los jugadores colaboran formando un solo equipo para ver qué rango les corresponde.
¿Cuántas preguntas hacen falta para conseguir quesitos en las seis categorías?
¡Cuántas menos cartas, mayor rango!

Nota: ¿Quieres descubrir curiosidades por tu cuenta? ¡Juega a este desafío de forma individual!

Para jugar:

- 1. Se coloca un portaqquesitos en el espacio central del tablero. Las fichas de robo se colocan a un lado; no serán necesarias en este desafío.
- 2. Por turnos, se lanza el dado y se mueve el portaqquesitos de cada equipo. Se debe responder a una pregunta cuyo color coincida con el de la casilla en la que se caiga.
- 3. El jugador a la izquierda del que ha lanzado el dado lee la pregunta y, después, coloca la carta con las respuestas bocabajo sin mirarlas. Si lo desea, también puede leer la respuesta, pero no podrá revelarla hasta que sus compañeros de equipo respondan.
- 4. Siempre que se responda a una pregunta (bien o mal), se deberá colocar la carta a un lado. Al finalizar la partida, se cuentan esas cartas para determinar el rango.
- 5. Por cada respuesta correcta, se gana un quesito. Solo se puede ganar un quesito de cada color.
- 6. No hay ninguna pregunta final. Cuando se consiguen seis quesitos, ¡el desafío se considera superado!
- 7. ¿Cuántas cartas te han hecho falta para ganar seis quesitos?

- ▶ De 6 a 12 cartas: Genio
- ▶ De 13 a 18 cartas: Prodigio
- ▶ De 19 a 24 cartas: Brillante
- ▶ De 25 a 30 cartas: Experto
- ▶ De 31 a 36 cartas: Competente
- ▶ De 37 a 42 cartas: Capaz
- ▶ De 43 a 48 cartas: Principiante
- ▶ Más de 49 cartas: Trasto

OJO AL DATO:

¡Un trasto también puede referirse a un objeto de cuyo nombre no te acuerdas!

Trivial Pursuit

13+
G2660
1-6+

INCLUYE: tablero • 200 cartas (1200 preguntas) • 1 dado • 6 portaqquesitos • 36 quesitos • 15 fichas de robo de cartón

OBJETIVO

Ser el primer jugador o equipo en conseguir seis quesitos de diferentes colores y responder correctamente a una pregunta final.

CATEGORÍAS

- ▶ Geografía
- ▶ Entretenimiento
- ▶ Historia
- ▶ Arte y Literatura
- ▶ Ciencia y Tecnología
- ▶ Deportes y Pasatiempos

¿EN QUÉ SE DIFERENCIA ESTE JUEGO?

¡No os perdáis estas casillas del tablero!

DIVISIÓN: Elige entre dos preguntas cuál prefieres responder.

COMODÍN: Elige una pregunta de la categoría que quieras.

ROBO: Coge una ficha; con ella podrás responder a la pregunta de otro jugador más adelante.

PREGUNTA PARA TODOS: Todos tienen una oportunidad para responder a la misma pregunta.

Además, hay más oportunidades para ganar quesitos Y un **DESAFÍO COOPERATIVO** en el que todos los jugadores cooperan contra el mazo para conseguir un rango.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

Extrae las fichas de robo del blíster. El blíster se puede desechar.

¡PREPARAOS PARA APRENDER!

1. Elegid cómo queréis jugar:



- ▶ **INDIVIDUAL (de 2 a 6 jugadores):** Todos juegan por su cuenta con su propio portaqquesitos.
- ▶ **POR EQUIPOS (4 jugadores o más):** Dos o más jugadores comparten un portaqquesitos y juegan como equipo contra los demás equipos.

2. Elegid el modo de juego:



MODO CLÁSICO

Ganáis un quesito cuando tú o tu equipo caéis en una casilla de quesito o en la casilla de Pregunta para todos y respondéis correctamente a la pregunta. Las partidas en modo Clásico suelen durar más tiempo (60 minutos o más).



MODO TRIVIAL

Ganáis un quesito cuando tú o tu equipo caéis en una casilla CUALQUIERA y respondéis correctamente a la pregunta. Las partidas en modo Trivial suelen durar menos tiempo (45 minutos o más).

DESAFÍO COOPERATIVO

Consulta la sección Cómo jugar en la parte posterior de las instrucciones.

PREPARACIÓN

- 1. Se extiende el tablero sobre una superficie plana.
- 2. Se colocan las cartas con la respuesta bocabajo, divididas en mazos, al lado del tablero, junto al dado, los quesitos y las fichas de robo.
- 3. Cada jugador o equipo elige un portaqquesitos vacío y lo coloca en el espacio central del tablero.

TRIVIAL PURSUIT, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro.
© 1981, 2026 Hasbro, Inc.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. euproductcompliance@hasbro.
com Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. TEL: +34 (900) 180377.

consumidor@hasbro.es

1225G2660105



¡A JUGAR!

¿Quién empieza?

El jugador más joven o el equipo con el jugador más joven juega primero y la partida continúa hacia la izquierda.

EN TU TURNO

1. Tira el dado y mueve tu portquesitos ese número de casillas en la dirección que quieras.

- ▶ **No puedes** cambiar de dirección en un mismo movimiento.
- ▶ **Puedes** moverte en una dirección diferente la próxima vez que tires el dado.
- ▶ El espacio central cuenta únicamente como una casilla. Si empiezas ahí, **puedes** moverte por el radio que prefieras. Si pasas por el espacio central en tu turno, **puedes** moverte por el radio que prefieras EXCEPTO por el que has venido.
- ▶ **Puede** haber cualquier cantidad de portquesitos en la misma casilla al mismo tiempo.

2. ¿En qué casilla has caído?



UN SOLO COLOR

El jugador o equipo a tu izquierda saca una carta y lee la pregunta cuya categoría coincida con el color de la casilla del tablero.



QUESITO

El jugador o equipo a tu izquierda saca una carta y lee la pregunta cuya categoría coincida con el color de la casilla de quesito.



DIVISIÓN

El jugador o equipo a tu izquierda saca una carta y lee LAS DOS preguntas cuyas categorías coincidan con los dos colores de la casilla del tablero. Debes elegir UNA de las dos preguntas y responderla.



COMODÍN

¡TÚ eliges la categoría! El jugador o equipo a tu izquierda saca una carta y lee la pregunta de la categoría que hayas elegido.



ROBO

Coges una ficha de robo. A continuación, el jugador o equipo a tu izquierda saca una carta y lee la pregunta cuya categoría coincida con el color de la casilla de robo. Incluso si no respondes la pregunta correctamente, te quedas la ficha. ¡Puedes usar esa ficha más adelante para robar la pregunta de un oponente! Consulta la sección FICHAS DE ROBO en la página siguiente para más detalles.



PREGUNTA PARA TODOS

El espacio central del tablero es una casilla de Pregunta para todos. Si logras caer exactamente aquí, TÚ eliges la categoría, sacas una carta y lees la pregunta en voz alta. Que nadie más vea la respuesta, ¡ya que cualquiera puede intentar responder! Consulta la página siguiente para más detalles sobre las reglas de Pregunta para todos.



VUELVE A TIRAR

Si caes aquí, no respondes ninguna pregunta. En vez de eso, vuelves a tirar el dado y mueves tantas casillas como indique el resultado. Puedes mover en una dirección diferente a la de tu turno anterior. A continuación, sigue las instrucciones de la casilla en la que caigas.

3. ¡Responde la pregunta!

- ▶ ¿Juegas de forma **INDIVIDUAL**? Respondes tú mismo la pregunta.
- ▶ ¿Jugáis por **EQUIPOS**? Razonad la respuesta entre los compañeros de equipo. Después, un miembro cualquiera del equipo (incluido tú) deberá responder.
- ▶ ¿Es la casilla de **PREGUNTA PARA TODOS**? Cualquier jugador o equipo que crea saber la respuesta puede declarar que quiere responder. Para ello, puede dar una palmada en la mesa o levantar la mano. El primero que declare será el primero en responder.

4. ¿Has respondido correctamente?

- ▶ **MODO CLÁSICO**: Si respondes correctamente en una casilla de **quesito** o en la de **Pregunta para todos**, ¡ganas un quesito del mismo color que la categoría de la pregunta! Después, **VUELVES A TIRAR EL DADO**. Si caes en cualquier otra casilla, vuelves a tirar el dado, sin más.
- ▶ **MODO TRIVIAL**: Si respondes correctamente en **una casilla cualquiera**, ¡ganas un quesito del mismo color que la categoría de la pregunta! Después, **VUELVES A TIRAR EL DADO**.
- ▶ **PREGUNTA PARA TODOS**: Consulta la carta para ver si has acertado.
 - **¿Has respondido correctamente?** ¡Ganas un quesito del mismo color que la categoría de la pregunta! Si tú o tu equipo sois los que habéis caído en la casilla de Pregunta para todos, **VOLVÉIS A TIRAR EL DADO**. Si no, la partida continúa hacia la izquierda del jugador o equipo que haya caído en la casilla.
 - **¿No has respondido correctamente?** ¡No le digas la respuesta correcta a nadie! No puedes volver a responder, pero otros jugadores o equipos pueden intentarlo, empezando por el segundo que haya declarado responder. La Pregunta para todos termina cuando alguien responde correctamente O BIEN cuando todos han respondido mal.

5. Si respondes mal, termina tu turno.

- ▶ Pasa el dado al jugador o equipo que esté a tu izquierda. Ahora es su turno.

IMPORTANTE

No se puede ganar más de un quesito del mismo color. Se pueden seguir respondiendo preguntas de la categoría de ese color. Si las respondes correctamente, coges una ficha de robo y vuelves a tirar el dado.

6. Las cartas que ya se han leído no se devuelven al mazo.

- ▶ En vez de eso, se forma una pila de descarte con ellas. Si os quedáis sin cartas, barajad la pila de descarte, formad mazos con la respuesta bocabajo y colocadlos al lado del tablero.

7. La partida continúa hasta que un jugador o equipo haya conseguido los seis quesitos de diferentes colores.

FICHAS DE ROBO



Las fichas de robo te permiten responder a una pregunta que un oponente haya respondido incorrectamente.

Importante: no puedes robar una pregunta de verdadero o falso ni responder a la misma pregunta más de una vez.

CÓMO ROBAR:

1. Si un jugador o equipo da una respuesta que tú o tu equipo creáis que es incorrecta, entonces, **ANTES** de que se revele la respuesta correcta, tú o tu equipo podréis declarar que queréis robar la pregunta.
2. Más de un jugador o equipo pueden robar la misma pregunta. Si tú o tu equipo habéis sido los primeros en declarar, respondéis primero.
3. Devuelve una ficha de robo a la pila y responde la pregunta. Consulta la respuesta, pero **¡NO LA REVELES** si hay más jugadores que hayan robado!
4. ¿Has respondido correctamente?
SÍ: ¡Ganas un quesito del mismo color que la categoría de la pregunta! Si ya tienes un quesito de ese color, coge otra ficha de robo.
NO: Termina tu turno. El siguiente jugador o equipo que haya declarado que quiere robar gasta una ficha y responde la pregunta.
5. El robo termina cuando alguien responde correctamente O BIEN cuando todos los que hayan robado hayan intentado responder ya.
6. Cuando termina el robo, el turno termina también. La partida continúa hacia la izquierda del jugador o equipo ORIGINAL.

CÓMO GANAR

1. Cuando hayas rellenado tu portquesitos con seis quesitos de diferentes colores, colócalo inmediatamente en el espacio central.
2. En tu SIGUIENTE turno, los demás jugadores o equipos se ponen de acuerdo y eligen la categoría de tu pregunta final ANTES de sacar la carta siguiente.
 - ▶ Si respondes correctamente la pregunta, ganas. ¡Enhorabuena!
 - ▶ Si no aciertas, termina tu turno. Deja tu portquesitos en el espacio central.
 - ▶ En tu siguiente turno, intenta contestar otra pregunta final. De nuevo, el resto de los jugadores eligen la categoría ANTES de sacar otra carta y leer la pregunta. Puede ser de la misma categoría que la de tu turno anterior o de una categoría diferente. Si respondes correctamente la pregunta, ganas.
 - ▶ ¿No has respondido correctamente? Sigue intentándolo hasta que lo consigas...
... o hasta que otro jugador o equipo gane.