



CHRIS HANEY Y SCOTT ABBOTT · CANADÁ 1981

Más de 100 millones de ejemplares, una treintena de países y una veintena de lenguas. El Trivial es, probablemente, el mejor juego de mesa para demostrar tus conocimientos de cultura general. ¿Te atreves a completar la rueda?

### Geografía

La cuna del juego es Montreal, la segunda ciudad más grande de Canadá y uno de los lugares de habla francófona con más habitantes de todo el mundo. Desde allí, el juego saltó a Estados Unidos y, hoy, casi 40 años más tarde, ya se vende en 26 países de todo el mundo.

### Arte y literatura

En español, el adjetivo *trivial* define algo común, que es sabido por todos. La palabra procede de latín *trivialis*, un término que los antiguos romanos utilizaban para las conversaciones entre viajeros y comerciantes, cuando hablaban sobre cualquier tema en las *trivium* o cruces de caminos.

## Historia

La idea del Trivial surgió la fría noche del 15 de diciembre de 1979. El periodista Scott Abbott y su colega fotógrafo Chris Haney querían jugar al Scrabble pero les faltaban piezas, así que decidieron crear su propio juego. Idearon las reglas básicas del Trivial en un par de horas y al cabo de un tiempo decidieron comercializarlo.

## Entretenimiento y espectáculo

En sus casi cuatro décadas de vida, se han creado todo tipo de versiones temáticas del juego: desde Star Wars, pasando por Disney, El Señor de los Anillos, The Beatles o The Rolling Stones. Además, también se han hecho programas de televisión y adaptaciones digitales del juego para ordenadores, videoconsolas, tabletas y móviles.

## Deportes

La idea de Haney y Abbot no fue un proyecto ganador de inmediato. Ideado en 1979, el juego no se publicó hasta dos años después gracias a 32 pequeños inversores, la mayoría de los cuales eran amigos, familiares y conocidos de los creadores. Sin embargo, el Trivial acabaría ganando este partido: a día de hoy ya se han vendido más de 100 millones de copias en todo el mundo.

## Ciencia

El Trivial está compuesto por cuatro elementos básicos: un tablero con casillas de los seis colores y la meta en el centro, un dado, centenares de tarjetas con preguntas en una cara y respuestas en la otra y, por último, las fichas que deben rellenarse con *quesitos* de todos los colores. ¡Debes responder correctamente al menos una pregunta de cada temática y color para ganar!