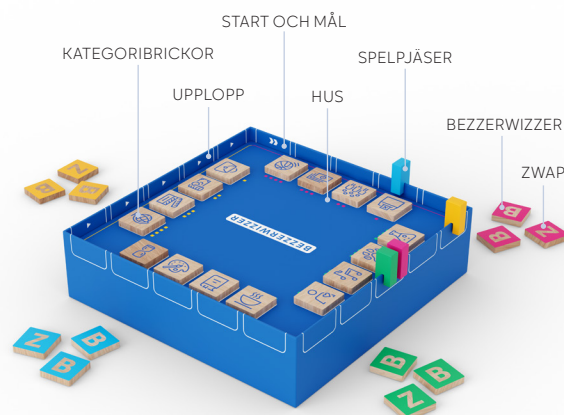


REGLER



FÖREDRAR DU
VIDEOREGLER?
SCANNA QR-KODEN!

1 INNAN NI BÖRJAR



SPELET INNEHÅLLER:

1 SPELPLAN
20 KATEGORIBRICKOR
8 BEZZERWIZZER-BRICKOR
4 ZWAP-BRICKOR
4 SPELPJÄSER
1 KORTHÅLLARE
147 FRÅGEKORT
1 BOMULLSPÅSE
1 UPPSÄTTNING REGLER

- Dela in er i två, tre eller fyra lag. Ett lag kan bestå av en eller flera spelare.
- Välj en färg per lag och ta en spelpjäs i samma färg.
- Ta två BEZZERWIZZER-brickor och en ZWAP i samma färg.
- Lägg kategoribrickorna i påsen och ställ spelpjäserna på startfältet.

2 SPELETS GÅNG

Den första omgången börjar med att varje lag drar fyra kategoribrickor var från påsen. Lägg brickorna med framsidan upp i önskad ordning på de fyra platserna i det huset som motsvarar lagets färg.

Ett rätt svar ger antingen **1, 2, 3** eller **4 poäng**, vilket prickarna ovanför platserna i huset visar.

Kom överens om vilket lag som ska börja. Detta lag får nu höra en fråga värd **1 poäng** som ett av de andra lagen läser upp. Om laget svarar rätt får det **1 poäng** och får gå **1 steg** med sin spelpjäs. Om laget svarar fel eller säger pass står spelpjäsen kvar.

När laget har besvarat sin fråga vänds kategoribrickan upp och ner och kategorin är nu färdig. Turen går därefter vidare medsols tills alla lag har fått svara på sin fråga värd **1 poäng**. Därefter fortsätter lagen på samma sätt med frågorna värda **2, 3** och slutligen **4 poäng**.

Den första omgången är nu slut. Om inget lag har kommit i mål läggs alla kategoribrickorna tillbaka i påsen och en ny omgång påbörjas. Vilket lag som ska börja skiftar medsols varje omgång. För varje fråga ska ett nytt frågekort dras.

3 TAKTIK

Spelet innehåller två olika taktikbrickor som ni kan använda för att få extra poäng eller ställa till det för motståndarna.

B BEZZERWIZZER: Om ni tror att laget som har fått frågan inte kommer att kunna besvara den men att ni faktiskt kan det, kan ni lägga en BEZZERWIZZER och därmed få möjligheten att ta poäng. Man får bara lägga sin BEZZERWIZZER när det är ett av de andra lagens tur.

Z ZWAP: Om ni vill byta plats på två av kategoribrickorna i spelet kan ni lägga en ZWAP. Man får bara lägga sin ZWAP när det är ens egen tur.

Läs mer om BEZZERWIZZER- och ZWAP-brickorna på baksidan.

När ett lag har använt en taktikbricka kan den inte användas igen förrän nästa omgång då lagen får tillbaka sina taktikbrickor. Man måste inte använda alla sina taktikbrickor under en omgång om man inte vill.

4 SPELETS SLUT

Det lag som först hamnar på eller passerar målfältet vinner.

Om något av de andra lagen har fått färre frågor än det som har gått i mål så fortsätter omgången tills alla lag har svarat på lika många frågor.

Om fler än ett lag har gått i mål under samma omgång så avgörs segern i en finalomgång:

I finalen läggs först alla kategoribrickorna tillbaka i påsen. Därefter ska varje finallag dra en kategoribricka var och i tur och ordning besvara en fråga i den kategori som de har dragit.

Om fler än ett av finallagen svarar rätt fortsätter man med ytterligare omgångar tills endast ett lag har svarat rätt under en omgång.

Detta lag har vunnit spelet!

BEZZERWIZZER

Quizklassikern för dig
som älskar att veta bäst!

B BEZZERWIZZER

Om man tror att man kan svara på en av de andra lagens frågor kan man lägga en BEZZERWIZZER. Ett lag kan lägga sin BEZZERWIZZER antingen före eller efter att uppläsaren har börjat läsa upp frågan.

Det är bara ett lag i taget som kan bezzerwizzra en fråga, så det gäller att vara först med att lägga sin BEZZERWIZZER på spelplanen och säga 'Bezzewizzer'.

Laget som har fått frågan svarar först. Omedelbart därefter ska det bezzerwizzrande laget ge sitt förslag till svar. Därefter ger uppläsaren det rätta svaret.

Om det första laget svarar rätt kan det bezzerwizzrande laget varken få eller förlora några poäng. Om det första laget svarar fel eller säger pass får det bezzerwizzrande laget poäng enligt följande:

- **3 poäng** för rätt svar om laget bezzerwizzrade INNAN frågan lästes upp.
- **1 poäng** för rätt svar om laget bezzerwizzrade EFTER att frågan lästs upp.
- **Minus 1 poäng** om det bezzerwizzrande laget svarar fel eller säger pass.

Därefter vänds BEZZERWIZZER-brickan upp och ner och är ute ur spelet fram tills nästa omgång.

Upploppet: Om laget som har fått frågan står på upploppet (markerat med vita pilar) kan det bezzerwizzrande laget använda sina poäng för att flytta det första lagets spelpjäsk bakåt (ett eller tre steg) istället för att själva gå framåt.

Ett lag som står på start- och målfältet kan aldrig gå baklänges.

Uppläsaren får också lägga en BEZZERWIZZER, men för att få 3 poäng måste det ske INNAN uppläsaren har sett frågan.

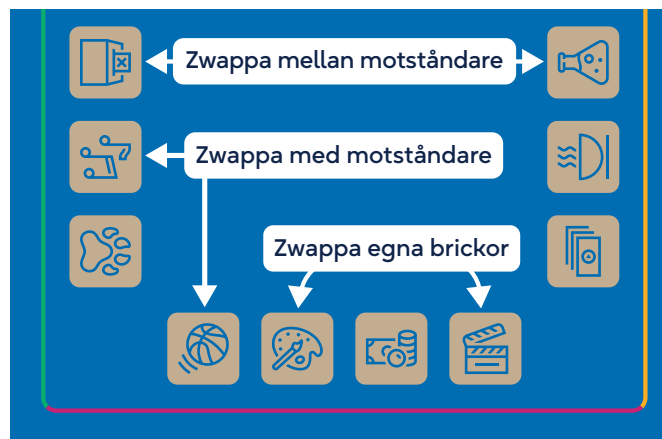
Z ZWAP

Man kan lägga en ZWAP om man vill bli av med en kategoribricka, stjäla en kategori från ett motståndarlag eller bara ställa till det för de andra genom att byta plats på deras kategorier.

Ett lag får bara lägga sin ZWAP när det är deras egen tur och den måste spelas innan uppläsaren har börjat läsa upp frågan.

Lägg en ZWAP på spelplanen och byt plats på två kategoribrickor i spelet.

Man kan zwappa både motståndarnas och sina egna brickor. Kategoribrickor som är vända får inte zwappas.



Om ett lag zwappar en kategoribricka som ett annat lag har lagt en BEZZERWIZZER på, kan det laget ångra sig och dra tillbaka sin bricka. De andra lagen har nu möjlighet att lägga en BEZZERWIZZER på den nya kategorin.

Därefter vänds ZWAP-brickan upp och ner och är ute ur spelet fram tills nästa omgång.

KATEGORIER

 DESIGN Kläder, möbler, interiör och formgivare	 MUSIK Musiker, album, låtar och sångtexter	 SERIER Titlar, avsnitt, citat och roller
 FILM Skådespelare, regissörer, titlar, roller och citat	 MÄNNISKAN Sjukdomar, hälsa, medicin och anatomi	 SPORT Idrottare, grenar och prestationer
 GEOGRAFI Länder, städer, floder, sjöar, berg och flaggor	 NATUR Djur, växter, naturområden, geologi och miljö	 SPRÅK Främmande språk, grammatik och talesätt
 HISTORIA Historiska personer, platser och händelser	 NATURVETENSKAP Fysik, kemi, matematik, astronomi och klimat	 TECH & GAMING Teknologi, IT, prylar, dator- och brädspel
 KONST & SCEN Klassisk musik, scenkonst och målningar	 NÄRINGS LIV Företag, företagare, produkter och reklam	 TRADITION & TRO Religion, mytologi, traditioner och legender
 LITTERATUR Verk, författare, citat och litterära figurer	 POLITIK Politiker, partier och regeringar	 TV & RADIO Program, podcaster och dokumentärer
 MAT & DRYCK Gastronomi, kockar och restauranger	 SAMHÄLLE Organisationer, lagstiftning och medier	

Läs mer om spelet och våra hållbara materialval på bezzewizzer.se