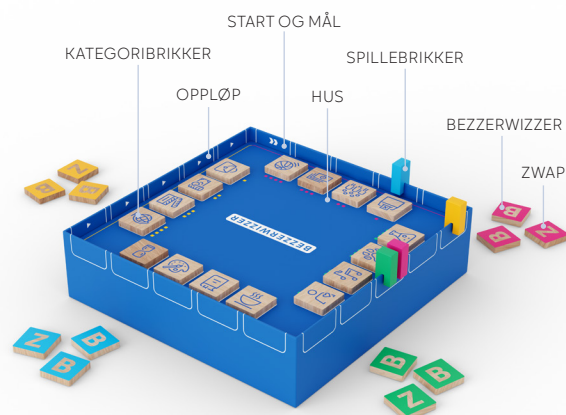


REGLER



FORETREKKER DU
VIDEOREGLER?
SKANN QR-KODEN!

1 FØR DERE BEGYNNER



SPILLET INNEHOLDER:
1 SPILLEBRETT
20 KATEGORIBRIKKER
8 BEZZERWIZZER-BRIKKER
4 ZWAP-BRIKKER
4 SPILLEBRIKKER
1 KORTHOLDER
147 SPØRSMÅLSKORT
1 POSE TIL BRIKKER
REGLER

- Del inn i to, tre eller fire lag. Et lag kan bestå av én eller flere spillere.
- Velg en lagfarge og ta spillebrikken i samme farge.
- Ta to BEZZERWIZZER-brikker og én ZWAP-brikke i samme farge.
- Legg kategoribrikkene i posen og sett spillebrikkene på startfeltet.

2 SPILLETS GANG

Første runde begynner med at hvert lag trekker fire kategoribrikker fra posen. Legg kategoribrikkene med forsiden opp i ønsket rekkefølge på de fire plassene i huset som samsvarer med lagfargen.

Et riktig svar gir enten **1, 2, 3** eller **4 poeng**, slik prikkene over plassene i huset viser.

Bestem hvilket lag som skal starte. Dette laget får nå et spørsmål til **1 poeng** som et av de andre lagene leser opp. Hvis laget svarer riktig, får det **1 poeng** og får flytte spillebrikken **1 felt** frem. Hvis laget svarer galt, eller melder pass, skal spillebrikken bli stående.

Når laget har svart på spørsmålet sitt, snus kategoribrikken, og denne kategorien er nå stengt. Turen går så videre i klokkeretning til alle lagene har fått et spørsmål verdt **1 poeng**. Deretter fortsetter lagene med spørsmålene til **2, 3** og til slutt **4 poeng**.

Første runde er nå ferdig. Hvis ingen lag har kommet i mål, legges alle kategoribrikkene tilbake i posen og en ny runde begynner. Retten til å begynne skifter i klokkeretning etter hver runde. Trekk et nytt spørsmålskort for hvert spørsmål.

3 TAKTIKK

Spillet inneholder to ulike taktiske brikker som man kan bruke til å få ekstrapoeng eller til å lage trøbbel for motstanderne.

B BEZZERWIZZER: Hvis man tror at laget som har fått spørsmål, ikke vet svaret, men at en selv vet det, kan man legge en BEZZERWIZZER og kanskje få ekstrapoeng. Man kan bare legge en BEZZERWIZZER når det er et av de andre lagene sin tur.

Z ZWAP: Hvis man vil bytte plass på to av kategoribrikkene i spillet, kan man legge en ZWAP. Man kan bare legge en ZWAP når det er ens egen tur.

Dere kan lese mer om BEZZERWIZZER- og ZWAP-brikkene på baksiden.

Når et lag har brukt en taktikk-brikke, utgår den av spillet frem til neste runde. Da får lagene alle sine taktikk-brikker tilbake. Man behøver ikke å bruke alle taktikk-brikkene i en runde.

4 SPILLETS SLUTT

Vinneren er det laget som først lander på eller passerer målfeltet.

Hvis noen av de andre lagene har fått færre spørsmål enn laget som er i mål, fortsetter runden til alle lag har fått like mange spørsmål.

Hvis flere lag går i mål i samme runde, blir det finale:

I finalen legges først alle kategoribrikkene tilbake i posen. Deretter skal hvert finalelag trekke en kategoribrikke og etter tur besvare et spørsmål i kategorien laget har trukket. Hvis alle finalelagene svarer riktig, fortsetter dere med enda en runde.

Fortsett til det bare er ett lag som har svart riktig i finalerunden.

Dette laget har vunnet spillet!

BEZZERWIZZER

Quizklassikeren for deg
som elsker å vite bedre!

B BEZZERWIZZER

Man kan spille en BEZZERWIZZER hvis man mener man kan svare på et av de andre lagenes spørsmål. Et lag kan legge en BEZZERWIZZER enten før eller etter at oppleseren begynner å lese spørsmålet høyt.

Det er bare ett lag som kan legge en BEZZERWIZZER på et spørsmål, så det gjelder å være først med å legge BEZZERWIZZEREN på spillebrettet og si 'Bezzerwizzer'.

Laget som har fått spørsmålet, svarer først. Umiddelbart etterpå skal det bezzerwizzende laget si sitt forslag til svar. Deretter leser oppleseren det riktige svaret høyt.

Hvis det første laget svarer riktig, kan det bezzerwizzende laget ikke få eller miste poeng.

Hvis det første laget svarer galt eller melder pass, får eller mister det bezzerwizzende laget poeng slik:

- **3 poeng** for riktig svar hvis laget la sin BEZZERWIZZER FØR spørsmålet ble opplest.
- **1 poeng** for riktig svar hvis laget la sin BEZZERWIZZER ETTER at spørsmålet ble opplest.
- **Minus 1 poeng** hvis det bezzerwizzende laget svarer galt.

Når turen er slutt, snus BEZZERWIZZER-brikken, og den er nå ute av spill til neste runde.

Oppløp: Hvis laget som har fått spørsmål står på oppløpet (markert med hvite piler), kan det bezzerwizzende laget velge å bruke sine poeng på å flytte det første lagets spillebrikke tilbake (1 eller 3 felt) i stedet for å flytte frem selv.

Et lag som står på start- og målfeltet, kan aldri flyttes tilbake.

Oppleseren kan også legge en BEZZERWIZZER, men for å få 3 poeng må brikken legges FØR oppleseren selv ser spørsmålet.

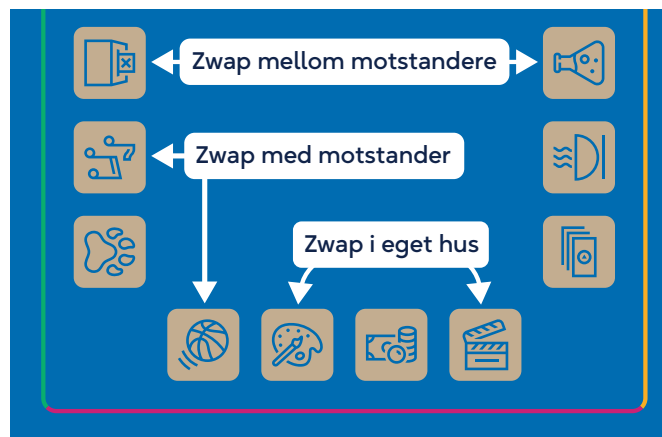
Z ZWAP

Man kan legge en ZWAP hvis man vil kvitte seg med en kategori, stjele en kategori fra et motstanderlag eller bare lage trøbbel for motstanderne ved å bytte om på kategoriene deres.

Laget kan bare legge sin ZWAP når det er lagets tur, og den må legges før oppleseren begynner å lese spørsmålet høyt.

Legg en ZWAP på spillebrettet og bytt plass på to av kategoribrikkene som ligger på brettet.

Man kan zwappe både motstanderlagenes og egne kategoribrikker. Snudde kategoribrikker kan ikke zwappes.



Hvis et lag zwapper en kategoribrikke som et annet lag har lagt en BEZZERWIZZER på, kan laget angre og trekke BEZZERWIZZEREN tilbake. Et annet lag har nå mulighet til å legge en BEZZERWIZZER på den nye kategorien.

Når turen er slutt, snus ZWAP-brikken, og den er nå ute av spill til neste runde.

KATEGORIER

 DESIGN Klær, møbler, interiør, designere og logoer	 MENNESKET Sykdommer, helse, medisin og anatomi	 SERIER Titler, episoder, sitater og roller
 FILM Skuespillere, regissører, titler, roller og sitater	 MUSIKK Artister, albumtitler, sanger og tekster	 SPORT Idretter, øvelser, utøvere og prestasjoner
 GEOGRAFI Land, byer, elver, hav, fjell og flagg	 NATUR Dyr, planter, naturområder, geologi og miljø	 SPRÅK Fremmedspråk, grammatikk og uttrykk
 HISTORIE Historiske personer, steder og hendelser	 NATURVITENSKAP Fysikk, kjemi, matematikk, astronomi og klima	 TEKNOLOGI & GAMING Teknologi, IT, gadgets, data- og brettspill
 KUNST & SCENE Klassisk musikk, scenekunst og kunstverk	 NÆRINGS LIV Forretningsfolk, produkter og reklamer	 TRADISJON & TRO Religion, mytologi, tradisjoner og legender
 LITTERATUR Titler, forfattere, sitater og litterære figurer	 POLITIKK Politikere, partier og regjeringer	 TV & RADIO Programmer, podkaster og programledere
 MAT & DRIKKE Gastronomi, kokker og restauranter	 SAMFUNN Organisasjoner, medier og infrastruktur	

Les mer om spillet og våre valg av materialer på bezzerwizzer.no