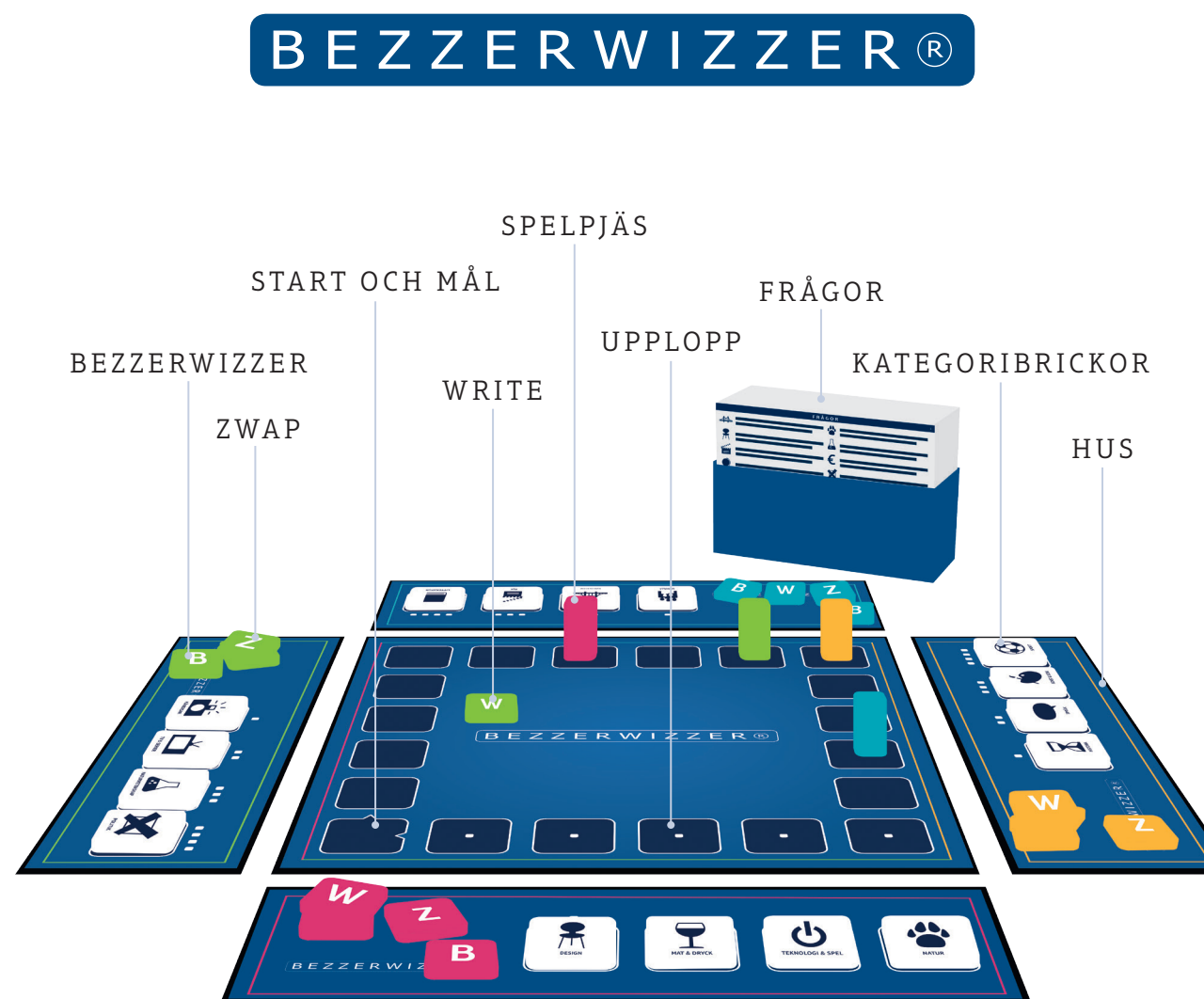


KATEGORIER

- ARKITEKTUR**
Byggnader, arkitekter och stilar
- DESIGN**
Mode, möbler, inredning, formgivare och logotyper
- FILM**
Skådespelare, regissörer, titlar och roller
- GEOGRAFI**
Länder, städer, hav, floder, berg och sjöar
- HISTORIA**
Historiska personer, platser och händelser
- KONST & SCEN**
Klassisk musik, scenkonst, målningar och skulpturer
- KÄNDISAR**
Musiker, skådespelare, idrottare och kungligheter
- LITTERATUR**
Verk, författare och litterära figurer
- MAT & DRYCK**
Gastronomi, kokar, restauranger och kokböcker
- MUSIK**
Musiker, album och låtar

- NATUR**
Djur, växter, stenar och miljö
- NATURVETENSKAP**
Fysik, kemi, matematik, astronomi, medicin och anatomi
- NÄRINGSLIV**
Företag, företagare, produkter och reklam
- POLITIK**
Politiker, partier och regeringar
- SAMHÄLLE**
Organisationer, institutioner, lagstiftning och medier
- SPORT**
Idrottare, grenar och prestationer
- SPRÅK**
Främmande språk, grammatik, talesätt och lånord
- TEKNOLOGI & SPEL**
Teknologi, IT, uppfinningar och spel
- TRADITION & TRO**
Religion, mytologi, traditioner och legender
- TV & SERIER**
Program, serier, roller och programledare



POÄNG

VANLIGA POÄNG

Ett lag får poäng för att besvara sina egna frågor:

- +1 ■
- +2 ■■
- +3 ■■■
- +4 ■■■■
- 0 Fel svar

BEZZERWIZZER-POÄNG

Det bezzewizrande laget får endast poäng om laget som har fått frågan svarat fel:

- +3 För rätt svar om laget bezzewizrade **INNAN** frågan lästes upp.
- +1 För rätt svar om laget bezzewizrade **EFTER** att frågan lästs upp.
- 1 För fel svar.

WRITE-POÄNG

Hur många i laget skrev rätt svar?	Alla	Någon	Ingen
Vanliga poäng (1-4)	JA	JA	NEJ
WRITE-poäng	+2	-2	-2

OBS: Varje poäng motsvarar ett steg på spelplanen. Ett lag som står på startfältet kan aldrig flyttas bakåt.

INNAN NI BÖRJAR

- 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 och ett hus.
- Ta också två BEZZERWIZZER och en ZWAP.
- Om det är minst två spelare i varje lag ska varje lag även ta en WRITE.
- Lägg kategoribrickorna i påsen och ställ spelpjäserna på startfältet.

SPELET INNEHÅLLER: 1 spelplan, 4 hus, 20 kategoribrickor, 8 BEZZERWIZZER, 4 ZWAP, 4 WRITE, 4 spelpjäser, 1 ask till frågekorten, 150 frågekort, 1 påse, 1 block, 2 pennor och 1 uppsättning regler

FÖR ATT SNABBT KOMMA IGÅNG

föreslår vi att ni startar med att läsa avsnitt 1-3 och därefter börjar spela. När ni behöver mer information om taktikbrickorna finner ni den i nedanstående avsnitt.

1 SPELETS GÅNG

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 huset. Ett rätt svar ger antingen **ett, två, tre** eller **fyra poäng** enligt antalet prickar ovanför platserna i huset.

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

När laget har besvarat sin fråga vänder det kategoribrickan upp och ner. Denna kategori är nu färdig. Turen går därefter vidare medsols tills alla lag har fått svara på sin fråga värd ett poäng.

Därefter fortsätter lagen på samma sätt med frågorna värda två, tre och slutligen fyra poäng.

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.

2 TAKTIK

Spelet innehåller tre sorters taktikbrickor. Med hjälp av dem kan man briljera med sina kunskaper, reta sina motståndare och kanske få extrapoäng.

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.

W WRITE: När WRITE läggs ska varje spelare i laget som har fått frågan skriva ner sitt svar utan att prata med sina lagkamrater. Om alla har skrivit rätt svar får laget bonuspoäng, annars blir det straffpoäng. Man kan lägga WRITE-brickan på sitt eget lag när det är ens tur, eller på ett motståndarlag när det är deras tur.

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.

Läs mer om taktikbrickorna i nedanstående avsnitt.

3 SPELETS SLUT

Spelet är slut när ett av lagen har gått i mål.

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. Man kan gå i mål även om man har fler steg än vad som behövs.

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 ännu en omgång.

Finalen fortsätter tills endast ett lag har svarat rätt under en omgång.

Detta lag har vunnit spelet!

BEZZERWIZZER **B**

Om man vill 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 läst 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.

Om det första laget svarar rätt får det bezzerwizzrande laget inga poäng.

Om det första laget svarar fel eller säger pass får det bezzerwizzrande laget poäng enligt följande:

Tre poäng för rätt svar om laget bezzerwizzrade INNAN frågan lästes upp.

Ett poäng för rätt svar om laget bezzerwizzrade EFTER att frågan lästs upp.

Minus ett poäng om det bezzerwizzrande laget svarar fel eller säger pass.

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

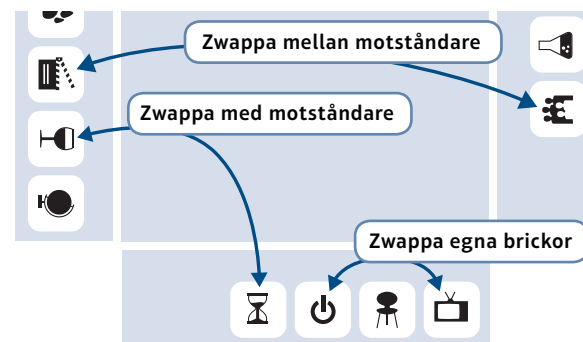
Uppläsaren får också lägga en BEZZERWIZZER, men för att få tre poäng måste det ske innan uppläsaren har sett frågan.

ZWAP **Z**

Man kan lägga en ZWAP om man vill bli av med en kategoribricka, stjäla en favoritkategori från ett motståndarlag eller bara ställa till det för de andra genom att byta plats på deras brickor. 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 eller en WRITE på, kan det laget dra tillbaka sin bricka. De andra lagen kan nu lägga en BEZZERWIZZER eller en WRITE på den nya kategorin.

WRITE **W**

När en WRITE-bricka har lagts ska varje spelare i laget som har fått frågan skriva ner sitt svar utan att diskutera med sina lagkamrater.

Man kan lägga en WRITE på en av motståndarnas frågor om man tror att någon i motståndarlaget kommer att svara fel. I så fall får laget som har fått frågan straffpoäng. Alternativt kan man ge sig själv chansen att få bonuspoäng genom att lägga en WRITE på sin egen fråga, om man tror att alla i laget kan svaret.

Det är bara ett lag i taget som kan lägga en WRITE på en fråga, och en WRITE måste alltid läggas innan frågan har lästs upp.

När alla i laget har skrivit ner sina svar berättar varje spelare vad de har skrivit och uppläsaren läser sedan upp det rätta svaret.

WRITE påverkar inte de vanliga poängen:

Om minst en spelare i laget har svarat rätt så får laget sina **vanliga poäng (1-4)**.

Om alla spelare i laget har skrivit rätt svar får laget **två bonuspoäng**.

Om en eller flera spelare i laget har skrivit fel svar får laget **två straffpoäng**.

Mycket nöje när ni sätter era kunskaper på prov!