

# PELIOHJEET

## 1 ENNEN PELIN ALOITTAMISTA



- Pelaajat muodostavat kaksi, kolme tai neljä joukkuetta. Joukkueessa voi olla yksi tai useampi pelaaja.
- Valitse joukkueen väri ja samanvärisen pelinappula.
- Valitse joukkueesi väriin mukaisesti kaksi BEZZERWIZZER-merkkiä ja yksi ZWAP-merkki.
- Laita aihemerkit pussiin ja aseta pelinappulat aloituskohtaan.

## 2 PELIN KULKU

Peliä pelataan kierroksittain. Jokainen joukkue ottaa pussista neljä aihemerkkiä ja asettaa ne kuvapuoli ylöspäin neljän ruudun päälle omalle puolelleen pelilautaa. Oikeista vastauksista saa **1, 2, 3** tai **4 pistettä** ruutujen yläpuolella olevien pisteiden mukaisesti, joten kannattaa miettiä tarkkaan, mihin järjestykseen aihemerkit asettaa. Jokainen piste on yhden pelilaudan reunassa kiertävän peliradan askeleen arvoinen.

Päättäkää ensimmäisen kierroksen aloittava joukkue. Aloitusvuoron saanut joukkue aloittaa vastaamalla yhden pisteen kysymykseen, jonka jokin toinen joukkue lukee ääneen. Oikeasta vastauksesta joukkueelle annetaan **ynsi piste**, ja pelinappulaa siirretään peliradalla **yhden askeleen verran** eteenpäin. Jos joukkue ohittaa kysymyksen tai vastaa väärin, pelinappula jää paikalleen.

Kummassakin tapauksessa kyseinen aihemerkki käännetään kysymyksen esittämisen ja siihen vastaamisen jälkeen kuvapuoli alaspäin sen merkiksi, että aihe on suljettu. Nostetaan uusi kortti, ja vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle joukkueelle, kunnes kaikki joukkueet ovat vastanneet yhden pisteen kysymykseen.

Sen jälkeen peliä jatketaan **kahden, kolmen** ja lopuksi **neljän pisteen** kysymyksillä (liikkuen pistemäärän mukaisesti **kaksi, kolme** tai **neljä** askelta eteenpäin). Joka kysymykseen nostetaan uusi kysymyskortti.

Näin päättyy ensimmäinen kierros.

Kaikki aihemerkit laitetaan takaisin pussiin ja seuraava kierros alkaa. Aloitusvuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle joukkueelle.

## 3 TAKTIikka

Pelissä on kaksi erilaista taktista merkkiä, joiden avulla voi hidastaa vastapuolen joukkuetta tai ansaita omalle joukkueelle lisäpisteitä.

**B** BEZZERWIZZER: Jos luulet joukkueesi osaavan vastata toiselle joukkueelle esitettyyn kysymykseen, voit kokeilla saada pisteitä käyttämällä BEZZERWIZZERiä. Joukkue voi käyttää BEZZERWIZZERiä vain toisen joukkueen vastausvuorolla.

**Z** ZWAP: Joukkueet voivat käyttää ZWAPia omalla vuorollaan ja vaihtaa kaksi aihemerkkiä pelilaudalla.

Lisätietoja BEZZERWIZZER- ja ZWAP-merkeistä on seuraavalla sivulla.

Yhtä taktista merkkiä voi käyttää vain kerran kullakin kierroksella, eli joukkue saa käytetyt taktiset merkit takaisin käyttöön seuraavan kierroksen alkaessa. Joukkueen ei ole pakko käyttää taktisia merkkejä.

## 4 PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun yksi joukkueista pääsee maaliin. Maaliruutu on sama kuin aloitusruutu.

Jos joltain joukkueelta on kysytty vähemmän kysymyksiä kuin maaliin päässeeltä joukkueelta, kyselykierrosta jatketaan, kunnes kaikilta on kysytty yhtä monta kysymystä. Joukkueiden ei tarvitse päästä maaliin tarkalla pistemäärällä, eli esimerkiksi yhden askeleen päässä maalista oleva joukkue voi päästä maaliin myös kahdella tai kolmella pisteellä.

Jos useampi joukkue on päässyt maaliin samalla kierroksella, seuraa pudotuspeli. Kaikki aihemerkit asetetaan takaisin pussiin. Maaliin päässeet joukkueet nostavat kukin pussista yhden aihemerkin ja vastaavat ko. aiheen kysymykseen. Jos jokainen joukkue vastaa oikein, pelataan uusi kierros. Näin jatketaan, kunnes enää yksi joukkueista on jäljellä.

Tämä joukkue on BEZZERWIZZERin voittaja!

**BEZZERWIZZER®**

Peli, jossa tarvitaan tietoa ja taktikointia!

## BEZZERWIZZER **B**

Käytä BEZZERWIZZERIä ja yritä vastata toisen joukkueen kysymykseen! Kun joukkue haluaa vastata toisen joukkueen kysymykseen, BEZZERWIZZER asetetaan pelilaudalle ja sanotaan "bezzerwizzer" ennen kuin vuorossa olevan joukkueen kysymys on luettu tai sen jälkeen.

Vuorossa oleva joukkue vastaa ensin kysymykseen. Bezzerwizzeröivä joukkue antaa vastauksensa heti sen jälkeen.

Jos vuorossa oleva joukkue vastaa oikein, bezzerwizzeröivä joukkue ei saa pisteitä. Jos vuorossa oleva joukkue vastaa väärin tai jättää kysymyksen väliin ja bezzerwizzeröinyt joukkue vastaa oikein, se saa pisteitä seuraavasti:

**3 pistettä** oikeasta vastauksesta, jos joukkue bezzerwizzeröi ENNEN kysymyksen lukemista.

**1 piste** oikeasta vastauksesta, jos joukkue bezzerwizzeröi kysymyksen esittämisen JÄLKEEN.

**1 rangaistuspiste**, jos bezzerwizzeröivä joukkue vastaa väärin.

Aloitusruudussa oleva joukkue ei kuitenkaan voi koskaan siirtyä taaksepäin laudalla.

Kysymyksen ääneen lukeva joukkue voi myös bezzerwizzeröidä, mutta ainoastaan ENNEN kysymyksen esittämistä, voittaakseen 3 pistettä.

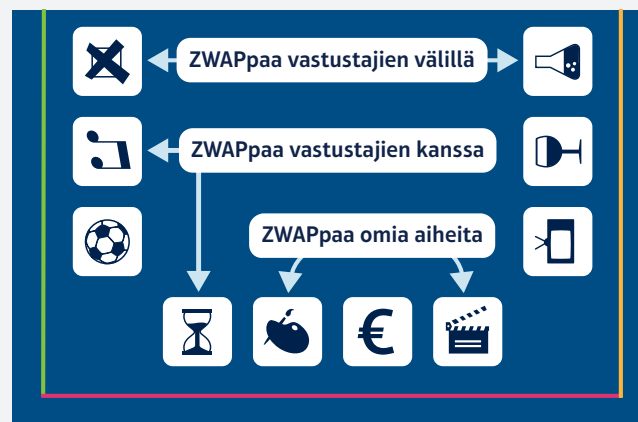
### LOPPUSUORA

Jos vuorossa ollut joukkue on valkoisin nuolin (↳) merkityllä loppusuoralla, bezzerwizzeröinyt joukkue voi myös käyttää saamansa pisteet siirtämällä vuorossa olleen joukkueen pelinappulaa yhden tai kolme askelta taaksepäin ja jäädä itse paikalleen.

## ZWAP **Z**

Voit käyttää ZWAPia ja vaihtaa hankalan aihekerkin toisen joukkueen parempaan aihekerkkiin tai vaikeuttaa kilpailevien joukkueiden peliä. Joukkueet voivat käyttää ZWAPiaan omalla vuorollaan ja ennen kysymyksen esittämistä.

Asettaessaan ZWAPin pelilaudalle joukkue saa vaihtaa kaksi pelilaudalla kuvapuoli ylöspäin olevaa aihekerkkiä. Voit vaihtaa sekä toisen joukkueen että oman joukkueesi aihekerkkejä. Kuvapuoli alaspäin käännettyjä aihekerkkejä ei voi vaihtaa.



Jos vuorossa oleva joukkue käyttää ZWAPiaan aiheen vaihtamiseen ja toinen joukkue on bezzerwizzeröinyt kyseisen aiheen, bezzerwizzeröinyt joukkue saa ottaa BEZZERWIZZER-merkinsä pelilaudalta. Nyt jokin toinen joukkue voi bezzerwizzeröidä uuden aihealueen.

## AIHEET

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>ARKKITEHTUURI</b><br>Rakennukset, arkkitehdit ja tyyli suunnat                        | <b>LIIKE-ELÄMÄ</b><br>Yritykset, yritys elämän vaikuttajat ja tuotteet     | <b>TAIDE</b><br>Klassinen musiikki, teatteri, maalaukset ja veistokset              |
| <b>DESIGN</b><br>Muoti, huonekalut, sisustus, suunnittelijat ja logot                    | <b>LUONTO</b><br>Eläimet, kasvit, geologia ja ympäristö                    | <b>TEKNIikka &amp; PELIT</b><br>Teknologia, tietotekniikka, keksinnöt ja pelaaminen |
| <b>ELOKUVA</b><br>Elokuvien nimet, näyttelijät, ohjaajat, roolihahmot ja elokuvasitaatit | <b>MAANTIETO</b><br>Maat, kaupungit, meret, joet, järvet ja vuoret         | <b>TELEVISIO</b><br>Ohjelmat, sarjat, roolit ja juontajat                           |
| <b>HISTORIA</b><br>Historialliset henkilöt, paikat ja tapahtumat                         | <b>MUSIIKKI</b><br>Artistit, albumit, kappaleet ja sanoitukset             | <b>TIEDE</b><br>Fysiikka, kemia, matematiikka ja astronomia                         |
| <b>IHMINEN</b><br>Fysiologia, psykologia, anatomia ja lääketiede                         | <b>PERINTEET &amp; USKOMUKSET</b><br>Uskonto, mytologia, tavat ja legendat | <b>URHEILU</b><br>Urheilijat, urheilulajit, tapahtumat ja ennätykset                |
| <b>KIELI</b><br>Kielet, kielioppi, idiomit ja sanonnat                                   | <b>POLITIikka</b><br>Poliitikot, puolueet ja hallintomuodot                | <b>YHTEISKUNTA</b><br>Organisaatiot, instituutiot, lainsäädäntö ja tiedotusvälineet |
| <b>KIRJALLISUUS</b><br>Kirjojen nimet, kirjailijat ja kirjallisuuden hahmot              | <b>RUOKA &amp; JUOMA</b><br>Gastronomia, kokit, ravintolat ja keittokirjat |   |