

BEZZERWIZZER®

BEZZERWIZZER Underholdning er et kunnskapsspill der både kunnskap og taktikk avgjør hvem som vinner. Laget som først kommer rundt spillebrettet har vunnet. Lagene rykker frem på spillebrettet etter å ha svart riktig på et av spillets 1 600 spørsmål, og bestemmer selv rekkefølgen på de fire kategoribrikkene de trekker i hver runde, og hvor mange poeng hver kategori skal ha.

I BEZZERWIZZER gis det også poeng for å svare rett på spørsmål som motstanderne ikke klarer. Men kun hvis man satser riktig, ellers kan det koste straffepoeng. Det er også mulig å spille motstanderne et puss ved å bytte om på kategoriene underveis.

God fornøyelse med å sette dine kunnskaper om underholdning på spill!

SпилETS INNHold: 1 spillebrett, 4 hus, 16 kategoribrikker, 8 BEZZERWIZZER-brikker, 4 ZWAP-brikker, 4 spillebrikker, 1 eske til spørsmålskort, 100 spørsmålskort, 1 regelsett, 1 pose og 1 kategorioversikt



ACTION & KOMEDIE
Skuespillere, titler, sitater og regissører



ALLSANG
Viser, salmer og barnesanger



BESTSELGERE
Forfattere, titler og litterære figurer



DRAMA
Skuespillere, titler, sitater og regissører



KLASSISK & JAZZ
Verk, musikere, komponister og titler



KRIM & SKREKK
Skuespillere, titler, sitater og regissører



MEDIA
Aviser, magasiner, radio og Internett



POP
Poplåter, hits, band og sangere



REKLAME
Kampanjer, slogans, skuespillere og produkter



RnB & HIPHOP
RnB, hiphop, soul og disco



ROCK
Rockemusikere, band, album og titler



SLADDER
Skandaler, historier, navn og rykter



SLAGER
Melodi Grand Prix, danseband og landeplager



SPILL
Brettspill, dataspill, utendørspill og kortspill



TV
Programmer, programledere og kanaler



TV-SERIER
Amerikanske, europeiske og norske tv-serier

Visste du at BEZZERWIZZER også finnes i andre utgaver?

BEZZERWIZZER Original, som ble nominert til Årets Spill 2009, og kritikerroste BEZZERWIZZER Familie. Les mer på www.bezzewizzer.no.

FØR SPILLET STARTER

Spillerne deles inn i to, tre eller fire lag. Et lag kan bestå av en eller flere spillere. Jo flere lag, jo mer blir spillet preget av taktikk og uforutsigbarhet.

Hvert lag velger et hus, en spillebrikke, to BEZZERWIZZER-brikker og en ZWAP-brikke i samme farge. Legg spillebrikkene i posen og trekk så for å avgjøre hvem som skal begynne spillet. Deretter plasseres spillebrikkene i startfeltet. De 16 kategoribrikkene legges i posen, og spillet kan begynne.

SPILLETS GANG

Spillet begynner med at hvert lag trekker fire kategoribrikker fra posen. Hvert lag skal besvare et spørsmål i hver av sine fire kategorier. Lagene bestemmer selv rekkefølgen på spørsmålene ved å plassere kategoribrikkene på de fire plassene i huset med forsiden opp. Når kategoribrikkene ligger i ønsket rekkefølge, plasseres husene langs spillebrettet. Lagene er da klar til første spørsmål.

Det laget som vant trekningen, starter med å svare på et spørsmål til ett poeng. **Hvis laget svarer riktig, flyttes lagets spillebrikke ett felt i klokkeretning. Hvis laget svarer galt, skal spillebrikken bli stående.** Kategoribrikken snus med baksiden opp når svaret er avgitt, uansett om laget svarer riktig eller galt.

Så går turen videre, med klokka, til neste lag, helt til alle lag har fått et spørsmål verdt ett poeng. Deretter fortsetter man med spørsmål til to, tre og til slutt fire poeng. Det trekkes nytt spørsmålskort for hvert spørsmål.

Et riktig svar gir enten ett, to, tre eller fire poeng, som prikkene over huset viser. Spillebrikkene flyttes i takt med de poengene som lagene oppnår. Hvert poeng tilsvarer ett felt på spillebrettet.

Når alle lag har fått fire spørsmål og ingen er kommet i mål, legger lagene alle kategoribrikkene tilbake i posen, og trekker fire nye kategoribrikker. Retten til å begynne går i klokkeretning og går videre til neste lag hver gang lagene trekker fire nye kategoribrikker.

ZWAP

En ZWAP-brikke gir rett til å bytte om på to kategoribrikker under spillets gang. Når et lag legger en ZWAP-brikke på spillebrettet, kan laget bytte om på to kategoribrikker som ligger med forsiden opp i husene. Lagene kan f.eks. velge å kvitte seg med en uønsket kategori ved å bytte den med en favorittkategori hos en motstander. Det er også mulig å bytte om på kategoribrikker mellom to motstandere, eller endre sine egen eller motstanderens rekkefølge på kategoribrikkene.

En ZWAP-brikke kan bare benyttes når det er lagets tur og før spørsmålet er stilt.

Når ZWAP-brikken har vært i bruk, utgår den av spillet til neste kategoritrekning, da den returneres til laget. Det er ikke noe krav om at laget må bruke sin ZWAP-brikke.

BEZZERWIZZER

En BEZZERWIZZER-brikke gir et lag mulighet til å svare på spørsmål, som de andre lagene får. Når et lag vil svare på et av de andre lagenes spørsmål, legger de en BEZZERWIZZER-brikke på spillebrettet og sier 'bezzerwizzer'. Det er bare ett lag som kan utfordre et spørsmål med en BEZZERWIZZER-brikke, så det gjelder å være først ute. Etter en utfordring utgår BEZZERWIZZER-brikken av spillet til neste trekning av fire kategoribrikker, og går da tilbake til laget. Det er ikke noe krav om at laget må bruke sine BEZZERWIZZER-brikker.

BEZZERWIZZER TIL TRE POENG: Hvis et lag vet mye om en spesiell kategori, kan laget utfordre med BEZZERWIZZER-brikken **før spørsmålet til det andre laget er lest opp.**

Det andre laget skal så først forsvare seg ved å prøve å svare riktig på spørsmålet. Når det forsvarende lag har svart, må det utfordrende lag umiddelbart komme med sitt svar på spørsmålet. Hvis det forsvarende lag bruker sin ZWAP-brikke til å bytte den utfordrede kategorien, kan utfordrer velge å annullere utfordringen og ta sin BEZZERWIZZER-brikke tilbake. Hvis utfordringen annulleres, kan et annet lag utfordre i den nye kategorien. Oppleseren kan utfordre med BEZZERWIZZER-brikken, så lenge hun ikke har sett hverken spørsmål eller svar.

Hvis det forsvarende lag svarer riktig, flytter det spillebrikken sin frem det antall felt spørsmålet er verdt. Det utfordrende lag får hverken poeng eller straffepoeng, men mister sin BEZZERWIZZER-brikke, uansett om svaret er riktig eller galt.

Hvis det forsvarende lag svarer galt eller melder pass, og det utfordrende lag svarer riktig, skal forsvarende lag bli stående, mens utfordrende lag rykker tre felt frem, uansett hvor mange prikker det er over kategoribrikken i huset til det forsvarende lag. Hvis forsvarende lag befinner seg på oppløpssiden, som er markert med hvite prikker, kan det utfordrende lag velge å flytte spillebrikken til det forsvarende lag tre felt tilbake i stedet for å flytte frem selv.

Hvis begge lag svarer galt eller melder pass, skal forsvarende lag bli stående, og utfordrende lag flytte ett felt tilbake på spillebrettet. Et lag som står på startfeltet kan ikke flyttes tilbake.

BEZZERWIZZER TIL ETT POENG: Hvis et lag tror det kan svare på et spørsmål som et av de andre lagene har fått, kan laget utfordre med BEZZERWIZZER-brikken **etter at spørsmålet til det forsvarende lag er lest opp.**

Laget kan utfordre fra spørsmålet er lest opp til det forsvarende laget begynner å svare på det. Når det forsvarende lag har svart, må det utfordrende lag umiddelbart komme med sitt svar på spørsmålet. Oppleseren kan utfordre så lenge han ikke har sett svaret.

Hvis det forsvarende lag svarer riktig, flytter det spillebrikken sin frem det antall felt spørsmålet er verdt. Det utfordrende lag får hverken poeng eller straffepoeng, men mister sin BEZZERWIZZER-brikke, uansett om svaret er riktig eller galt.

Hvis det forsvarende lag svarer galt eller melder pass, og det utfordrende laget svarer riktig, skal forsvarende lag bli stående, mens utfordrende lag rykker ett felt frem, uansett hvor mange prikker det er over kategoribrikken i huset til forsvarende lag. Hvis forsvarende lag befinner seg på oppløpssiden, som er markert med hvite prikker, kan utfordrende lag velge å flytte spillebrikken til forsvarende lag ett felt tilbake i stedet for å flytte frem selv.

Hvis begge lag svarer galt eller melder pass, skal forsvarende lag bli stående, og utfordrende lag flytte ett felt tilbake på spillebrettet. Et lag som står på startfeltet kan ikke flyttes tilbake.

SPILLETS AVGJØRELSE

Et spill avgjøres når alle lag har fått like mange spørsmål og et lag er kommet i mål.

Hvis det er lag som har fått færre spørsmål enn laget som er i mål, skal spørsmålsrunden fortsette til alle lag har fått like mange spørsmål.

Hvis alle lag har fått like mange spørsmål og flere lag er kommet i mål, legges alle kategoribrikkene igjen tilbake i posen. Hvert av lagene som er kommet i mål, trekker en kategoribrikke og skal besvare et spørsmål i den uttrukne kategori. Dette fortsetter til kun et av lagene svarer riktig og dermed vinner spillet.