

BEZZERWIZZER®

BEZZERWIZZER Underhållning är ett frågespel där både kunskap och taktik avgör vem som vinner. Vinnare är det lag som först går ett varv runt spelplanen. Ett lag får gå framåt när det svarar rätt på ett av spelets 1 600 frågor. Frågorna ger stegvis ökande poäng och lagen kan själva påverka hur många steg de får gå när de svarar rätt.

I BEZZERWIZZER Underhållning ges även poäng för frågor som motståndaren inte klarar av. Men då måste man satsa rätt, annars kan det ge straffpoäng. Det är också möjligt att förvirra motståndaren genom att kasta om kategorierna under spelets gång.

Mycket nöje när du sätter dina kunskaper om underhållning på prov!

SPELET INNEHÅLLER: 1 spelplan, 4 hus, 16 kategoribrickor, 8 BEZZERWIZZER, 4 ZWAP, 4 spelpjäser, 1 ask för frågekort, 100 frågekort, 1 kategoriöversikt, 1 påse och 1 uppsättning regler



ACTION & KOMEDI

Skådespelare, titlar, citat och regissörer



ALLSÅNG

Psalmer, visor, barnvisor, sånglekar och folkvisor



BÄSTSÄLJARE

Författare, titlar och litterära figurer



DECKARE & SKRÄCK

Skådespelare, titlar, citat och regissörer



DRAMA

Skådespelare, titlar, citat och regissörer



KLASSISKT & JAZZ

Verk, musiker, kompositörer och titlar



MEDIER

Tidningar, radio och internet



POP

Poplåtar, hits, band och sångare



REKLAM

Kampanjer, slogans, skådespelare och produkter



RnB & HIPHOP

RnB, hiphop, soul och disco



ROCK

Rockmusiker, band, skivor och titlar



SCHLAGER

Sångare, band och titlar



SKVALLER

Skandaler, historier, namn och rykten



SPEL

Brädspel, elektroniska spel, utomhusspel och kortspel



TV

Programledare, underhållning, barnprogram och nyhetsprogram



TV-SERIER

Amerikanska, europeiska och svenska tv-serier

Visste du att BEZZERWIZZER även finns i andra utgåvor?

BEZZERWIZZER Original, som korades till Årets Vuxenspel 2009, samt det kritikerrosade BEZZERWIZZER Familj. Läs mer på www.bezzewizzer.se.

SPELFÖRBEREDELSE

Spelarna delas in i två, tre eller fyra lag. Ett lag kan bestå av en eller flera spelare. Ju fler lag som bildas, desto mer kommer spelet att präglas av taktik och oförutsägbarhet.

Varje lag väljer ett hus, en spelpjäs, två BEZZERWIZZER och en ZWAP i samma färg. Man drar lott om vilket lag som ska börja spela. Därefter placeras spelpjäserna på startfältet. De 16 kategoribrickorna läggs i påsen och spelet kan börja.

SPELETS GÅNG

Spelet börjar med att lagen drar fyra kategoribrickor var från påsen. Varje lag ska besvara en fråga från var och en av sina fyra kategorier. Lagen bestämmer själva kategoriernas inbördes ordning genom att placera kategoribrickorna med framsidan upp på de fyra platserna i huset. När kategoribrickorna ligger i önskad ordning placeras husen längs spelplanen. Det är nu klart för den första frågan.

Det lag som vunnit lottningen börjar med att svara på en fråga värd ett poäng. **Om laget svarar rätt flyttar det sin spelpjäs ett steg medsols. Om laget svarar fel står spelpjäsen kvar.** Kategoribrickan läggs med baksidan upp oavsett om laget svarat rätt eller inte.

Turen fortsätter medsols tills alla lag har fått svara på en fråga värd ett poäng. Därefter fortsätter man med frågorna värda två, tre och slutligen fyra poäng. För varje fråga dras ett nytt frågekort.

Ett korrekt svar ger antingen ett, två, tre eller fyra poäng enligt antalet prickar ovanför kategoribrickorna i huset. Spelpjäsen flyttas i takt med antalet poäng som laget får. Varje poäng motsvarar ett fält på spelplanen.

Om inget lag har kommit i mål när alla har besvarat sina fyra frågor så lägger man tillbaka kategoribrickorna i påsen och drar fyra nya brickor. Vilket lag som ska börja skiftar medsols varje gång som fyra nya kategoribrickor dras.

ZWAP

En ZWAP ger rätten att byta plats på två kategoribrickor under spelets gång.

När ett lag lägger en ZWAP på spelplanen får det byta plats på två valfria kategoribrickor som ligger med framsidan upp i husen. Laget kan t.ex. välja att göra sig av med en oönskad kategori genom att byta den mot en favoritkategori hos en motståndare. Det är också möjligt att byta kategoribrickor mellan två motståndare eller ändra på en motståndares eller sin egen kategoriordning.

En ZWAP får endast användas när det är lagets tur och den måste spelas innan frågan har lästs upp. När ZWAPen har använts en gång så går den ur spel men återlämnas till laget vid nästa kategoridragning. Ett lag är inte tvunget att använda sin ZWAP.

BEZZERWIZZER

En BEZZERWIZZER ger ett lag möjligheten att få svara på en fråga som ett annat lag fått. När ett lag vill svara på en av de andra lagens frågor ska det lägga en BEZZERWIZZER på spelplanen och säga 'bezzewizzer'. Det är bara ett lag som kan utmana en fråga så det gäller att komma först. Lagets BEZZERWIZZER går ur spel när den har använts, men lagen får dem tillbaka vid nästa kategoridragning. Ett lag är inte tvunget att använda sina BEZZERWIZZER.

BEZZERWIZZER FÖR TRE POÄNG: Om ett lag vet mycket om ett visst ämne kan det spela sin BEZZERWIZZER **innan det andra lagets fråga har lästs upp.**

Först får det andra laget försvara sig genom att försöka svara rätt på frågan. När det försvarande laget har svarat får laget som spelade sin BEZZERWIZZER ge sitt förslag till svar. Laget måste svara omedelbart efter att det försvarande laget har lämnat sitt svar. Om det försvarande laget använder sin ZWAP för att byta bort den utmanade kategorin kan utmanaren välja att avbryta utmaningen och ta tillbaka sin BEZZERWIZZER. Om detta sker kan ett annat lag utmana i den nya kategorin. Uppläsaren får också bezzewizzra så länge han eller hon inte har sett vare sig fråga eller svar.

Om det försvarande laget svarar rätt får det flytta sin spelpjäs det antal fält som motsvarar frågans poäng. Det utmanande laget får varken poäng eller straffpoäng, men det förlorar sin BEZZERWIZZER oavsett om det har svarat rätt eller fel.

Om det försvarande laget svarar fel eller säger pass och det utmanande laget svarar rätt får det försvarande laget stå kvar medan det utmanande laget får flytta tre steg framåt oavsett hur många prickar det är ovanför kategoribrickan i det försvarande lagets hus. Om det försvarande laget befinner sig på upploppet, som markeras av vita prickar, kan det utmanande laget välja att flytta det försvarande lagets spelpjäs tre steg bakåt istället för att själva gå framåt.

Om båda lagen svarar fel eller säger pass ska det försvarande laget stå kvar medan det utmanande laget får flytta ett steg bakåt på spelplanen. Ett lag som står på startfältet kan inte flytta bakåt.

BEZZERWIZZER FÖR EN POÄNG: Om ett lag tror att det kan svara på en fråga som ett av de andra lagen har fått kan det spela sin BEZZERWIZZER **efter det andra lagets fråga har lästs upp.**

Man får bezzewizzra från det att frågan har lästs upp tills att det försvarande laget har börjat säga sitt svar. När det försvarande laget har svarat får laget som spelade sin BEZZERWIZZER ge sitt förslag till svar. Laget måste svara omedelbart efter att det försvarande laget har lämnat sitt svar. Uppläsaren får också bezzewizzra så länge han eller hon inte har sett svaret.

Om det försvarande laget svarar rätt får det flytta sin spelpjäs det antal fält som motsvarar frågans poäng. Det utmanande laget får varken poäng eller straffpoäng, men det förlorar sin BEZZERWIZZER oavsett om det har svarat rätt eller fel.

Om det försvarande laget svarar fel eller säger pass och det utmanande laget svarar rätt får det försvarande laget stå kvar medan det utmanande laget får flytta ett steg framåt oavsett hur många prickar det är ovanför kategoribrickan i det försvarande lagets hus. Om det försvarande laget befinner sig på upploppet, som markeras av vita prickar, kan det utmanande laget välja att flytta det försvarande lagets spelpjäs ett steg bakåt istället för att själva gå framåt.

Om båda lagen svarar fel eller säger pass ska det försvarande laget stå kvar medan det utmanande laget får flytta ett steg bakåt på spelplanen. Ett lag som står på startfältet kan inte flytta bakåt.

SPELETS SLUT

Spelet avgörs när alla lag har svarat på lika många frågor och ett lag har gått i mål.

Om något lag har fått färre frågor än det som har gått i mål så fortsätter omgången tills alla lag har svarat på lika många frågor. Om alla lag har besvarat lika många frågor och mer än ett lag har gått i mål så läggs alla kategoribrickor i påsen. Vart och ett av lagen som har gått i mål drar en kategoribricka och får besvara en fråga i den dragna kategorin. Detta fortsätter tills endast ett av lagen svarar rätt och därmed vinner spelet.