

SPELREGELS

1 SPELVOORBEREIDING



- De spelers vormen twee, drie of vier teams. Een team kan bestaan uit één of meerdere spelers.
- Kies een teamkleur, een pion in die kleur en een bord voor de categoriestenen.
- Kies twee BEZZERWIZZER-stenen en een ZWAP-steen.
- Stop de categoriestenen in het zakje en zet de pionnen op het startvak.

2 BEGIN VAN HET SPEL

Bij het begin van de eerste ronde haalt elk team vier categoriestenen uit het zakje. De categoriestenen worden met het icoontje naar boven, in de gewenste volgorde, op de vier vakjes van het bord van het eigen team gelegd. Met een juist antwoord verdien je **1, 2, 3** of **4 punten** naargelang het aantal puntjes boven het vakje waar de steen ligt.

Beslis welk team begint. Het eerste team beantwoordt nu voor 1 punt een vraag die wordt voorgelezen door één van de andere teams. Als het team juist antwoordt krijgt het **1 punt** en mag het zijn pion één vakje vooruit plaatsen. Als het team géén of een onjuist antwoord geeft, verzet het zijn pion niet.

Na het beantwoorden van de vraag wordt de betreffende categoriesteen omgedraaid, met de achterkant naar boven: deze categorie is nu gesloten. Elk team komt nu met de wijzers van de klok mee aan de beurt, tot alle teams een vraag voor 1 punt hebben gekregen.

Daarna wordt er verder gespeeld voor 2, 3 en tenslotte 4 punten. De eerste ronde is daarmee afgelopen. Als geen enkel team het eindvak heeft bereikt tijdens de eerste ronde, worden alle categoriestenen weer in de zak gestopt en begint er een tweede ronde. Het recht om als eerste te beginnen schuift op met de wijzers van de klok. Voor elke vraag moet een nieuwe kaart getrokken worden.

3 TACTIEK

Het spel bevat twee verschillende tactische stenen, die je kan gebruiken om het de tegenspelers moeilijker te maken of zelf extra punten te verdienen.

- B** BEZZERWIZZER: Als je denkt dat een ander team hun vraag niet zal kunnen beantwoorden (en jouw team wel) dan kun je ervoor kiezen een BEZZERWIZZER in te zetten om punten te scoren. Een BEZZERWIZZER mag je alleen inzetten als het de beurt is aan één van de andere teams.
- Z** ZWAP: Je kan een ZWAP uitspelen als je twee categorieën wilt omwisselen tijdens het spel. Je mag een ZWAP enkel gebruiken tijdens jouw beurt.

Als een team een tactische steen uitspeelt, dan mag die steen pas opnieuw gebruikt worden in de volgende ronde, wanneer alle teams nieuwe tactische stenen hebben gekregen. Een team is niet verplicht zijn tactische stenen te gebruiken in een bepaalde ronde.

4 EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een team het eindvak bereikt.

Als sommige teams minder vragen hebben gekregen dan het winnende team gaat de vragenronde verder tot alle teams hetzelfde aantal vragen hebben beantwoord. De teams hoeven niet precies op het eindvak uit te komen om het spel te laten eindigen.

Als meerdere teams in dezelfde ronde het eindvak bereiken, dan spelen deze teams een finale.

In de finale worden alle categoriestenen weer in de zak gestopt. Elk team dat de finale speelt pakt een categoriesteen uit de zak en om de beurt beantwoorden ze een vraag in de categorie die ze getrokken hebben. Als alle teams in de finale juist antwoorden komt er nog een ronde. Dit gaat zo verder totdat maar één team in de ronde het juiste antwoord heeft gegeven.

Dit team is de winnaar van BEZZERWIZZER!

Veel plezier met deze
ultieme kennisquiz!

BEZZERWIZZER®

BEZZERWIZZER **B**

Je kan een BEZZERWIZZER uitspelen als je een vraag van een ander team wil beantwoorden. Je kan dit doen vóór of nadat de lezer een vraag begint voor te lezen. Maar één team kan een BEZZERWIZZER spelen op een vraag, dus het gaat erom als eerste een BEZZERWIZZER op het bord te leggen en 'Bezzewizzer!' te roepen.

Het team dat aan de beurt is (het actieve team), beantwoordt de vraag als eerste. Direct daarna geeft het BEZZERWIZZER-team zijn antwoord. Als het actieve team het juiste antwoord heeft gegeven, dan krijgt het BEZZERWIZZER-team geen punten. Als het actieve team echter onjuist antwoordt, dan krijgt het BEZZERWIZZER-team:

3 punten voor een juist antwoord, wanneer de BEZZERWIZZER gespeeld was VOORDAT de vraag werd voorgelezen.

1 punt voor een juist antwoord, wanneer de BEZZERWIZZER gespeeld was NADAT de vraag werd voorgelezen.

-1 punt wanneer het BEZZERWIZZER-team geen correct antwoord geeft.

De laatste rechte lijn: als het actieve team dat aan de beurt is op de laatste rechte lijn naar het eindvak staat (aangegeven door de stippen), dan kan het BEZZERWIZZER-team ervoor kiezen zijn punten in te zetten om het team dat aan de beurt is 1 of 3 vakjes terug te dringen, in plaats van zelf vooruit te gaan.

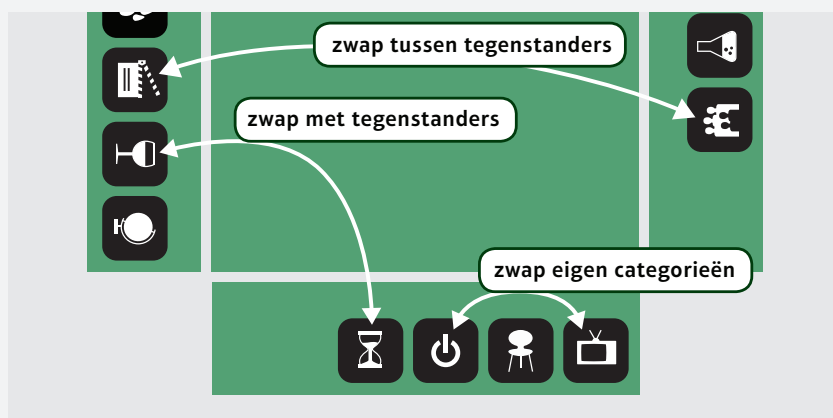
Ook degene die de vraag voorleest mag een BEZZERWIZZER spelen, maar om drie punten te winnen moet de steen gespeeld zijn voordat hij de vraag bekijkt.

ZWAP **Z**

Je kan een ZWAP spelen om: van een ongewenste categoriesteen af te raken, een meer gewenste categoriesteen van een ander team te stelen, of om het je tegenstanders moeilijk te maken. Een team mag een ZWAP enkel gebruiken in zijn eigen beurt, en voordat de lezer de vraag begint voor te lezen.

Leg een ZWAP op het speelbord en verwissel twee categoriestenen. Je mag dus zowel je eigen categoriestenen als die van een ander team omruilen. Gesloten categoriestenen mogen niet gewisseld worden.

Als het actieve team een categoriesteen wisselt, mag een team dat een BEZZERWIZZER gespeeld heeft – op die categorie – hun steen terugnemen. Een ander team mag nu een BEZZERWIZZER spelen op de nieuwe categoriesteen.



PUNTEN

GEWONE PUNTEN

Een team krijgt punten voor het goed beantwoorden van zijn eigen vragen:

+1 ●
+2 ● ●
+3 ● ● ●
+4 ● ● ● ●

0 bij een onjuist antwoord of geen antwoord.

BEZZERWIZZER-PUNTEN

Een BEZZERWIZZER-team krijgt alleen punten als het actieve team zijn vraag onjuist beantwoordt:

+3 voor een juist antwoord als het team de BEZZERWIZZER gespeeld heeft VOORDAT de vraag werd voorgelezen.

+1 voor een juist antwoord als het team de BEZZERWIZZER gespeeld heeft NADAT de vraag werd voorgelezen.

-1 als er geen correct antwoord wordt gegeven.

OPMERKING: Elk punt komt overeen met één vakje op het spelbord. Een team dat op het startvak staat kan nooit een vakje achteruit gaan.

CATEGORIEËN

- | | |
|----------------|-------------------|
| AARDRIJKSKUNDE | POLITIEK |
| ARCHITECTUUR | SAMENLEVING |
| DESIGN | SPORT & SPEL |
| FILM | TAAL |
| GESCHIEDENIS | TECHNOLOGIE |
| KUNST & TONEEL | TRADITIE & GELOOF |
| LITERATUUR | TV & RADIO |
| MENS | VOEDING & DRANK |
| MUZIEK | WETENSCHAP |
| NATUUR | ZAKENWERELD |