

# SPELREGELS

## 1 SPELVOORBEREIDING



- De spelers vormen twee, drie of vier teams. Een team kan bestaan uit één of meerdere spelers.
- Kies een teamkleur en neem de pion van deze kleur.
- Kies twee BEZZERWIZZER-stenen en een ZWAP-steen.
- Stop de categoriestenen in het zakje en zet de pionnen op het startveld van het scorespoor op de rand van de doos.

## 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 veld vooruit plaatsen. Als het team géén of een onjuist antwoord geeft, dan wordt de pion niet verplaatst.

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 met hun pion de finish 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 verschuift volgens 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 kunt 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 kunt 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 de finish bereikt. Het finishveld is gelijk aan het startveld.

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

Als meerdere teams in dezelfde ronde de finish 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 uit 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 dit uitdagende quizspel!

BEZZERWIZZER®

## BEZZERWIZZER **B**

Je kunt een BEZZERWIZZER uitspelen als je een vraag van een ander team wil beantwoorden. Je kunt 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 strafpunt** wanneer het BEZZERWIZZER-team geen correct antwoord geeft.

De eindfase: als de pion van het team dat aan de beurt is, zich op een veld van de eindfase (aangeduid door de witte ► pijlen) bevindt, dan kan het BEZZERWIZZER-team ervoor kiezen zijn punten in te zetten om het team dat aan de beurt is 1 of 3 velden 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 kunt 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 bord 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 veld van het scorespoor op de rand van de doos. Een team dat op het startveld staat kan nooit een veld 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