

bezzewizzer®

spielregeln >>>

BEZZERWIZZER® - leichtes spiel für cleverquizzer - ist ein Quizspiel, bei dem sowohl das Allgemeinwissen als auch die Taktik entscheidet, wer gewinnt. Das Spiel enthält 5000 Fragen in 20 verschiedenen Wissenskategorien. Das Team, welches das Spielbrett als Erstes umrundet und das Ziel erreicht, hat gewonnen. Eine Partie dauert zwischen 30 und 60 Minuten. Das Start- ist gleich dem Zielfeld.

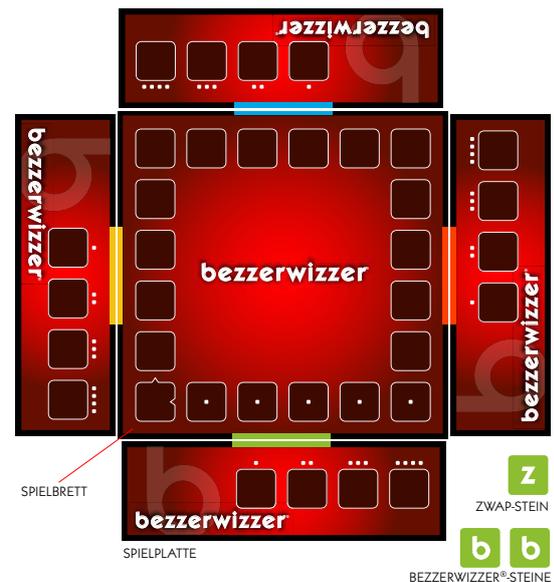
Punkte erhält ein Team, indem es Fragen aus unterschiedlichen Wissenskategorien beantwortet. Darüber hinaus kann ein Team Punkte erzielen, indem es an ein gegnerisches Team gerichtete Fragen beantwortet. Hier will der richtige Moment gewählt sein, denn wer sich ver- oder überschätzt, riskiert Strafpunkte. Schließlich ist es möglich, die Gegenspieler zu ärgern, etwa indem man die Reihenfolge ihrer Kategorien verändert. Doch aufgepasst: Sie können sich revanchieren!

BEVOR ES LOSGEHT

Die Spieler werden in zwei, drei oder vier Teams eingeteilt. Ein Team kann aus einem oder mehreren Spielern bestehen. Je mehr Teams teilnehmen, desto mehr wird das Spiel von Taktik und gegenseitigen Störmanövern geprägt. Zu Beginn vereinbaren die Teams, ob das Spiel durch eine einzelne Partie entschieden wird oder so lange andauert, bis ein Team zwei Partien gewonnen hat.

Jedes Team wählt eine Spielplatte und den dazugehörigen Spielstein in der gleichen Farbe. Die gewählten Spielsteine werden in den Beutel getan. Danach wird ein Spielstein gezogen, um festzulegen, welches Team beginnt. Hiernach werden alle Spielsteine auf das Start-/Zielfeld gestellt, das sich am Ende der mit weißen Punkten markierten Zielgeraden befindet.

Die Frage- und Antwortkarten werden in die obere und untere Hälfte des beigefügten Aufbewahrungskästchens verteilt. Die erste Fragekarte wird jeweils durch eine Kategorienübersicht verdeckt. Jedes Team erhält zwei BEZZERWIZZER-Steine und einen ZWAP-Stein. Die 20 Kategoriesteine werden in den Beutel getan und das Spiel kann beginnen.



KATEGORIEN

-  **ARCHITEKTUR**
Architekten, Bauten, Stilrichtungen
-  **BRAUCHTUM & GLAUBE**
Kulturerbe, Mythen, Religion, Traditionen
-  **BÜHNE & KUNST**
Künstler, Oper, Theater, Werke
-  **DER MENSCH**
Anatomie, Medizin, Physiologie, Psychologie, Lebensstil
-  **DESIGN & MODE**
Designer, Interieur, Kleidung, Kunsthandwerk, Marken
-  **ESSEN & TRINKEN**
Gastronomie, Gerichte, Spirituosen, Weine
-  **FILM**
Darsteller, Preise, Regisseure, Titel
-  **GEOGRAFIE**
Länder, Meere, Regionen, Städte
-  **GESCHICHTE**
Ereignisse, Jahreszahlen, Orte, Persönlichkeiten
-  **GESELLSCHAFT**
Debatten, Gesetze, Globalisierung, Ideologien, Institutionen

-  **LITERATUR**
Autoren, Figuren, Verlage, Werke
-  **MEDIEN**
Köpfe, Programme, TV & Radio, Zeitungen
-  **MUSIK**
Begriffe, Komponisten, Künstler, Werke
-  **NATUR**
Landschaften, Pflanzen, Tiere, Umwelt
-  **NATURWISSENSCHAFT**
Astronomie, Chemie, Forscher, Mathematik, Physik
-  **POLITIK**
Organisationen, Parteien, Politiker, Zeitgeschehen
-  **SPIEL & SPORT**
Athleten, Disziplinen, Ergebnisse, Rekorde, Titel
-  **SPRACHE**
Fremdsprachen, Fremdwörter, Redewendungen, Synonyme, Zitate
-  **TECHNIK**
Handwerk, Informationstechnologie, Innovation, Raumfahrt
-  **WIRTSCHAFT**
Macher, Märkte, Produkte, Unternehmen, Werbung

Das Spiel beinhaltet:

- 1 Spielbrett
- 4 Spielplatten
- 20 Kategoriesteine
- 8 BEZZERWIZZER-Steine
- 4 ZWAP-Steine
- 4 Spielsteine
- 250 Frage- und Antwortkarten mit dazugehörigem Aufbewahrungskästchen
- 2 Kategorienübersichten
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
 Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich
 Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23
 Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 91,
 Liebermannstraße A01 404, A- 9345 Brunn/Gebringe,
 Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Niederland.

© 9006 BEZZERWIZZER Company



V9913-0722
**5000 FRAGEN • AB 16 JAHREN
 FÜR 2-4 SPIELER ODER TEAMS**

DER SPIELVERLAUF

Das Spiel beginnt, indem jedes Team vier Kategoriesteine aus dem Beutel zieht und sie in beliebiger Reihenfolge auf der eigenen Spielplatte anordnet. Das Symbol auf dem jeweiligen Kategoriestein zeigt dabei nach oben.

Jedes Team muss eine Frage aus jeder der gezogenen Wissenskategorien beantworten. Mit jeder Frage steigt die Anzahl der zu vergebenden Punkte - entsprechend der Markierung auf der Spielplatte. Für die korrekte Beantwortung der ersten Frage gibt es somit einen Punkt, für die korrekte Beantwortung der nächsten Frage zwei, usw. Wenn die Kategoriesteine in der gewünschten Reihenfolge platziert sind, legt jedes Team seine Spielplatte vor sich an den Rand des Spielbrettes.

Das Team, welches das anfängliche Losverfahren gewonnen hat, erhält nun die erste Frage für einen Punkt. Die Frage wird stets von dem Team vorgelesen, das als Nächstes an der Reihe ist. Wenn das Team die Frage richtig beantwortet, rückt es seinen Spielstein im Uhrzeigersinn um ein Feld vor. Der Spielstein wird jeweils den erzielten Punkten entsprechend verschoben. Jeder Punkt entspricht dabei einem Feld auf dem Spielbrett. **Sobald das Team seine Antwort gegeben hat - egal ob richtig oder falsch -, wird der entsprechende Kategoriestein gewendet, sodass dessen Rückseite nun nach oben zeigt.**

Nun ist das nächste Team im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis allen Teams eine Frage für einen Punkt gestellt wurde. Danach wird mit den Fragen für zwei Punkte fortgefahren, im Anschluss daran mit den Fragen für drei Punkte, dann für vier. Für jede Frage wird eine neue Frage- und Antwortkarte gezogen. Wenn die Frage beantwortet ist, wird die Karte als hinterste in das entsprechende Aufbewahrungskästchen mit den Frage- und Antwortkarten gestellt.

Wurde allen Teams vier Fragen gestellt, werden sämtliche 20 Kategoriesteine erneut in den Beutel gegeben und es werden jeweils vier neue Kategoriesteine gezogen. Das Spiel geht dann weiter wie zuvor - zunächst werden die Fragen für einen Punkt, dann diejenigen für zwei Punkte, usw. gestellt. Jedes Mal, wenn neue Wissenskategorien gezogen werden, beginnt das nächste Team im Uhrzeigersinn die neue Runde.

DIE SPIELENTSCHEIDUNG

Ein Spiel ist entschieden, wenn allen Teams die gleiche Anzahl von Fragen gestellt wurde und eines von ihnen das Ziel erreicht hat. Gibt es ein Team, dem weniger Fragen gestellt wurden als demjenigen, welches das Ziel erreicht hat, läuft das Spiel weiter, bis alle Teams die gleiche Anzahl von Fragen beantwortet haben.

Wenn alle Teams die gleiche Anzahl von Fragen erhalten und mehrere Teams das Ziel erreicht haben, werden zur Ermittlung des Siegers alle Kategoriesteine in den Beutel zurückgelegt. Jedes Team, welches das Ziel erreicht hat, zieht einen Kategoriestein und muss die entsprechende Frage auf einer Frage- und Antwortkarte beantworten. Dieser Vorgang wird so lange fortgesetzt, bis nur ein Team seine Frage richtig beantwortet und somit das Spiel für sich entscheidet.

ZWAP

Ein ZWAP-Stein berechtigt, Kategoriesteine während des Spieles auszutauschen. Alle Kategoriesteine, deren Symbol noch nach oben zeigt, können durch einen ZWAP-Stein ausgetauscht werden. So lässt sich eine unliebsame Kategorie mit einer beim gegnerischen Team befindlichen Lieblingskategorie austauschen. Auch ist es möglich, die Kategoriesteine unter den Gegenspielern zu vertauschen, oder die Reihenfolge der Kategoriesteine bei den gegnerischen Teams oder auch auf der eigenen Spielplatte zu verändern.

Ein ZWAP-Stein kann nur benutzt werden, wenn das eigene Team an der Reihe ist und bevor die Frage an das Team gestellt wird. Wenn ein ZWAP-Stein benutzt wurde, wird er umgedreht und darf von dem jeweiligen Team erst dann wieder verwendet werden, wenn die nächsten vier Kategoriesteine gezogen worden sind. Es besteht keine Pflicht, den ZWAP-Stein zu verwenden.

BEZZERWIZZER

Ein BEZZERWIZZER-Stein ermöglicht es, auf die an ein gegnerisches Team gerichteten Fragen zu antworten. Ist ein Team an der Reihe, kann es von einem gegnerischen Team herausgefordert werden, indem dieses „BEZZERWIZZER“ ruft und seinen BEZZERWIZZER-Stein in die Mitte des Spielbrettes legt. Ein BEZZERWIZZER-Stein kann gespielt werden, bevor oder nachdem eine Frage gestellt wurde. Er muss jedoch stets gespielt werden, bevor das herausgeforderte Team geantwortet hat. Wenn dieses geantwortet oder bei einer Frage gepasst hat, ist es zu spät, einen BEZZERWIZZER-Stein einzusetzen. Das herausgeforderte Team antwortet als Erstes. Das herausfordernde Team muss im Anschluss daran seine eigene Antwort auf die gestellte Frage geben.

Das herausfordernde Team muss antworten, unmittelbar nachdem das herausgeforderte Team seine Antwort abgegeben hat. Ist die Antwort des herausgeforderten Teams richtig, bekommt das herausfordernde Team weder Punkte noch Strafpunkte, verliert jedoch seinen BEZZERWIZZER-Stein. Ist die Antwort des herausgeforderten Teams falsch, kann das herausfordernde Team durch eine richtige Antwort Punkte erzielen: drei Punkte, wenn die Herausforderung erfolgte, bevor die Frage gestellt wurde; einen Punkt, wenn die Herausforderung erfolgte, nachdem die Frage gestellt wurde. Sollte das herausfordernde Team falsch antworten oder passen, wird ihm ein Punkt abgezogen, egal wann die Herausforderung ausgesprochen wurde.

Das herausfordernde Team rückt seinen Spielstein entsprechend der Anzahl Punkte, die es erreicht oder verloren hat, auf dem Spielbrett vor beziehungsweise zurück. Ein Team, das noch auf dem Startfeld steht, kann keine Punkte verlieren. Wenn sich das herausgeforderte Team auf der Zielgeraden befindet, kann das herausfordernde Team seine gewonnenen Punkte dazu benutzen, den Spielstein des herausgeforderten Teams zurückzusetzen, anstatt selbst voranzukommen. Jeder Punkt entspricht auch hier einem Feld auf dem Spielbrett.

Das Recht ein gegnerisches Team herauszufordern, erhält das Team, welches als Erstes „BEZZERWIZZER“ ruft. Benutzt das herausgeforderte Team seinen ZWAP-Stein, um die herausgeforderte Kategorie auszutauschen, kann das herausfordernde Team seine Herausforderung annullieren und den BEZZERWIZZER-Stein zurücknehmen. In diesem Fall kann ein anderes Team die neue Kategorie herausfordern.

Es ist wichtig, dass die Antworten auf die Fragen nicht zu früh bekannt gegeben werden. Sowohl das herausgeforderte als auch das herausfordernde Team müssen antworten, bevor der Fragesteller die richtige Antwort kundtut. Sollte der Fragesteller die Antwort zu früh bekannt geben, verliert dessen Team einen Punkt. Jeder, der die Antwort auf der Rückseite der Frage- und Antwortkarte gesehen hat, verliert das Recht, einen BEZZERWIZZER-Stein einzusetzen. Nach einer Herausforderung ist der benutzte BEZZERWIZZER-Stein ungültig und darf von dem jeweiligen Team erst dann wieder verwendet werden, wenn die nächsten vier Kategoriesteine gezogen worden sind. Wurde eine Herausforderung von einem Team allerdings annulliert, gilt der BEZZERWIZZER-Stein als nicht eingesetzt und darf im weiteren Spielverlauf erneut für eine Herausforderung verwendet werden. Es besteht keine Pflicht, die BEZZERWIZZER-Steine zu verwenden.

TIPPS

In der Regel ist es von Vorteil, die Reihenfolge der Kategoriesteine so zu wählen, dass die bevorzugten Wissenskategorien einer Mannschaft die meisten Punkte ergeben. Wenn ein Team hingegen den ZWAP-Steinen der Gegenspieler entkommen möchte oder es nur noch wenige Punkte benötigt, um das Ziel zu erreichen, kann es sich auszahlen, bevorzugte Wissenskategorien bereits früher einzusetzen.

Es gilt, den ZWAP-Stein zum richtigen Zeitpunkt zu benutzen. Haben die Gegenspieler auf eine Frage in einer bestimmten Wissenskategorie geantwortet, kann diese nicht mehr ausgetauscht werden. Andererseits sollte ein Austausch nicht zu früh erfolgen, denn die gegnerischen Teams könnten sich mit dem eigenen ZWAP-Stein revanchieren.

Die BEZZERWIZZER-Steine sollten bei Wissenskategorien benutzt werden, in denen das eigene Team seine Stärken hat. Doch auch die Stärken der Gegenspieler sollten berücksichtigt werden. Ist das eigene Team überzeugt, ein gegnerisches Team kann eine Frage nicht beantworten, ist der Zeitpunkt für die Herausforderung gut gewählt. Doch Achtung! Ein gegnerisches Team kann bluffen - und dann ist der BEZZERWIZZER-Stein verloren.

Hier sind Cleverquizzer gefragt! Viel Vergnügen!