

MIT BEZZERWIZZER FAMILIE KANN DIE GANZE FAMILIE GEGENEINANDER SPIELEN.

ALLEN WERDEN DIE GLEICHEN FRAGEN GESTELLT, ABER DIE KINDER BEKOMMEN ZUSÄTZLICH EINEN HINWEIS.

LEST SCHRITTE 1-4 UND LEGT DIREKT LOS.



**SPIELMATERIAL:**  
1 SPIELBRETT  
2 DOPPELSEITIGE BILDERKARTEN  
16 KATEGORIESTEINE  
8 BEZZERWIZZER-STEINE  
4 ZWAP-STEINE  
4 SPIELFIGUREN  
1 KARTENHALTER  
100 FRAGENKARTEN  
1 BEUTEL FÜR DIE STEINE  
1 SPIELANLEITUNG

## 1 SPIELVORBEREITUNG

- Bildet 2 bis 4 Teams. Ein Team kann aus einer oder mehreren Personen bestehen.
- Stellt sicher, dass in den Teams entweder nur Kinder oder nur Erwachsene sind (oder beachtet die Zusatzregeln unter „Hinweise“). Legt einen Stift und Papier bereit.
- Legt die Schachtelunterseite in die Mitte. Jedes Team wählt eine Seite des Spielbretts und nimmt sich die farblich passende Spielfigur, den ZWAP-Stein und die BEZZERWIZZER-Steine.
- Legt die Kategoriesteine in den Beutel und steckt eure Spielfiguren auf das schwarze Startfeld der Punkteleiste an der Ecke der Schachtel.
- Legt die Bilderkarte, die farblich zu euren Fragenkarten passt (fangt einfach von vorne an und spielt sie der Reihe nach durch), in die Mitte des Spielbretts.

## 2 SO WIRD GESPIELT

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt. Jedes Team zieht 4 Kategoriesteine aus dem Beutel und legt sie offen auf die 4 Felder auf seiner Seite des Spielbretts. Für richtige Antworten erhält ein Team **1, 2, 3** oder **4 Punkte**, je nachdem, wie viele Punkte über dem entsprechenden Feld abgebildet sind. Überlegt euch also gut, auf welche Felder ihr eure Kategoriesteine legt. Für jeden Punkt, den euer Team erhält, bewegt ihr eure Spielfigur ein Feld auf der Punkteleiste vor.

Entscheidet, welches Team die erste Runde beginnt. Das erste Team beantwortet nun eine **1-Punkt-Frage**, die von einem der anderen Teams vorgelesen wird. Falls ein Kinder-Team die Frage beantworten muss, kann es einen Hinweis bekommen, bevor es antwortet.

Für die richtige Antwort erhält das Team **1 Punkt** und bewegt seine Spielfigur **1 Feld** vor. Falls das Team eine falsche Antwort gibt, wird die Spielfigur nicht bewegt.

Sobald die Frage beantwortet wurde – egal, ob richtig oder falsch – dreht ihr den entsprechenden Kategoriestein um, sodass er verdeckt auf dem Feld liegt. Diese Kategorie ist nun beendet. Dann ist das nächste Team im Uhrzeigersinn am Zug. Spielt so weiter, bis jedes Team erst seine **1-**, dann seine **2-**, **3-** und schließlich seine **4-Punkte-Frage** beantwortet hat.

Danach endet die erste Runde. Legt alle Kategoriesteine zurück in den Beutel und beginnt mit der nächsten Runde. Nun beginnt das Team links von dem Team, das die vorherige Runde begonnen hat. Spielt weiter, bis ein Team das ZIEL erreicht.

Zieht für jede Frage eine neue Karte. Achtet darauf, dass ein Kinder-Team sich immer den Hinweis anhören darf, bevor es eine Frage beantwortet.

## 3 TAKTIKEN

Es gibt zwei verschiedene taktische Steine, die ihr verwenden könnt, um die gegnerischen Teams aufzuhalten oder selbst zusätzliche Punkte zu erspielen.

**B** Falls ihr denkt, ein anderes Team kann seine Frage nicht beantworten (aber euer Team schon), könnt ihr versuchen, mit einem BEZZERWIZZER-Stein Punkte zu erhalten. Spielt einen BEZZERWIZZER-Stein nur, wenn eines der anderen Teams am Zug ist.

**Z** Ihr könnt während eures Zugs einen ZWAP-Stein spielen, um 2 Kategoriesteine auf dem Spielbrett zu vertauschen.

Wenn ein Team einen BEZZERWIZZER- oder ZWAP-Stein spielt, wird dieser bis zum Beginn der nächsten Runde aus dem Spiel genommen. Dann kehren alle gespielten taktischen Steine zu ihren jeweiligen Teams zurück.

## 4 EINE PARTIE GEWINNEN

Die Partie endet, wenn eines der Teams das ZIEL erreicht.

Bei überzähligen Punkten bleibt die Spielfigur auf dem ZIEL-Feld. Falls manche Teams bisher weniger Fragen beantwortet haben als das gewinnende Team, wird weitergespielt, bis alle Teams die gleiche Anzahl an Fragen beantwortet haben.

Falls mehrere Teams in derselben Runde das ZIEL erreichen, gibt es zwischen diesen Teams ein Stechen. Legt alle Kategoriesteine zurück in den Beutel. Jedes Team, das am Stechen teilnimmt, zieht einen Kategoriestein aus dem Beutel und beantwortet eine Frage seiner gezogenen Kategorie. Falls mehr als ein Team seine Frage richtig beantwortet hat, gibt es erneut ein Stechen zwischen den Teams, die ihre Frage richtig beantwortet haben. Wiederholt das so lange, bis nur noch ein Team in der Runde seine Frage richtig beantwortet. Dieses Team gewinnt BEZZERWIZZER!

**JETZT KANN ES LOSGEHEN!**

**AUF DER RÜCKSEITE FINDET IHR EINE AUSFÜHRLICHE ERKLÄRUNG DER BEZZERWIZZER- UND ZWAP-STEINE, UND WIE IHR DIE HINWEISE VERWENDET.**

**Unter Mitarbeit von:** Franziska Wolf, Benjamin Fischer, Sophia Keßler, Sebastian Klinge, Christian Kox, Susanne Kraft, Vanessa Löhr, Marvin Pietsch, Veronika Stallmann, Steffen Trzensky, Jessica Ullrich

# BEZZERWIZZER

Ein Team kann einen BEZZERWIZZER-Stein spielen, bevor oder nachdem eine Frage vorgelesen wurde. Nur ein Team kann bei einer Frage das BEZZERWIZZER-Team sein. Seid also schnell, wenn ihr einen BEZZERWIZZER-Stein auf das Spielbrett legt und laut „Bezzerrwizzer“ ruft.

Das Team, das am Zug ist (das verteidigende Team), beantwortet die Frage zuerst. Das BEZZERWIZZER-Team gibt seine Antwort direkt danach. Wenn Kinder- und Erwachsenen-Teams gegeneinander spielen, darf das Kinder-Team den Hinweis hören, bevor es die Frage beantwortet, das Erwachsenen-Team allerdings nicht:

**Ein Erwachsenen-Team, das einen BEZZERWIZZER-Stein bei einer Frage für ein Kinder-Team spielt**, muss laut „Bezzerrwizzer“ rufen und seine Antwort aufschreiben, **bevor** dem Kinder-Team der Hinweis vorgelesen wird.

**Ein Kinder-Team, das einen BEZZERWIZZER-Stein bei einer Frage für ein Erwachsenen-Team spielt**, darf den BEZZERWIZZER-Stein auch spielen, **nachdem** das Erwachsenen-Team seine Antwort gegeben hat, und es darf sich den Hinweis anhören, bevor es sich entscheidet, den BEZZERWIZZER-Stein zu spielen.

## BEZZERWIZZER-PUNKTE

**Nur** wenn das verteidigende Team eine falsche Antwort auf die Frage gibt, erhält das BEZZERWIZZER-Team Punkte:

**3 Punkte** für eine richtige Antwort, falls es den BEZZERWIZZER-Stein gespielt hat, **bevor** die Frage vorgelesen wurde.

**1 Punkt** für eine richtige Antwort, falls es den BEZZERWIZZER-Stein gespielt hat, **nachdem** die Frage vorgelesen wurde.

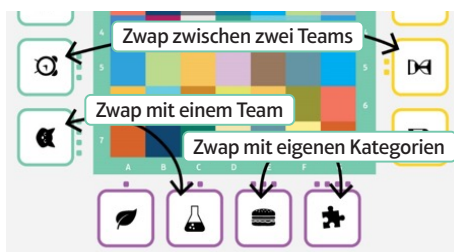
**-1 Punkt** für eine falsche Antwort des BEZZERWIZZER-Teams.

Die Zielgerade: Falls die Spielfigur des verteidigenden Teams auf einem Feld der Zielgeraden (an den weißen Pfeilen ▶ zu erkennen) ist, kann sich das BEZZERWIZZER-Team dazu entscheiden, seine gewonnenen Punkte zu verwenden, um die Spielfigur des verteidigenden Teams um 1 bzw. 3 Felder zurückzubewegen, anstatt seine eigene Spielfigur vorzubewegen.

## ZWAP

Ihr könnt einen ZWAP-Stein spielen, um eine unliebsame Kategorie mit einer besseren zu tauschen, eine Lieblingskategorie von einem anderen Team zu klauen oder um eure Gegner zu ärgern. Ein Team kann einen ZWAP-Stein nur zu Beginn seines eigenen Zugs spielen, bevor die Frage vorgelesen wird. Legt einen ZWAP-Stein auf das Spielbrett und vertauscht zwei Kategoriesteine.

Ihr könnt die Kategoriesteine von anderen Teams oder eure eigenen vertauschen. Ihr könnt keine verdeckten Kategoriesteine vertauschen, da diese Kategorien bereits beendet sind. Falls das Team, das am Zug ist, einen Kategoriestein vertauscht und ein anderes Team bereits einen BEZZERWIZZER-Stein auf diese Kategorie gespielt hat, kann das BEZZERWIZZER-Team seinen BEZZERWIZZER-Stein zurücknehmen. Ein anderes Team kann jetzt einen BEZZERWIZZER-Stein auf die neue Kategorie spielen.



# HINWEISE

Die Hinweise sorgen für Chancengleichheit zwischen Kindern und Erwachsenen. Mit den folgenden Varianten könnt ihr das Spiel auf eure Familie anpassen: Ältere Kinder brauchen vielleicht nur bei manchen Fragen Hinweise. Jüngere Kinder könnten einen zusätzlichen Punkt erhalten, wenn sie die Frage beantwortet haben, ohne den Hinweis zu hören.

Wenn ihr gemischte Teams mit Kindern und Erwachsenen haben wollt, dürfen Erwachsene nicht mehr mitdiskutieren, die Frage beantworten oder einen BEZZERWIZZER-Stein spielen, nachdem der Hinweis vorgelesen wurde.

## BILDER

Manchmal beziehen sich Fragen oder Hinweise auf ein Bild. Im Spiel sind 4 Bilderkarten enthalten. Die Farbe der Fragenkarte gibt an, ob ihr die rote, grüne, gelbe oder lilafarbene Bilderkarte verwenden müsst.

## KATEGORIEN



### ALLTAG

Das Zuhause, elektronische Geräte, IT, Medien und Marken



### BRAUCHTUM & GLAUBE

Religion, Mythologie, Bräuche und Legenden



### BÜCHER

Titel, Autor\*innen und literarische Figuren



### ESSEN & TRINKEN

Zutaten, Gerichte und Küchengeräte



### FERNSEHEN & SERIEN

Programme, Moderator\*innen, Schauspieler\*innen und Rollen



### FILM

Schauspieler\*innen, Titel und Rollen



### GEOGRAFIE

Länder, Städte, Ozeane, Flüsse, Seen und Berge



### GESCHICHTE

Historische Personen, Orte und Ereignisse



### GESELLSCHAFT

Politiker\*innen, Firmen und Organisationen



### MUSIK

Lieder, Musiker\*innen und Instrumente



### NATUR & UMWELT

Pflanzen, Steine, Klima und die Umwelt



### NATURWISSENSCHAFT

Physik, Chemie, Mathematik, Astronomie und Anatomie



### SPIELE

Brettspiele, Computerspiele, Spielzeug und Hobbys



### SPORT

Sportler\*innen, Sportarten und Vereine



### SPRACHE

Fremdsprachen, Grammatik und Redewendungen



### TIERE

Arten, Aussehen und Verhalten