

LEIKREGLUR

1 ÁÐUR EN ÞIÐ BYRJIÐ



SPLIÐ INNIHELDUR:

1 LEIKBRETTI
4 HÚS
20 ÞEMAKUBBA
8 BEZZERWIZZER-KUBBA
4 ZWAP-KUBBA
4 PEÐ
1 POKA
1 EINTAK AF LEIKREGLUM
150 SPURNINGASPJÖLD
1 ÖSKJU FYRIR
SPURNINGASPJÖLD

- Skiptið ykkur í tvö, þrjú eða fjögur lið. Hvert lið skipar einn leikmaður eða fleiri.
- Veljið lit, takið eitt peð og eitt hús.
- Takið tvo BEZZERWIZZER og einn ZWAP.
- Leggið þemakubbana í pokann og peðin á byrjunarreit.

2 GANGUR LEIKSINS

Fyrsta umferð hefst á því að hvert lið dregur fjóra þemakubba úr pokanum. Raðið kubbum að eigin vild á reiti hússins og látið framhliðina snúa upp. 1, 2, 3 eða 4 stig eru gefin fyrir rétt svör eða jafnmörg og deplarnir yfir reitum hússins gefa til kynna.

Ákveðið hvaða lið á að hefja leikinn. Liðið sem á leik fær 1 stigs spurningu sem lesin er upphátt af andstæðu liði. Fyrir rétt svar fær liðið 1 stig og má færa peðið áfram um einn reit. Svári liðið vitlaust eða segi pass verður peðið kyrrt á sínum reit.

Þegar liðið hefur svarað spurningunni snýr það þemakubbum við og lokar þannig efnisflokknum. Nú á næsta lið réttis (frá vinstri til hægri) leik og þar fram eftir götunum þar til öll lið hafa spreytt sig á 1 stigs spurningu.

Liðin halda áfram á sama hátt með spurningar sem geta gefið 2, 3 og að lokum 4 stig.

Fyrstu umferð er nú lokið. Ef ekkert lið er komið í mark eru allir þemakubbar lagðir aftur í pokann. Nú hefst ný umferð. Réttur liðanna til að hefja nýja umferð færir réttis. Dregið er nýtt spurningaspjald í hvert sinn sem spurning er lesin upp.

3 HERKÆNSKA

Í leiknum eru tvenns konar herkænskukubbar. Þeir gera liðunum kleift að vita allt best, stríða andstæðingunum og jafnvel vinna aukastig.

B BEZZERWIZZER: Ef þið haldið að liðið sem á leik geti ekki svarað spurningu sem fyrir það er lagt en að þið getið svarað henni, þá getið þið leikið BEZZERWIZZER og jafnvel unnið stig. Aðeins er hægt að beita BEZZERWIZZER þegar annað lið á leik.

Z ZWAP: Ef ykkur langar til að breyta uppröðun tveggja þemakubba, þá getið þið leikið ZWAP. Lið getur aðeins leikið ZWAP þegar það á sjálft leik.

Þegar búið er að nota herkænskukubb er hann lagður til hliðar. Við upphaf næstu umferðar endurheimta öll liðin herkænskukubbana sína. Liðin þurfa ekki að nota alla herkænskukubba sína í hverri umferð.

4 ÚRSLIT

Leiknum lýkur þegar eitt lið kemst í mark.

Hafi eitthvert hinna liðanna fengið færri spurningar en liðið sem komið er í mark heldur umferðin áfram þar til öll lið hafa fengið jafnmargar spurningar. Liðin þurfa ekki að lenda nákvæmlega á markreitnum til þess að komast í mark.

Komist fleiri en eitt lið í mark í sömu umferðinni halda þau lið áfram í úrslitakeppni:

Í úrslitakeppninni eru allir þemakubbar lagðir aftur í pokann. Þar á eftir dregur hvert úrslitalið einn þemakubb og síðan svara liðin eftir röð spurningum úr þeim efnisflokkum sem þau drógu. Svári öll úrslitaliðin rétt er tekin enn ein umferð.

Þannig er haldið áfram þar til aðeins eitt lið svarar rétt í einni umferð.

Það lið er búið að vinna leikinn!

Góða skemmtun með
þekkinguna að vopni!

BEZZERWIZZER®

BEZZERWIZZER **B**

Þið getið leikið BEZZERWIZZER ef þið viljið svara spurningum sem lagðar eru fyrir andstætt lið. Lið getur teft BEZZERWIZZER annaðhvort áður eða eftir að spurning hefur verið lesin upphátt.

Aðeins eitt lið getur beitt BEZZERWIZZER á hverja spurningu. Því er mikilvægt að vera snöggur að leggja BEZZERWIZZER á leikbrettið og segja 'Bezzewizzer'.

Liðið sem á leik reynir fyrst að svara spurningunni. Strax þar á eftir kemur BEZZERWIZZER-liðið með sitt svar.

Ef liðið sem á leik svarar rétt fær BEZZERWIZZER-liðið ekkert stig.

Ef liðið sem á leik svarar vitlaust fær BEZZERWIZZER-liðið stig sem hér segir:

3 stig fyrir rétt svar ef BEZZERWIZZER var lagt fram ÁÐUR EN spurningin var lesin upphátt.

1 stig fyrir rétt svar ef BEZZERWIZZER var lagt fram EFTIR AÐ spurningin var lesin upphátt.

Minus 1 stig fyrir rangt svar.

Endasprettur: Ef liðið sem á leik er komið á endasprettinn (reiti merktur með punktum) getur BEZZERWIZZER-liðið notað stigin sín til þess að reka fyrra liðið aftur á bak (um 1 eða 3 reiti) í stað þess að fara sjálfst áfram.

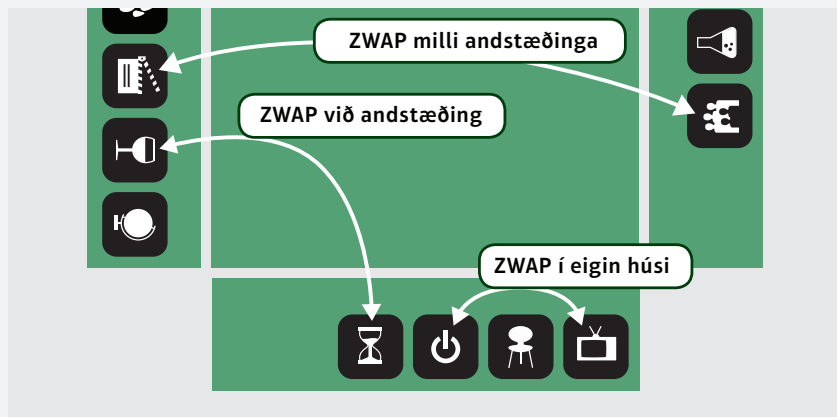
Sá sem les upp spurningu getur leikið BEZZERWIZZER en til þess að fá 3 stig verður hann að leggja kubbinn fram áður en hann sér spurninguna.

ZWAP **Z**

Liðin geta leikið ZWAP þegar þau vilja losna við þemakubb, nappa efnisflokk andstæðinganna sem þau ágirnast eða hreinlega til að stríða andstæðingunum. Lið getur aðeins leikið ZWAP þegar það á leik og áður en spurningin er lesin upp.

Leggið ZWAP-kubbinn á leikbrettið og raðið tveimur þemakubbum upp á nýtt. Liðið getur beitt ZWAP á þemakubba andstæðinganna en líka sína eigin. Ekki er hægt að beita ZWAP á efnisflokk sem búið er að loka.

Ef liðið sem á leik beitir ZWAP á þemakubb getur lið sem leikur BEZZERWIZZER á sama efnisflokk hætt við og tekið kubbinn sinn aftur. Nú geta önnur lið leikið BEZZERWIZZER á nýja efnisflokkinn.



STIG

VENJULEG STIG

Lið sem á leik fær stig fyrir að svara eigin spurningum:

+1
+2
+3
+4

0 Rangt svar

BEZZERWIZZER-STIG

BEZZERWIZZER-lið fær eingöngu stig ef liðið sem á leik svarar spurningu vitlaust:

+3 Fyrir rétt svar ef BEZZERWIZZER var lagt fram ÁÐUR EN spurningin var lesin upphátt.

+1 Fyrir rétt svar ef BEZZERWIZZER var lagt fram EFTIR AÐ spurningin var lesin upphátt.

-1 Fyrir rangt svar

ATHUGIÐ: Hvert stig samsvarar einum reit á leikbrettinu. Lið sem er á byrjunarreit getur aldrei farið aftur á bak.

EFNI

	ATVINNULÍF		NÁTTÚRA
	BÓKMENNTIR		NÁTTÚRUVÍSINDI
	BYGGINGARLIST		SAGA
	HÖNNUN		SAMFÉLAG
	ÍÞRÓTTIR & LEIKIR		SJÓNVARP & ÚTVARP
	KVIKMYNDIR		STJÓRNMÁL
	LANDAFRÆÐI		TÓNLIST
	LISTIR		TRÚ & HEFÐIR
	MANNESKJAN		TUNGUMÁL
	MATUR & DRYKKIR		TÆKNI