

bezzewizzer®

RÈGLE DU JEU

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu
1 boîte pour les cartes questions
1 sac BEZZERWIZZER
4 petits plateaux individuels
4 pions
4 tuiles ZWAP
8 tuiles BEZZERWIZZER
20 tuiles catégorie
250 cartes questions

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn).

BUT DU JEU

BEZZERWIZZER® est un jeu de questions où les gagnants sont ceux qui ont le plus de culture générale mais aussi le plus de sens tactique. L'équipe qui fait le tour du plateau et qui franchit la ligne d'arrivée en premier remporte la partie.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Les joueurs constituent des équipes de 2, 3 ou 4 personnes. Une équipe peut se composer d'un joueur ou plus. Plus il y a d'équipes, plus il y a d'action dans la partie. Une partie dure généralement entre 30 et 60 minutes.

Chaque équipe choisit un pion, un petit plateau individuel, une tuile ZWAP et 2 tuiles BEZZERWIZZER, tous de la même couleur. Mettre les pions dans le sac et en tirer un au sort pour décider de celui qui jouera en premier. Puis, placer les pions sur la Case Départ.

Placer les cartes questions dans la boîte fournie.

Enfin, mettre les 20 tuiles catégorie dans le sac BEZZERWIZZER et la partie peut commencer.

CATÉGORIES



ARCHITECTURE :

immeubles, architectes et architectes d'intérieur



ARTS & SPECTACLES :

artistes, peintres, sculpteurs, théâtre et opéra



MONDE DES AFFAIRES :

entreprises, personnalités du monde des affaires, produits, marques et annonces publicitaires



SOCIÉTÉ :

législation, éducation, marché du travail, institutions et associations



DESIGN :

mode, meubles, intérieurs, décoration d'intérieur, logos et symboles



CINÉMA :

titres de films, acteurs, réalisateurs et rôles



BOIRE & MANGER :

gastronomie, vin, bière, cuisine internationale et ingrédients



GÉOGRAPHIE :

pays, villes, mers et océans



HISTOIRE :

figures de l'histoire, lieux et événements



L'HOMME :

physiologie, anatomie, psychologie, médecine et modes de vie



LANGAGE :

langues étrangères, mots étrangers, idiomatismes et phrases usuelles



LITTÉRATURE :

titres, auteurs, philosophes et personnages littéraires



MUSIQUE :

artistes, compositeurs, titres et concepts



NATURE :

animaux, plantes, nature et environnement



POLITIQUE :

politiciens, partis, organisations et formes de gouvernement



SCIENCES :

physique, chimie, mathématiques et astronomie



SPORTS & JEUX :

athlètes, sports, jeux et records



TECHNOLOGIE :

technologie, voyage dans l'espace, ordinateurs, artisanat et outils



TRADITIONS & CROYANCES :

religion, mythologie, traditions, coutumes et habitudes



TV & RADIO :

émissions, actualités, séries, affaires médiatisées et histoires people



ADULTES
2 À 4 ÉQUIPES



service.mattel.com
M9110-0721

RÈGLES DU JEU

Pour commencer, chaque équipe doit piocher quatre tuiles catégorie dans le sac. Les équipes doivent répondre à une question dans chacune des quatre catégories. Les bonnes réponses valent 1, 2, 3, 4 points, selon l'ordre dans lequel elles ont été données. Les équipes déterminent elles-mêmes dans quel ordre les questions sont posées en plaçant les tuiles catégorie sur leur petit plateau individuel. Les petits carrés blancs sur les petits plateaux individuels correspondent au nombre de points que vaut la question.

Une fois les tuiles catégorie placées dans l'ordre désiré, les petits plateaux individuels des équipes sont placés le long des côtés du plateau de jeu, selon la couleur. Les équipes sont alors prêtes pour la première question. L'équipe qui a remporté le tirage au sort commence en répondant à la première question qui vaut un point. Si la réponse de l'équipe est correcte, cette dernière avance son pion d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Après avoir donné sa réponse, l'équipe retourne la tuile catégorie, face cachée.

Les équipes avancent leur pion selon leur nombre de points gagnés, chaque point correspondant à une case du plateau de jeu. Le jeu tourne alors dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les équipes aient eu une question à un point. Le jeu se poursuit ensuite avec des questions à 2, 3 et 4 points. À chaque tour, une nouvelle carte questions est piochée. C'est toujours l'équipe qui joue au tour suivant qui lit la question à voix haute. Lorsque l'équipe a répondu à la question, la carte doit être placée à la fin de la pile dans la boîte.

Si toutes les équipes ont eu leurs quatre questions et qu'aucune n'a atteint l'objectif, toutes les tuiles catégorie sont remises dans le sac, chaque équipe pioche quatre nouvelles tuiles catégorie, et la partie continue. Ne pas oublier de retourner toutes les tuiles BEZZERWIZZER et les tuiles ZWAP, face visible (voir BEZZERWIZZER et ZWAP ci-dessous).

Chaque fois que quatre nouvelles tuiles catégorie sont piochées, l'équipe qui commence à jouer change, dans le sens des aiguilles d'une montre.

BEZZERWIZZER

Les tuiles BEZZERWIZZER permettent aux équipes de marquer des points sur des questions auxquelles leurs adversaires ne peuvent répondre. Deux tuiles BEZZERWIZZER peuvent être jouées par manche. Une "manche" équivaut à une pioche de 4 tuiles catégorie et NON à une partie entière. Une équipe peut attaquer en étant la première à dire "BEZZERWIZZER" et à placer une tuile BEZZERWIZZER sur le plateau lorsque c'est au tour d'une autre équipe de jouer. Ne pas oublier de retourner la tuile BEZZERWIZZER face cachée après que la question a été jouée. Les équipes ne sont pas obligées de jouer leurs tuiles BEZZERWIZZER. Les tuiles BEZZERWIZZER peuvent être jouées de 2 façons.

1. Attaque à un point

Après qu'une question a été posée, l'équipe qui attaque joue une tuile BEZZERWIZZER. L'équipe qui défend répond à la question en premier. Puis l'équipe qui attaque propose sa propre réponse mais elle doit répondre rapidement avant que la réponse ne soit lue. Si la réponse de l'équipe qui défend est correcte, les attaquants n'ont ni de point ni de pénalité, mais perdent une tuile BEZZERWIZZER et la posent face cachée. Si l'équipe qui défend ne répond pas correctement, et que la réponse de l'équipe qui attaque est correcte, cette dernière gagne un point. Si l'équipe qui défend ne répond pas correctement et que la réponse de l'équipe qui attaque est incorrecte, ou qu'elle passe, l'équipe qui attaque perd un point et retourne sa tuile Bezzerwizzer face cachée.

2. Attaque à trois points

Si l'équipe qui attaque a de bonnes connaissances dans la catégorie, elle peut jouer la tuile BEZZERWIZZER avant que la question ne soit lue. Si l'équipe chargée de lire la question choisit d'attaquer la catégorie d'un adversaire à trois points, elle doit dire "BEZZERWIZZER" avant de lire la question. Après avoir entendu la question, l'équipe qui défend répond en premier et ensuite l'équipe qui attaque propose sa propre réponse, comme précédemment. Si la réponse de l'équipe qui défend est correcte, les attaquants perdent leur tuile BEZZERWIZZER. Si la réponse de l'équipe qui défend est incorrecte et que l'équipe qui attaque répond correctement, cette dernière gagne trois points. Si les deux équipes répondent correctement, l'équipe qui attaque perd un point. Dans l'un ou l'autre cas, l'équipe qui attaque déplace son pion d'autant de cases que de points gagnés (ou perdus). Une équipe dont le pion est placé sur la case départ ne peut pas perdre de points.

Si le pion de l'équipe qui défend se trouve sur la ligne droite, marquée de petits carrés blancs, l'équipe qui attaque peut choisir d'utiliser ses points gagnés pour faire reculer le pion d'une équipe qui défend. Chaque point gagné équivaut à déplacer un pion d'une case sur le plateau de jeu.

ZWAP

Une tuile ZWAP ne peut être jouée qu'une seule fois par manche et permet d'échanger 2 tuiles catégorie au choix pendant la partie. Une équipe peut uniquement utiliser sa tuile ZWAP lorsque c'est à son tour de jouer et avant que la question ne soit posée. Lorsqu'une tuile ZWAP est jouée, n'importe quelle tuile catégorie face visible sur n'importe quel petit plateau individuel peut être échangée avec n'importe quelle autre tuile catégorie face visible. Par exemple, une équipe peut choisir de se débarrasser d'une tuile catégorie qu'elle ne veut pas et l'échanger pour une catégorie qu'elle préfère d'un de ses adversaires. Elle peut aussi choisir d'échanger des tuiles catégorie entre deux de ses adversaires ou de changer l'ordre de deux catégories sur n'importe quel petit plateau individuel. Une fois la tuile ZWAP utilisée, elle est exclue du jeu jusqu'à la nouvelle pioche de catégories. Elle est alors redonnée à l'équipe. Les équipes ne sont pas obligées de jouer leur tuile ZWAP.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque toutes les équipes ont eu le même nombre de questions et qu'une équipe a atteint l'objectif. S'il y a des équipes qui ont eu moins de questions que l'équipe qui a atteint l'objectif, les manches de questions continuent jusqu'à ce que toutes les équipes aient eu le même nombre de questions. Si toutes les équipes ont eu le même nombre de questions, et que plusieurs équipes ont atteint l'objectif, toutes les tuiles catégorie sont remises dans le sac. Chacune des équipes ayant l'atteint l'objectif pioche une tuile catégorie et répond à une question dans la catégorie. Cela continue jusqu'à ce qu'une équipe réponde correctement et donc remporte la partie.

