

BUZZ IT!

Een spel van Reiner Knizia

Ontwikkeling van de kaarten: René-Jacques Mayer & Patrick Scharnitzky

Doel van het spel

Probeer zo weinig mogelijk Buzz it! kaarten over te houden. De speler met de meeste Buzz it! kaarten aan het einde van het spel, zal als Ultieme Grote Verliezer bestempeld worden en je mag hem hiervoor ook uitlachen. Je mag gerust met de vinger wijzen.

Wat heb je nodig om te spelen?

- 160 kaarten, met 320 thema's in totaal.
- 1 Buzzer.
- De spelers natuurlijk
(Voor 2 tot 10 spelers. Vergeet natuurlijk niet jezelf hierbij te tellen).



Origineel thema (zo origineel zelfs, dat ze erop aandrongen om het ondersteboven te printen)

Antwoord-knop

Buzzer



Beginnerspositie, 8 sec.

Normale positie, 5 sec.

Aan/uit-knop

Werkt de Buzzer niet?
Heb je er al batterijen
ingestopt?

Hoe begint het spel

Schud de kaarten en geef gedekt 3 kaarten aan elke speler. Maak een stapel met deze kaarten en plaats deze centraal op tafel.

Eén van de spelers wordt willekeurig gekozen (of unaniem gekozen door alle spelers als de speler met de slechtste humor), hij wordt de eerste Buzz-Meester.

De Buzz-Meester neemt de buzzer en schakelt deze aan door het knopje Aan/Uit op de "Normal" positie te schuiven.

Voor het eerste spel, of als je met beginners speelt, schuif je dit knopje één positie verder omhoog naar de "Beginner" positie.

Hoe speel je het spel

De Buzz-Meester trekt de eerste kaart van de stapel en leest de beide thema's luidop voor. Hij kiest het beste thema afhankelijk van de medespelers. (Speelt tante Gertrude bijvoorbeeld mee, een grote fan van curling, dan vermijd je "Saaie sporten op TV" en ga je voor "Skigebieden". Behalve natuurlijk als nonkel Stany overleed in een bizar ski-ongeval... Je begrijpt wel wat we bedoelen.)

Elke kaart heeft een "gewoon" thema en een "ongewoon" thema dat ongewone antwoorden oplevert van een ongewone soort. Ga liever voor het "gewone" thema als je denkt dat het "ongewone" thema als ongepast kan beschouwd worden door sommige spelers.

De Buzz-Meester leest het gekozen thema luidop voor en start het spel. Dit doet hij door éénmaal op de «Antwoord» knop te duwen op de buzzer.

De eerste speler die een antwoord mag geven is de speler links van de Buzz-Meester. Geef deze speler een juist antwoord (zie lager) binnen de tijd, dan drukt de Buzz-meester de antwoord-knop in en is de volgende speler aan de beurt (volgens de wijzers van een klok). Het spel gaat zo verder tot een speler geen juist antwoord kan geven binnen de vooropgestelde tijd (5 of 8 seconden). De buzzer gaat dan af en de speler heeft deze ronde verloren.

De Buzz-Meester doet trouwens niet mee met het geven van antwoorden, hij drukt enkel op de knop en valideert de antwoorden van de andere spelers.

Einde van een ronde

Gaat de buzzer af, dan ontvangt de verliezer de themakaart als strafpunt en de Buzz-Meester geeft de buzzer door aan de speler links van hem. Deze speler wordt de Buzz-Meester voor de volgende ronde. Herhaal dit voor alle volgende rondes.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle kaarten uitgespeeld zijn. De verliezer is de speler met de meeste kaarten.

De Buzz-Meester

Dit is een belangrijk onderdeel van het spel. Het is niet alleen de bedoeling om op een knopje te drukken, de Buzz-meester moet ook de antwoorden van de andere spelers op een snelle en correcte manier valideren. De Buzz-Meester kan er ook voor kiezen om bijkomende beperkingen toe te passen op het gekozen thema.

Voorbeeld: Namen die je een cavia zou kunnen geven. De Buzz-Meester kan kiezen om deze regel toe te voegen: Geen Woefjes en geen Tarzans. Ik wil echte cavia-namen zoals Fluffy of Knagertje...

Voorbeeld: Dieren die de grootste hopen uitwerpselen produceren. De ronde begint en een speler stelt Margriet Hermans voor. De Buzz-Meester kan vervolgens nog toevoegen: "ok, maar dat is voldoende geweest voor de showbiz beesten, ik wil ook de namen Yves Leterme en Piet Huysentruyt niet horen vallen..."

Het kan gebeuren dat de buzzer afloopt, net op het moment wanneer de Buzz-Meester het antwoord zou aanvaarden. Hij kan dit nog altijd doen: hij wijst gewoon naar de volgende speler, duwt het knopje van de buzzer opnieuw in en het spel gaat dan gewoon verder.

Maak het wat spannender : Leuker met letters

Eens het thema gekozen, dan kan de Buzz-Meester ervoor kiezen om een beperking in te lassen: een letter naar zijn keuze. De volgende antwoorden moeten het thema volgen en ze moeten beginnen met de gekozen letter. Let er gewoon op om een niet al te moeilijke letter te kiezen.

Voorbeeld: Is de opdracht "Dieren die je per ongeluk kan aanrijden met de auto" en moeten de antwoorden beginnen met een Z, dan geraak je niet zo ver. Zijn de zebra's langs gekomen en hebben de echte dierenliefkenners ook de zebus en de zorilla's genoemd, dan is de ronde snel gedaan.

