

helt **HYSTERISKT!**

När speluppskannarna bakom Helt hysteriskt presenterade spelet skrek vi av skratt! Det är sällan vi har haft så roligt vid en spelpresentation! När våra testgrupper också hade gallet kul när de spelade, visste vi att detta skulle bli ett riktigt roligt ALF-spel!

Så var beredd på ett helgale spel där er simultanförmåga sätts på spel mer än någonsin förr!

Hoppas också ni tycker om det!

Spelregler

Delar i spelet

- 1 spelplan
- 100 kort, ENSKILT TVÅNG, (för enskilda spelare)
- 100 kort, TVÅNG ALLA, (för alla spelare samtidigt)
- 300 polletter med ord (saker/personer/djur)
- 1 tygpåse att ha polletterna i när ni spelar
- 1 plastpåse till använda polletter
- 1 stor spelpjäs
- 6 små spelpjäser
- 2 gummiband

Antal spelare

4-6 spelare

Spelet i korthet

I spelet kan du vinna steg framåt genom att avslöja det hemliga ordet. Men du kan också vinna steg genom att avslöja en spelare som glömmer sitt tvång. Låter det tokigt? Det är det...

“SKRATTFEST”

Betyg 5

Metro

“JÄTTEROLIGT.

Vi skrattade så vi grät.”

Högsta betyg

Gefle Dagblad

“Årets vinnare!”

Högsta betyg

Östgöta Correspondenten

“HELT HYSTERISKT”

Betyg 5

Nya Wermlands-Tidningen

“Grymt kul!”

Betyg 4

Barometern

“Lockar till skratt!”

Betyg 4

Expressen

Så här går det till.

En spelare har ett hemligt ord. Du ska försöka avslöja det hemliga ordet genom att få svar på de olika frågorna som finns på spelplanen. Att bara klura ut det hemliga ordet, kan vara kul i sig. Men att klura ut det under **TVÅNG** är helt hysteriskt kul!

Vad är då **TVÅNG**? Jo det kan t.ex. vara att "Du ska klia dig på armbågen hela tiden", eller "Du ska vinka som en drottning till den som pratar" eller...

Först i mål vinner.

Som du förstår krävs det att du är uppmärksam samtidigt som din simultanförmåga sätts på prov! Gör dig redo för en spelomgång där **skadeglädjen när nya höjder!**

Innan du spelar första gången

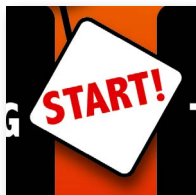
Tryck ut arken med ordpolletter och lägg dem i tygpåsen. Öppna de 2 kortlekarna. När du spelat färdigt kan du använda de medföljande gummiban- den till kortlekarna.

Innan du spelar

1. Lägg spelplanen på bordet.
2. Lägg de 2 kortlekarna, **TVÅNG ALLA** och **ENSKILT TVÅNG** bredvid spelplanen.



3. Sätt tygpåsen bredvid spelplanen.
4. Sätt den stora spelpjäsen på **START-rutan**.



5. Varje spelare tar en spelpjäs, väljer en bana och sätter spelpjäsen på start (se pil).
6. Bestäm vem som ska börja spela, till exempel



yngst börjar.

7. **OBS!** Bestäm om ni ska ha 2, 3 eller 4 stycken **TVÅNG ALLA** i spelet. Ju fler **TVÅNG** desto mer hysteriskt blir det! Se vidare under rubriken **TVÅNG** på nästa sida.

Tips, första gången ni spelar, börja med 2 stycken **TVÅNG ALLA**.

Så här spelar du

När spelet ska starta, tag ett **TVÅNG ALLA-kort** och lägg det på spelplanen. Detta **TVÅNG** gäller från och med nu för alla spelare.

TVÅNGET gäller tills någon spelare har avslöjat en annan spelare med att glömma **TVÅNGET**. Då tas det ur spelet (se vidare under rubriken "Hur länge gäller ett **TVÅNG**?").

Du som börjar spelet tar en ordpollett från tygpåsen utan att visa ordet för de andra spelarna. Nu ska de övriga spelarna försöka avslöja **det hemliga ordet**. Du som har det hemliga ordet **flyttar den stora spelpjäsen på spelplanen 1 steg i taget, till dess att någon spelare avslöjat det hemliga ordet**. Cirkeln som spelpjäsen hamnar på styr spelet. När någon avslöjat ditt hemliga ord skickar du tygpåsen vidare till spelaren till vänster. Spelaren tar en ny ordpollett och flyttar den stora spelpjäsen framåt.

Hur du listar ut det hemliga ordet

Spelet styrs av var den stora spelpjäsen hamnat.



Hamnar du på en:

Gul cirkel



Hamnar den stora spelpjäsen på en gul cirkel, ska du besvara den fråga som står i den gula cirkeln.

Exempel: "Hur bred är den?" Om det hemliga ordet är "Fotboll", kan du till exempel svara 25 cm. Men det kanske är roligare att svara: – "Den är bred som en anka".

Använd din fantasi!

Grön cirkel



Alla spelare får i tur och ordning ställa en fråga till spelaren som har det hemliga ordet. Han får bara svara **JA** eller **NEJ**. **Exempel:** "Är den levande?"

Om det hemliga ordet är "Fotboll", blir svaret "**NEJ**".

Lila cirkel



Du som har det hemliga ordet ska göra en charad för att hjälpa motspelarna att avslöja det hemliga ordet. Du får lov att använda ljud, men inte prata. Du har max 10 sekunder på dig att utföra charaden.

OBS! Under tiden som du gör en charad är du befriad från alla dina **TVÅNG**. Direkt när du gjort charaden gäller alla **TVÅNG** igen! (Hamnar spel-pjäsen på CHARAD mer än en gång med samma hemliga ord, ges din kreativa sida ytterligare en chans.)

Orange cirkel



BONUS: När du som har den stora spel-pjäsen hamnar här får du flytta din egen spelpjäsa ett steg framåt på tävlingsbanan.

TVÅNG

Den stora spelpjäsen hamnar på någon av de **RÖDA ovalerna**.

TVÅNG till
valfri spelare

1. Spelaren tar ett **ENSKILT TVÅNG-kort**, utan att titta på kortet och ger det till en spelare som inte redan har ett **ENSKILT TVÅNG**. Spelaren som fick **TVÅNG-ET** läser det högt och lägger det sedan synligt framför sig. Kortet börjar gälla omedelbart, **men gäller endast denna spelare**.

Motspelarna ska bevaka så att spelaren inte glömer sitt **TVÅNG**.

Man kan bara ha **ett ENSKILT TVÅNG**. Har alla ett **ENSKILT TVÅNG**, ger man **TVÅNGET** till vem som helst. Detta **TVÅNG** ersätter då det gamla.

2. Spelaren tar upp ett **TVÅNG ALLA-kort**, läser det högt, och lägger det på spelplanen. Alla spelare ska omedelbart följa detta **TVÅNG**. Samtidigt ska man hålla koll på om någon annan glömmet sig och missar **TVÅNGET**.

TVÅNG
alla



Om man har bestämt sig för att ha högst 2 TVÅNG ALLA i spelomgången och två sådana kort ligger på spelplanen och man får upp ett till, så ersätter man det äldsta. Man kan alltså endast ha två **TVÅNG ALLA** på gång samtidigt i den här omgången.

Om man bestämt sig för att ha högst 3 TVÅNG ALLA i spelomgången och man får upp ett till så ersätter man det äldsta osv.

Likaså gäller om man bestämt sig för att ha 4 TVÅNG ALLA.

Hur länge gäller ett TVÅNG?

TVÅNGEN gäller tills någon spelare avslöjat en annan spelare med att glömma **TVÅNGET**. Då tas det **TVÅNGET** ur spelet.

När ett avslöjat **TVÅNG ALLA**-kort tas bort flyttas kvarvarande **TVÅNG ALLA**-kort på spelplanen så att det äldsta tvånget alltid ligger på ruta 1.

Den som avslöjar en spelare måste direkt säga till, innan spelaren hinner korrigerat sig och fortsätta med **TVÅNGET** igen.

Motstridiga TVÅNG

Ibland går två **TVÅNG** inte att kombinera. Det är t.ex. svårt att viska och tala i falsett samtidigt. Då tar ni bort det **TVÅNG ALLA** ni hade först, så att endast det senaste gäller.

När får du gissa det hemliga ordet?

Alla spelare får alltid gissa på det hemliga ordet **en gång per runda**, dvs. efter det att den stora spelpjäsen flyttats.

När ni gissar gäller ingen särskild turordning, det är bara att skrika ut. Man får inget straff om man gissar fel, men man får inte gissa igen förrän nästa runda.

Poängräkning

När ett hemligt ord avslöjas:

- Den som avslöjar det hemliga ordet får flytta sin spelpjäsa 3 steg framåt, och den som har det hemliga ordet får flytta sin spelpjäsa 1 steg framåt.

När ett missat TVÅNG avslöjas:

- Den som blir avslöjad med att glömma ett **TVÅNG** får flytta sin spelpjäsa **1 steg bakåt**. OCH den som har avslöjat spelaren med att glömma ett **TVÅNG** får flytta sin spelpjäsa **1 steg framåt**.

Vem som vinner

Den som först kommer i mål med sin egen spelpjäs på tävlingsbanan har vunnit spelet!

Det blir väl du, eller hur?

Lycka till!

Testspelarnas kommentarer

När ett spel utvecklas får vi alltid kommentarer från testspelarna. De flesta testspelare tyckte spelet i sin nuvarande form är det bästa, en del gav förslag till vissa ändringar.

Till exempel att man bara behövde göra en CHARAD en gång med samma hemliga ord och istället sen skulle välja en annan ruta.

En del tyckte man skulle straffas om man glömde bort sitt TVÅNG.

Några tyckte banan skulle vara längre. När du spelat Helt hysteriskt några gånger **prova gärna egna varianter**, men kom då bara ihåg att ni måste vara överens om vilka regler som gäller innan ni börjar spela. Ett sällskapsspel ska ju vara roligt, men för en del är det också en kamp om liv och död...



TACK!

Du har just köpt ett spel från ALF som är en del av Wonderful Times Group AB. ALF startades 1990 med affärsidén att ta fram sällskapsspel som är så roliga att när man spelat dem, vill man spela dem om och om igen! Hoppas det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag roliga partyspel, riktigt underhållande familjespel och världens kanske bästa barnspel. Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

Om du har frågor eller synpunkter beträffande våra spel är du hjärtligt välkommen att kontakta vår kundtjänst. Du når oss via telefon 036 690 00 eller via e-post info@wonderfultimes.se

Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 18 i Huskvarna.
Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!

Ha koll på nyheter och tävlingar, besök oss online!

Hemsida: www.alfspel.se

Instagram: [alfspel](https://www.instagram.com/alfspel)

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Spelidé: Tanketanken AB

Illustrationer: Jesper Willumsen

© 2008 Wonderful Times Toys & Games AB