

helt **HYS TERISK T!**

När speluppsinnarna 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!

Med vänlig hälsning

Användbart Litet Företag AB

Susanne Persson

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

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** samtidigt som övriga spelare utsätter dig för sabotage... det 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.

Vem vinner

Den spelare som först tar sin egen spelpjäs från start till mål på tävlingsbanan i mitten på spelplanen vinner.

"SKRATTFFEST!"

Betyg 5
Metro helg

"Jätteroligt."

Vi skrattade så vi grät."
Högsta betyg
Gefle Dagblad

"Årets vinnare!"

Högsta betyg
Östgöta Correspondenten

"Feststämning!"

Dagens Nyheter

"Helt hysteriskt!"

Betyg 5
Nya Wermlands-Tidningen

"Grymt kul!"

Betyg 4
Barometern

"Lockar till skratt!"

Betyg 4
Expressen

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 gummibanden 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.

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.

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 som tar en ny ordpollett. Turen går alltid vidare medurs.

Hemliga ordet

Spelet styrs av var den stora spelpjäsen hamnat.



Gul cirkel

BREDD? Här ska du som har det hemliga ordet svara högt på olika frågor:

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

JA- eller NEJ 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

CHARAD 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 spelpjäsen på CHARAD mer än en gång med samma hemliga ord, ges din kreativa sida ytterligare en chans.)

Orange cirkel

+ 1 STEG

BONUS: Spelaren som hamnar här får flytta sin egen **spelpjäs 1 steg framåt på tävlingsbanan.**

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. Man får inget straff om man gissar fel, men man får inte gissa igen förrän nästa runda.

TVÅNG

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

TVÅNG till valfri spelare

1. Spelaren tar ett **"Enskilt TVÅNG-kort"**, och ger det till valfri spelare **utan att först titta på kortet.**

Spelaren som fick **TVÅNGET** 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.

TVÅNG alla

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.

Hur länge gäller ett TVÅNG?

Kortet gäller genom hela spelet eller till dess att någon spelare avslöjat en annan spelare med att glömma TVÅNGET. Om man har redan har fyra "TVÅNG alla"-kort på gång och får upp ett till, så ersätter man det äldsta. Man kan alltså endast ha

fyra "TVÅNG alla" på gång samtidigt.

När ett TVÅNG är avslöjat upphör det omedelbart att gälla och tas bort från spelplanen. 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 ni hade först, så att endast det senaste gäller. Detta gäller såväl "Enskilda TVÅNG" som "TVÅNG alla".

Sabotage

Det är tillåtet att provocera fram misslyckanden. Om någon spelare har ett TVÅNG exempel: "Du får inte röra ditt ansikte." Då är det ju kul att påpeka att den spelaren "har något under näsan"! Ganska säkert kommer spelaren att känna efter....

Poängräkning

Den som avslöjar det hemliga ordet och den som har det hemliga ordet får flytta sina spelpjäser 1 steg framåt.

Den som avslöjar en annan spelare med att glömma ett TVÅNG, eller provocerar fram att någon spelare glömmet sitt TVÅNG, får flytta sin spelpjäs 1 steg framåt.

Turen går alltid vidare medurs runt bordet!

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

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...



Spel är mer kul tillsammans!

TACK! Du har just köpt ett spel från Användbart Litet Företag (ALF), Sveriges kanske minsta spelföretag. Vi är fem personer i en liten lokal i Malmö.

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 att det kommer att gälla dig också!

I vårt sortiment av ca 30 spel finns idag spel som fått hedersomnämning, flera årets spel, internationella spelsuccéer, roliga nyheter och världens kanske bästa barnspel.

Sedan starten har det sålts över 2 000 000 ALF-spel i Norden.

Våra spel hittar du nästan överallt där sällskapsspel säljes.

Vårt kontor finns på Holmgatan 11 i Malmö.

Om du någon gång har vägarna förbi, titta gärna in och säg hej!



Kundservice

Frågor besvaras – goda idéer honoreras 040-30 40 40.

Användbart Litet Företag AB, Holmgatan 11, 211 45 Malmö

© 2008 Användbart Litet Företag AB, Malmö, Sverige

All rights reserved.

Spelidé: Tanketanken AB

20.3.2009