

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.toysandgames.se

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

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Youtube: [Toysandgames](https://www.youtube.com/toysandgames)

Spelidé: Patrik Borg

Illustrationer: Dan Larsson

Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling

© 2016 Wonderful Times Toys & Games AB

FAMILJ- OCH PARTYSPEL FÖR MÅNGA ROLIGA SPELKVÄLLAR!



Med andra ord

Vår storsäljare som är lika populär än idag!

Du ska säga samma sak, med andra ord, under tidspress.

Från 10 år, 4-8 spelare

“Riktigt roligt spel!”

Betyg 5

Metro

“Kanonkul!”

Betyg 5

ICA-kuriren



Absolut överens

Du och din lagkamrat ska svara på roliga frågor, utan att visa svaren för varandra.

Flytta sedan ett steg framåt för varje svar ni är överens om.

Från 15 år, 4-8 spelare.

“Snabbt party-, familjespel!”

Bäst i test

Svenska Dagbladet



Mer eller Mindre

Mer eller mindre är ett gale roligt spel om antal, årtal, längd, bredd, djup, höjd, vikt och tid.

Mer än 300 frågor som de flesta inte kan det exakta svaret på!

Från 14 år, 3-8 spelare.

“Underhållande för alla åldrar”

Betyg 4

Metro



Galenpanna

En riktig spelklassiker! Pressa dina motspelare på ledtrådar och försök lista ut vem du är.

Från 9 år, 2-5 spelare.

“Hög skrattnfaktor!”

★★★★

Göteborgs-Posten

HÅLL KOLL PÅ TÄVLINGAR OCH NYHETER. FÖLJ OSS PÅ INSTAGRAM.



@TOYSANDGAMES

DUELL FESTEN

SPELREGLER

DELAR I SPELET

| | | |
|--|--|---|
| 1 pil-snurra  | 24 färgpolletter (12 röda och 12 blå)  | 70 poängmarker  |
| 2 ögonbindlar (en röd och en blå)  | 2 pingisbollar (en röd och en blå)  | 1 timer-knapp (5 sekunder)  |
| 120 duellkort (25 gula, 50 vita och 50 röda)  | 3 muggar (en röd, en blå och en gul)  | 1 plastpåse att förvara polletter och marker i  |

ANTAL SPELARE

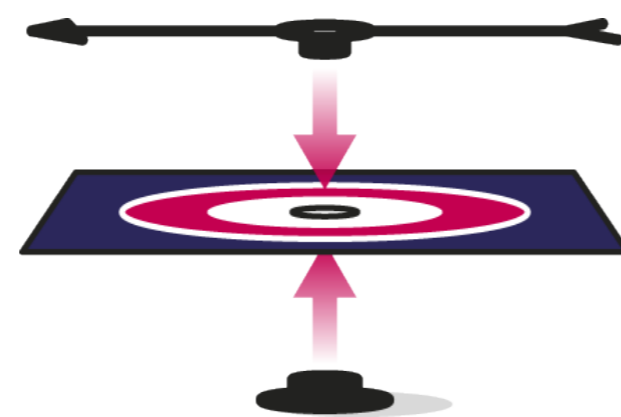
4-10 spelare

SPELET I KORTHET

Två spelare tävlar mot varandra i duell och alla ni andra satsar på den ni tror ska vinna.

INNAN SPELET BÖRJAR

1. Första gången ni spelar: Tryck ut poängmarker och färgpolletter från arken.
2. Dela ut färgpolletterna, en röd och en blå till varje spelare.
3. Dela ut poängmarker så att alla spelare har en var.
4. Lägg resterande poängmarker och färg polletter i plastpåsen.
5. Sätt ihop snurran genom att fästa pilen i hålet i pappskivan (se bild).
6. Placera snurran mitt på bordet.
7. Placera de röda och vita duellkortet i två separata högar, med baksidan upp, på bordet.
8. Placera den röda timer-knappen på bordet.



SÅ HÄR SPELAR NI

1. Den som är yngst börjar och tilldelas därför den blå ögonbindeln. Denna spelare kallar vi "Blå spelare".
2. Blå spelare snurrar på pilen.
3. Den spelare som pilen pekar på tilldelas den röda ögonbindeln. Denna spelare kallar vi "Röd spelare" och är den som ska duellera mot Blå spelare.
Duellen står alltid mellan Blå spelare och Röd spelare.
4. Blå spelare bestämmer om duellen ska vara en klurig duell (vita kort) eller en praktisk duell (röda kort).
5. En av de spelare som inte är med och duellerar utses till Ledare.
6. Ledaren tar upp det översta kortet ur den duellkategori som Blå spelare valde och läser högt upp vad duellen går ut på.
7. Nu är det dags för övriga spelare att satsa på vem de tror ska vinna duellen. Vilken duellant man tror ska vinna är dock hemligt! Tror man att Blå spelare ska vinna lägger man sin blå färgpollett framför sig med det blå fältet nedåt. Tror man att Röd spelare ska vinna lägger man sin röda färgpollett framför sig med det röda fältet nedåt. Ledaren är med och satsar men **duellanterna satsar inte.**
8. Duellanterna tar sig an duellen. Ledaren ser till att reglerna på duellkortet följs. Om oklarheter uppstår bestämmer ledaren vad som gäller.
9. När duellen är slut vänder de spelare som satsat upp sina färgpolletter så att alla kan se vilken duellant var och en har satsat på. De spelare som satsat på den duellant som vann duellen vinner en poängmark var. De spelare som satsat på den duellant som förlorade duellen förlorar en poängmark var (om de har några, annars händer ingenting). Den av duellanterna som vinner duellen vinner en poängmark. Den som förlorar duellen förlorar en poängmark (om hen har några, annars händer ingenting). Vunna poängmarker tas alltid ur påsen och förlorade marker läggs alltid tillbaka i påsen.
10. När poängmarkerna är fördelade går den blå ögonbindeln vidare till personen som sitter till vänster om Blå spelare.
11. Den nya Blå spelaren snurrar på snurran och den som pilen pekar på blir ny Röd spelare. Spelet fortsätter enligt punkt 4.

PRAKTISKA DUELLER (RÖDA KORT)

De röda duellkortet är praktiska dueller där kroppen används mer än knoppen.

Reglerna för varje praktisk duell står på respektive rött duellkort.

I de praktiska duellerna kan man behöva använda muggar, pingisbollar, ögonbindlar och ibland även spellådan.

Om det är någon duell som inte lämpar sig i det rum ni spelar, kan ni gemensamt besluta om att Ledaren får dra ett nytt duellkort.

KLURIGA DUELLER (VITA KORT)

De vita duellkortet är kluriga dueller där knoppen används mer än kroppen.

Det gäller dock att vara snabb på knappen, d v s den röda timern. På varje kort står en kategori.

Det gäller att snabbt komma på ett ord som har med given kategori att göra.

Så här spelar ni:

1. Ledaren drar översta kortet i den vita korthögen.
2. Ledaren läser högt upp den kategori som står på kortet. Exempelvis "Pojknamn på A".
3. Duellen startar på Ledarens "Klara, Färdiga, GÅ!". På "GÅ!" trycker Ledaren på den röda timer-knappen som då börjar räkna ned från 5 sekunder.
4. Röd spelare börjar och ska så snabbt som möjligt säga ett ord eller, i detta fall, ett namn som har med kategorin att göra. Direkt efter att ordet eller namnet är sagt ska Röd spelare trycka på timer-knappen som då startar om med 5 nya sekunder. Röd spelare säger exempelvis "Adam" och trycker sedan på knappen.
5. Turen går nu över till Blå spelare som snabbt måste säga ett **annat** pojknamn på A. Blå spelare säger "Andreas" och trycker sedan på knappen.
6. På detta vis går turen fram och tillbaka mellan duellanterna till dess någon av dem inte kommer på ett nytt ord eller namn inom de 5 sekunderna och timern tjuver.
7. Förlorar duellen gör den duellant som, antingen inte hinner i tid eller som säger ett ord eller namn som redan är sagt, tidigare i duellen. Ledaren dömer.

EGNA DUELLER (GULA KORT)

I lådan finns en hög med gula duellkort. Dessa kort kan användas till duellen som heter "Höstlov". Kortet är tomta på framsidan och om man tycker att det saknas dueller i spelet har man då möjlighet att komplettera med egna dueller. De gula, egna duellkortet utgör då en tredje duellkategori i spelet.

VEM VINNER?

Den spelare som först fått ihop sju poängmarker har vunnit Duellfesten!