

INNEHÅLL

Spelplan.

Spelregler.

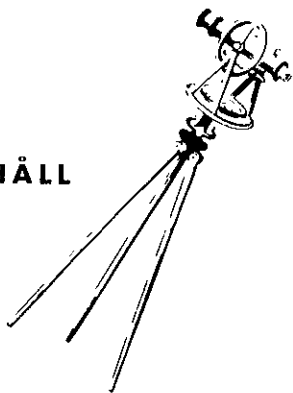
6 svarssnurror.

6 spelpjäser.

1 timglas.

Kortlåda med 1200 över/underfrågor.

Minigrip-påse med 150 ja/nej-avslutningsfrågor.



SPELTYP

Kunskapsspel för hela familjen.

2-6 spelare.

12 år och uppåt.

Ca 1 timmes speltid.

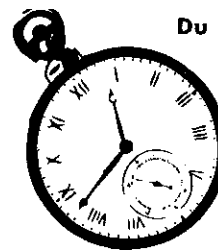


HYBRIS

Beröm och kritik emottages gärna på nedanstående adress. Goda idéer honoreras.
Appelgate AB, Västra Hoby 16. 225 91 Lund.

HYBRIS

SPELREGLER



Du kommer att lära dig en hel del av att

spela Hybris! Spelet innehåller 1350

kul och spännande frågor som hand-

lar om allt ifrån geografi och

världsrekord till vardagskuriosa.

Du har 10 sekunder på dig att, med

hjälp av insatssnurrar, satsa på om

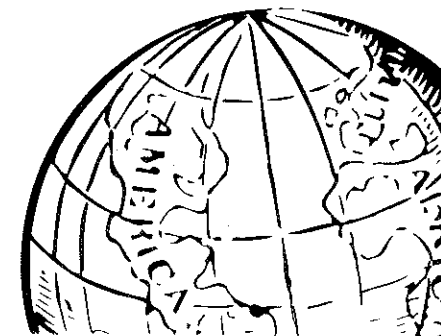
det rätta svaret är över eller under vad

din medspelare trodde.

Din insats tar dig framåt - eller bakåt i

spelet. Ingen dödtid - här gäller det

för alla att skärpa sig hela tiden.



BÖRJA SÅ HÄR

- Varje spelare väljer en **spelpjäs** och tar var sin **svarssnurra**.
- Placera spelpjäserna i starttrutan (mitten på spelplanen).
- **Timglas**et placeras så att alla kan se det.
- **Avslutningsfrågekorten** (ja/nej) placeras så att alla kan nå dem. (Vid avslutat spel placeras de i mini-grippåsen.)
- Utse en **frågeställare** (t.ex. den som har högst skonummer, är längst eller...)

SPELETS GÅNG

Frågeställaren tar det första **kortet i kortkartongen**.

Spelaren till vänster om frågeställaren, **frågesvararen**, skall nu svara på frågan vars bokstav svarar mot färgen på dennes spelpjäs (se färgnyckel nedan).

H	RÖD	R	SVART
Y	BLÅ	I	GRÖN
B	GUL	S	NATUR

Detta sätt att avgöra vilken fråga som skall läsas gäller endast i starttrutan. I övrigt gäller den bokstav man står på när man skall svara på frågan.

Frågesvararen svarar så bra han/hon kan. Det är inte nödvändigt att kunna det exakta svaret. Istället göres en kvalificerad gissning grundad på det man kan om frågan.

I samma stund som frågesvararen avger sitt svar, vänds timglasets. Övriga spelarna, inklusive frågeställaren, har nu 10

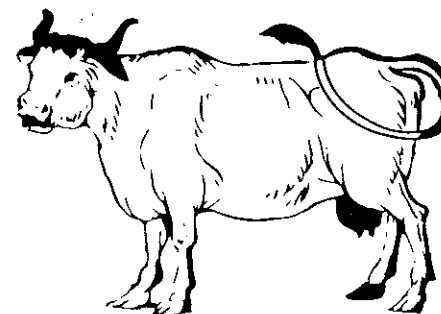
SUDDEN DEATH

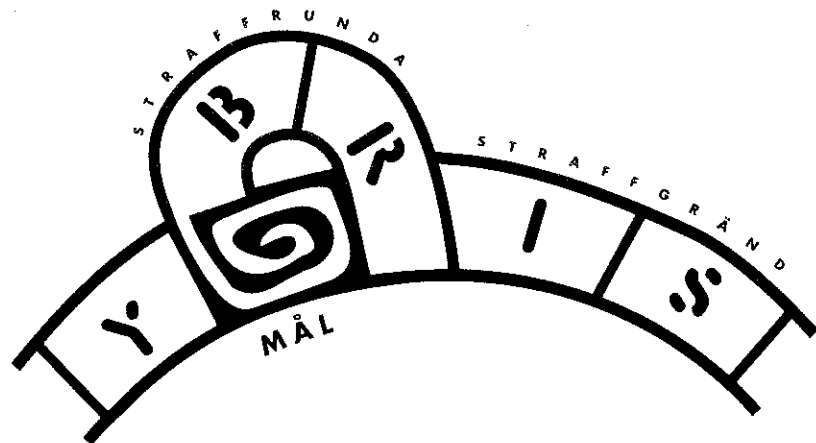
Om två eller flera spelare hamnar på målrutan samtidigt vinner den som svarar rätt på flest frågor (dock minst 2 av 3). Man använder **JA-** eller **NEJ-rutorna** på snurran och lägger ner dem på bordet samtidigt.

Om båda spelarna svarar rätt på alla 3 frågorna tar man ett nytt kort och använder **sudden death**, dvs den förste som svarar rätt samtidigt som den andre svarar fel vinner.

Klarar ingen av spelarna minst 2 av 3 avslutningsfrågor går spelet vidare med en ny omgång över/under frågor, där alla spelare är med.

LYCKA TILL!





AVSLUTNINGEN

När en spelare har kommit till målrutan skall han/hon direkt svara på **3 avslutningsfrågor**.

Svarar spelaren rätt på minst 2 av dessa 3 frågor har denne vunnit.

Misslyckas spelaren går spelet vidare. Spelaren i mål och alla andra är då med på en ny omgång av över/under frågor.

Spelaren i mål går in i straffrundan eller straffgränd (se nedan). De övriga spelarna får genom den nya omgången över/underfrågor en ny chans att hinna ikapp ledaren och komma in i mål.

Skulle någon komma in i målrutan efter denna nya omgång skall spelaren direkt svara på 3 avslutningsfrågor.

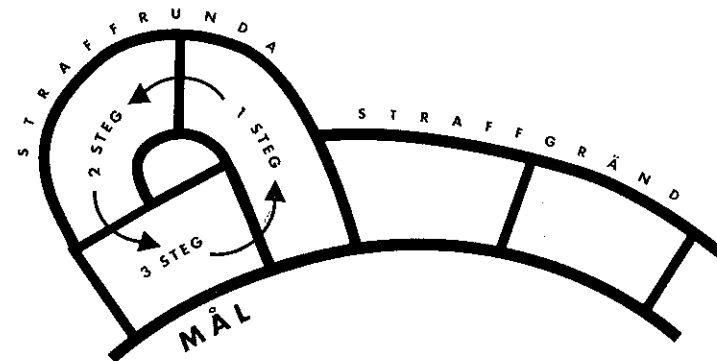
STRAFFRUNDA OCH STRAFFGRÄND

Den, de spelarna som misslyckas med avslutningsfrågorna måste nu ta sig tillbaka till målrutan för att få en ny chans.

För att komma tillbaka till målrutan måste man först passera straffrundan.

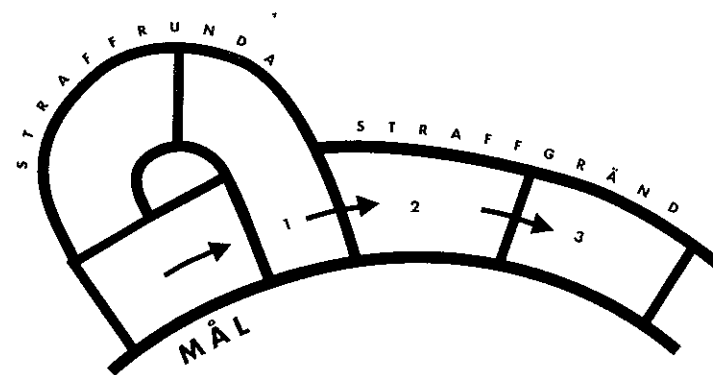
EXEMPEL PÅ VAD SOM KAN HÄNDA:

- A.** Satsade spelaren 3 steg på över/underfrågorna i den nya omgången och hade rätt går spelaren hela **straffrundan** på en gång och får då en ny chans att svara på avslutningsfrågorna. Spelaren kan naturligtvis också gå straffrundan på 1 eller 2 steg/omgångar om han vill.

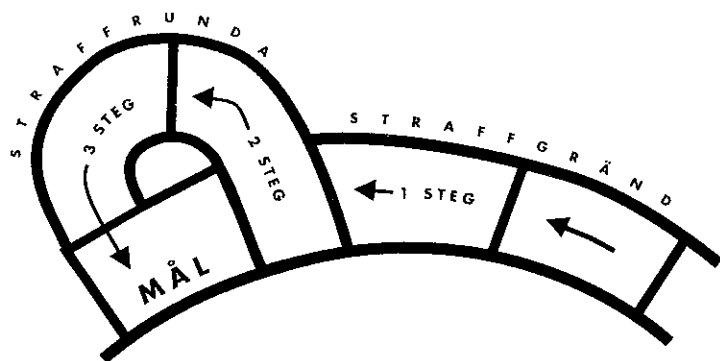


- B.** Satsar spelaren fel går han in i **straffgränd** lika många steg han satsade.

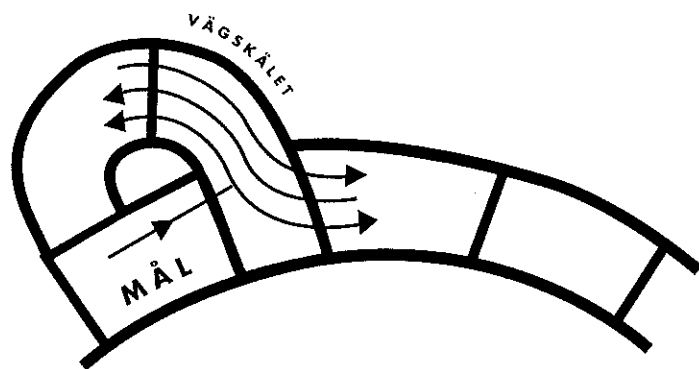
Man kan dock ej komma längre bak än straffgrändens slut. *Ett speltips är att därför alltid satsa 3 steg när man är vid slutet, man har inget att förlora.*



- C. När spelaren skall gå tillbaka till målrutan från straffgränd måste han gå via straffrundan.



Exemplet nedan visar de riktningar man kan gå i straffrundan och straffgränd.



Målet är hela tiden att ta sig tillbaka till målrutan och där klara minst 2 av 3 avslutningsfrågor.

sekunder på sig att med svarssnurran visa om de tror att det rätta svaret är **över (Ö)** eller **under (U)** frågesvararens. Samtidigt skall man bestämma om man vill satsa **1, 2 eller 3 steg** på att man har rätt. Tror man att det svar som frågesvararen gav var helt rätt, visar man **JA** på snurran (**NEJ** på snurran används inte förän man kommit till avslutningen).

Man måste lägga ner sin svarssnurra innan sanden runnit ur timglaset annars måste man direkt gå 3 steg bakåt.

Frågeläsaren läser nu svaret och spelpjäserna flyttas enligt följande:

- Har man gissat **rätt** går man så många steg framåt som man satsade (1, 2 eller 3).
- Har man gissat **fel** går man så många steg tillbaka som man satsade (1, 2 eller 3).
- Har man gissat att frågesvararens svar var **helt rätt** och det var så går man 5 steg framåt, och om det inte var så går man 5 steg tillbaka.
- Om frågesvararen svarar helt rätt får han gå 3 steg framåt. Är frågesvararens svar ej helt rätt går han/hon varken framåt eller bakåt.

Kortkartongen flyttas nu ett steg till vänster och den som var frågesvarare blir nu frågeläsare.

Det gäller att ta sig till **målrutan** och där klara **avslutningen**.

Man kan ej komma längre bak än till startrutan. Ett speltips är att därför alltid satsa 3 steg när man står i startrutan, man har inget att förlora.

Ge inte upp! Den som ligger sist ena stunden kan ligga först nästa. Det lönar sig att planera sina satsningar. Är man osäker satsa lågt, är man säker satsa högt.