



# ABSOLUT ÖVERENS

(ELLER SOM HUND OCH KATT...)

## SPELREGLER

*Sommaren 2003 kom Grzegorz Rejchtman in till oss på Användbart Litet Företag och presenterade ett nytt spel. Det verkade så enkelt att vi inte riktigt trodde på det, men vi provade. Och vi provade. Under hösten spelade sedan hundratals människor spelet. Att de tyckte spelet var roligt förstår du säkert, annars skulle vi inte lansera det.*

*Men om det är enkelt...? Det får du finna ut själv!  
Hoppas du tycker spelet är kul!*

## DELAR I SPELET

1 spelplan  
250 spelkort  
4 spelpjäser  
1 svart spelmarkör  
1 timglas (30 sek.)  
8 skrivblock spelregler

## ANTAL SPELARE

2-4 lag, med 2 personer (minst) i varje lag.

## SPELET I KORTHET

Medlemmarna i varje lag ska, var för sig försöka skriva ner samma svar på spelets frågor, utan att tjuvkika på varandra. När de lyckas skriva samma svar, får de flytta sin spelpjäs framåt på spelplanen. Första lag som når mål vinner!

OBS! Alla lag svarar alltid samtidigt på alla frågor!

## INNAN SPELET BÖRJAR

Dela in i 2-4 lag med 2 spelare i varje lag.

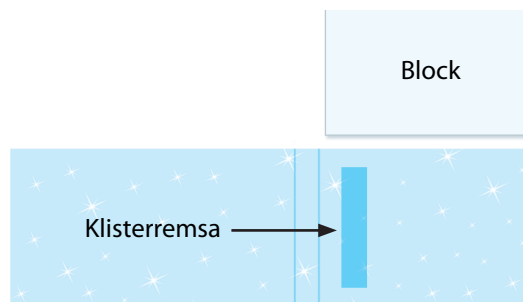
Första gången: Öppna förpackningarna och placera korten i kortlådan. Se till att alla kort med blå ram är vända åt samma håll.

Använda kort vänds och placeras sist i korthållaren med den lila ramen framåt.

Det innebär att inga frågor kommer upp två gånger förrän alla frågor är lästa.

Tag fram de färgglada skärmarna. Tag bort skyddsremorna och fäst de medföljande blocken med den något tjockare kartongsidan mot klisterremarna.

Vik sedan skärmen över blocket.



Vik ut spelplanen. Lagen väljer spelpjäs och placerar dem på respektive startplats. Varje spelare tar ett skrivblock, i samma färg som lagets spelpjäs. Placera kortlådan och timglas bredvid spelplanen. Ni behöver också varsin penna.

Ställ den svarta spelmarkören på kategorin **5 ABSOLUT ÖVERENS** i kategoricirkeln (se bild). Kategoricirkeln visar vilket tävlingsmoment som gäller under spelets gång.

Efter varje avslutad fråga flyttas spelmarkören ett steg, medsols, till nästa moment. Det finns tre olika tävlingsmoment.

Se nästa sida.



## TÄVLINGSMOMENT

### 5 Absolut överens

*Max 5 svar får ges!*

Varje lag flyttar sin spelpjäs ett steg framåt för varje svar ni är överens om inom laget.

### Flest överens

*Här får ni skriva så många svar som ni bara kan!*

Men i detta tävlingsmoment får endast ett lag flytta framåt,

så skriv, skriv... Det lag med flest antal samma svar, flyttar sin spelpjäs ett steg framåt för varje svar de är överens om inom laget.

Om inget lag är ensamt om flest svar, står man kvar.

### 5 Bokstäver och gester

*Max 5 svar får ges!*

Här får ni hjälpa varandra inom laget till att skriva samma svar. Ni får båda två visa med gester och högt säga första bokstaven i det svar ni tänker skriva ned. Flytta spelpjäsen ett steg framåt för varje svar ni är överens om inom laget. (Detta moment kan bli både högljutt och stöjt).

### SPELET KAN BÖRJA

Välj en spelare som läser första kortet ur kortlådan, (tag alltid korten från den sida med domaren) därefter vänds timglasets. Nu har alla lag 30 sekunder på sig att skriva ner sina svar. När tiden är ute jämförs svaren inom varje lag. Det görs genom att en lagmedlem högt läser sina svar.

Den andra lagmedlemmen bockar av de svar man är överens om inom laget. Sedan går turen vidare till nästa lag. Övriga spelare är domare.

Varje lag flyttar sin spelpjäs ett steg framåt för varje svar man är överens om inom laget.

*OBS! Kom ihåg att placera använda kort längst bak i kortlådan med den lästa frågan åt motsatt håll. Då tar det längre tid innan samma kort kommer upp igen).*

*Spelmarkören flyttas ett steg, medsols, på kategoricirkeln till nästa tävlingsmoment, en ny frågeläsare läser nästa frågekort och spelet går vidare.*

### VEM VINNER?

Det lag som först flyttar sin spelpjäs från start till mål vinner. Om två eller fler lag når målet samtidigt sker särspel. Då läses ett kort i sänder tills ett av dessa lag vinner.

### HUND OCH KATT

Om ett lag inte är överens om ett enda svar på en fråga, utan är som "hund och katt", tvingas laget flytta 1 steg tillbaka.

### FUSK

I spelet är det absolut förbjudet att tjuvkika, säga svaret högt inom laget, skriva för många svar där det ej är tillåtet eller stryka över ett redan nedskrivet svar. Om något av detta sker, (om än av misstag), skall laget direkt sluta svara på frågan som är i spel och dessutom flytta 3 steg bakåt! Taskigt, men så är det!

### VAD ÄR RÄTT ELLER FEL SVAR?

Svaren måste vara inom det området frågan avser. Men det handlar ej om rätt eller fel svar... Det gäller att vara överens om svaret inom laget, även om formuleringarna inte är helt lika. T ex är "hushållets ekonomi" och "pengar" samma svar på frågan "Saker man bråkar om i hemmet". Däremot är "ost" och "pålägg" inte samma svar på frågan "Vad vill du finna i kylskåpet?" Ost är ost, men pålägg kan vara korv, leverpastej, kaviar osv.



**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](mailto:info@wonderfultimes.se)*

*Vårt kontor finns på Järnväggsgatan 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](http://www.toysandgames.se)*

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

*Facebook: [www.facebook.com/wonderfultimes](https://www.facebook.com/wonderfultimes)*

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