

BLÅ RUTA (En svarar men alla kan få poäng): Vem är smartast, du eller svenska folket?

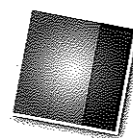
Drag de **tre** främsta korten från blå korthög. Läs upp de tre kategorierna och låt spelaren välja ämne. Bortvalda kort återgår till kortlådan.

- Läs först upp hur många rätta svar som krävs för att spelaren ska klara utmaningen.
- Övriga spelare väljer ut ett av sina hemliga svarkort. Dummare än Svensson = spelaren klarar inte utmaningen, Smartare än Svensson = spelaren klarar utmaningen. Lägg ut svarkorten på bordet med textsidan nedåt.
- Första frågan ställs. Vid rätt svar tar spelaren 1 steg framåt på spelplanen. Är svaret fel står spelplanen kvar på rutan. Nästa fråga ställs och ger 1 poäng/steg vid rätt svar osv tills samtliga frågor på kortet har besvarats av spelaren.

Om spelaren slår Svensson, utdelas 2 bonuspoäng = ytterligare 2 steg framåt!

- Vänd upp svarkorten. Klarade spelaren utmaningen, får alla spelare med Smartare än-kortet ta 1 steg framåt med sin spelplan. Missade spelaren utmaningen, får istället spelarna med Dummare än-kortet ta 1 steg framåt.

Därefter går turen över till nästa spelare, som inleder sitt drag med att ta 1 steg framåt på spelplanen.



GRÖN/RÖD/BLÅ RUTA – Välj din egen taktik i spelet.

På grön/röd/blå ruta får spelaren själv välja färg/spelaktivitet. Är du beredd att ge motspelarna chansen att ta viktiga poäng i ditt drag? Eller har du störst chans att vinna poäng i en speciell frågekategori? Beslutet är ditt, så tänk taktiskt!

Vem vinner?

Först i mål vinner spelet och utses, kort och gott, till kvällens Einstein.



www.algaspel.se

Vem är Svensson?

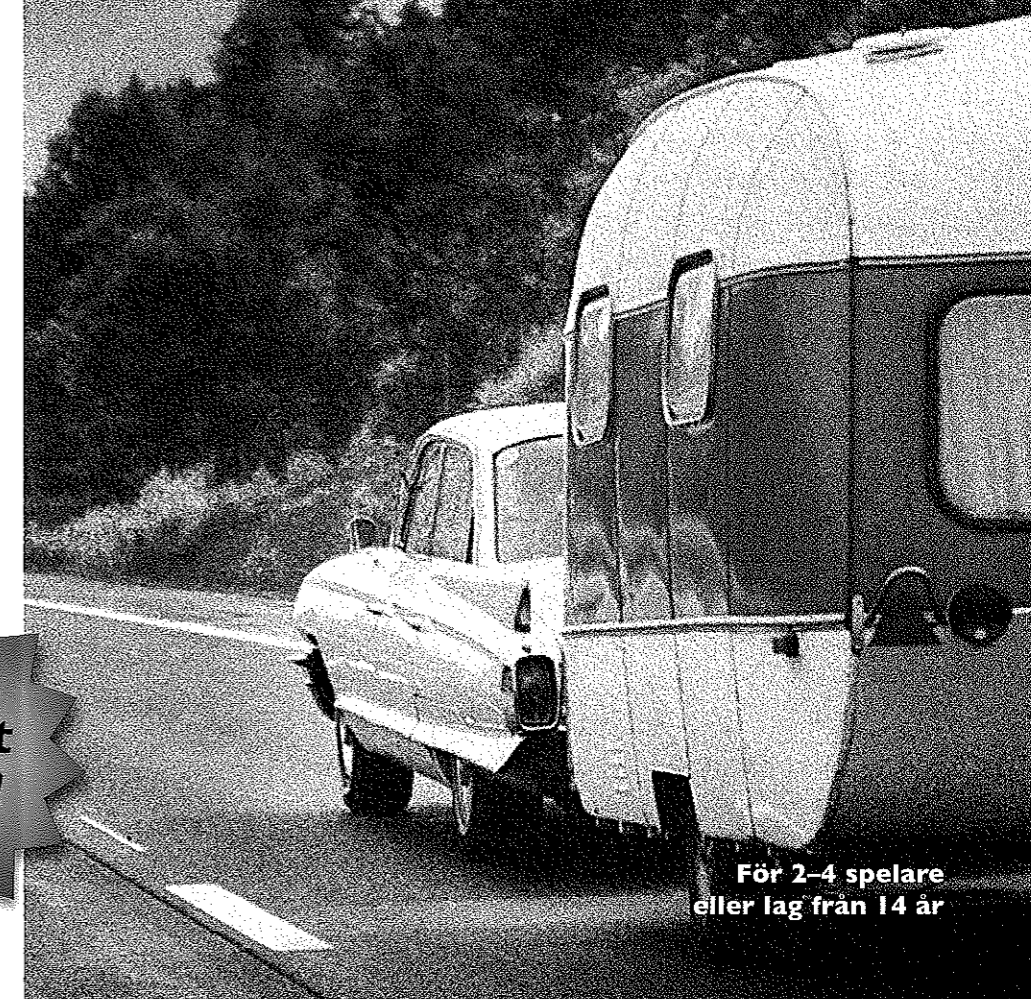
Svensson som begrepp myntades i Sverige på 1970-talet. Då representerade "Medel-Svensson" den genomsnittlige svensken, dvs en person som var som folk är mest i vårt avlånga land. I det här spelet står "Svensson" för svenska folkets samlade kunskaper i frågesport.

Spelets dryga 2000 frågor är skrivna av frågesportande svenskar som tävlar mot varandra på www.vetgirig.nu. Frågan du gick bet på kan därför komma exempelvis från en pensionerad professor i Teknisk fysik. Den höga andelen rätt svar kan förklaras av att det bara är hans kolleger som frivilligt ställer upp i den frågekategorin. Det är en klen tröst kanske, men som ursäkt är den oöverträffad.

Tvekar du att utmana Svensson på egen hand, kan du alltid föreslå lagspel och sedan skylla på dina lagkamrater. Sånt händer jämt i VM-sammanhang och detta är ju bara ett trivsamt litet sällskapsspel. Du är ändå bäst, så lycka till!

Läs först det här!

SVENSSON FRÅGAR och SVENSSON SVARAR™



För 2-4 spelare eller lag från 14 år

SPELREGLER

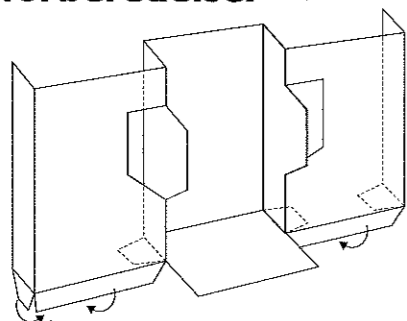
Spelinnehåll:

1 spelplan, 1 kortlåda, 3 kortlekar, 4 spelpjäser, 1 block och spelregler.

Spelet i korthet

Tag dig från start till mål på kortast möjliga tid. Du tar alltid ett steg framåt när det är din tur i spelet. Frågekategorin bestäms av rutan du hamnar på – röd, blå, grön ruta eller alla tre färgerna (valfri frågekategori). **Varje poäng du sedan vinner i draget, ger lika många steg framåt på spelplanen.** Antalet poäng/steg vid rätt svar eller närliggande svarsprocent framgår av spelplanens lathund. Läs den! Du kan även plocka poäng i motspelarnas drag, så beakta dina vinstchanser!

Spelförberedelser



Vik ihop insatsen till kortlådan som illustrationen visar. Stick ner insatsen i kortlådan. Den håller korten på plats.

Tag av plasten på spelkortet. Sortera ut svarskortet (Dummare/Smartare, totalt 8 st). Övriga kort delas upp i spelets tre frågekategorier (röd, blå respektive grön) och ställs på anvisad plats i kortlådan.

Varje spelare tar en spelpjäs och två svarskort i samma färg som spelpjäsen. (Korten används på blå rutor). Ni behöver dessutom papper och pennor (används på spelets röda rutor).

Ställ spelpjäserna på START. Bestäm sedan vem som ska börja spela. Spelaren som börjar får ta ett steg framåt med sin spelpjäs.

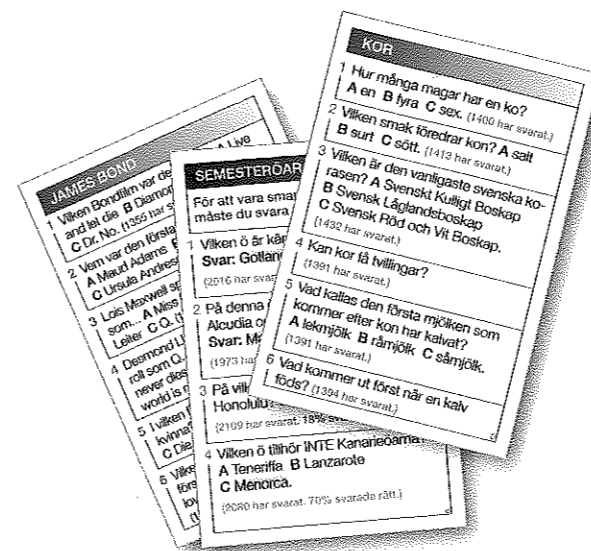
Turen fortsätter alltid medurs till nästa spelare. Det är tillåtet att ställa flera spelpjäser på samma ruta, och en spelare behöver inte gå jämt upp med sina poäng för att gå i mål.

Vem läser kortet?

Det är alltid spelaren till höger som drar frågekortet och agerar kortläsare.

Ett speldrag!

Varje gång det är din tur, flyttar du först fram din spelpjäs **1 steg**. Färgen på rutan du hamnar på, avgör vad som ska hända i draget.



Detta händer på rutorna:

GRÖN RUTA (En spelare): Svara först på frågan och gissa sedan %

Så läses frågekortet:

Läs kortets översta fråga (Fråga nr 1). Ställ sedan tillbaka det lästa kortet längst bak i högen. När samtliga frågor med nr 1 har använts i spelet, går man över till fråga nr 2 osv.

Först ska spelaren svara på en fråga. Drag det främsta gröna kortet ur kortlådan. Läs upp ämneskategorin, ställ därefter frågan.

Vid rätt svar: Tag 2 steg framåt.

Vid fel svar: Läs upp det rätta svaret. Spelpjäsen står kvar.

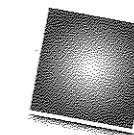
Sedan ska spelaren gissa hur många procent av svenska folket som svarade rätt på samma fråga. Att gissa % gör spelaren även om han/hon har svarat fel.

Rätt %: Tag 5 steg framåt

+/- 5 %: Tag 3 steg framåt

+/- 10 %: Tag 2 steg framåt

Därefter går turen över till nästa spelare, som inleder sitt drag med att ta 1 steg framåt på spelplanen.



RÖD RUTA (Alla tävlar):

Gissa % (Använd papper och penna!)

Så läses frågekortet:

Läs kortets översta fråga (Fråga nr 1). Ställ sedan tillbaka det lästa kortet längst bak i högen. När samtliga frågor med nr 1 har använts i spelet, går man över till fråga nr 2 osv.

Gissa hur många procent av svenska folket som svarade rätt på frågan. Kortläsaren tar det främsta röda kortet ur kortlådan, läser upp ämneskategorin, läser frågan högt och ger eventuella svarsalternativ. Samtliga spelare (även kortläsaren) skriver sin gissning i % på varsitt papper. Kortläsaren vänder på kortet, avslöjar svaret och den korrekta svarsprocenten.

Närmast rätt %: Tag 2 steg framåt

+/- 5 %: Tag 2 steg framåt

OBS! I bästa fall kan samma spelare ta totalt 4 poäng, dvs ligga närmast rätt svarsprocent och dessutom inom 5%-marginalen. Men kolla noga – mer än en spelare kan ligga inom 5%-marginalen och vinna poäng.