



Denna tävlingskategori körs i tre varianter. Båda lagen tävlar samtidigt.

PUZZLE GISSA BILDEN!

Titta på den förvrängda bilden. Ropa svaret så fort ni ser vad bilden föreställer. Svara snabbt innan bilden klarnat och rätt svar kommer upp på skärmen. Ni får bara gissa en gång, så levererade svar gäller!

Snabbaste laget med rätt svar får 1 poängmarker.

PUZZLE GISSA ARTISTNAMNEN!

Ena laget tävlar, andra laget bettar utgången. D'Jay avgör vilket lag som får göra vad.

- *Två autentiska namn visas på skärmen. Vi söker artistnamnen.*
- *Bettande lag: Skriv ner hur många rätta artistnamn ni tror att det andra laget fixar (0, 1 eller 2 namn). Skriv ner siffran och lägg ut svarsplattan innan ni trycker OK.*
- *Ledtrådar till namnen som söks kommer upp.*
- *Svarande lag: Skriv era svar och lägg ut svarsplattan innan timern är fylld.*

Laget som svarar vinner 1 poängmarker för varje rätt svar.

Laget som bettar vinner 2 poäng om man prickar in rätt antal svar. (Plocka 1 marker från motspelarlaget + 1 marker från banken!)

PUZZLE GISSA FILMTITELN!

Vilket lag kommer på filmtiteln först? Med hjälp av ledtrådar som består av blinkande bokstavsrastrer gäller det att gissa filmtiteln så snabbt ni kan den. Spontana snabbsvare” får stå sitt kast, för laget får bara svara en gång.

Snabbaste laget med rätt svar får 1 poängmarker.



Denna tävlingskategori körs i två varianter. Båda lagen tävlar samtidigt. Skriv svaren på skrivplattan.

REMIX MEDLEY

- *Tre olika låtar spelas i ett medley.*
- *Lyssna och skriv ner de tre låttitlarna.*
- *Ju fler rätta svar, desto högre blir poängen.*

Lyssna igen? Om båda lagen är överens får ni trycka på knappen och lyssna en gång till. Vill bara ena laget höra mixen i repris, får det betala 1 marker till banken för en andra genomspelning.

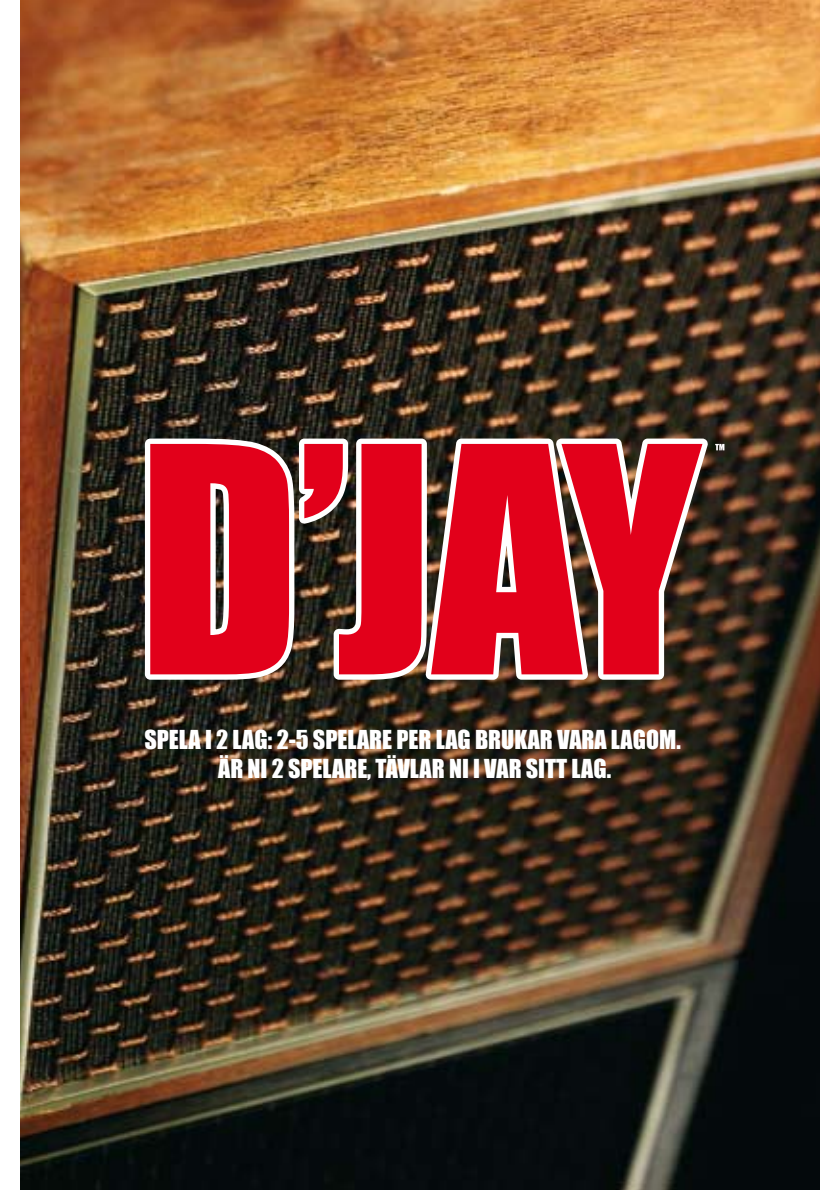
Lagen vinner 1 poängmarker för varje rätt låt.

REMIX FX

- *En förvrängd låt spelas upp.*
- *Lyssna noga och skriv ner låttiteln.*

Lyssna igen? Om båda lagen är överens, tryck på knappen. Vill bara ena laget höra låten en gång till, får det betala 1 marker till banken för en andra genomspelning.

Rätt låttitel ger 2 poängmarker till laget.



Bra att veta före spelstart:

Tävlingskategorin slumpas fram av D'Jay och båda lagen är oftast aktiva.

Hur snabbt ni svarar, påverkar poängen i flera av tävlingskategorierna.

När speltiden är över eller spelets marker tagit slut vinner det lag som fått ihop flest poängmarker.

Var lite schysta i bedömningen av svaren när ni spelar, det tjänar båda lagen på.



SVENSKA
KARAOKEFABRIKEN™



D'Jay innehåller coverversioner, inga originallåtar.

©BRIO AB/ALGA, Sweden 2007.

SPELFÖRBEREDELSE

Dela in er i två lag – Lag Pop respektive Lag Rock. (Det är bara två namn och inget annat, så bråka inte om vem du är och vad motspelarna står för!)

Dela ut 3 poängmarker, 1 penna och 1 svarsplatta till varje lag. Ställ boxen med poängmarker mitt på bordet. (Medföljande glasunderlägg är fria att brukas vid behov och på eget ansvar.)


Utse kvällens mest teknikintresserade till D'Jays "fjärrkontrollant". Denne Einstein greppar fjärrkontrollen och svarar för samtliga knapptryck under spelets gång. (Man trycker bara OK, så du missar inget!)


SPELSTART!

Sätt skivan i DVD-spelaren. Välj speltid – **SHORT** (snabbst), **MEDIUM** (normal speltid) eller **LONG** (helkväll). **MINGLE** är D'Jays bonusversion. Det bästa knappvalet för dig som vill köra D'Jay på förfesten, utan aktiva spelare. Tryck OK, så körs frågor och svar automatiskt.

ETT SPELDRAG!

1. "Tryck OK" aktiverar D'Jays slumpgenerator som plockar fram en av spelets sex tävlingskategorier.
2. Följ instruktionerna på tv-skärmen:

 Betyder "Skriv ner era svar."

 Betyder "Ropa svaret så snabbt ni kan."

 Betyder "Ena laget bettar (slår vad)."

Bettande laget ska gissa hur många frågor som det andra laget svarar rätt på. Om de bettar rätt, tar laget poäng.

3. Dela ut poängmarker vid rätt svar och efter varje speldrag.

DETTA ÄR D'JAYS 6 TÄVLINGSKATEGORIER



Båda lagen tävlar samtidigt. Svara varannan gång, muntligt och innan timern är fylld.

- *Tio frågor slumpas fram i snabb följd.*
- *D'Jay bestämmer vilket lag som ska börja svara.*
- *Det lag som först svarar fel förlorar och frågeduellen avbryts. (Tryck inte OK förrän rätt svar visats och timern är fylld.)*

Vinnarlaget får 2 poängmarker. Svarar båda lagen rätt på alla sina frågor, ges 1 poäng till vardera laget.



Båda lagen tävlar samtidigt. Ena laget ska svara på tre frågor, andra laget bettar utgången. D'Jay avgör vilket lag som får göra vad.

- *Lyssna på låten som spelas upp.*
- *Bettande lag: Skriv ner hur många rätta svar ni tror att de andra fixar på den spelade låten (0, 1, 2 eller 3 rätt). Dölj siffran för motståndarlaget och lägg svarsplattan på bordet. Betingen måste vara klar innan ni trycker fram frågorna.*
- *Tryck OK för att se de tre frågorna på skärmen.*
- *Svarande lag: Skriv ner era svar på svarsplattan.*

Svarande lag får 1 poängmarker för varje rätt svar. Bettande laget får 2 poängmarker (1 från banken, 1 från motspelarna) om man klarar vadslagningen och prickar in rätt antal svar.



Båda lagen tävlar samtidigt. Ju snabbare svar, desto högre blir poängen.

- *Lyssna! Introt till en låt spelas upp i tre olika längder.*
- *Skriv ner svaret (=rätt låttitel) på skrivplattan.*

**Rätt svar på kort tid = 3 poängmarker
på lite längre tid = 2 poäng
och på maxtid = 1 poäng.**



Båda lagen tävlar samtidigt. Skriv ner ert svar innan det rätta svaret avslöjas på skärmen, direkt efter fjärde ledtråden.

- *Fyra kluriga ledtrådar visas automatiskt på skärmen.*
- *Svara så snabbt som möjligt och lägg ut skrivplattan.*
- *Ju färre ledtrådar laget behöver, desto högre blir poängen.*

**Rätt svar med 1 ledtråd = 4 poängmarker
2 ledtrådar = 3 poäng
3 ledtrådar = 2 poäng
4 ledtrådar = 1 poäng**