

REGLER

2 lag, från 12 år

INNEHÅLL: Spelplan, timer, 2 kortlekar, spelpjäs, tärning, 40 bokstavsbrickor, påse, block och penna



SPELET I KORTHET

Samla bokstäver genom att ta poäng på de olika rutorna på spelplanen. Sjung, rita, svara på frågor, tänk snabbt och gissa. Tveka inte att släppa loss och ta ton - det är vägen till framgång. Det lag som först lyckas bilda ordet DOOBIDOO med sina bokstavsbrickor vinner!

FÖRBEREDELSE

Packa upp spelplanen, korten, timern, tärningen, spelpjäsen, påsen och bokstavsbrickorna. Lägg bokstäverna i påsen. Lägg korten i respektive kategori på sin plats på spelplanen med textsidan neråt. Dela in er i två lag, bestäm vilket lag som ska börja och sätt den gemensamma spelpjäsen på valfri ruta på spelplanen.

HUR FUNGERAR TIMERN?

Sätt timern på den tid som anges - 15, 30 eller 60 sekunder - genom att vrida på knappen medsols. Starta timern genom att trycka på den triangelformade knappen högst upp. När klockan ringer är tiden ute för det tävlande laget. Självklart går det bra att modifiera tiderna ifall ni vill ha mer eller mindre tid i någon kategori.

SPELETS GÅNG

Laget som börjar slår med tärningen och flyttar spelpjäsen lika många steg som tärningen visar medsols. Det finns bara en spelpjäs - lagen använder samma. Det finns 9 olika rutor på spelplanen, läs nedan om vad de innebär. När ni har klarat era uppdrag och frågor tar ni bokstäver slumpmässigt ur påsen om inget annat anges. Ni får alltså inte välja de bokstäver som ni behöver. Brickorna med stjärnor är jokrar i leken och kan vara vilken bokstav som helst.

Ta alltid det översta kortet i respektive kategori och lägg det sedan underst i högen. Turas om inom laget så att alla får sjunga, rita, läsa och ställa frågor. PASS är PASS. När laget har sagt PASS finns det ingen återvändo - även om laget skulle komma på en låt eller en artist lite senare.

Var generös och tillåtande mot dina medspelare - hellre fria än falla. Nästa gång är det kanske du som behöver lite god vilja!

SJUNG ARTISTEN



Sätt timern på 30 sekunder. **En spelare i laget tar ett kort.**
Starta timern så fort han eller hon har vänt på kortet.

På kortet finns 5 artister och grupper. På varje kort finns alternativet "Valfri". Precis som det låter får du här välja artist eller grupp helt fritt. Samma artist/grupp får endast väljas under "Valfritt" en gång i varje spel. Inte förrän nästa gång ni packar upp Doobidoo får den artisten/gruppen dyka upp under "Valfritt" i kategorin *Sjung artisten igen*. Du behöver inte ta artisterna/grupperna på kortet i turordning utan kan välja ordningen själv. Välj en, kom snabbt på låtar av artisten/gruppen och sjung loss. Dina lagkompisar ska nu försöka komma på vem det är. Om laget svarar rätt går du snabbt vidare till nästa artist/grupp. Kan inte laget? Prova en annan låt! Dina lagkamrater kan säga PASS, då går du vidare till nästa artist eller grupp. Kom ihåg att PASS är oåterkalleligt.

Poäng: Laget får 1 bokstav för varje rätt svar

RITA LÅTTITELN



Sätt timern på 60 sekunder. **En spelare i laget tar ett kort.**
Starta timern så fort han eller hon har vänt på kortet.

Den som ska rita väljer en låttitel på kortet, berättar för laget om den är svensk eller engelsk och börjar rita. Han eller hon får inte använda några bokstäver, siffror, ord, ljud eller gester – bara rita. Laget får gissa hur många gånger som helst innan tiden är ute. Hinner ni fler så välj en ny låttitel på kortet, berätta om den är svensk eller engelsk och börja rita på nytt. Om ni kör fast kan laget säga PASS. Kom ihåg att PASS är oåterkalleligt.

Poäng: Laget får 1 bokstav per rätt titel

SJUNG ORDET



Sätt timern på 30 sekunder. **En spelare i motståndslaget tar ett kort.**
Starta timern så fort han eller hon har vänt på kortet.

Läsaren läser det översta ordet högt. Laget som tävlar ska nu komma på en låt som innehåller det ordet. Det kan vara refräng eller vers, det spelar ingen roll. Ordet får böjas, så om det står *blomma* får laget rätt om det till exempel sjunger *blommornas*. Om det står *regna* så får laget rätt om det till exempel sjunger *regnade*. För att få poäng räcker det med en mening eller två, så länge det är tillräckligt för att motståndslaget ska höra och förstå vilken låt det gäller. Och det aktuella ordet måste sjungas. När laget har klarat det första ordet läser läsaren snabbt nästa ord. Om laget inte kommer på någon låt får de säga PASS och läsaren läser nästa. Kom ihåg att PASS är oåterkalleligt.

Poäng: Laget får 1 bokstav för varje avklarad ord

SVARA PÅ TEXTFRÅGAN



I den här kategorin behöver ni inte timern. **En spelare i motståndslaget tar ett kort.**

Laget som tävlar nämner en siffra mellan 1 och 4. Den frågan läser läsaren upp. Lätens titel är kursiverad. Om ni tycker det blir tydligare kan läsaren sätta citattecken med fingrarna i luften runt själva titeln. Laget som ska svara kan behöva höra frågan mer än en gång.

Det svarande laget måste förmodligen sjunga, nynna eller gnola sig fram till svaret på frågan. Hjälps åt - ni kan mycket mer än ni tror! Ni måste så klart inte svara ordagrant som det står i svaret, så länge innebörden är densamma får laget poäng. (Svaren på frågorna är formulerade annorlunda än de faktiska lätttexterna pga upphovsrätten.)

Endast en fråga per kort per gång.

Poäng: Laget får 2 bokstäver för rätt svar

PILARNA



När ni hamnar här får ni byta en av era bokstavsbrickor mot en valfri av motståndslagets brickor. Har ni inga bokstäver händer ingenting och turen går till det andra laget. Om ni har bokstäver men inte motståndslaget får ni byta en av era brickor mot en slumpmässig bricka ur påsen.

Zzzzz



Både era hjärnceller och stämband är trötta så här får ni vila. Turen går till det andra laget.

VALFRI KATEGORI



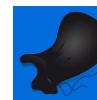
Här får ni välja vilken kategori ni vill.

VALFRI KATEGORI: SE UPP!



Här får ni också välja vilken kategori ni vill. Poängen räknas som vanligt. Om ni inte lyckas ta minst 3 poäng måste ni lägga 2 av era bokstäver i påsen. Så här gäller det att vara på hugget!

PÅSEN



Sätt timern på 15 sekunder. Ta en slumpmässig bokstavsbricka ur påsen. Slå med tärningen. Utgå från den bokstav ni fick och räkna så många bokstäver framåt i alfabetet som tärningen visar.

Bokstaven D + 3 på tärningen = sjung en strof som börjar på G
Bokstaven O + 5 på tärningen = sjung en strof som börjar på T
Bokstaven B + 2 på tärningen = sjung en strof som börjar på D
Och så vidare.

Om ni får upp en stjärna behöver ni inte sjunga utan får poängen direkt.

Så fort rätt bokstav är fastställd sätter motståndslaget igång timern. Det tävlande laget tänker snabbt och börjar sjunga på en strof, som börjar på den aktuella bokstaven, från en valfri låt innan de 15 sekunderna är slut. Vers eller refräng spelar ingen roll. Klarar ni det får ni behålla bokstaven ni tog ur påsen. Om ni inte klarar det får ni lägga tillbaka brickan plus en av era egna i påsen.

VEM VINNER?

Det lag som först kan bilda ordet DOOBIDOO med sina bokstavsbrickor ropar DOOBIDOO högt och tydligt - och vinner spelet. Grattis!

TIPS!

Om ni vill förkorta speltiden och spela lite snabbare:
Låt lagen ta 2 bokstäver slumpmässigt ur påsen innan spelet börjar.

Om ni vill förlänga spelet: Varje gång ett lag lyckas lägga DOOBIDOO får det laget 1 poäng. Därefter lägger ni tillbaka alla bokstäver i påsen och börjar om. Först till 3 vinner!

