

MUSIK I KUBIK

Spelregler

DELAR I SPELET

- 1 spelplan
- 4 spelpjäser
- 410 frågekort (820 frågor)
- 1 kortlåda
- 10 tärningar med symboler
- 1 timglas – 30 sekunder

ANTAL SPELARE

4-8 spelare i lag

SPELET I KORTHET

Spelet går ut på att svara rätt på frågor om musik och att sjunga (eller kraxa fram) låtar som har med tärningssymbolerna att göra. För varje rätt svar och för varje använd symbol flyttar man sin spelpjäs ett steg framåt på spelplanen. Det lag som först klarar spelplanens sista ruta har vunnit spelet.

INNAN SPELET BÖRJAR

1. Dela in er i lag med minst två i varje.
2. Välj en spelpjäs per lag.
3. Lägg ut spelplanen på bordet och ställ spelpjäserna på startrutan.
4. Placera kortlådan, tärningarna och timglasets på bordet.

SÅ HÄR SPELAR NI

Laget med yngst spelare börjar.

Beroende på vilken färg det är på rutan man står på, händer olika saker.



En tärning i taget (Med detta moment startar spelet!)

En i laget slår **en tärning**. En i motståndarlaget vänder timglasets.

Så snabbt som möjligt gäller det att komma på en låt som kan kopplas till tärningssymbolen*. Det får vara **antingen en låttitel eller delar av en låttext**. Sjung om du vill eller bara säg det! **Så fort man klarat symbolen slår man en ny tärning**, osv.

På 30 sekunder ska man försöka klara så många symboler som möjligt.

För varje avklarad symbol får laget flytta sin spelpjäs ett steg framåt på spelplanen.



Frågekort

På 30 sekunder gäller det att **svara rätt på så många frågor som möjligt**.

En i laget läser upp frågan och lagkamraten svarar. **Om man inte kan svaret på frågan, säger man pass** och nästa fråga läses upp.

För varje rätt svar får laget flytta sin spelpjäs ett steg framåt på spelplanen.

Avverkade kort sätter man längst bak i kortlådan. Svårighetsgraden är densamma för rosa och blå frågor. Det tar längre tid att spela igenom frågorna om ni tar en sida i taget.

Alla tärningar på en gång

En i laget slår **alla de tio tärningarna** samtidigt. På 30 sekunder gäller det att komma på **en befintlig låt som innehåller så många symboler som möjligt**. Sjung eller säg låttexten. En spelare i ett annat lag tar tiden med hjälp av timglasets så fort tärningarna är slagna. **Innan sanden i timglasets runnit ut måste någon i laget börjat sjunga** på en låt. Samtidigt som man sjunger **pekar man på de tärningssymboler** som kan associeras till orden i sången*.

Exempel:



“Money, money, money must be funny in the rich man’s world”

När man sjungit färdigt flyttar laget sin spelpjäs ett steg för varje symbol som var med i sången. **Man får bara flytta ett steg framåt per symbol även om symbolen förekommer på flera ställen i sången.**

Efter varje spelmoment är det nästa lags tur.

SPELPLANENS SISTA RUTOR

När man närmar sig slutet på spelplanen **måste man stanna** på den första rutan som det står “Minst 3!” på. Man måste stanna här **även om man egentligen skulle fått gå fler steg**. Nästa gång man får turen gäller det att klara **minst tre tärningar eller tre frågor** i respektive spelmoment. Man tar **ett steg framåt** när man klarat minst tre. **Om man inte klarar tre (eller fler) står man kvar** på samma ruta och gör ett nytt försök nästa gång man får turen.

VEM VINNER?

Det lag som först klarat sista rutan på spelplanen har vunnit!

*Symbolerna på tärningarna kan få er att associera till olika ord beroende från vilket håll ni ser på dem eller för att ni helt enkelt tänker olika.

Låt majoriteten avgöra om associationerna är godkända eller inte!

Musik i Kubik bygger på tärningsspelet Music Rocks. Symbolerna på tärningarna är formgivna av Johan Röstwall och refererar till de mest förekommande orden i hitlåtar sedan 1890.

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*

*Vårt kontor finns på Järnvägsgatan 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.alfspel.se

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

Facebook: www.facebook.com/wonderfultimes

Spelidé: Marcus Persson, Mattias Andersson, Johan Röstwall

Illustrationer: Jesper Willumsen

Produktutveckling och grafisk form: Henrik Tistling

© 2018 Wonderful Times Toys & Games AB