

Spelvariant 3: Spel met twee spelers

1. Leg de **top 40-hitlijst (het spelbord)** op tafel.
2. Leg de **150 speelkaarten** (met de trivia naar beneden) en een **mobiele telefoon** (om toegang te hebben tot de QR-codes tijdens het spelen) naast het spelbord.
3. Plaats de **zandloper** naast het spelbord zodat deze duidelijk zichtbaar is voor beide spelers.
4. Elke speler **kies** een **eigen elpee** en plaatst deze op het spelbord in de buurt van veld 40.
5. Elke speelkaart bevat **5 aanwijzingen** (met toegewezen puntenwaarden) die verwijzen naar de juiste artiest of band. Hoe sneller je het juiste antwoord geeft, hoe meer plaatsen je vooruit kunt op de top 40-hitlijst. Als je bij de eerste 4 aanwijzingen niet het juiste antwoord hebt gegeven, is je laatste optie de QR-code scannen, die je leidt naar een nummer op Spotify (**geen abonnement nodig!**). Nu kun je naar muziek luisteren en toch 1 plaats opschuiven in de hitlijst... als je het goede antwoord geeft!
6. Om het spel te beginnen, pakt een van de twee spelers de bovenste kaart (beslis onderling wie er begint) wordt de zandloper omgedraaid en leest de speler als eerste de aanwijzing met de hoogste puntenwaarde voor. **De zandloper wordt alleen gebruikt voor de eerste 4 aanwijzingen.** Nu kan de andere speler proberen het juiste antwoord te geven. Deze speler kan na elke aanwijzing een antwoord geven en krijgt de puntenwaarde van zijn juiste antwoord.

Als de speler een fout antwoord geeft, moet hij zijn elpee achteruitzetten met het aantal velden dat gelijk is aan de puntenwaarde van de aanwijzing.

7. Als de QR-code (link naar Spotify) wordt afgespeeld voor 1 punt, draai dan de zandloper om bij het horen van de muziek. De speler moet de artiest van het nummer raden voordat de zandloper doorgelopen is.

8. De eerste speler die de nummer 1-positie op de hitlijst bereikt, wint het spel!

VEEL PLEZIER MET REMEMBER THE MUSIC!!

Informatie

Scan de QR-code voor meer informatie over volgende edities!



Hey muzikliefhebber!

Als je denkt dat je onjuiste informatie in ons spel bent tegengekomen, laat het ons dan weten! Je kunt een e-mail sturen naar: questions@bot-i.com

REMEMBER

The Music

Van eigen bodem!

Remember The Music biedt 3 spelvarianten. Test je kennis en eindig op nummer 1 van de hitlijst! Veel plezier met het spelen van Remember the Music!

Spelvariant 1: Spel voor meerdere spelers

1. Leg de **top 40-hitlijst (het spelbord)** op tafel.

2. Leg de **150 speelkaarten** (met de trivia naar beneden) en een **mobiele telefoon** (om toegang te hebben tot de QR-codes tijdens het spelen) naast het spelbord. **Zorg ervoor dat je altijd online bent tijdens het spel!**

3. Plaats de **zandloper** naast het spelbord zodat deze duidelijk zichtbaar is voor alle spelers.

4. Elke speler **kies** een **eigen elpee** en plaatst deze op het spelbord in de buurt van veld 40.

5. Elke speelkaart bevat **5 aanwijzingen** (met toegewezen puntenwaarden) die verwijzen naar de juiste artiest of band. Hoe sneller je het juiste antwoord geeft, hoe meer plaatsen je vooruit kunt op de top 40-hitlijst. Als je bij de eerste 4 aanwijzingen niet het juiste antwoord hebt gegeven, is je laatste optie de QR-code scannen, die je leidt naar een nummer op Spotify (**geen abonnement nodig!**). Nu kun je naar muziek luisteren en toch 1 plaats opschuiven in de hitlijst... als je het goede antwoord geeft!



De puntenverdeling is als volgt:

- Geschiedenis: **7** punten
- Trivia: **5** punten
- Album: **3** punten
- Grote Hit: **2** punten
- QR code (Link naar Spotify): **1** punt



6. **Bepaal onderling wie er mag beginnen.** De speler die begint leest de eerste kaart en **scant uiteindelijk de QR-code** met de mobiele telefoon.

7. Om het spel te beginnen, pakt de startspeler de bovenste kaart, wordt de zandloper omgedraaid en leest de speler eerst de aanwijzing met de hoogste puntenwaarde voor. **De zandloper wordt alleen gebruikt voor de eerste 4 aanwijzingen.** Nu kunnen de **andere spelers** proberen het juiste antwoord te geven. Let op, de zandloper blijft lopen, er is maar beperkt tijd! **OPMERKING** - De speler die de kaart voorleest, mag niet deelnemen aan deze ronde.

De speler die als eerste het juiste antwoord geeft, wint de puntenwaarde van de bijbehorende aanwijzing. Hij mag nu zijn elpee het aantal velden, dat gelijk is aan de puntenwaarde van de aanwijzing, vooruitzetten op het spelbord. Tactische tip - probeer het juiste antwoord te geven bij de aanwijzing met de hoogste puntenwaarde!

Maar let op! Als een speler een fout antwoord geeft, moet hij zijn elpee achteruitzetten met het aantal velden gelijk aan de puntenwaarde van de aanwijzing.

8. **Als de zandloper doorgelopen is** voordat de laatste aanwijzing (de QR-code) is bereikt, is deze ronde voorbij. Niemand krijgt punten! Maar je kunt uiteraard nog steeds het liedje afspelen!

9. De volgende speler (met de klok mee) pakt nu een kaart en leest deze voor. Volg de spelstappen tot er een winnaar is.

10. De eerste speler die de nummer 1-positie op de hitlijst bereikt, wint het spel!

Spelvariant 2: Teams (3 teams van 2 spelers)

1. Leg de **top 40-hitlijst (het spelbord)** op tafel.

2. Leg de **150 speelkaarten** (met de trivia naar beneden) en een **mobiele telefoon** (om toegang te hebben tot de QR-codes tijdens het spelen) naast het spelbord.

3. Plaats de **zandloper** naast het spelbord zodat deze duidelijk zichtbaar is voor alle spelers.

4. Vorm 3 teams van 2 spelers.

5. Elk team **kies een eigen elpee** van de gewenste kleur en plaatst deze op het spelbord bij veld 40.

6. Elke spelkaart bevat **5 aanwijzingen** (met toegewezen puntenwaarden) die verwijzen naar de juiste artiest of band. Hoe sneller je het juiste antwoord geeft, hoe meer plaatsen je vooruit kunt op de top 40-hitlijst. Als je bij de eerste 4 aanwijzingen niet het juiste antwoord hebt gegeven, is je laatste optie de QR-code scannen, die je leidt naar een nummer op Spotify (**geen abonnement nodig!**). Nu kun je naar muziek luisteren en toch 1 plaats opschuiven in de hitlijst... als je het goede antwoord geeft!

7. **Bepaal onderling wie er mag beginnen.** Het team dat begint leest de eerste kaart en **scant uiteindelijk de QR-code** met de mobiele telefoon.

8. Om het spel te beginnen, pakt de teamcaptain van het startende team de bovenste kaart, start de zandloper en leest de aanwijzing met de hoogste puntenwaarde voor, zodat het volgende team (met de klok mee) kan proberen het juiste antwoord te geven. Dit is nog geen open ronde. Slechts één team probeert te raden naar welke artiest of groep ze op zoek zijn - hierover later meer. Het uitgedaagde team kan de eerste aanwijzing beantwoorden of doorgaan naar de volgende aanwijzing met een lagere puntenwaarde. **Let op:** de zandloper wordt alleen gebruikt voor de eerste 4 aanwijzingen.

Als het antwoord juist is, wint het team de puntenwaarde van de bijbehorende aanwijzing. Het team kan nu hun elpee op het spelbord vooruitzetten met het aantal velden dat gelijk is aan de puntenwaarde. Tactische tip: probeer het juiste antwoord te geven bij de aanwijzing met de hoogste puntenwaarde! Zo klim je extra snel in de hitlijsten! Een team mag onderling overleggen alvorens een definitief antwoord te geven.

Als het uitgedaagde team een fout antwoord geeft of de zandloper doorgelopen is, kan het andere team proberen de punten te stelen door hen erop te wijzen dat zij het juiste antwoord weten. Dit doen ze door "steel!" te roepen. Het team heeft nu de mogelijkheid om het juiste antwoord op dezelfde aanwijzing te geven. Als het antwoord juist is, kan het stelende team zijn elpee naar voren schuiven op het spelbord, afhankelijk van de puntenwaarde van de aanwijzing.

Alleen een team dat de kaart niet voorleest, mag stelen.

OPMERKING - Als de zandloper doorgelopen is voordat de laatste aanwijzing (de QR-code) is bereikt, is deze ronde voorbij. Niemand krijgt punten! Maar je kunt uiteraard nog steeds het liedje afspelen!

9. Nadat team 1 aan de beurt is geweest, volg je dezelfde stappen met team 2 en team 3, met de klok mee.

10. Het eerste team dat de nummer 1-positie op de hitlijst bereikt, wint het spel!