
THAT
TRACKS

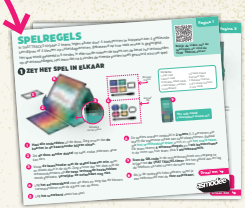
Speel je voor het eerst? Doe dan dit!

1. **Haal de kaarthouder** uit de doos (zonder de kaarten te verwijderen of te schudden) en plaats hem op tafel.
2. **Haal de twee spelregelkaarten** uit de kaarthouder.
3. **Schuif de STOP-kaart** achteraan in de stapel kaarten met deze kant naar je toe.

   Zorg ervoor dat de rest van de kaarten (inclusief **de roze oefenkaart**) in de kaarthouder blijven zitten.
4. **Lees de spelregels** of bekijk de instructievideo!



Kaarthouder



Spelregelkaarten

Heb je de hele stapel al gespeeld? Doe dan dit!

1. **Haal de stapel kaarten** uit de kaarthouder, draai de stapel om en plaats deze terug in de kaarthouder.

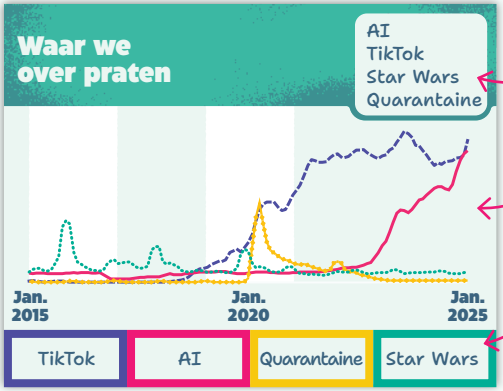
   Zorg ervoor dat je de antwoorden op de volgende kaart niet kunt zien. Je kunt deze kaart gebruiken om de antwoorden af te dekken.

2 DE KAARTEN

In elke ronde bekijken de 2 teams een kaart met een kaarttitel, 4 zoektermen en 4 gekleurde trendlijnen of 4 kleuren op cirkeldiagrammen. Er zijn 2 verschillende soorten kaarten:

TRENDLIJNEN

Hoe hoger de trendlijn, hoe vaker de term in die periode werd gegoogeld.



De teams moeten proberen deze **4 zoektermen...**

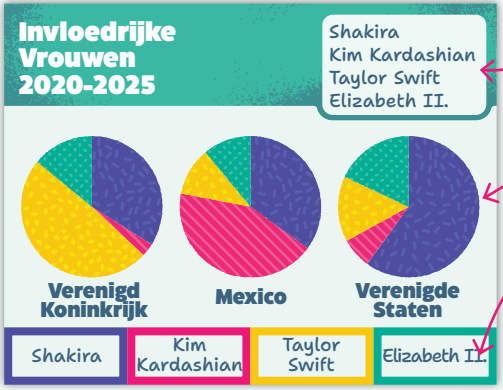
... te koppelen aan deze **4 gekleurde trendlijnen.**

De 4 antwoorden zijn verborgen achter de 4 gekleurde vensters.

In dit voorbeeld komt de groene trendlijn overeen met 'Star Wars'.

CIRKELDIAGRAMMEN

Hoe groter het segment, hoe vaker de term in dat jaar of op die plek werd gegoogeld.



De teams moeten proberen deze **4 zoektermen...**

... te koppelen aan de **4 kleuren in deze cirkeldiagrammen.**

De 4 antwoorden zijn verborgen achter de 4 gekleurde vensters.

In dit voorbeeld komen de groene segmenten overeen met 'Kim Kardashian'.

THAT TRACKS maakt gebruik van wereldwijde Google Trends-data. Voor zover mogelijk hebben we Google 'Topic'-zoekopdrachten geselecteerd, waarbij alternatieve spellingen en talen worden samengevoegd–dus een zoekopdracht naar 'Air fryer' telt ook termen als 'Freidora de aire' mee.

3 OVERZICHT VAN EEN RONDE

THAT TRACKS wordt gespeeld in **6 rondes**. In een ronde heeft elk team **2 beurten**. In één beurt plaatst een team **2 antwoordtegels** op het antwoordbord.



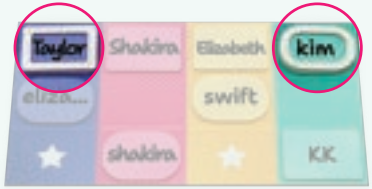
Let op: de teams wisselen elkaar af wie elke ronde als eerste antwoordt.

5. EEN PAAR BELANGRIJKE DETAILS

- Je mag **maximaal 2 antwoordtegels per beurt** neerleggen, ongeacht hoeveel tegels je in je vorige beurt hebt geplaatst.
- Je **mag hetzelfde antwoord** op twee antwoordtegels schrijven, bijv. als je tussen je 1e en 2e beurt van gedachten verandert.
- **Tijdens je beurt** mag je één of beide antwoordtegels die je zojuist hebt beschreven, **terugnemen** en vervangen door andere antwoordtegels (als je die nog hebt), maar dit moet wel binnen de tijd gebeuren. Tijdens je 2e beurt **mag je de antwoorden op de antwoordtegels** die je tijdens je 1e beurt hebt geplaatst, **niet verplaatsen of wijzigen.**
- Je **hoeft niet de exacte zoekterm te noteren**, zolang het voor alle spelers duidelijk is welke term je bedoelt.
- Je **mag op ▶| drukken voordat de tijd om is**.
- Als het andere team vergeet ▶| op de timer te drukken, krijgt jouw team **gewoon meer tijd** om te raden.

6. DE BOOSTERFRAMES

Elk team heeft 1 wit boosterframe dat **één keer per ronde kan worden ingezet**. Leg het boosterframe op **een van jullie antwoorden** tijdens jullie 1e of 2e beurt. Als jullie het boosterframe tijdens de eerste beurt gebruiken, mogen jullie deze tijdens de 2e beurt niet meer verplaatsen. Tijdens jullie 2e beurt mag het boosterframe op antwoorden gelegd worden die tijdens de 1e of 2e beurt zijn genoteerd.
Als het antwoord in het frame goed is, worden **die punten verdubbeld**. Is het fout, dan verlies je geen punten. Na elke ronde **krijgen de teams hun boosterframe terug**.



7. ONTHUL DE ANTWOORDEN EN TEL DE PUNTEN

Onthul de 4 antwoorden door **de pijlen één voor één opzij te trekken**. **Verwijder** de antwoordtegels met **foute antwoorden** na elk antwoord dat wordt onthuld.

- Een **goed antwoord** op het 2-puntenvak levert een team **2 punten** op.
- Een **goed antwoord** op het 1-puntenvak levert een team **1 punt** op.
- Een **fout antwoord** levert geen minpunten op.

Vergeet niet om de punten voor een juist antwoord in een boosterframe te verdubbelen.

Noteer de punten die elk team heeft gescoord, op het scorebord.

Neem de antwoordtegels terug en wis alle antwoorden. **Duw de pijlen terug** op hun plaats. Jullie zijn nu klaar voor ronde 2!



8. RONDES 2-6

Team rechthoek begint ronde 2 **door de kaart van ronde 1 te verwijderen**, deze (zonder deze om te draaien) achter in de stapel te schuiven en **op ▶| te drukken**. **Het is nu de beurt aan team ovaal om als eerste te antwoorden**. De rest van de rondes worden op dezelfde manier gespeeld als ronde 1, waarbij de 2 teams om de beurt als eerste antwoorden.

5 HET SPEL WINNEN

Het spel eindigt na 6 rondes. Het team met de meeste punten wint! Bij een gelijkspel delen beide teams de overwinning!