

REGELN

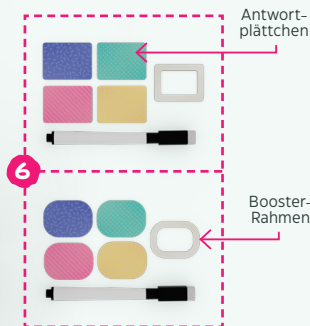
In VOLL IM TREND treten 2 Teams gegeneinander an, um jeweils 4 Suchbegriffe den 4 verschiedenfarbigen Trendlinien oder 4 Farben eines Tortendiagramms zuzuordnen, basierend darauf, wie oft diese geogoogelt wurden.

Ein Spiel hat 6 Runden. In jeder Runde schreiben die Teams abwechselnd ihre Antworten auf Antwortplättchen. Das Team, das nach 6 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



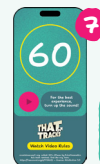
Seht euch das Regelvideo an und findet den VOLL IM TREND-Timer.

1 VORBEREITUNG



Inhalt:

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1 Stoppkarte | 1 Antworttafel |
| 1 Testkarte | 8 Antwortplättchen |
| 41 doppelseitige Karten | 2 Booster-Rahmen |
| 1 Kartenhalter, 2 Pfeile | 2 abwischbare Stifte |
| 1 Punktekarte | 2 Regelkarten |



Ihr benötigt:
1 Smartphone (Ton an!)

- 1 Nehmt alle Teile** aus der Verpackung. Achtet darauf, dass die Karten im Kartenhalter bleiben.
- 2** Platziert den **Verpackungsboden** gut sichtbar für alle auf dem Tisch.
- 3** Klappt den **Kartenhalter, mit dem Kartenstapel darin**, auf und stellt ihn in die Verpackung. Platziert dann das Teil mit dem Antwortfenster auf die **beiden erhöhten Eckteile**. **Entfernt die Testkarte noch nicht.**
- 4** Legt die **Antworttafel** so vor die Verpackung, dass die Farben denen an der Seite der Verpackung entsprechen.
- 5** Legt die **Punktekarte** neben das Spiel.
- 6** Teilt euch in **2 Teams** auf (mit je bis zu 3 Personen). Beide Teams sitzen sich am Tisch gegenüber. Wählt aus, wer **Team Rechteckig** und wer **Team Oval** ist. Jedes Team nimmt sich 4 Antwortplättchen und 1 **weißen Booster-Rahmen** in seiner Teamform sowie 1 **abwischbaren Stift**.
- 7** **Scannt den QR-Code** in der oberen rechten Ecke, um den **VOLL IM TREND-Timer** zu aktivieren. Aktiviert den Sound und legt das Handy zwischen den beiden Teams auf den Tisch.
- 8** Wenn ihr die Regeln gelesen habt, **spielt eine Testrunde** mit der pinkfarbenen Testkarte.

Bitte wenden ↗

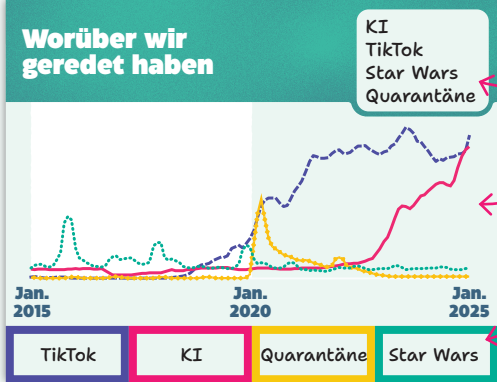
asmodee®

2 DIE KARTEN

In jeder Runde sehen sich die 2 Teams eine Karte mit einem Kartentitel, 4 Suchbegriffen und den 4 verschiedenfarbigen Trendlinien bzw. einem farbigen Tortendiagramm an. Es gibt 2 verschiedene Kartentypen:

TRENDLINIEN

Je höher die Trendlinie, umso öfter wurde der Begriff im angegebenen Zeitraum gegoogelt.



Die Teams müssen diese **4 Suchbegriffe** ...

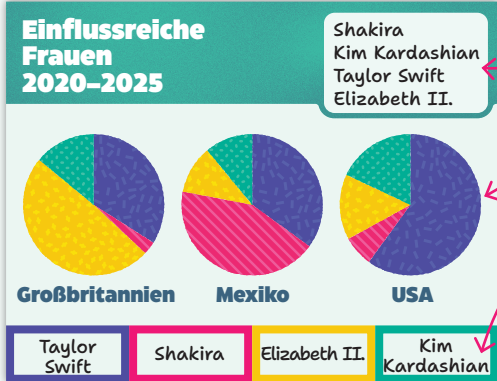
... diesen **4 verschiedenfarbigen Trendlinien** zuordnen.

Die **4 Antworten** sind hinter den 4 farbigen Fenstern versteckt.

In diesem Beispiel gehört die grüne Trendlinie zu „Star Wars“.

TORTENDIAGRAMME

Je größer das Segment, umso öfter wurde der Begriff im/am angegebenen Jahr/Ort gegoogelt.



Die Teams müssen diese **4 Suchbegriffe** ...

... den **4 Farben in diesen Tortendiagrammen** zuordnen.

Die **4 Antworten** sind hinter den 4 farbigen Fenstern versteckt.

In diesem Beispiel entsprechen die grünen Segmente „Kim Kardashian“.

3 AUFBAU EINER RUNDE

VOLL IM TREND wird in **6 Runden** gespielt. In einer Runde hat jedes Team **2 Züge**. In einem Zug legt ein Team **2 Antwortplättchen** auf die Antworttafel.



Beachtet: Die Teams wechseln sich damit ab, wer eine Runde beginnt.

VOLL IM TREND verwendet weltweite Google-Trends-Daten. Soweit möglich haben wir Google-Suchen nach verschiedenen Schreibweisen und Sprachen zusammengefasst. Eine Suche nach „Air-Fryer“ umfasst also auch Begriffe wie „Helblutfräuse“.

4 SCHRITTE IN EINER RUNDE

1. DER ERSTE ZUG VON TEAM RECHTECKIG

In Runde 1 beginnt **Team Rechteckig** und wird zuerst 2 Antworten platzieren.

- 1 **Team Oval** deckt die Karte für die Runde auf, indem es die Testkarte aus dem Kartenhalter entfernt. Steckt die Testkarte hinter den Kartenstapel, ohne sie umzudrehen.
- 2 **Team Oval** drückt  auf dem Timer.
- 3 **Team Rechteckig** hat jetzt **60 Sekunden Zeit, Antworten auf 2 seiner Antwortplättchen zu schreiben**. Legt die 2 Antwortplättchen auf die entsprechenden Farben in der 2-Punkte-Zeile (die mit den zwei Sternen) der Antworttafel, bevor die Zeit um ist. Die Farbe des gelegten Antwortplättchens, **muss dabei jeweils zu der Zeile passen**. Während seines Zugs muss **Team Rechteckig** seine Gedanken laut äußern. **Team Oval darf weder sprechen noch seine Antwortplättchen beschriften**, bevor sein Zug beginnt.
- 4 Wenn **Team Rechteckig** fertig oder die Zeit abgelaufen ist, drückt es  auf dem Timer und **Team Oval** ist am Zug.



Beispiel: **Team Rechteckig** denkt, dass violett „Taylor Swift“ ist. Es schreibt „Taylor Swift“ auf das violette Antwortplättchen und legt es auf das violette 2-Punkte-Feld auf der Antworttafel.

2. DER ERSTE ZUG VON TEAM OVAL

Team Oval hat jetzt **60 Sekunden Zeit, Antworten auf 2 seiner Antwortplättchen zu schreiben** und diese auf die Antworttafel zu legen:

- Falls **Team Oval** für eine der freien Farben eine Antwort hat, legt es sein Antwortplättchen auf diese Farbe in der 2-Punkte-Zeile der Antworttafel.
- Falls **Team Oval** mit einer Antwort von **Team Rechteckig** nicht einverstanden ist und für diese Farbe eine andere Antwort gibt, legt es sein Antwortplättchen **in die 2-Punkte-Zeile** der Antworttafel, auch wenn dort bereits ein Antwortplättchen liegt.
- Falls **Team Oval** mit der Antwort von **Team Rechteckig** übereinstimmt und dieselbe Antwort für eine Farbe aufschreibt, muss es sein Antwortplättchen **in die 1-Punkte-Zeile** der Antworttafel legen.

Wenn **Team Oval** fertig oder die Zeit abgelaufen ist, drückt es  auf dem Timer und **Team Rechteckig** ist wieder am Zug.



Beispiel: **Team Oval** glaubt, dass violett „Elizabeth II.“ ist. Es schreibt „eliza...“ auf das violette Antwortplättchen und legt es auf das violette 2-Punkte-Feld auf der Antworttafel.

3. DER ZWEITE ZUG VON TEAM RECHTECKIG

Team Rechteckig schreibt seine Antworten auf seine zwei leeren Antwortplättchen.

4. DER ZWEITE ZUG VON TEAM OVAL

Team Oval schreibt seine Antworten auf seine zwei leeren Antwortplättchen.

Die Rückseite dieser Karte erklärt die Booster-Rahmen und die Punktevergabe.

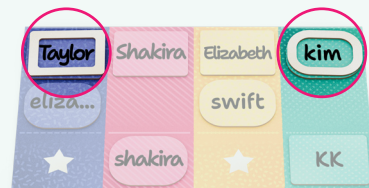
Bitte wenden 

5. EIN PAAR WICHTIGE DETAILS

- Ihr dürft **bis zu 2 Antwortplättchen pro Zug** legen, unabhängig davon, wie viele ihr bei eurem letzten Zug gelegt habt.
- Ihr dürft **dieselbe Antwort auf 2 Antwortplättchen schreiben**, wenn ihr zum Beispiel zwischen dem 1. und 2. Zug eure Meinung ändert.
- Ihr dürft **während eures Zugs** ein oder beide Antwortplättchen, die ihr gerade beschriftet habt, **zurücknehmen** und euch neu entscheiden, aber ihr müsst eure Antwortplättchen wieder abgelegt haben, wenn die Zeit um ist. In eurem zweiten Zug dürft ihr die Antworten auf den Antwortplättchen, die ihr im ersten Zug gelegt habt, **nicht mehr ändern**.
- Ihr **müsst nicht die exakten Suchbegriffe aufschreiben**, solange allen Spielern klar ist, welchen Begriff ihr meint.
- Ihr **dürft**  **drücken, bevor die Zeit um ist**.
- Falls das andere Team vergisst, den Timer zu drücken, hat euer Team **einfach mehr Zeit** zum Raten.

6. DIE BOOSTER-RAHMEN

Jedes Team hat 1 weißen Booster-Rahmen, **der einmal pro Runde eingesetzt werden kann**. Legt den Booster-Rahmen während eures 1. oder 2. Zugs **auf eine eurer Antworten**. Wenn ihr den Booster-Rahmen während eures 1. Zugs einsetzt, dürft ihr ihn während eures 2. Zugs nicht verschieben. Bei eurem 2. Zug dürft ihr den Booster-Rahmen auf Antworten legen, die ihr im 1. oder 2. Zug gegeben habt. Falls die Antwort mit dem Rahmen richtig ist, **werden ihre Punkte verdoppelt**. Falls sie falsch ist, verliert ihr keine Punkte. Nach jeder Runde **erhalten die Teams ihre Booster-Rahmen zurück**.



7. ANTWORTEN AUFDECKEN UND PUNKTEBERECHNUNG

Deckt die 4 Antworten auf, indem ihr **nacheinander die Pfeile herauszieht**. Sobald eine Antwort aufgedeckt wurde, **entfernt** die Antwortplättchen mit den **falschen** Antworten.

- Eine **richtige Antwort** in der 2-Punkte-Zeile bringt dem Team **2 Punkte**.
- Eine **richtige Antwort** in der 1-Punkte-Zeile bringt dem Team **1 Punkt**.
- Eine **falsche Antwort** gibt einem Team keine Minuspunkte.
- Denkt daran, für eine richtige Antwort im Booster-Rahmen gibt es doppelte Punkte.

Schreibt die Punkte beider Teams auf die Punktekarte.

Nehmt die Antwortplättchen zurück und wischt alle Antworten ab. **Schiebt die Pfeile** wieder an ihren Platz. Ihr seid jetzt bereit für Runde 2!



8. RUNDEN 2-6

Team Rechteckig beginnt Runde 2, **indem es die Karte von Runde 1 entfernt** und hinter den Kartenstapel steckt (ohne sie umzudrehen) und  **drückt**. **Team Oval gibt jetzt als erstes seine Antworten**. Die Runden 2-6 werden genau wie Runde 1 gespielt, wobei die beiden Teams abwechselnd zuerst antworten.

5 DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet nach 6 Runden. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Im Fall eines Gleichstands teilen sich beide Teams den Sieg. 