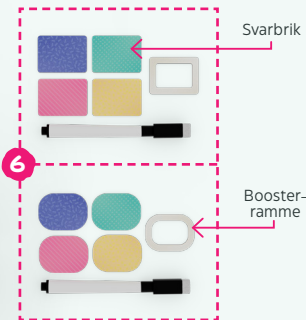
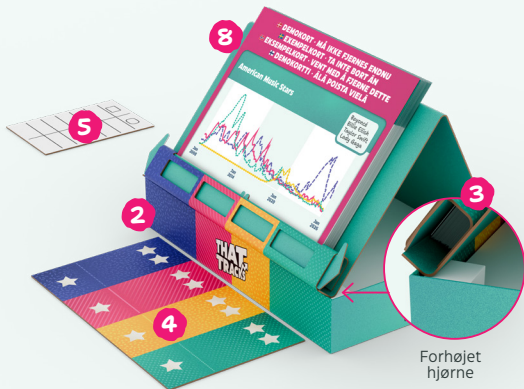


REGLER

I THAT TRACKS konkurrerer 2 hold om at matche 4 søgeord med 4 farvede grafer eller 4 farver i et cirkeldiagram, der viser, hvor meget søgeordene er blevet googlet.

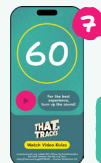
Spillet løber over 6 runder. I hver runde skiftes holdene til at skrive deres svar ned på svarbrikkerne. Vinderen er det hold, der har flest point efter 6 runder!

1 SÅDAN SÆTTER I SPILLET OP



Indhold:

1 stopkort	1 svarplade
1 demokort	8 svarbrikker
41 dobbeltsidede kort	2 booster-rammer
1 kortholder + 2 pile	2 tuscher
1 point-tavle	2 regelkort



I skal bruge:
1 smartphone (lyd på!)

- 1 **Tag alle spildelene** ud af æsken. Sørg for, at kortene bliver i kortholderen.
- 2 Sæt **æskens bund** på bordet, så alle kan se den.
- 3 Fold **kortholderen med kortbunken ud**, og sæt den i æskens bund. Sørg for, at siden med svarvinduer står oven på de **to forhøjede hjørner**. I må ikke fjerne det pink demokort endnu.
- 4 Læg **svarpladen** foran æskens bund, så farverne matcher med siden af æsken.
- 5 Læg **point-tavlen** ved siden af spillet.
- 6 Del jer op i **2 hold** (à 1-3 spillere), og sørg for, at holdene sidder på hver deres side af bordet. Vælg, hvem der skal være **det firkantede hold**, og hvem der skal være **det ovale hold**. Hvert hold tager **4 svarbrikker** og **1 hvid booster-ramme** i den samme form, samt **1 tusch**.
- 7 **Scan QR-koden** i øverste højre hjørne for at finde **THAT TRACKS-timeren**. Sæt telefonen på lyd, og læg den på bordet mellem de to hold.
- 8 Når I har læst reglerne, kan I **spille en demorunde** med det pink demokort.

Vend 

asmodee®



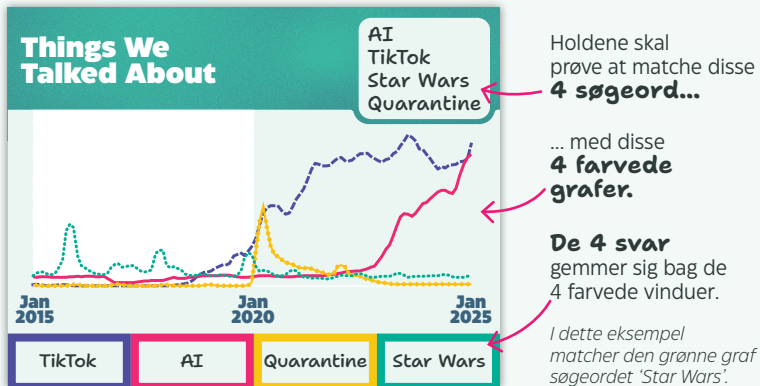
Se regelvideoen
og find THAT
TRACKS-timeren!

2 SÅDAN LÆSER I KORTENE

I hver runde skal de 2 hold nærstudere et kort med en korttitel, 4 søgeord og 4 farvede grafer eller 4 farver i et cirkeldiagram. Der er 2 forskellige slags kort:

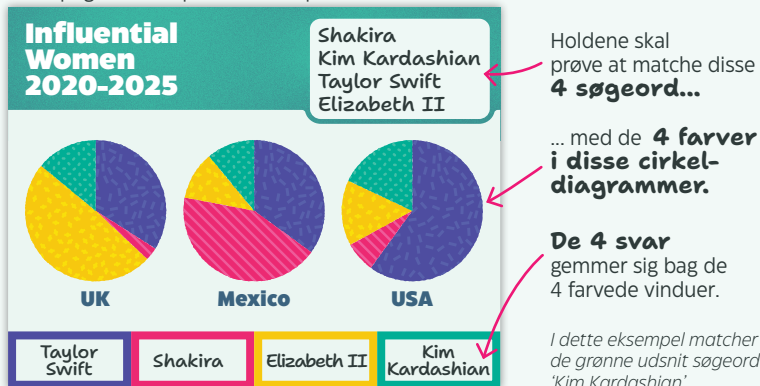
GRAFER

Jo højere en graf er, jo mere er søgeordet blevet googlet i den pågældende periode.



CIRKELDIAGRAMMER

Jo større et udsnit i et cirkeldiagram er, jo mere er søgeordet blevet googlet i den pågældende periode eller på det viste sted.



3 SÅDAN FORLØBER EN RUNDE

Et spil THAT TRACKS varer **6 runder**.
I én runde har hvert hold **2 ture**.
I én tur skal et hold lægge **2 svarbrikker** på svarpladen.

Det ovale hold afslører kortet og starter timeren

Det firkantede holds første tur:
Læg 2 svarbrikker og...

... tryk på timeren

Det ovale holds første tur:
Læg 2 svarbrikker og...

... tryk på timeren

Det firkantede holds anden tur:
Læg 2 svarbrikker og...

... tryk på timeren

Det ovale holds anden tur:
Læg 2 svarbrikker.

Afslør svarene, og tæl jeres point!



Holdene skiftes til at svare først i hver runde.

THAT TRACKS-kortene er baseret på globale Google Trends-data. Så vidt muligt har vi brugt Googles 'Emne'-søgninger, som kombinerer alternative stavemåder og sprog – så en søgning på 'airfryer' inkluderer også 'air fryer'. Inkluderer også 'Freidora de aire' og 'Helsblutritteuse'.

1. DET FIRKANTEDE HOLDS FØRSTE TUR

I runde 1 skal **det firkantede hold** svare først.

- 1 **Det ovale hold afslører rundens kort** ved at fjerne demokortet fra kortholderen. Sæt demokortet bagerst i kortbunken uden at vende det om.
- 2 **Det ovale hold trykker**  på timeren.
- 3 **Det firkantede hold** har nu **60 sekunder til at skrive svarene på 2 af deres svarbrikker**. Læg de 2 svarbrikker på **de matchende farver på 2-point-feltet** på svarpladen, før tiden løber ud. Svarbrikkerne **skal altid lægges på samme farve** på svarpladen. Når de har tur, skal **det firkantede hold** snakke højt - de må ikke hviske. **Det ovale hold må ikke tale sammen eller skrive** på deres svarbrikker, før det er deres tur.
- 4 Når de er færdige med at svare, eller når tiden er udløbet, skal **det firkantede hold trykke**  **på timeren** og sende turen videre til **det ovale hold**.



Eksempel: **Det firkantede hold** tror, at lilla er 'Taylor Swift'. De skriver 'Taylor Swift' på den lilla svarbrik og lægger den på det lilla 2-point-felt på svarpladen.

2. DET OVALE HOLDS FØRSTE TUR

Nu har **det ovale hold 60 sekunder til at skrive svarene på 2 af deres svarbrikker** og lægge dem på svarpladen:

- Hvis **det ovale hold** svarer på en af de farver, der endnu ikke er blevet svaret på, lægger de svarbrikken på den matchende farve **på 2-point-feltet** på svarpladen.
- Hvis **det ovale hold** er uenig med **det firkantede hold** og skriver et andet svar end dem på en farve, lægger de svarbrikken **på 2-point-feltet** på svarpladen, selvom der allerede ligger en svarbrik der.
- Hvis **det ovale hold** er enig med **det firkantede hold** og skriver det samme svar på en farve, skal de lægge deres svarbrik **på 1-point-feltet** på svarpladen.



Eksempel: **Det ovale hold** tror, at lilla er 'Elizabeth II'. De skriver 'Elizabeth II' på den lilla svarbrik og lægger den på det lilla 2-point-felt på svarpladen.

3. DET FIRKANTEDE HOLDS ANDEN TUR

Det firkantede hold skriver deres svar på de to resterende svarbrikker.

4. DET OVALE HOLDS ANDEN TUR

Det ovale hold skriver deres svar på de to resterende svarbrikker.

Læs mere om booster-rammer og point på bagsiden af dette kort.

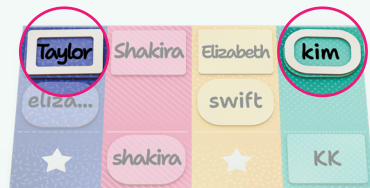
5. ET PAR VIGTIGE DETALJER

- I må lægge **op til 2 svarbrikker pr. tur**, uanset hvor mange svarbrikker I har lagt i jeres forrige tur.
- I må gerne **skrive det samme svar** på to svarbrikker, hvis I fx ændrer mening mellem første og anden tur.
- **I løbet af jeres tur kan I tage** en af eller to af de svarbrikker tilbage, som I lige har skrevet på, og erstatte dem med andre svarbrikker (hvis I har nogen tilbage), men I skal have lagt jeres svarbrikker ned på svarpladen, når tiden er gået. I jeres anden tur må I **ikke flytte eller ændre på de svarbrikker**, som I lagde i jeres første tur.
- **I behøver ikke at skrive det præcise søgeord**, så længe det er klart for alle spillere, hvilket søgeord I skriver.
- **I må gerne trykke på **, før tiden er gået.
- Hvis det andet hold glemmer at trykke på timeren, får jeres hold **bare mere tid** til at gætte.

6. SÅDAN BRUGER I BOOSTER-RAMMERNE

Hvert hold har 1 hvid booster-ramme, som **kan bruges én gang pr. runde**. Læg booster-rammen **på et af jeres svar** i jeres første eller anden tur. Hvis I lægger den i jeres første tur, må I ikke flytte booster-rammen i jeres anden tur. I jeres anden tur må I lægge booster-rammen på et svar fra både jeres første og anden tur.

I får dobbelt point for et rigtigt svar med en booster-ramme rundt om. Hvis svaret er forkert, får I ingen minuspoint. Efter hver runde **får holdene deres booster-ramme tilbage**.



7. AFSLØR SVARENE OG TÆL POINT

Afslør de 4 svar ved at **trække pilene ud én ad gangen**. Efterhånden som svarene afsløres, skal I **fjerne svarbrikkerne med forkerte svar**.

- I får **2 point** for et **rigtigt svar på 2-point feltet**.
- I får **1 point** for et **rigtigt svar på 1-point feltet**.
- I får IKKE minuspoint for et **forkert svar**.
- Husk at I får **dobbelt point** for et rigtigt svar med en booster-ramme rundt om.

Skriv holdenes point ned på point-tavlen.

Tag alle jeres svarbrikker, og visk svarene ud. **Skub pilene tilbage** på plads. I er nu klar til runde 2!



8. RUNDE 2-6

Det firkantede hold starter runde 2 ved at **fjerne kortet fra runde 1**, placere det (uden at vende det) bagerst i bunken og **trykke på **. Nu er det **det ovale holds tur til at svare først**. De resterende runder spilles på samme måde som runde 1, og de 2 hold skiftes til at svare først hver runde.

5 SÅDAN VINDER I SPILLET

Spillet slutter efter 6 runder. Det hold, der har flest point, vinder! Hvis det er uafgjort, deler holdene sejren! 