

SPELREGELS



Bekijk de video met de spelregels en vind de THAT TRACKS-timer!

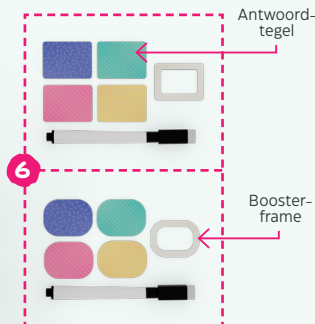
In THAT TRACKS strijden 2 teams tegen elkaar door 4 zoektermen te koppelen aan 4 gekleurde trendlijnen of 4 kleuren op cirkeldiagrammen, gebaseerd op hoe vaak ernaar is gegoogeld.

Het spel wordt gespeeld in 6 rondes. In elke ronde noteren de teams om de beurt hun antwoorden op de antwoordtegels. Het team dat na 6 rondes de meeste punten heeft gescoord, wint het spel!

1 ZET HET SPEL IN ELKAAR

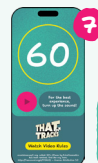


Verhoogd hoekstuk



Inhoud:

1 stopkaart	1 antwoordbord
1 oefenkaart	8 antwoordtegels
41 dubbelzijdige kaarten	2 boosterframes
1 kaarthouder, 2 pijlen	2 stiften
1 scorebord	2 spelregelkaarten



Je hebt nodig:
1 smartphone (geluid aan!)

1 Haal alle onderdelen uit de doos. Zorg ervoor dat de kaarten in de kaarthouder blijven zitten.

2 Zet de doos zonder deksel op tafel, zodat iedereen deze kan zien.

3 Vouw de kaarthouder, met de kaarten erin, open en plaats deze in de doos. Zorg ervoor dat het deel met de antwoordvensters op de twee verhoogde hoekstukken wordt geplaatst. Verwijder de oefenkaart nog niet.

4 Leg het antwoordbord voor de doos en zorg dat de kleuren corresponderen met de zijkant van de doos.

5 Leg het scorebord naast het spel.

6 De spelers worden verdeeld in 2 teams (1-3 personen per team) die tegenover elkaar aan tafel plaatsnemen. Bepaal wie team rechthoek wordt en wie team ovaal. Elk team neemt 4 antwoordtegels en 1 wit boosterframe in de vorm van hun team, plus 1 stift.

7 Scan de QR-code in de rechterbovenhoek om toegang te krijgen tot de THAT TRACKS-timer. Zet het geluid aan en leg de telefoon op tafel tussen de twee teams.

8 Als je de spelregels hebt gelezen, speel je een oefenronde met de roze oefenkaart.

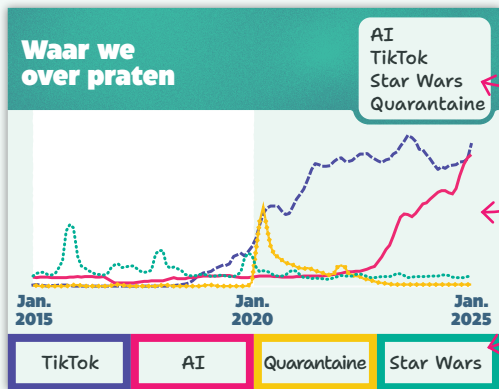
Draai om ➔

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...**

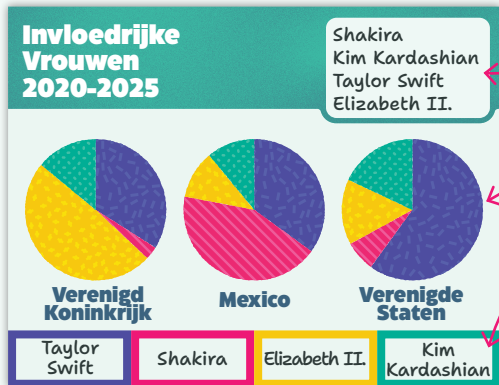
... te koppelen aan deze **4 gekleurde trendlijnen.**

De 4 antwoorden zijn verborgen achter de 4 gekleurde vensters.

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

CIKELDIAGRAMMEN

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'.

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.

Team ovaal onthult de kaart en start de timer

Team rechthoek - 1e beurt:
Leg 2 antwoordtegels neer en...

... druk op de timer

Team ovaal - 1e beurt
Leg 2 antwoordtegels neer en...

... druk op de timer

Team rechthoek - 2e beurt:
Leg 2 antwoordtegels neer en...

... druk op de timer

Team ovaal - 2e beurt:
Leg 2 antwoordtegels neer.

Onthul de antwoorden en tel de punten!



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

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 'Friedora de aire friee'.

4 STAPPEN IN EEN RONDE

1. BEURT 1 VAN TEAM RECHTHOEK

In ronde 1 is **team rechthoek** het eerste team dat 2 antwoorden probeert te raden.

- 1 **Team ovaal** onthult de kaart voor de ronde door de oefenkaart uit de kaarthouder te halen. Schuif de oefenkaart achter in de stapel kaarten, zonder deze om te draaien.
- 2 **Team ovaal** drukt  op de timer.
- 3 **Team rechthoek** heeft nu **60 seconden om antwoorden op 2 van hun antwoordtegels te noteren**. Plaats de 2 antwoordtegels op **de corresponderende kleuren van het 2-puntenvak** op het antwoordbord voordat de tijd om is. Antwoordtegels **moeten altijd corresponderen** met de kleur op het antwoordbord. Tijdens hun beurt moet **team rechthoek hardop overleggen**. **Team ovaal mag niet praten of schrijven** op hun antwoordtegels tot hun beurt begint.
- 4 Als ze klaar zijn of als de tijd om is, **drukt team rechthoek**  **op de timer** en geeft het de beurt door aan **team ovaal**.



2. BEURT 1 VAN TEAM OVAAL

Nu heeft **team ovaal** **60 seconden om antwoorden op 2 van hun antwoordtegels te noteren** en deze op het antwoordbord te leggen:

- Als **team ovaal** een antwoord geeft op een van de kleuren die nog niet is beantwoord, leggen ze die antwoordtegel op de corresponderende kleur van het **2-puntenvak** op het antwoordbord.
- Als **team ovaal** het niet eens is met **team rechthoek** en een ander antwoord noteert voor een kleur, leggen ze die antwoordtegel op het **2-puntenvak** van het antwoordbord, ook al ligt daar al een antwoordtegel.
- Als **team ovaal** het eens is met **team rechthoek** en hetzelfde antwoord noteert voor een kleur, moeten ze hun antwoordtegel **op het 1-puntenvak** van het antwoordbord leggen.

Als ze klaar zijn of als hun tijd om is, drukt **team ovaal**  op de timer en geeft het de beurt terug aan **team rechthoek**.

Voorbeeld: **Team rechthoek** denkt dat paars 'Taylor Swift' is. Ze noteren 'Taylor Swift' op de paarse antwoordtegel en plaatsen deze op het paarse 2-puntenvak van het antwoordbord.



Voorbeeld: **Team ovaal** denkt dat paars 'Elizabeth II' is. Ze noteren 'Elizabeth II' op de paarse antwoordtegel en leggen deze op het paarse 2-puntenvak van het antwoordbord.

3. BEURT 2 VAN TEAM RECHTHOEK

Team rechthoek schrijft hun antwoorden op hun twee overgebleven antwoordtegels.

4. BEURT 2 VAN TEAM OVAAL

Team ovaal schrijft hun antwoorden op hun twee overgebleven antwoordtegels.

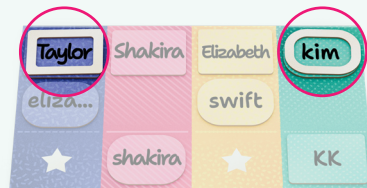
Lees meer over boosterframes en punten scoren op de achterkant van deze kaart.

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 **heeft 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!

Team
rechthoek:
9 punten



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! 