

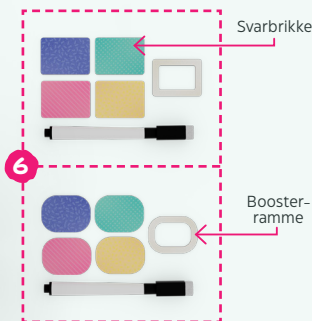
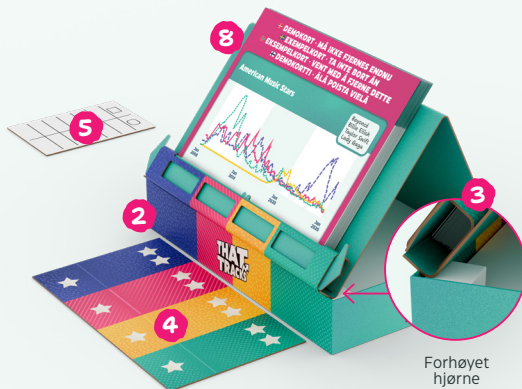
I THAT TRACKS konkurrerer 2 lag om å matche 4 søkeord med 4 fargede grafer eller 4 farger i kakediagrammer, som viser hvor mye ordene er blitt googlet.

Spillet går over 6 runder. I hver runde bytter lagene på å skrive ned svarene sine på svarbrikkene. Det laget som har flest poeng etter 6 runder, vinner spillet!



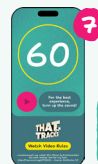
Se regelvideoen og finn THAT TRACKS-timeren!

1 FORBEREDELSE



Innhold:

1 stoppkort	1 svarbrett
1 eksempelkort	8 svarbrikker
41 dobbeltsidige kort	2 booster-rammer
1 kortholder, 2 piler	2 tusjpenner
1 poengtavle	2 regelkort



Dere trenger:
1 smarttelefon (lyd på!)

- 1** Ta alle **spildeelene** ut av esken. Pass på at kortene blir liggende i kortholderen.
- 2** Sett **bunnen av esken** på bordet slik at alle kan se den.
- 3** Brett ut **kortholderen med kortbunken** i og sett den i bunnen av esken. Sørg for at siden med svarvinduer står over **de to forhøyede hjørnene**. **Ikke fjern eksempelkortet ennå.**
- 4** Legg **svarbrettet** foran esken, slik at fargene matcher siden av esken.
- 5** Legg **poengtavlen** ved siden av spillet.
- 6** Spillerne deles i **2 lag** (1-3 personer på hvert) og lagene setter seg på hver sin side av bordet. Bestem hvem som skal være **det firkantede laget** og hvem som skal være **det ovale laget**. Hvert lag tar **4 svarbrikker** og **1 hvit booster-ramme** i samme form, pluss **1 tusjpen**.
- 7** Skann **QR-koden** i øvre høyre hjørne for å finne **THAT TRACKS-timeren**. Skru på lyd og legg telefonen på bordet mellom de to lagene.
- 8** Når dere har lest reglene, kan dere **spille en prøverunde** med det rosa eksempelkortet.

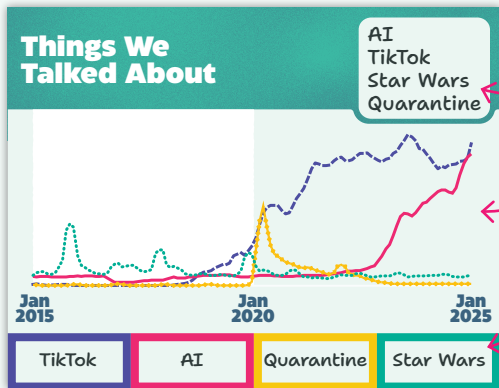
Snu 

2 KORTENE

I hver runde skal de 2 lagene studere et kort med en tittel, 4 søkeord og 4 fargede grafer eller 4 farger i kakediagrammer. Det er 2 forskjellige typer av kort:

GRAFER

Jo høyere grafen er, desto mer ble søkeordet googlet i den gitte perioden.



Lagene skal prøve å matche disse **4 søkeordene...**

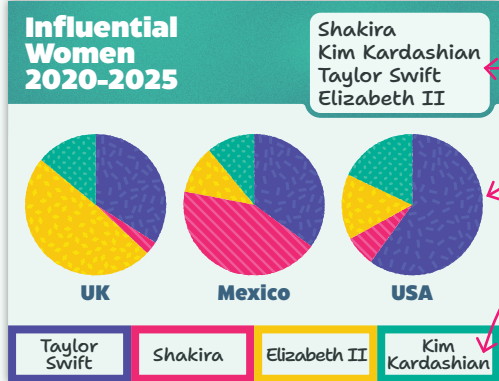
... med disse **4 fargede grafene.**

De 4 svarene er skjult bak de 4 fargede vinduene.

I dette eksempelet tilsvarer den grønne grafen 'Star Wars'.

KAKEDIAGRAMMER

Jo større kakestykket er, desto mer ble søkeordet googlet i den gitte perioden eller på det gitte stedet.



Lagene skal prøve å matche disse **4 søkeordene...**

... med de **4 fargene i kakediagrammene.**

De 4 svarene er skjult bak de 4 fargede vinduene.

I dette eksempelet tilsvarer det grønne kakestykket 'Kim Kardashian'.

3 SLIK SPILLES EN RUNDE

THAT TRACKS spilles over **6 runder**.

I hver runde har hvert lag **2 turer**.

I hver tur skal et lag plassere **2 svarbrikker** på svarbrettet.

Det ovale laget avdekker kortet og starter timeren

Firkantet lag - Første tur:
Plasser 2 svarbrikker og...

... trykk på timeren

Ovalt lag - Første tur:
Plasser 2 svarbrikker og...

... trykk på timeren

Firkantet lag - Andre tur:
Plasser 2 svarbrikker og...

... trykk på timeren

Ovalt lag - Andre tur:
Plasser 2 svarbrikker og...

Vis svarene og tell poeng!



Lagene bytter på å svare først i hver runde.

THAT TRACKS-kortene er basert på globale data fra Google Trends. Så langt det har vært mulig, har vi brukt Googles 'Emne'-søk, som kombinerer alternative skrivemåter og språk—slik at et søk på 'Air Fryer' også inkluderer 'f.eks. 'Friedora de Aire'.

4 4 TRINN I EN RUNDE

1. DET FIRKANTEDE LAGETS FØRSTE TUR

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

- 1 Det ovale laget** avdekker rundens kort ved å fjerne eksempelkortet fra kortholderen. Sett eksempelkortet bakerst i bunken uten å snu det.
- 2 Det ovale laget trykker** på  på timeren.
- 3 Det firkantede laget** har nå **60 sekunder til å skrive svar på 2 av sine svarbrikker**. Legg de 2 svarbrikkene på **matchende farger på 2-poengsfeltet** på svarbrettet før tiden går ut. Svarbrikkene **må alltid matche** fargen på svarbrettet. I løpet av turen må **det firkantede laget diskutere høyt hva de tenker**. **Det ovale laget har ikke lov til å snakke eller skrive på svarbrikkene** før det er deres tur.
- Når de er ferdige med å svare, eller når tiden er ute, **trykker det firkantede laget på timeren** og sender turen videre til **det ovale laget**.



Eksempel: **Det firkantede laget** tror at lilla er 'Taylor Swift'. De skriver 'Taylor Swift' på den lilla svarbrikken og legger den på det lilla 2-poengsfeltet på svarbrettet.

2. DET OVALE LAGETS FØRSTE TUR

Nå har **det ovale laget 60 sekunder til å skrive svar på 2 av sine svarbrikker** og legge dem på svarbrettet:

- Hvis **det ovale laget svarer på en av fargene som det ennå ikke er blitt svart på**, legger de svarbrikken på den matchende fargen **på 2-poengsfeltet** på svarbrettet.
- Hvis **det ovale laget er uenig med det firkantede laget** og skriver et annet svar enn dem på en farge, legger de svarbrikken **på 2-poengsfeltet** på svarbrettet, selv om det allerede ligger en svarbrikke der.
- Hvis **det ovale laget er enig med det firkantede laget** og skriver samme svar på en farge, må de legge svarbrikken **på 1-poengsfeltet** på svarbrettet.



Eksempel: **Det ovale laget** tror at lilla er 'Elizabeth II'. De skriver 'Elizabeth II' på den lilla svarbrikken og legger den på det lilla 2-poengsfeltet på svarbrettet.

3. DET FIRKANTEDE LAGETS ANDRE TUR

Det firkantede laget skriver svarene sine på de to gjenværende svarbrikkene.

4. DET OVALE LAGETS ANDRE TUR

Det ovale laget skriver svarene sine på de to gjenværende svarbrikkene.

Les om booster-rammer og poengberegning på baksiden av dette kortet.

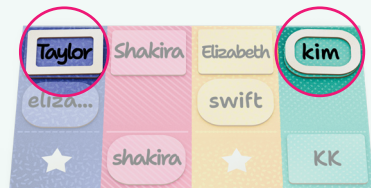
5. ET PAR VIKTIGE DETALJER

- Man kan legge **opptil 2 svarbrikker pr. tur** uansett hvor mange brikker man plasserte i forrige tur.
- Man **kan skrive det samme svaret** på to svarbrikker, hvis man f.eks. ombestemmer seg mellom første og andre tur.
- I løpet av turen, kan man ta tilbake** en eller begge svarbrikkene som man nettopp har skrevet på og erstatte dem med andre svarbrikker (hvis det er noen igjen), men man må ha plassert svarbrikkene før tiden går ut. I den andre turen kan **man ikke flytte eller endre på de svarbrikkene** som man plasserte i første tur.
- Man **behøver ikke å skrive det nøyaktige søkeordet**, så lenge det er tydelig for alle spillerne hvilket ord det refereres til.
- Man **kan trykke på ►** før tiden har gått ut.
- Hvis det andre laget glemmer å trykke på timeren, får laget ditt **bare mer tid** til å gjette.

6. BOOSTER-RAMMER

Hvert lag har 1 hvit booster-ramme som **kan brukes én gang pr. runde**. Legg booster-rammen **på ett av svarene** i første eller andre tur. Hvis den legges i første tur, kan man ikke flytte booster-rammen i andre tur. I andre tur kan man legge booster-rammen på svar fra både første og andre tur.

Hvis svaret i rammen er riktig, **dobles poengene**. Hvis svaret er feil, mister man ingen poeng. Etter hver runde **får lagene booster-rammen tilbake**.



7. VIS SVARENE OG TELL POENG

Avdekk de 4 svarene én etter én ved å **dra i pilene**. Etter hvert som svarene vises, kan dere **fjerne** svarbrikkene med **feil svar**.

- Man får 2 poeng for et **riktig svar på 2-poengsfeltet**.
- Man får 1 poeng for et **riktig svar på 1-poengsfeltet**.
- Man får ikke minuspoeng for **feil svar**.
- Husk å **doble poengene** for riktig svar i en booster-ramme.

Skriv ned lagenes poeng på poengtavlen.

Ta tilbake alle svarbrikkene og visk ut svarene. **Skyv pilene tilbake** på plass. Dere er nå klare for runde 2!

8. RUNDE 2-6

Det firkantede laget begynner runde 2 **med å fjerne kortet fra runde 1**, plassere det (uten å snu det) bakerst i bunken, og **trykke på ►**. Nå er det **det ovale laget** tur til å **svare først**. De resterende rundene spilles på samme måte som runde 1 og de to lagene bytter på å svare først hver runde.



5 VINNEREN KÅRES

Spillet avsluttes etter 6 runder. Laget med flest poeng vinner! Ved uavgjort deles seieren!