

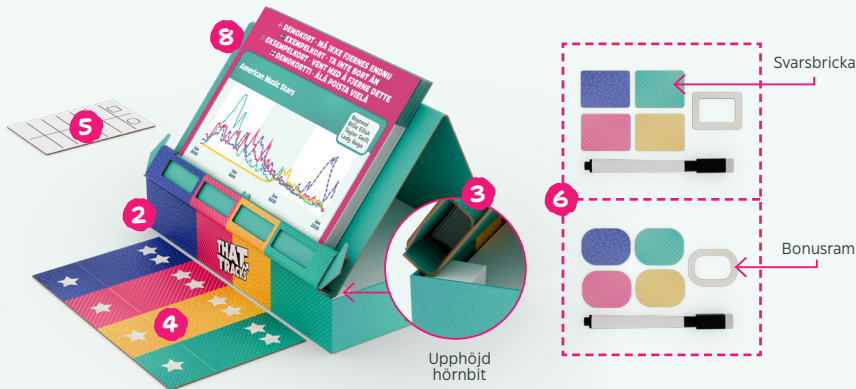


Se videoregler
och hitta THAT
TRACKS-timern.

I THAT TRACKS tävlar två lag om att matcha fyra söktermer med fyra trendlinjer eller fyra sektorer i cirkeldiagram som visar hur ofta termen har sökts efter på Google.

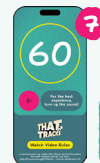
Spelet utgörs av sex omgångar. I varje omgång turas lagen om att skriva ner sina svar på svarsbrickorna. Det lag som har fått flest poäng efter sex omgångar vinner spelet.

1 FÖRBEREDELSE



Innehåll:

- | | |
|------------------------|----------------|
| 1 stoppkort | 1 svarsplatta |
| 1 exempelkort | 8 svarsbrickor |
| 41 dubbelsidiga kort | 2 bonusramar |
| 1 korthållare, 2 pilar | 2 pennor |
| 1 poängtavla | 2 regelkort |



Ni behöver:
En smartphone (ljudet på!)

- 1 Ta ut alla delar** ur kartongen. Se till att korten stannat kvar i korthållaren.
- 2 Placera kartongens nedre del** på bordet så att alla kan se den.
- 3 Vik ut korthållaren med korten på** och ställ inuti kartongen. Se till att delen med svarsfönstret står på **de två upphöjda hörnbitarna. Ta inte bort exempelkortet än.**
- 4 Läggs svarsplattan** framför kartongen så att färgerna matchar kartongens sida.
- 5 Läggs poängtavlan** bredvid spelet.
- 6 Dela upp er i två lag** med 1-3 spelare i varje, och sätt er så att lagen sitter mitt emot varandra vid bordet. Välj vilka som ska vara **det fyrkantiga laget** och vilka som ska vara **det ovala laget**. Båda lagen tar **fyra svarsbrickor** och **en vit bonusram** med sitt lags form, plus **en penna**.
- 7 Läs av QR-koden** uppe i hörnet för att komma åt **THAT TRACKS-timern**. Sätt på ljudet på mobilen och lägg den på bordet mellan de två lagen.
- 8 När ni har läst reglerna, spela en provomgång** med det rosa exempelkortet.

Vänd 

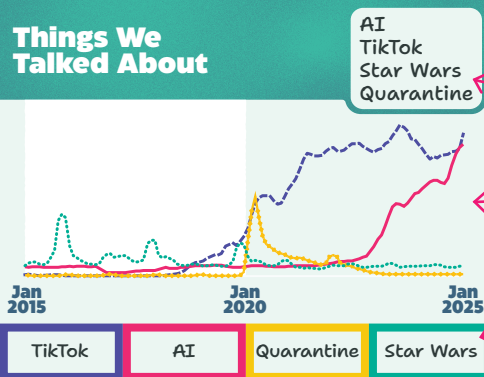
2 KORTEN

I varje omgång kommer ni att få tolka ett kort som innehåller en titel, fyra söktermer och fyra färgade trendlinjer eller fyra olikfärgade delar i ett cirkeldiagram. Det finns två olika sorters kort:

TRENDLINJER

Ju högre linjen går, desto oftare googlades termen under den givna perioden.

Things We Talked About



Lagen ska försöka matcha dessa **fyra söktermer...**

...med dessa **fyra färgade trendlinjer.**

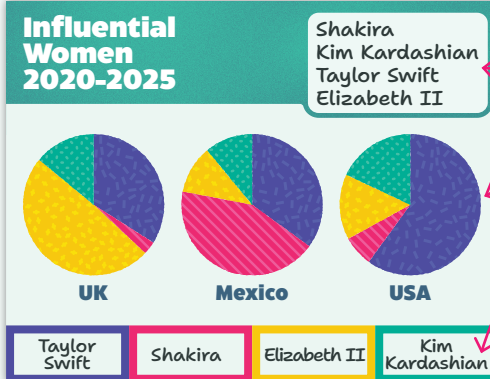
De fyra svaren döljs bakom de fyra färgade fönstren.

I detta exempel så motsvarar den gröna linjen 'Star Wars'.

CIRKELDIAGRAM

Ju större tårtbit, desto oftare googlades termen under det givna året eller platsen.

Influential Women 2020-2025



Lagen ska försöka matcha dessa **fyra söktermer...**

... med de fyra **färgerna i cirkeldiagrammen.**

De fyra svaren döljs bakom de fyra färgade fönstren.

I detta exempel så motsvarar de gröna tårtbitarna 'Kim Kardashian'.

3 ÖVERSIKT ÖVER EN OMGÅNG

THAT TRACKS spelas över **sex omgångar**.

I varje omgång spelar lagen **två vändor** var.

I varje vända lägger lagen **två svarsbrickor** på svarsplattan.

Det ovala laget tar fram kortet och startar timern

Fyrkantiga laget - första vändan: Lägg två svarsbrickor och...

...tryck på timern

Ovala laget - första vändan: Lägg två svarsbrickor och...

...tryck på timern

Fyrkantiga laget - andra vändan: Lägg två svarsbrickor och...

...tryck på timern

Ovala laget - andra vändan: Lägg två svarsbrickor.

Ta fram svaren och räkna poäng!



Kom ihåg att lagen turas om om att svara först inför varje omgång.

THAT TRACKS använder sig av globala data från Google Trends. Så långt som möjligt har vi använt Googles Ämnes-sökningar vilka inkluderar olika stavningar och språk - så en sökning på 'Air Fryer' tar även med termer som 'Frydora de aire'.

1. DET FYRKANTIGA LAGETS FÖRSTA VÄNDA

I omgång ett är **det fyrkantiga laget** det som får börja med att gissa sina två första svar.

- 1 **Det ovala laget** tar fram omgångens kort genom att ta bort exempelkortet från korthållaren. Lägg exempelkortet längst bak i högen utan att vända på det.
- 2 **Det ovala laget** trycker  på timern.
- 3 **Det fyrkantiga laget** har nu **60 sekunder på sig att skriva sina svar på två av svarsbrickorna**. Lägg de två svarsbrickorna på **de matchande färgerna i tvåpoängsfältet** på svarsplattan innan tiden tar slut. Svarsbrickorna **måste alltid matcha** färgen på svarsplattan. Under vändan måste **det fyrkantiga laget** säga vad de tänker högt. **Det ovala laget** får inte prata eller skriva på sina svarsbrickor innan det är deras tur.
- 4 När de är klara eller tiden har tagit slut trycker **det fyrkantiga laget** på  på timern och lämnar över turen till **det ovala laget**.



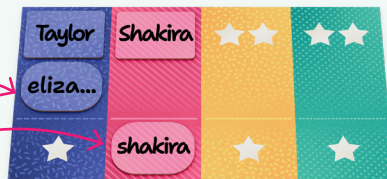
Exempel: **Det fyrkantiga laget** tror att lila motsvarar 'Taylor Swift'. De skriver 'Taylor Swift' på den lila svarsbrickan och lägger den på tvåpoängsfältet på svarsplattan.

2. DET OVALA LAGETS FÖRSTA VÄNDA

Nu har **det ovala laget** 60 sekunder på sig att skriva svar på två av sina svarsbrickor och lägga dem på svarsplattan:

- Om **det ovala laget** svarar på en av färgerna som inte har något svar än lägger de svarsbrickan på motsvarande färg på tvåpoängsfältet på svarsplattan.
- Om **det ovala laget** inte håller med **det fyrkantiga laget** och skriver ett annat svar på en färg så lägger de svarsbrickan på tvåpoängsfältet på svarsplattan bredvid den befintliga svarsbrickan.
- Om **det ovala laget** håller med **det fyrkantiga laget** och skriver samma svar för en färg måste de lägga svarsbrickan på ett poängsfältet på svarsplattan.

När de är klara eller tiden har tagit slut trycker **det ovala laget** på  på timern och lämnar tillbaka turen till **det fyrkantiga laget**.



Exempel: **Det ovala laget** tror att lila är 'Elizabeth II'. De skriver 'Elizabeth II' på den lila svarsbrickan och lägger den i tvåpoängsfältet på svarsplattan

3. DET FYRKANTIGA LAGETS ANDRA VÄNDA

Det fyrkantiga laget skriver sina svar på de två kvarvarande svarsbrickorna.

4. DET OVALA LAGETS ANDRA VÄNDA

Det ovala laget skriver sina svar på de två kvarvarande svarsbrickorna.

Läs om bonusramen och poängräkning på andra sidan.

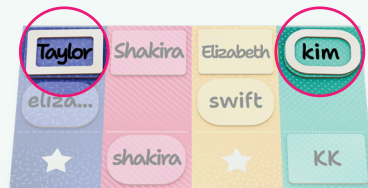
5. NÅGRA VIKTIGA DETALJER

- Man får lägga **som mest två svarsbrickor per vända**, oavsett hur många brickor man lade den föregående vändan.
- Det är tillåtet att **skriva samma svar** på två svarsbrickor, t.ex. om man ändrar sig mellan den första och andra vändan.
- Under en vända är det tillåtet att ta tillbaka** en eller båda svarsbrickorna som man precis har skrivit och byta dem mot andra (om man har några kvar), men man måste hinna lägga svarsbrickorna innan tiden tar slut. Under den andra vändan **får man inte flytta eller ändra svaren på svarsbrickorna** som man lade den första vändan.
- Man behöver inte skriva den exakta söktermen** så länge som det är tydligt för alla spelare vad som avses.
- Man **får trycka på**  **innan tiden har tagit slut**.
- Om det andra laget glömmer att trycka på timern så får det egna laget **helt enkelt mer tid** att fundera på.

6. BONUSRAMARNA

Lagen har var sin vit bonusram som kan användas **en gång per omgång**. Läggs bonusramen **på ett av svaren** under den första eller andra vändan. Om den läggs under den första vändan får den inte flyttas på under den andra. Under den andra vändan får bonusramen läggas på svar som getts under båda vändorna.

Om det inramade svaret är korrekt så **dubblas dess poäng**. Om det är fel så förlorar man inga poäng. Efter varje omgång **får lagen tillbaka bonusramen**.



7. AVSLÖJA SVAREN OCH RÄKNA POÄNG

Avslöja de fyra svaren genom att **dra i pilarna, en i taget**. Allt eftersom svaren visas, **ta bort** de svarsbrickor som har fel svar.

- Ett **korrekt svar** i tvåpoängsfältet ger laget **två poäng**.
- Ett **korrekt svar** i ettpoängsfältet ger laget **ett poäng**.
- Ett **felaktigt svar** ger inte några minuspoäng.
- Kom ihåg att **dubbla poängen** för korrekta svar med en bonusram.

Skriv ner poängen för båda lagen på poängtavlan.

Ta tillbaka svarsbrickorna och sudda ut svaren. **Tryck tillbaka pilarna**. Nu är ni redo för omgång nummer två.



8. OMGÅNG 2-6

Det fyrkantiga laget inleder omgång två genom att lyfta bort kortet från omgång ett och lägga det (utan att vända det) längst bak i högen, och trycka på . Det är nu **det ovala lagets** tur att svara först. Resten av omgångarna spelas på samma sätt som den första och de två lagen turas om att svara först.

5 SPELETS SLUT

Spelet är slut efter sex omgångar. Det lag som har flest poäng vinner. Om det står lika blir det en delad seger! 