REGLER

Lær reglerne på få minutter

Musikquizkampen er en underholdende quiz med musik og gode minder. Lyt til tidernes største hits, og scor point, hver gang du husker, hvornår en sang er fra, men pas på: Lumske *Remix-kort* kan ændre slagets gang.

MÅLET MED SPILLET

Begge hold spiller 6 runder. I hver runde får begge hold et forsøg på at score point. Holdet med flest point efter 6 runder vinder.

ÆSKEN INDEHOLDER

156 x Musikkort

14 x hygge Remix-kort

14 x kamp Remix-kort

6 x Rundekort

16 x Pointkort

1 x Buzzerkort

14+ | 2-10 spillere | 20-30 min.

Et spil designet og udgivet af Tiny Owl ApS

OPSÆTNING

1. Fordel jer på to hold, og vælg, hvilket hold der starter.
2. Bland alle *Musikkortene* og placer dem i en bunke på midten af bordet med bagsiden (QR-koden) opad.
3. Hvert hold starter deres *Pointlinje* ved at trække ét kort fra bunken af *Musikkort*, og placerer det foran sig med forsiden (årstallet) opad.
4. Sorter *Runde-kortene* fra 1 til 6 med 1 øverst og læg dem midt på bordet.
5. Læg *Buzzerkortet* og *Pointkortene* i nærheden af spillet, og tag dem i brug hvis et Remix-kort kræver det.
6. Ved første spil: Vælg de seks *Remix-kort* markeret med en stjerne, bland dem, og placer dem i en bunke på midten af bordet. For en mere tempofyldt spiloplevelse, følg reglerne på side 8.

HVAD ER EN TIDSLOMME?

I Musikquizkampen scorer man point, når man kan placere et *Musikkort* i en korrekt tidslomme. Et holds spilleområde består af to linjer: en *Pointlinje* og en *Rundelinje*. Tilsammen udgør kort på begge linjer en samlet kronologisk tidslinje af tidslommer.

I dette eksempel er der 2 kort på Pointlinjen og 2 kort på Rundelinjen, som tilsammen skaber 5 tidslommer.

Pointlinje

Tidslommer

Før 1972	1972–1982	1982–1996	1996–2003	Efter 2003

Rundelinje

En tidslomme er inklusive årstallene på de kort, der udgør tidslommen.

1

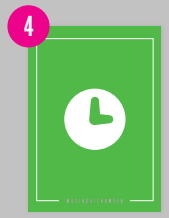
Rundelinje, hold 2

Pointlinje, hold 2

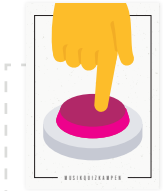
Startkort, hold 2

Remix-kort bunke

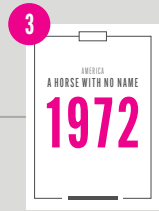
Musikkortbunken



Rundekort



Pointlinje, hold 1



Startkort, hold 1

Rundelinje, hold 1

1

SÅDAN SPILLES EN RUNDE

Spillet består af seks runder, hvert hold har én tur per runde. En runde startes altid af det hold med flest point.

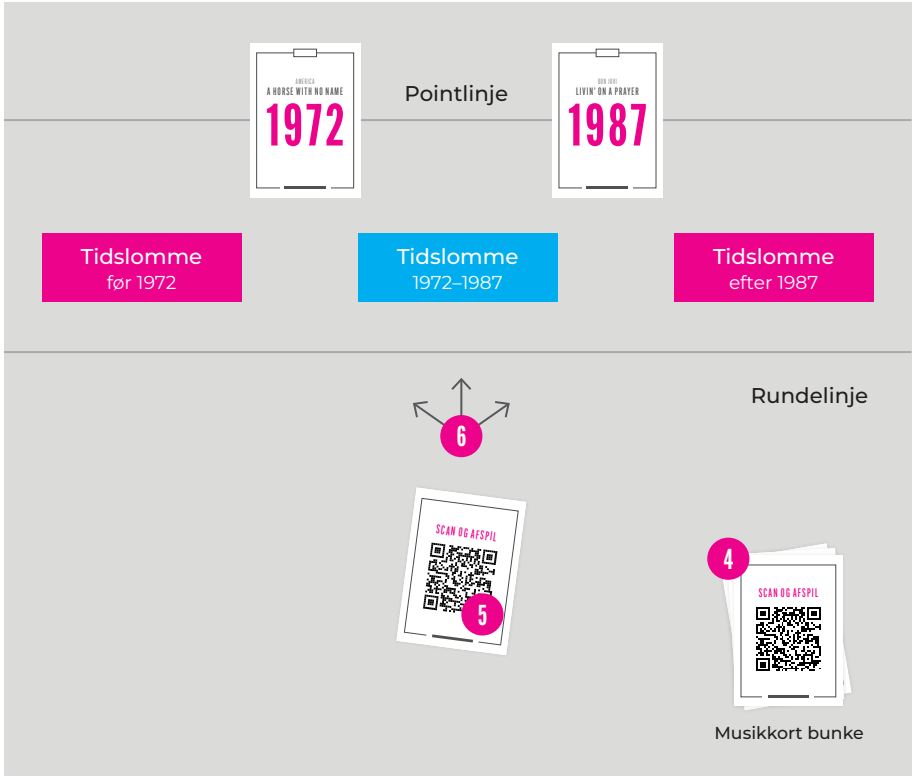
Sådan startes en ny runde

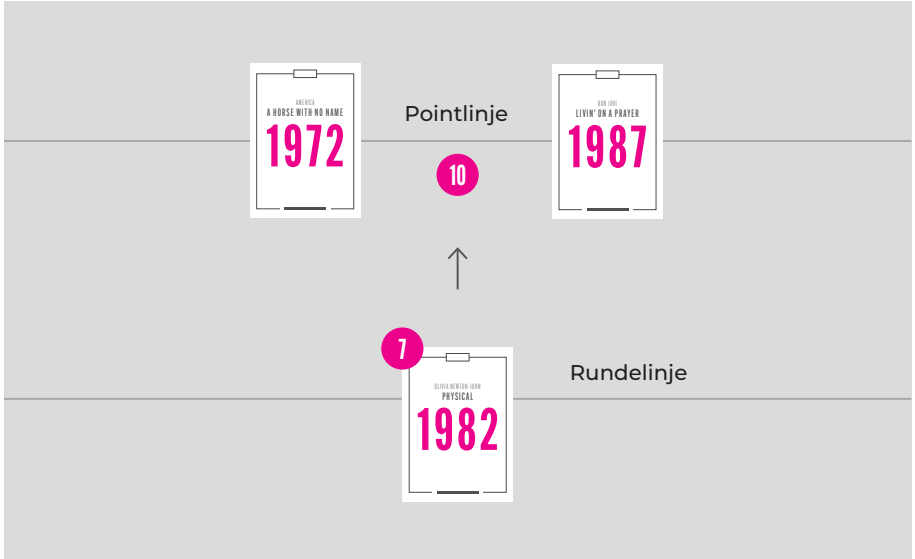
1. Vend *Runde-kortet* for at indikere runden, I er i gang med.
2. Vend det øverste *Remix-kort*.
3. Spil runden med den ændring, som *Remix-kortet* beskriver.

En tur består af følgende handlinger

En almindelig runde spilles på følgende måde (NB. Nogle *Remix-kort* kan ændre på dette, læs mere på side 6):

4. Træk et nyt kort fra *Musikkortbunken*. Placer kortet foran jer med bagsiden opad.
5. En fra modstanderholdet scanner QR-koden og afspiller sangen.
6. Holdet skal nu lytte til sangen, og inden sangen er færdig, skal holdet, placere kortet med bagsiden (QR-koden) opad i den tidslomme, de tror, sangen blev udgivet i.
7. Vend kortet for at afsløre sangens udgivelsesår.
8. Er kortet placeret forkert, afsluttes runden, og alle andre korrekt gættede kort på *Rundelinjen* lægges i kasser-bunken, og turen gives videre.
9. Er kortet placeret korrekt, bliver det liggende på *Rundelinjen*. Holdet kan nu vælge enten at fortsætte turen ved at trække et nyt kort eller at afslutte deres tur.
10. Afslut runden ved at låse rundens point. Flyt kortene fra *Rundelinjen* til *Pointlinjen*. Herefter gives turen videre.





SÅDAN SPILLER DU MED REMIX-KORT

Remix-kort bruges til at ændre spillet og skabe nye spiloplevelser. Hvert *Remix-kort* har en unik regel, som ændrer, hvordan en runde spilles, og kan give mulighed for at score bonuspoint.

Der findes to typer Remix-kort: Hygge og Kamp

- Hygge-kort (blå kort) er gode at spille med, hvis man primært vil nyde musikken og de minder, der vækkes til live.
- Kamp-kort (røde kort) skaber et spil med tempo og fokus på duel mellem holdene og muligheden for at stjæle point fra hinanden.

Spillet indeholder 14 hygge Remix-kort

Spillet indeholder 14 kamp Remix-kort

Opsætning af Remix-kort

1. Bland de røde og de blå *Remix-kort* separat.
2. Vælg det antal Remix ændringer, I ønsker fra hver bunke:
   a. Hyggespil: Træk tilfældigt 6 blå *Remix-kort*.
   b. Kampspil: Træk tilfældigt 2 blå *Remix-kort* og 4 røde *Remix-kort*.
3. Læg resten af *Remix-kortene* til side.
4. Placer de røde *Remix-kort* i en bunke på midten af bordet.
5. Placer de blå *Remix-kort* <u>ovenpå</u> bunken med de røde *Remix-kort*.

SÅDAN BRUGES REMIX-KORT

Når en ny runde starter, vendes et *Remix-kort*. På kortet er der en ny regel, som gælder for begge hold i den pågældende runde.

Bonuspoint

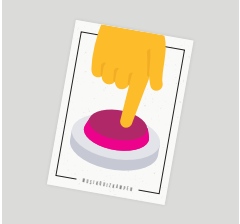
Nogle *Remix-kort* giver mulighed for at score bonuspoint. Bonuspoint tildeles et hold ved at bruge *Pointkortene*. Bonuspoint kan også gives til modstanderen, hvis man gætter forkert.

Sådan er bonuspoint markeret på Remix-kortene

- ☺ få +1 point – betyder holdet får +1 bonuspoint.
- ☹ giv +1 point – betyder at holdet skal give +1 bonuspoint til modstanderen.

Buzzerkort

Buzzerkortet bruges til at finde, hvem der kom først, når et *Remix-kort* kræver at begge hold skal gætte samtidig. Det hold, der først rører *Buzzerkortet,* vinder retten til at gætte. Holdet skal gætte, straks efter de har rørt *Buzzerkortet*.



SÅDAN AFSPILLES SANGE

1. Du skal bruge Spotify som musiktjeneste.
2. Brug kamera-appen på din mobiltelefon til at scanne QR-koden på kortet.
3. Sangen afspilles automatisk via Spotify.

Hvad nu hvis du ikke har Spotify?

1. Spotify-appen kan hentes i en gratis version via App Store eller Google Play.
2. Uden Spotify-appen kan sangene stadig afspilles via Spotifys webplayer i 29 sek.
3. Find sangen manuelt ved at søge efter den på din foretrukne musiktjeneste.

SPILAFSLUTNING OG POINTGIVNING

Spillet slutter, når begge hold har spillet 6 runder. Der gives point for alle kort på pointlinjen plus alle bonuspoint scoret via *Remix-kortene*. Holdet med flest point vinder.

ANDRE SPILVARIATIONER

Brug *Remix-kortene* til at variere måden, Musikquizkampen spilles på.

Klassisk

Spil Musikquizkampen uden *Remix-kort*.

Favorit-mix

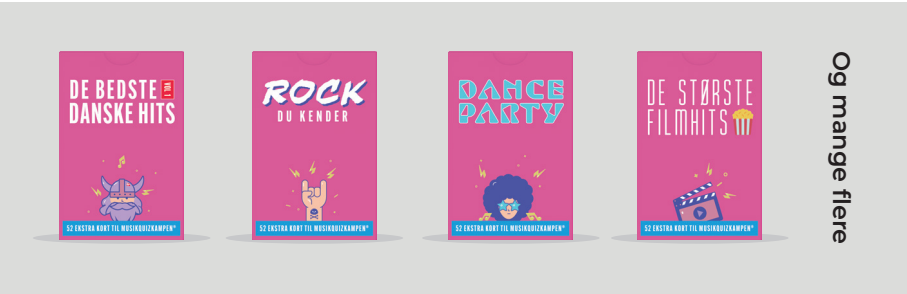
Vælg selv de seks *Remix-kort* I ønsker at spille med.

Mashup

Vælg seks blå og seks røde *Remix-kort* og placer dem i to bunker. Træk et kort fra hver bunke til hver runde, og spil med begge regler samtidig.

Undergrunds-mix

Hvert hold trækker 3 blå og 3 røde *Remix-kort* og vælger 4, som de vil beholde. Kortene holdes skjult for modstanderholdet. Holdene bestemmer selv, hvornår de vil bruge deres kort, men kun ét kort må spilles per runde. Begge hold må gerne spille et kort i samme runde.

UDVIDE DIN SPILOPLEVELSE

På musikquizkampen.dk finder du et udvalg af udvidelsespakker, der giver dig endnu flere musikalske oplevelser i spillet.