

REGLER

Lär dig reglerna
på ett par minuter



Musikquizkampen är en festlig quiz med musik och härliga minnen. Lyssna på de bästa hitsen genom tiderna, gissa när de släpptes och samla poäng. Men se upp; Luriga Remixkort kan ändra spelets gång.

SPELETS MÅL

Varje lag spelar 6 rundor. I varje runda får båda lagen chansen att samla poäng. Det lag som har flest poäng efter 6 rundor vinner.

ASKEN INNEHÅLLER



156 x Musikkort



14 x Chill Remixkort



14 x Kamp Remixkort



6 x Rundkort



16 x Poängkort



1 x Buzzerkort

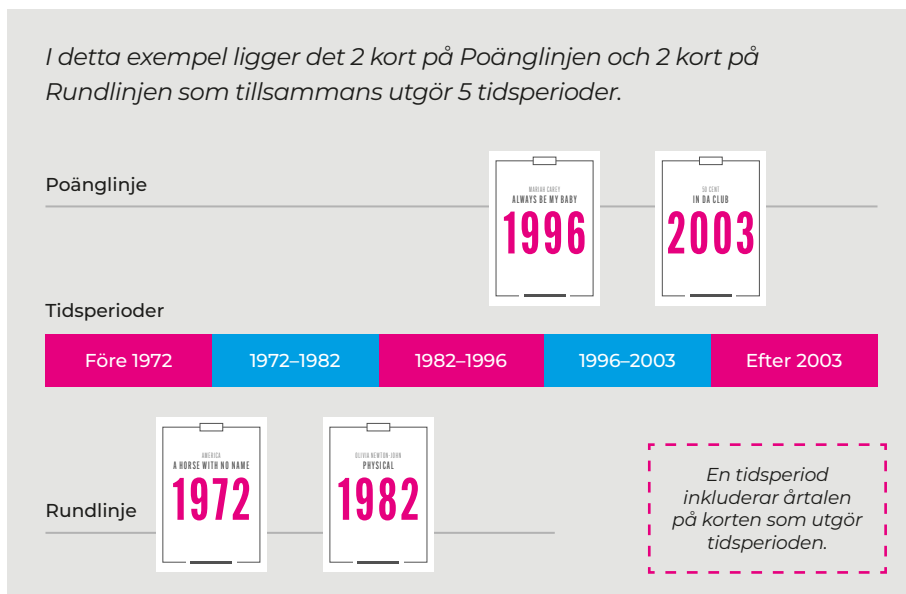


FÖRBEREDELSE

1. Dela in er i två lag och välj det lag som ska börja.
2. Blanda Musikkorten och lägg dem i en korthög mitt på bordet med baksidan (QR-koden) uppåt.
3. Varje lag börjar sin Poänglinje genom att ta ett kort från högen med Musikkort och lägger det framför sig med framsidan (årtalet) uppåt.
4. Sortera Rundkorterna från 1 till 6 med 1 överst, och lägg dem mitt på bordet.
5. Lägg Buzzerkortet och Poängkortet i närheten och använd dem om ett Remixkort kräver det.
6. Vid första spelet: Välj de sex Remixkorterna som är markerade med en stjärna, blanda dem, och lägg dem i en hög mitt på bordet. För en mer fartfylld spelupplevelse, följ reglerna på sidan 8.

VAD ÄR EN TIDSPERIOD?

I Musikquizkampen får man poäng när man placerar ett Musikkort i rätt tidsperiod. Ett lags spelområde består av två linjer: en Poänglinje och en Rundlinje. Tillsammans utgör korten på båda linjerna en sammanhängande kronologisk tidslinje med tidsperioder.



1

Rundlinje, lag 2

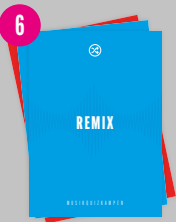
3



Poänglinje, lag 2

Startkort, lag 2

6



Remixkort-hög

2



Musikkortshögen

4



Rundkort

5



3



Poänglinje, lag 1

Startkort, lag 2

Poänglinje, lag 2

1

SÅ SPELAS EN RUNDA

Spelet består av sex rundor, och varje lag har en tur per runda. Det lag som har flest poäng startar alltid rundan.

Så startas en ny runda

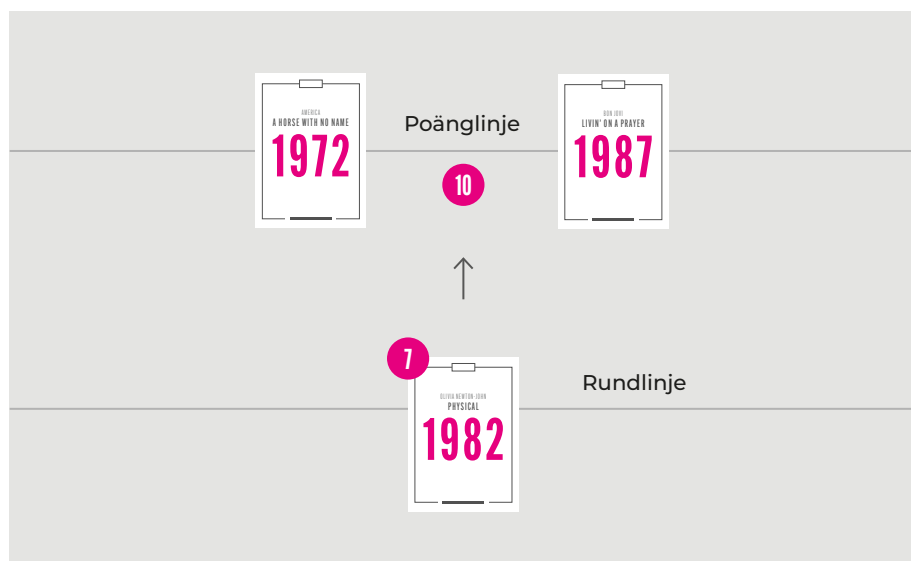
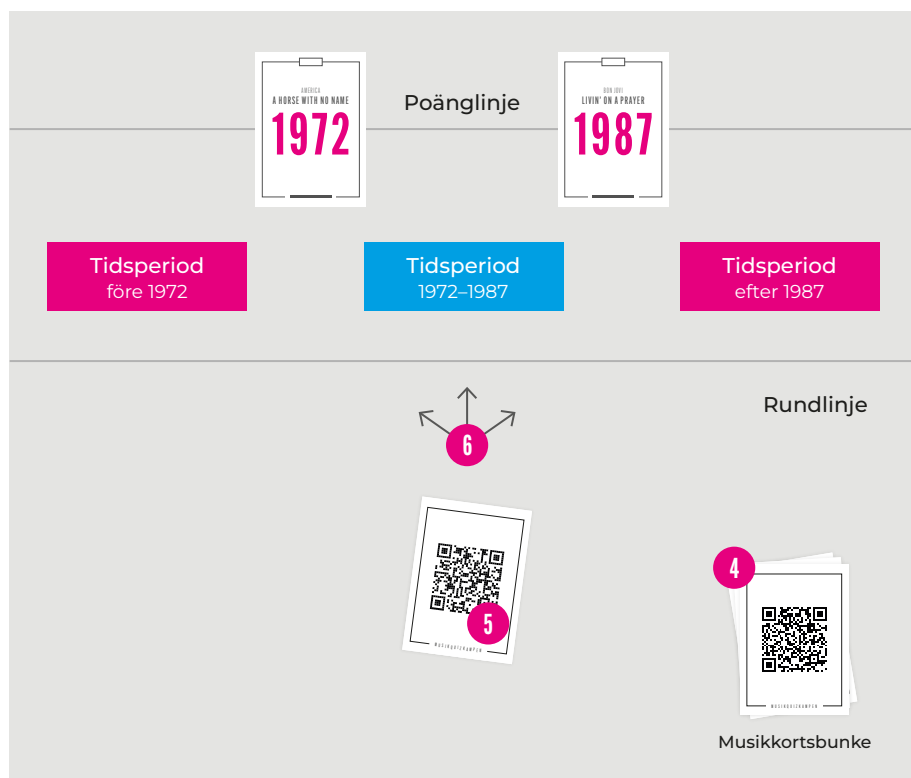
1. Vänd Rundkortet för att visa vilken runda ni spelar.
2. Vänd det översta Remixkortet.
3. Spela rundan som ändringen på Remixkortet beskriver.



En tur består av följande steg

En vanlig runda spelas så här (OBS! Vissa Remixkort kan ändra spelets gång, läs mer på sidan 6):

4. Ta ett nytt kort från Musikkortshögen. Lägg kortet framför er med baksidan uppåt.
5. En spelare från motståndarlaget skannar QR-koden och spelar låten.
6. Laget ska nu lyssna på låten. Innan låten tar slut ska laget placera kortet med baksidan (QR-koden) uppåt på den tidsperiod de tror låten släpptes i. Vänd på kortet för att se vilket år låten släpptes.
7. Placeras kortet fel avslutas rundan. Alla rätt gissade kort på Rundlinjen läggs i slänghögen, och så går turen vidare.
8. Om kortet placeras rätt får det ligga kvar på Rundlinjen. Laget kan nu välja att antingen fortsätta sin tur genom att dra ett nytt kort eller avsluta sin tur.
9. Avsluta rundan genom att låsa rundans poäng. Flytta korten från Rundlinjen till Poänglinjen. Därefter går turen vidare.



SÅ SPELAR DU MED REMIXKORT

Remixkort används för att ändra spelet och skapa nya spelupplevelser. Varje Remixkort har en unik regel som ändrar hur en runda spelas, och kan ge möjlighet att vinna bonuspoäng.

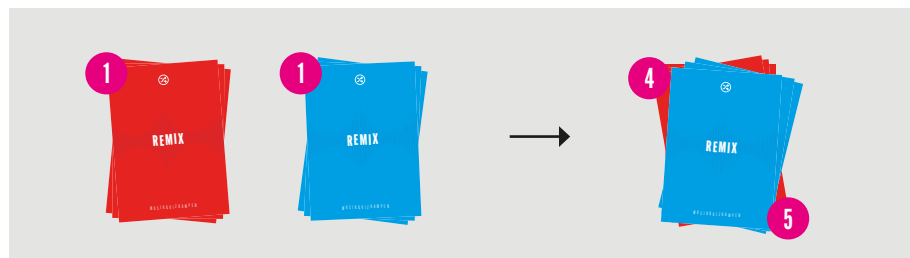
Det finns två sorters Remixkort: Chill och Kamp

- Chillkort (blå kort) är bra att spela med om man först och främst vill njuta av musiken och de minnen som väcks till liv.
- Kampkort (röda kort) ger ett spel med tempo och fokus på dueller mellan lagen, samt möjlighet att ta poäng från varandra.



Förberedelse av Remixkort

1. Blanda de röda och de blå Remixkorten var för sig.
2. Välj det antal Remix-ändringar som ni vill ha från varje hög:
 - a. Chillspel: Dra 6 slumpmässiga blå Remixkort.
 - b. Kampspel: Dra 2 slumpmässiga blå Remixkort och 4 röda Remixkort.
3. Lägg de andra Remixkorten åt sidan.
4. Lägg de röda Remixkorten i en korthög mitt på bordet.
5. Lägg de blå Remixkorten ovanpå högen med de röda Remixkorten.



SÅ ANVÄNDS REMIXKORT

När en ny runda börjar vänds man ett Remixkort. På kortet står det en ny regel som gäller för båda lagen under den aktuella rundan.

Bonuspoäng

Vissa Remixkort ger möjlighet att samla bonuspoäng. Bonuspoäng ges till ett lag genom att använda Poängkorten. Bonuspoäng kan också gå till motståndaren vid felgissning.

Så markeras bonuspoäng på Remixkorten



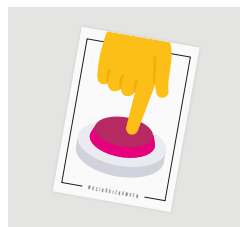
få 1 poäng – betyder att laget får 1 bonuspoäng.



ge 1 poäng – betyder att laget ska ge 1 bonuspoäng till motståndarlaget.

Buzzerkort

Buzzerkortet används för att avgöra vem som var först när ett Remixkort anger att båda lagen ska gissa samtidigt. Det lag som först trycker på Buzzerkortet vinner rätten att gissa och måste göra det omedelbart efter att de har tryckt på kortet.



SÅ SPELAS LÅTAR

1. Använd Spotify som musiktjänst.
2. Använd kameraappen på din mobiltelefon för att skanna QR-koden på kortet.
3. Låten spelas automatiskt från Spotify.

Vad händer om du inte har Spotify?

1. En gratisversion av Spotify-appen kan laddas ner via App Store eller Google Play.
2. Utan Spotify-appen kan låtarna spelas via Spotifys webbspelare i 29 sekunder.
3. Hitta låten manuellt genom att söka efter den i den musiktjänst som du föredrar.



SPELETS SLUT OCH POÄNGUTDELNING

Spelet är över när båda lagen har spelat 6 rundor. Poäng delas ut för alla kort på poänglinjen, plus alla bonuspoäng som fås med Remixkorten. Laget med flest poäng vinner.

ANDRA SPELALTERNATIV

Använd Remixkorten till att variera hur Musikquizkampen spelas.

Klassisk

Spela Musikquizkampen utan Remixkort.

Favoritmix

Välj vilka sex Remixkort ni vill spela med.

Mashup

Välj sex blå och sex röda Remixkort och lägg dem i två högar. Dra ett kort från varje hög till varje runda och spela med båda reglerna samtidigt.

Underground-mix

Varje lag drar 3 blå och 3 röda Remixkort och väljer 4 kort som de vill behålla. Korten hålls dolda för motståndarlaget. Lagen väljer själva när de vill använda sina kort, men man får bara spela ett kort per runda. Båda lagen får gärna spela ett kort i samma runda.

FÅ EN BREDARE SPELUPPLEVELSE

På musikquizkampen.dk hittar du ett urval av tilläggs paket som ger dig ännu fler musikaliska upplevelser i spelet.

