HITSTER

MAAK ER EEN FEESTJE VAN MET HITSTER!

Luister naar meer dan 100 jaar aan geweldige hits, zet ze om beurten op chronologische volgorde op je muziektijdlijn en haal herinneringen op aan die goeie ouwe tijd.

LET OP: Download de gratis Hitster-app om de muziekkaarten te scannen, de muziek wordt automatisch afgespeeld in Spotify. Gebruik van Spotify Premium geeft de beste speelervaring, iedereen kan dan meespelen! Bij gebruik van Spotify Free speelt één speler de DJ of moeten de spelers omstebeurten de kaarten scannen om een nummer af te spelen. Om Hitster te spelen is een smartphone met internetverbinding nodig.

KIES DE MOEILIJKHEIDSGRAAD

TIP: Voor een evenwichtiger spelervaring kan iedere speler voor zichzelf een andere moeilijkheidsgraad kiezen

ORIGINAL
Direct feest!

Zet de liedjes in de juiste volgorde op je tijdlijn.

PRO
Je weet duidelijk veel van muziek!

Laat zien hoe goed je de artiesten en hun liedjes kent.

EXPERT
Hardcore HITSTER!

Je houdt van muziek en je weet de titel, de artiest en zelfs het jaartal.

COÖPERATIEF
Speel samen!

Maak één tijdlijn samen met je vrienden.

1. ORIGINAL

Luister naar meer dan 100 jaar muziek en probeer te raden wanneer de nummers werden uitgebracht. Je hoeft het exacte jaar niet te weten* – alleen of het vóór, na of tussen de nummers is die op je tijdlijn staan. Je maakt meer kans om te winnen als je ook de artiesten en de titels van de liedjes weet.

* Het jaartal op elke kaart is het jaar waarin het lied in zijn oorspronkelijke vorm door die artiest werd uitgebracht of in het openbaar werd uitgevoerd.

Voorbereiding:

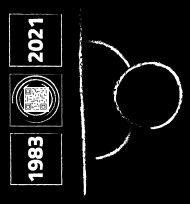
- Bepaal of je alleen of in teams speelt.
- Ieder(e) speler/team ontvangt 2 HITSTER-tokens en 1 muziekkaart die ze met de afbeelding (datum) naar boven voor zich neerleggen om de tijdlijn te beginnen.
- Kies een dj. De dj kan meespelen door Spotify Premium te gebruiken!

1. SCAN

De dj scant de kaart met behulp van de HITSTER-app en volgt de instructies op het scherm. Als het goed is, begint er een liedje.

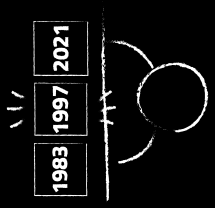
2. PLAATS

Plaats de muziekkaart: de speler links van de dj plaatst de kaart met de jaartal naar beneden (dus zonder deze te bekijken) op de juiste positie op de tijdlijn. De kaart moet links/rechts of tussen de andere muziekkaarten worden geplaatst, met het oudste nummer aan de linkerkant.



3. KEER

Keer de muziekkaart om: als de kaart op de juiste positie ligt, mag de speler de kaart houden. Anders moet de kaart worden weggelegd, tenzij een andere speler een HITSTER-token op de juiste positie heeft geplaatst (zie HITSTER-tokens hieronder). Kaarten met hetzelfde jaartal mogen in willekeurige volgorde worden geplaatst, zelfs als het betreffende nummer eerder dat jaar werd uitgebracht. De dj speelt een nieuw liedje af en de volgende speler is aan de beurt.



4. WIN

Het spel gaat verder met de klok mee, totdat een van de spelers 10 kaarten op de juiste positie op zijn/haar tijdlijn heeft geplaatst. Die speler wint het spel en krijgt de titel HITSTER!

HITSTER-tokens

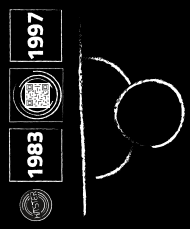
Herinner je de HITSTER-tokens? Deze voegen we toe aan de mix om het spel wat spannender te maken. De tokens kunnen op 3 verschillende manieren worden gebruikt:

1. TIJDENS JOUW BEURT

Ken je het liedje niet? Betaal 1 HITSTER-token en scan de volgende kaart voor een nieuw nummer. Doe de token en de kaart in de doos.

2. TIJDENS JE TEGENSTANDERS BEURT

Denk je dat de speler een kaart verkeerd op zijn/haar tijdlijn heeft geplaatst? Roep dan 'HITSTER', voordat die kaart wordt omgedraaid. Plaats 1 van je tokens op de tijdlijn van je tegenstander, waar jij denkt dat de kaart moet komen. Als je gelijk hebt, mag je die kaart stelen. Plaats de kaart nu op de juiste positie op jouw tijdlijn. Doe alle gebruikte tokens in de doos.



Let op: de eerste speler die HITSTER roept, mag ook als eerste een token inzetten. Als de volgende speler die HITSTER roept, denkt dat dat antwoord ook fout is, kan hij/zij een andere positie kiezen op de tijdlijn van de tegenstander om te proberen de kaart te stelen. Er mogen niet twee tokens op dezelfde positie op de tijdlijn van de tegenstander worden geplaatst.

3. WANNEER JE WIL

Ruil 3 HITSTER-tokens in voor de bovenste muziekkaart van de stapel en plaats deze op jouw tijdlijn, zonder dat je de releasedatum hoeft te raden.

4. HITSTER-TOKENS VERDIENEN

Als je aan de beurt bent, kun je 1 HITSTER-token verdienen als je de juiste titel van het liedje en de naam van de artiest weet. Je kunt zelfs een token verdienen als je die kaart verkeerd op je tijdlijn plaatst. Geen enkele speler mag meer dan 5 tokens hebben tijdens het spel.

2. PRO

Luister naar meer dan 100 jaar muziek en probeer te raden wanneer de nummers werden uitgebracht. Als PRO moet je de artiest EN de titel van het liedje weten. Je hoeft echter niet precies te weten in welk jaar het nummer werd uitgebracht – alleen of het vóór, na of tussen de nummers is die al op je tijdlijn staan.

Volg de spelregels voor ORIGINAL, met de volgende uitzonderingen:

1. Iedere PRO-speler krijgt 5 HITSTER-tokens in plaats van 2.
2. PRO-spelers moeten een muziekkaart op de juiste positie op hun tijdlijn plaatsen én ze moeten de naam van de artiest en de titel van het liedje zeggen om de kaart te krijgen.

3. Gebruik de HITSTER-tokens volgens de regels voor ORIGINAL, maar je moet nu ook de juiste naam van de artiest en de titel van het liedje weten, als je de kaart wilt stelen. Je mag je token houden als je actie is gelukt. Je kunt geen nieuwe tokens verdienen als je als PRO speelt.

Het spel gaat verder met de klok mee, totdat een van de spelers 10 kaarten op de juiste positie op zijn/haar tijdlijn heeft geplaatst.

3. EXPERT

Luister naar meer dan 100 jaar muziek en probeer te raden wanneer de nummers werden uitgebracht. Als EXPERT moet je de artiest, de titel van het liedje EN het exacte jaar weten waarin het liedje werd uitgebracht.

Volg de spelregels voor ORIGINAL, met de volgende uitzonderingen:

1. Iedere EXPERT-speler krijgt 3 HITSTER-tokens in plaats van 2.
2. EXPERT-spelers moeten een muziekkaart op de juiste positie op hun tijdlijn plaatsen én ze moeten de naam van de artiest, de titel van het liedje en het exacte releasejaar zeggen om de kaart te krijgen.
3. Gebruik de HITSTER-tokens volgens de regels voor ORIGINAL, maar je moet nu ook het exacte releasejaar, de juiste naam van de artiest en de titel van het liedje weten, als je de kaart wilt stelen. Je mag je token houden als je actie is gelukt. Je kunt geen nieuwe token verdienen als je als EXPERT speelt.

YEAR
+
ARTIST
+
SONG

Het spel gaat verder met de klok mee, totdat een van de spelers 10 kaarten op de juiste positie op zijn/haar tijdlijn heeft geplaatst.

4. COÖPERATIEF

Zin in een minder competitieve trip down memory lane? Speel HITSTER dan als één team. Luister naar meer dan 100 jaar muziek en probeer te raden wanneer de nummers werden uitgebracht. Je hoeft het exacte jaar niet te weten – alleen of het vóór, na of tussen de nummers is die op je tijdlijn staan.

Volg de spelregels voor ORIGINAL, met de volgende uitzonderingen:

1. Vorm een team, pak 5 HITSTER-tokens en 1 kaart van de stapel en leg deze open (datum naar boven) voor jullie neer om de tijdlijn te starten.
2. Haal een kaart uit de doos en probeer die samen met je team op de juiste positie op de tijdlijn te plaatsen.
3. Draai de kaart om en controleer of jullie het goed hadden. Zo ja, dan mogen jullie de kaart houden. Zo niet, doe de kaart dan weer in de doos. Je verliest ook één van je HITSTER-tokens.
4. Probeer 10 kaarten op de tijdlijn te verzamelen voordat de HITSTER-tokens op zijn.

TIP: gebruik minder tokens voor een grotere uitdaging of probeer een zo hoog mogelijke score te behalen door zo veel mogelijk kaarten te verzamelen voordat je tokens op zijn.