

Familie *Feest* HITSTER!

Doel:

Plaats het jaartal **van het fotomoment** op de juiste positie op de tijdlijn van je team. Het team dat als eerste een tijdlijn van 10 jaartallen heeft, wint. De Hitster QR-codes geven je een Tijdlijn Tip.

Vorbereiding:

Voor het kunnen spelen van dit spel heb je tenminste 1 smartphone nodig die QR-codes kan scannen en websites kan bezoeken.

Maak teams van gemengde leeftijden. Elk team ontvangt 2 Familie Feest HITSTER-tokens en 1 kaart die met het jaartal naar boven voor zich neergelegd moet worden om de tijdlijn te beginnen. (Natuurlijk mag je even de andere kant bekijken om te kijken of je de persoon op de foto en/of het bijbehorende liedje herkent.)

Op het midden van de tafel worden de overige tokens neergelegd en ligt een stapel met fotokaarten inclusief QR-codes naar boven en jaartallen naar beneden.



Spelregels:

1. *Kaart op de tijdlijn plaatsen:* Het team met de jongste deelnemer start met de bovenste fotokaart. Het team plaatst de kaart met het jaartal, dat is gekoppeld aan **het jaar waarin de foto is genomen**, naar beneden (dus zonder deze te bekijken) op de juiste positie op de tijdlijn. De kaart moet links/rechts of tussen de andere kaarten worden geplaatst, met het oudste nummer aan de linkerkant. **Tip:** Om het jaartal goed in te kunnen schatten, mag gebruik worden gemaakt van een "tijdlijn tip" door de QR-code te scannen. Leg **direct na het scannen en wegklikken van eventuele reclame** je telefoon met het scherm naar beneden op tafel om spoilers te voorkomen.
2. *Token inzetten:* Als je een volgende kaart wil gebruiken als team, dan leg je een token weg op de stapel in het midden, leg je de kaart onder op de stapel en pak je de volgende. OF: als een ander team vermoedt dat de fotokaart niet op de juiste plaats op de tijdlijn is gelegd, roepen zij "HITSTER" en mogen zij een eigen token op de plaats van die tijdlijn leggen die volgens hen juist is. Dit team moet ook zeggen wie zij denken dat er op de foto staat. Het team dat als eerste roept, mag het token plaatsen.
3. *Token verdienen:* Zeg wie je op de foto ziet. Is dit juist, dan kan je een token verdienen als je de kaart ook nog op de juiste plaats op de tijdlijn hebt gelegd. Weet je niet wie het is maar kan je wel de juiste naam van de artiest of band met de titel van het lied benoemen, dan kan dit een token opleveren als de andere teams ook niet weten wie er op de foto staat.
4. *Keer de fotokaart om:* Als de kaart op de juiste positie ligt, mag het team de kaart houden. Kaarten met hetzelfde jaartal mogen in willekeurige volgorde worden geplaatst, zelfs als de betreffende foto eerder dat jaar werd gemaakt. Is de genoemde naam van de persoon op de foto juist, dan verdient het team een token. Is de naam niet correct maar het antwoord op de "tijdlijn tip" wel, terwijl andere teams niet wisten wie er op de foto staat, dan verdient het team alsnog een token.
5. *Onjuiste positie:* Ligt de kaart niet op de juiste positie dan moet de kaart worden weggelegd op de aflegstapel, tenzij een ander team een HITSTER-token op de juiste positie heeft geplaatst. Dat team mag de kaart dan afpakken en op de juiste positie op hun eigen tijdlijn leggen.
6. *Win:* Het spel gaat verder met de klok mee, totdat een van de teams 10 kaarten op de juiste positie op hun tijdlijn heeft geplaatst.

