

**SPOTIFY**

Spotify-Konto und Internetverbindung erforderlich

**INHALT:**

- ♪ 230 Karten mit Musikthemen
- ♪ 4 Spielfiguren
- ♪ 1 Spielbrett
- ♪ 1 Sanduhr
- ♪ 1 Würfel
- ♪ Spielregeln

**ONE MINUTE OF FAME® - SPIELREGELN**

Bist du bereit für deine One Minute of Fame®? Tritt mit deinem Team ins Rampenlicht und finde heraus, wer der wahre Musikexperte ist! Wählt eure Lieblingsthemen, dreht die Sanduhr um und ratet in nur einer Minute so viele Hits wie möglich. One Minute of Fame® garantiert eine Party und lässt eure schönsten Musikerinnerungen wieder auflieben. Also dreht die Lautstärke auf und "please don't stop the music"!

**SPIELZIEL**

Das Ziel des Spiels ist es, als erstes Team das Zielfeld zu erreichen. Teams können ihre Spielfigur vorwärts bewegen, indem sie so viele Hits wie möglich richtig erraten. In jeder Runde dürfen maximal 10 Hits geraten werden. Die One Minute of Fame®-App bestimmt, wie viele Felder ihr vorrücken darf.

**VORBEREITUNG**

1. Stelle sicher, dass du ein Spotify-Konto hast, um die Playlists abspielen zu können.
2. Teilt die Spieler in Teams mit mindestens 2 Personen ein und wählt einen Spielstein. Je mehr Spieler pro Team, desto mehr Spaß macht das Spiel! Ihr benötigt mindestens 4 Spieler, um One Minute of Fame® zu spielen.
3. Lege das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Mische die Themenkarten und lege sie mit den QR-Codes nach oben in das Pick Your Card-Feld.

Lege auch die Sanduhr, die Themenkarten und den Würfel bereit.

4. Das Team mit dem ältesten Spieler darf beginnen.

\* Das Spiel enthält Local Heroes-Karten mit Hitlisten beliebter lokaler Musik. Schaut auf das Flaggen-Symbol, um zu sehen, aus welchem Land die Musik kommt. Wenn ihr diese Karten nicht verwenden möchtet, entfernt sie vor Spielbeginn aus dem Spiel.

**WIE LÄUFT EINE SPIELRUNDE AB?**

Jeder Zug besteht aus vier Schritten:

1. Würfeln.
2. Ein Thema auswählen und mit der App scannen.
3. Die Sanduhr umdrehen und in einer Minute so viele Hits wie möglich raten.
4. Spielfigur bewegen.

**1. WÜRFELN**

Der Zug beginnt mit dem Wurf des Würfels. Das Ergebnis bestimmt das Ereignis für diesen Zug. Folgende Ergebnisse sind möglich:



Ziehe eine zusätzliche Themenkarte vom Stapel.



Schade! Diese Runde muss ausgesetzt werden.



Ziehe eine Themenkarte weniger.



Das andere Team entscheidet, mit welchem Thema euer Team spielt.



Glück gehabt! Ihr dürft ein zusätzliches Feld vorrücken.



Bonus! Behaltet eine Themenkarte und verwendet sie in einer beliebigen zukünftigen Runde.



Nach dem Würfeln zieht das Team 3 Themenkarten und wählt daraus ein Thema, wobei das Würfelergebnis berücksichtigt wird.

**2. THEMA AUSWÄHLEN UND SCANNEN**

Ein Spieler des Teams nimmt drei Themenkarten vom Stapel und wählt eine davon aus. Die zwei nicht gewählten Karten kommen auf den Ablagestapel. Ein anderer Spieler desselben Teams übernimmt die Rolle des DJs und scannt den QR-Code der gewählten Themenkarte mit der One Minute of Fame®-App. Die App öffnet eine Playlist mit Hits des gewählten Themas.

**3. EINE MINUTE ZUM RATEN**

Der Spieler, der das Thema gewählt hat, tritt nun ins Rampenlicht! Das Ziel ist es, innerhalb einer Minute so viele Hits wie möglich von der Themenkarte zu erraten.

- Ein Spieler eines anderen Teams dreht die Sanduhr um und ruft: "PLAY THE MUSIC!"
- Der DJ spielt die Hits ab. Nach jedem korrekt erratenen Titel klickt der DJ auf das  , um zum nächsten Ausschnitt zu wechseln.
- Weiß der Spieler den Hit nicht, darf der DJ auf das  klicken, um den nächsten Hit zu starten.

**WICHTIG:** Für eine richtige Antwort muss der Titel des Hits erraten werden. Der DJ darf während des Ratens keine Hinweise geben!

**4. SPIELFIGUR BEWEGEN**

Die App berechnet automatisch, wie viele Felder das Team vorrücken darf, abhängig von der Anzahl der korrekt geratenen Hits.

**SPIELENDE**

Das Team, das als erstes die Ziellinie erreicht, gewinnt das Spiel!



1. WÄHLE DEIN LIEBLINGSTHEMA.

2. SCANNE DEN QR-CODE MIT DER ONE MINUTE OF FAME®-APP.



3. DREHE DIE SANDUHR UM, UM DIE MINUTE ZU STARTEN.



4. ERATE SO VIELE HITS WIE MÖGLICH IN EINER MINUTE.



5. SEI DAS ERSTE TEAM, DAS DAS ZIEL ERREICHT.