

Juego 3: Juego para 2 jugadores

- 1. Coloca el tablero de juego sobre la mesa.
- 2. Junto al tablero de juego, coloca las **350 cartas de juego** (boca abajo) y el **teléfono móvil** para acceder a los códigos QR durante el juego.
- 3. Coloca **el reloj de arena** sobre o cerca del tablero de juego, de forma que sea claramente visible para todos los jugadores.
- 4. Los jugadores **seleccionan una ficha** de su color preferido y la colocan en el tablero cerca del espacio #40.
- 5. Cada carta de juego contiene **5 pistas/claves** (con valores de puntos asignados) que hacen referencia al artista musical o grupo musical correcto. Cuanto antes adivines la respuesta correcta, más espacios podrás avanzar en la Lista de los 40 Principales. Si no aciertas la respuesta correcta en las primeras 4 pistas, tu opción final es el Código QR, que al escanearlo te lleva a una canción en Spotify (**¡no se requiere suscripción!**). Ahora puedes escuchar buena música y aun así avanzar 1 espacio en la lista... si adivinas la respuesta correctamente.

Puntuación como sigue:

- Historia: **7** puntos
- Trivia: **5** puntos
- Álbum: **3** puntos
- Canción popular: **2** puntos
- Código QR (enlace a Spotify): **1** punto

6. Para comenzar el juego, uno de los jugadores selecciona la carta superior y pone en marcha el reloj de arena. Este jugador lee las pistas/claves con el valor de puntos más alto primero. **El reloj de arena solo se utiliza para las primeras 4 pistas.** Los demás jugadores intentan determinar la respuesta correcta. Este jugador puede responder a cualquiera de las pistas/claves y recibirá el valor de puntos de su respuesta correcta. Si el jugador responde correctamente, avanza su ficha en el tablero (Lista de los 40 Principales) el mismo número de espacios que corresponda al valor de puntos de la pista/clave correcta. (Consejo profesional: ¡Intenta responder a la pregunta con el valor de puntos más alto!).

Si el jugador responde incorrectamente, mueve su ficha hacia abajo en el tablero (Lista de los 40 Principales) el mismo número de espacios que corresponda al valor de puntos de la pregunta incorrecta.

7. Si se reproduce el Código QR (enlace a Spotify) por 1 punto, pon en marcha el reloj de arena al escuchar la música. El jugador debe adivinar el título de la canción cuando el reloj de arena se agote.

8. **¡El primer jugador en llegar a la posición número 1 en la Lista de los 40 Principales gana el juego!**

DISFRUTA JUGANDO (y escuchando) ¡¡¡RECUERDA LA MÚSICA!!!



Remember The Music ofrece 3 opciones de juego. Cualquiera que sea la variante que elijas, el objetivo es ser el primero en alcanzar la posición número 1 en la Lista de los 40 Principales. ¡Diviértete jugando Remember The Music!

Juego 1: Juego para múltiples jugadores

- 1. Coloca la Lista de los **40 Principales** (tablero de juego) sobre la mesa.
- 2. Junto a la Lista de los 40 Principales (tablero de juego), coloca las **350 cartas de juego** (boca abajo) y un **teléfono móvil** para acceder a los códigos QR durante el juego. **¡Asegúrate de estar siempre en línea durante el juego!**
- 3. Coloca el **reloj de arena** sobre o cerca de la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) para que sea claramente visible para todos los jugadores.
- 4. Cada jugador **selecciona una ficha** de su color preferido y la coloca en la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) cerca del espacio #40.
- 5. Cada carta de juego contiene **5 pistas/claves** (con valores de puntos asignados) que se refieren al artista musical o grupo musical correcto. Cuanto antes adivines la respuesta correcta, más espacios podrás avanzar en la Lista de los 40 Principales. Si no obtienes la respuesta correcta en las primeras 4 pistas, tu opción final es el Código QR, que una vez escaneado te lleva a una canción en Spotify (**¡no se requiere suscripción!**). Ahora puedes escuchar buena música y aun así avanzar 1 espacio en la lista... si adivinas la respuesta correctamente.



Puntuación como sigue:

Historia: **7** puntos
 Trivia: **5** puntos
 Álbum: **3** puntos
 Canción popular: **2** puntos
 Código QR (enlace a Spotify): **1** punto



6. **¡Tira el dado!** El jugador cuya ficha aparece en la parte superior del dado comienza el juego. Ese jugador lee la primera carta y finalmente **activa el código QR** utilizando su dispositivo móvil.

7. Para comenzar el juego, el jugador inicial selecciona la carta superior, inicia el reloj de arena y lee las pistas / claves con el valor de puntos más alto primero. **El reloj de arena solo está configurado para las primeras 4 pistas.** Ahora **los otros jugadores** pueden intentar responder correctamente. Ten en cuenta que el reloj de arena sigue corriendo, ¡hay muy poco tiempo! **NOTA:** El jugador que lee la carta no tiene permitido participar en esta ronda.

El jugador que adivine primero la respuesta correcta gana el valor en puntos de la pista correspondiente. Ahora el ganador puede avanzar su ficha hasta la Tabla de los 40 Principales (tablero de juego) en el mismo número de casillas que el valor en puntos de la pista/clave. (Consejo: intenta responder a la pregunta con el valor en puntos más alto).

¡Ten cuidado! Si un jugador responde incorrectamente, ese jugador debe mover la ficha hacia abajo en la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) en el mismo número de espacios del valor de puntos de la pista/clave incorrecta.

8. **Si el temporizador se agota** antes de llegar a la pista final (el código QR), la ronda habrá terminado. No hay puntos para nadie. (pero puedes seguir tocando la canción)

9. Para la siguiente carta (¡vamos en sentido horario!) el jugador siguiente al jugador inicial llega a leer la siguiente carta, siguiendo los mismos pasos y así sucesivamente.

10. El primer jugador en alcanzar la posición número 1 en la Lista de los 40 Principales gana el juego! ¡Diviértete poniendo a prueba tu conocimiento musical!

Juego 2: Equipos (3 equipos de 2 jugadores)

1. Coloca la **Lista de los 40 Principales** (tablero de juego) en la mesa.

2. Junto a la Lista de los 40 Principales (tablero de juego), coloca las **350 cartas de juego** (boca abajo) y un teléfono móvil para acceder a los códigos QR durante el juego

3. Coloca el **reloj de arena** encima o cerca de la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) para que sea claramente visible para todos los jugadores.

4. Forma 3 equipos de 2 jugadores.

5. Cada equipo selecciona una **ficha** de su color preferido y la coloca en la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) cerca del espacio #40.

6. Cada carta de juego contiene **5 pistas / claves** (con valores de puntos asignados) que se refieren al artista musical o grupo musical correcto. Cuanto antes adivines la respuesta correcta, más espacios puedes avanzar en la Lista de los 40 Principales. Si no obtienes la respuesta correcta en las primeras 4 pistas, tu opción final es el Código QR, que una vez escaneado te lleva a una canción en Spotify (**¡no se requiere suscripción!**). Ahora puedes escuchar buena música y aun así avanzar 1 espacio en la lista... si adivinas la respuesta correctamente.

Puntuación como sigue:

Historia: **7** puntos
 Trivia: **5** puntos
 Álbum: **3** puntos
 Canción popular: **2** puntos
 Código QR (enlace a Spotify): **1** punto

7. **¡Tira el dado!** El equipo cuya ficha aparece en la parte superior del dado comienza el juego. El equipo que lee la primera carta y finalmente activa el código QR utilizando su dispositivo móvil.

8. Para comenzar el juego, el capitán del equipo dos selecciona la carta superior, inicia el reloj de arena y lee las pistas / clave con el valor de puntos más alto primero para que el equipo uno intente responder correctamente. El equipo uno puede responder a la primera pista / clave o pasar a la siguiente pista / clave para un valor de puntos inferior. **Nota:** El reloj de arena solo está configurado para las primeras 4 pistas.

Con una respuesta correcta, el equipo uno recibirá el valor de puntos de su respuesta correcta. Si el equipo uno responde correctamente, avanza su ficha en la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) en el mismo número de espacios del valor de puntos de la pista / clave. (Consejo: ¡Intenta responder a la pregunta con el valor de puntos más alto!). Se permite que un equipo consulte con otros antes de dar su respuesta.

Si el equipo uno responde incorrectamente o se agota el tiempo del reloj de arena, el equipo restante puede intentar "robar" los puntos diciendo "robar", seguido de dar la respuesta correcta a la misma pista / clave. El equipo "ladrón" puede avanzar su ficha en la Lista de los 40 Principales (tablero de juego) con el valor de puntos de pista / clave correspondiente.

Solo un equipo que no esté leyendo la carta puede robar.

NOTA: Si el reloj de arena se agota antes de alcanzar la pista final (el código QR), esta ronda ha terminado. ¡No hay puntos para nadie! (pero aún pueden reproducir la canción)

9. Después de que el turno del equipo uno ha terminado, sigue los mismos pasos con el equipo dos, siguiendo el sentido horario.

10. ¡El primer equipo en alcanzar la posición número 1 en la Lista de los 40 Principales gana el juego!