



© Formula Games B.V.

ALL STARS PLAYLIST

Game Rules • Spelregels



EN

GAME RULES PLAYLIST

INTRODUCTION

Whether you are a DJ at a party or you just want to listen to some music in your pajamas, you can always use a good playlist in each situation. In All Stars Playlist it is all about music and making the perfect playlist. Songs in a playlist of course have to match. You cannot just add any song to a playlist.

GOAL OF THE GAME

Create the perfect playlist by putting songs in your playlist that match with each other.

PREPARATION

Put on some music for fun. To hear the numbers of this game, scan the following code:



YOUTUBE MUSIC

Open your Spotify app. Select search.
Select the camera and scan following code:

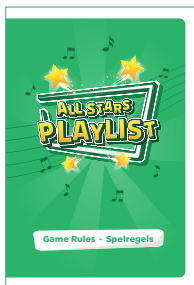


SPOTIFY

CONTENTS



80 Music Cards



1 Rule Book



12 Assignment Cards



18 Action Cards

There are three different types of cards:



- Assignment cards (red back side). By fulfilling the assignments, each player can earn extra points
- Music cards (green back side) and
- Action cards (blue back side).

Keep these cards in separate stacks.

Shuffle the cards. Each player takes 2 assignment cards, 2 music cards and 2 action cards and does not show these to the other players.

Place the remaining cards on one or more piles that everyone can reach.

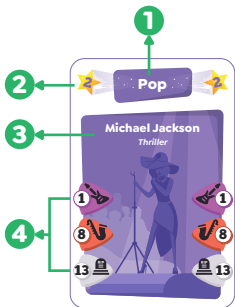
The game is always played with a maximum of 4 genres. In case you have purchased one or more expansion packs, you switch 1 genre for the new genre. On the assignment cards you have to take this into account as well. So, for example, if you replace the genre "Country" for "Tik Tok Hits", you will have to read "Tik Tok Hits" where it says "Country" on the assignment cards.

Finally, put 5 music cards open on the table so everyone can see them clearly. These 5 cards together are called the **Download List**.

THE MUSIC CARDS

Every card holds the following information:

1. The genre (pop, rock, country or R&B, Rap, Hip Hop)
2. The number of points this card represents when in your playlist
3. The name of the artist(s) and below that the title of the song
4. Numbered icons that reflect characteristics of the song (see the paragraph "Icons" for more information)

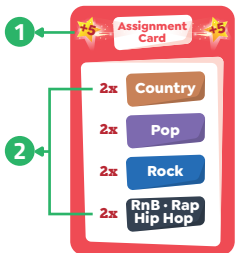


The cards are designed in such a way that they are easy to read by both left-handed and right-handed people.

THE ASSIGNMENT CARDS

Every card holds the following information:

1. Number of points the player gets when the requirements of the card is met
2. Number of songs per genre that the player needs to have in their playlist to fulfill the assignment



THE ACTION CARDS

Every card holds the following information:

1. The action the player can perform (at any time) described in English
2. The action the player can perform (at any time) described in Dutch

1

Choose someone else to sing / humm the song you have to sing at the end of your turn. If they can't, they lose the last song in their own playlist.



Action Card

2

Kies iemand anders uit om het lied te zingen/ neuriën dat je aan het eind van je beurt moet zingen. Lukt het diegene niet, dan verliest deze persoon het laatste lied in zijn/haar afspeellijst.

GAME PLAY

The person who listened to their **own** playlist the most recent, may start the game.

A turn consists of the following actions:

1. Take 1 card from the Download List
2. Add a new card to the Download List from the stockpile
3. Take another card from the Download List
4. Add a new card to the Download List from the stockpile
5. Add songs to your playlist (see below for further instructions);
6. If you have less than 2 Music Cards in your hand, take cards from the stockpile until you have 2 Music Cards in your hand. You cannot play these cards immediately. You have to wait for your next turn.
7. If you have finished an assignment card, turn it over and take a new assignment card unless there are no new assignment cards left.

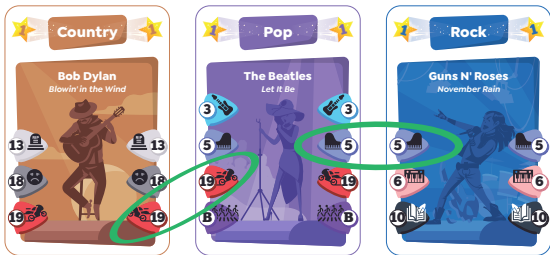
Action cards can be played at all times. If you have placed 3 songs of the same genre in your playlist, you can take an extra action card from the stockpile. If there are no action cards left, take the action cards that have been played, shuffle them and this is the new stockpile for action cards.

ADD SONGS TO YOUR PLAYLIST

If you don't have a playlist, you can start a new playlist. Start a playlist by placing a minimum of 2 cards faced up in front of you. On your turn, you may add as many cards as you can to your playlist, but you can only make 1 playlist. If you are able to make a playlist, you have to do so. You are not allowed to keep any cards in your hand that you are able to play.

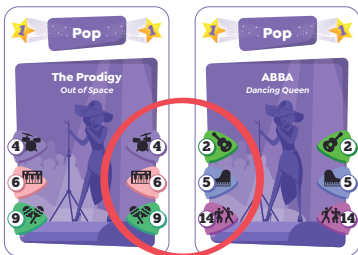
When creating or adding cards to a playlist you must take following rules into account:

One of the icons must match one of the icons of the last card that you laid down. For example, the following cards are correctly placed together:



Even though, "Blowin' in the Wind" and "November Rain" do not have similar characteristics, they can still be in the same playlist because "Let it Be" sits in the middle.

The following cards are **not** placed correctly together:



No icons match, so these cards cannot be placed right next to each other.

AT THE END OF YOUR TURN

At the end of your turn, you have to **sing or hum** at least 2 lines of the last song you added to your playlist*. If you cannot do this, you have following options:

1. Be honest and say that you don't know it. If someone else can sing or hum at least 2 lines, they can slap the table and say I can do it. They then sing/hum at least 2 lines. If this is correct, that player can add the song to their playlist, but only if it matches the last card. If not, the card is put away. If the player is wrong, then nothing happens.
2. Bluff. You can just start singing a song. However, if you are called out and indeed it is wrong, the person that called you out can take the card and add that card to their playlist, but only if it matches the last card of their playlist. If it doesn't match the last card in his/her playlist, the card is put away.

3. If you are accused of bluffing, but you were actually correct, then the person calling you out loses their last card in their playlist.

** If you are not all that musical or just wish to play a fast-paced card game, you can optionally leave points 1-3 out. It is still fun to try and see if someone knows the song.*

WINNER

Once a player has been able to add 15 songs or more to their playlist, you finish the round and then the game stops. This ensures everybody has had the same number of turns. At that moment the points are counted according to the following system:

1. If you were able to collect at least 15 songs to your playlist, you start with a bonus point
2. Add the points of each song card
3. More bonus points are earned if the playlist contains 3 or more songs from the same genre as follows:
 - a. 3 cards from 1 genre: 1 bonus point
 - b. 4 cards from 1 genre: 2 bonus points
 - c. 5 cards from 1 genre: 3 bonus points
 - d. Etc.
4. Add to that the points of the Assignment Cards that were accomplished

The winner is the one whose playlist was worth the most points.

The winner may decide which music will be listened to.

SOLO PLAY

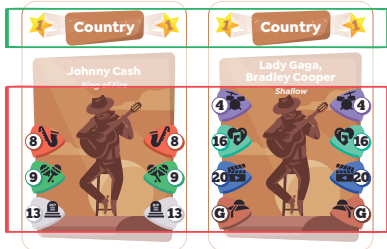
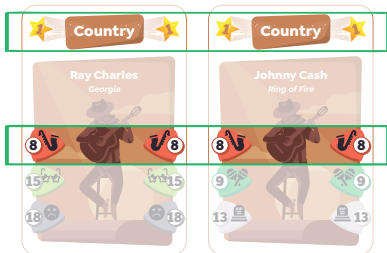
Sometimes it is nice to make a playlist just by yourself. When you want to play the game solo, take out the bonus and negative cards from the stack of cards. Shuffle the remaining cards and take 20 cards randomly from the stack.

Lay these cards open in front of you.

The goal is to make a playlist with at least 10 points.

Start the Playlist by taking two cards that follow the following rules:

1. If the genre of the chosen cards is the same, there must also be at least 1 icon on both cards that is the same. Otherwise, the cards will not fit in the same playlist.



2. If the genre is not the same, there must be at least 2 icons the same on both cards.



Once you have a Playlist, you can add songs by finding a song that matches with the last or the first card in the Playlist. The matching rules that are described above stay applicable.

If you cannot add more songs to the Playlist, you can count your score by adding the points of each card together. More bonus points are earned if the playlist contains 3 or more songs from the same genre as follows:

- 3 cards from 1 genre: 1 bonus point
- 4 cards from 1 genre: 2 bonus points

c. 5 cards from 1 genre: 3 bonus points

d. Etc.

If you have scored more than 10 points, you won that round.

In the next round, take one card less, so only 19 cards and try to do the same. If you are successful, go for 18 cards etc.

You can play this solo-version also together with others, for example via videoconferencing. Every player will need their own copy of the game. One player takes 20 random cards and tells the other players which cards they have to take. Each player will try to make their own playlist. The one who was able to earn the most points wins. If players end up with the same amount of points, the player wins that was able to do it the quickest.

ICONS

Each card has a minimum of 3 and a maximum of 4 icons. Here is the meaning of these icons:



Electrical
Guitar



Guitar



Bass



Drums



Piano



Synthesizer /
Keyboard



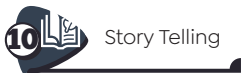
String
Instrument



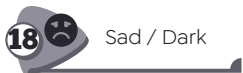
Wind
Instrument



Alternative
Instrument



Story Telling



Sad / Dark



Love /
Friendship



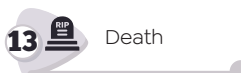
Rebellious



Feel Good
Song



Movie / TV



Death



Sung by
Aerosmith



Dancing
Music



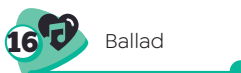
Sung by John
Lennon / The Beatles



Jazzy /
Blues / Soul



Sung by
Dolly Parton



Ballad



Sung by
Lady Gaga



Acoustic



Sung by
Lionel Richie



© Formula Games B.V.



SPELREGELS ALL STARS PLAYLIST

INLEIDING

Of je nu DJ op een groot feest bent of gewoon lekker wilt luisteren naar muziek terwijl je in je pyjama op de bank zit, je kan voor iedere gelegenheid wel een goede afspeellijst gebruiken. In All Stars Playlist draait het allemaal om muziek en het maken van de perfecte afspeellijst. Nummers in een afspeellijst moeten natuurlijk wel bij elkaar horen, dus je kan niet zomaar nummers toevoegen aan je afspeellijst.

DOEL VAN HET SPEL

Maak de perfecte afspeellijst door nummers in je afspeellijst te zetten die bij elkaar passen.

VOORBEREIDING

Zet een muziekje op voor de gezelligheid. Om de nummers te horen van dit spel, scan dan de volgende code:



YOUTUBE MUSIC

Open de spotify app. Klik zoek.
Klik op de camera and scan volgende code:

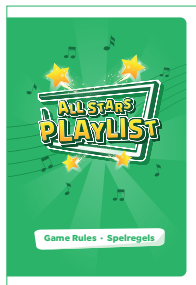


SPOTIFY

SPELINHOUD



80 Muziekkaarten



1 Spelregelboekje



12 Opdrachtkaarten



18 Actiekaarten

Er zijn drie verschillende soorten kaarten:



- Opdrachtkaarten kaarten (rode achterkant). Door het vervullen van de opdrachten op de opdrachtkaart kunnen extra punten worden verdiend
- Muziekaarten (groene achterkant) en
- Actiekaarten (blauwe achterkant)

Houdt deze kaarten gescheiden op verschillende stapels.

Schud nu alle kaarten goed en geef iedere persoon 2 kaarten van iedere soort. Neem deze kaarten in de hand en laat ze niet zien aan de anderen. Leg de overige kaarten op een of meerdere stapels waar iedereen bij kan.

Het spel wordt altijd gespeeld met een maximum van 4 verschillende genres. In het geval dat je een uitbreidingsset hebt aangeschaft, ruil je 1 genre in voor het nieuwe genre. Dit betekent ook dat je hiermee rekening moet houden bij de opdrachtkaarten. Als bijvoorbeeld het genre "Country" is vervangen door "Tik Tok Hits", dan moet je bij de opdrachtkaarten "Tik Tok Hits" lezen waar er "Country" staat.

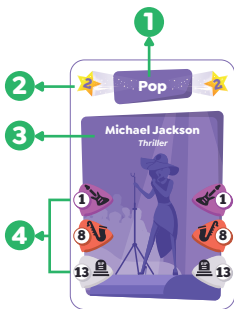
Ten slotte leg je 5 muziekaarten open op tafel zodat iedereen ze goed kan zien. Deze 5 kaarten tezamen noemen we de

Downloadlijst.

DE MUZIEKKAARTEN

Op iedere kaart staat de volgende informatie:

1. Het genre (pop, rock, country of R&B, Rap, Hip Hop)
2. Het aantal punten dat deze kaart vertegenwoordigt als hij in je afspeellijst komt te staan
3. De naam van de artiest(en) en daaronder de naam van het nummer
4. Genummerde pictogrammen met eigenschappen van het nummer (zie voor meer uitleg het kopje Pictogrammen)

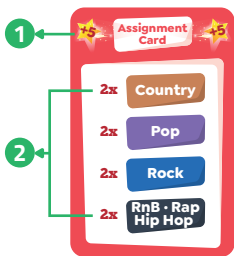


De kaarten zijn zo gemaakt dat ze zowel voor links als rechtshandigen makkelijk vast te houden zijn zodat de belangrijke aspecten goed zichtbaar zijn.

DE OPDRACHTKAARTEN

Op iedere kaart staat de volgende informatie:

1. Het aantal punten dat de speler krijgt bij het vervullen van de opdracht
2. Het aantal nummers per genre dat in de afspeellijst moet staan om de opdracht te vervullen



DE ACTIEKAARTEN

Op iedere kaart staat de volgende informatie:

1. De actie die de speler (ten alle tijden) mag uitvoeren bij het spelen van deze kaart omschreven in het Engels
2. De actie die de speler (ten alle tijden) mag uitvoeren bij het spelen van deze kaart omschreven in het Nederlands



SPELVERLOOP

Degene die als laatste naar muziek uit een **eigen** afspeellijst geluisterd heeft mag beginnen.

Een spelbeurt bestaat uit de volgende handelingen:

1. Pak 1 kaart uit de Downloadlijst en neem die op je hand
2. Voeg een nieuwe kaart van de stapel toe aan de Downloadlijst
3. Pak nog 1 kaart uit de Downloadlijst en neem die op je hand
4. Voeg opnieuw een nieuwe kaart van de stapel toe aan de Downloadlijst
5. Voeg nummers toe aan je afspeellijst (zie hieronder voor de regels hieromtrent)
6. Als je minder dan 2 kaarten hebt aan het eind van je beurt, vul je aan tot 2. Je beurt is nu voorbij. Je mag deze kaarten dus niet meteen spelen
7. Wanneer je een opdrachtkaart vervuld hebt, draai je deze om en mag je een nieuwe pakken zolang er nog opdrachtkaarten beschikbaar zijn

Actiekaarten mogen ten alle tijden gespeeld worden.

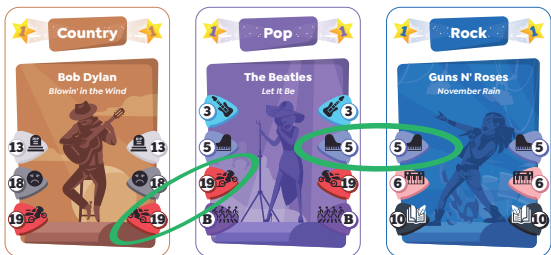
Wanneer je 3 muziekkaarten uit hetzelfde genre in je afspeellijst hebt liggen, mag je een extra actiekaart pakken van de stapel. Zijn er geen actiekaarten meer over, schudt dan de reeds gespeelde actiekaarten en vorm hier een nieuwe stapel van.

VOEG NUMMERS TOE AAN JE AFSPEELLIJST

Indien je geen afspeellijst hebt liggen kun je een nieuwe afspeellijst beginnen. Begin een afspeellijst door minimaal 2 kaarten open voor je neer te leggen. Je mag tijdens je beurt zoveel kaarten toevoegen aan je afspeellijst als je kan, maar je mag slechts 1 afspeellijst maken. Als je een afspeellijst kunt maken, moet je dat ook doen. Je mag de kaarten niet sparen als je ze ook kan neerleggen.

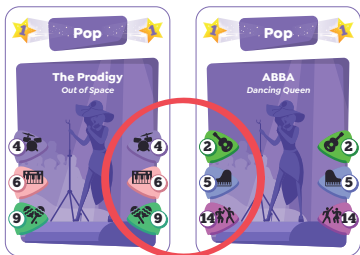
Voor het plaatsen van kaarten, geldt het volgende:

Een van de pictogrammen op de laatste kaart die je hebt neergelegd moet overeenkomen met de kaart die je wilt toevoegen. De volgende kaarten zijn als voorbeeld correct toegevoegd aan de afspeellijst:



Ondanks dat “Blowin’ in the Wind” en “November Rain” geen eigenschappen delen, kunnen ze toch bij elkaar in dezelfde afspeellijst komen omdat “Let it Be” ertussen ligt.

De volgende kaarten zijn **niet** juist neergelegd:



Geen van de pictogrammen komt overeen, dus deze kaarten mogen niet direct na elkaar worden toegevoegd aan de afspeellijst.

AAN HET EINDE VAN JE BEURT

Aan het eind van je beurt, moet je ten minste 2 regels van het laatste liedje dat je hebt toegevoegd aan je playlist zingen of neuriën*. Als je dit niet kan, dan heb je volgende opties:

1. Wees eerlijk en zeg dat je het nummer niet kan zingen. Als iemand anders dat wel kan, dan kunnen zij op de tafel slaan en zeggen dat zij het willen zingen. Is het correct, dan mag deze speler het nummer toevoegen aan zijn/haar afspeellijst mits de kaart past bij het laatst geplaatste nummer. Past de kaart niet dan komt de kaart op de aflegstapel en heeft niemand deze punten. Klopt het niet wat er is gezongen of weet niemand hoe het nummer gaat, dan blijft deze gewoon liggen.
2. Bluf. Je begint een nummer te zingen of neuriën. Als iemand erachter komt dat je zit te bluffen dan mag degene die erachter is gekomen de kaart toevoegen aan zijn/haar afspeellijst, mits deze past. Past de kaart niet, dan komt hij op de aflegstapel.

3. Als je wordt beschuldigd van bluffen, maar je had het goed, dan verliest degene die je van bluffen beschuldigde de laatste kaart uit zijn/haar afspeellijst.

** Als ze je niet zo muzikaal bent, of je wilt wellicht gewoon een snel spel spelen, dan kan je ervoor kiezen om regels 1-3 af te schaffen. Het is nog steeds leuk om te zien of 1 van de spelers het nummer wel kan zingen / neuriën.*

WINNAAR

Zodra een speler 15 muziekkaarten heeft weten toe te voegen aan zijn afspeellijst, maak je de speelronde af en stopt het spel. Iedereen komt dus even vaak aan de beurt. Op dat moment gaan de punten als volgt geteld worden:

1. Is het je gelukt om ten minste 15 muziekkaarten in je afspeellijst te krijgen, dan krijg je 1 bonuspunt
 2. Tel de punten van iedere kaart in de afspeellijst bij elkaar op
 3. Bonuspunten kunnen aan dit totaal worden toegevoegd wanneer er 3 of meer liedjes van hetzelfde genre in de afspeellijst zitten:
 - a. 3 liedjes van 1 genre: 1 bonuspunt
 - b. 4 liedjes van 1 genre: 2 bonuspunten
 - c. 5 liedjes van 1 genre: 3 bonuspunten
 - d. Etc.
 4. Tel hierbij de punten van de opdrachtkaarten op die zijn behaald
- De winnaar is de speler wiens afspeellijst de meeste punten waard is.

De winnaar mag vervolgens bepalen naar welke muziek er wordt geluisterd.

SOLO SPEL

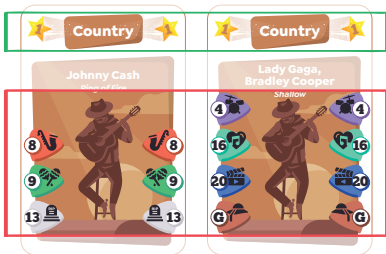
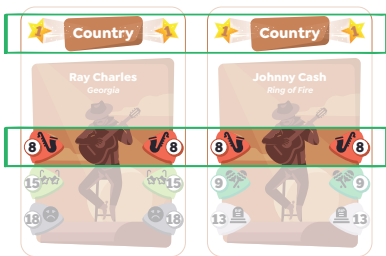
Soms is het leuk om in je eentje een playlist te maken. Als je het spel solo wilt spelen, haal dan de bonus- en negatieve kaarten uit het spel. Schud de overige kaarten en neem willekeurig 20 kaarten van de stapel.

Leg deze kaarten open voor je neer.

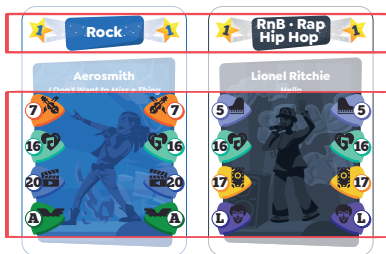
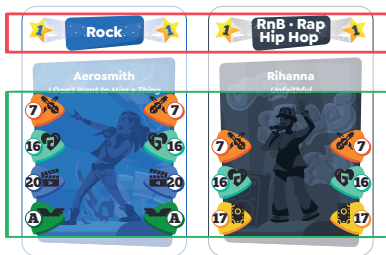
Het doel is om een playlist te maken die minimaal 10 punten waard is.

Start de afspeellijst door twee kaarten neer te leggen die aan de volgende regels voldoen:

1. Als het genre van de gekozen kaarten hetzelfde is, moet er op beide kaarten ook minimaal 1 pictogram staan dat hetzelfde is. Anders passen de kaarten niet in dezelfde playlist.



2. Als het genre niet hetzelfde is, moeten er op beide kaarten minimaal 2 pictogrammen hetzelfde zijn.



Als je eenmaal een afspeellijst hebt, kun je nummers toevoegen door een nummer te zoeken dat overeenkomt met de laatste of eerste kaart in de afspeellijst. De regels die hierboven zijn beschreven blijven van toepassing.

Als je geen nummers meer aan de afspeellijst kunt toevoegen, is het om de punten te tellen. Dit doe je door de punten van elke kaart bij elkaar op te tellen. Bonuspunten kunnen worden verdiend als je afspeellijst meer nummers bevat van hetzelfde genre:

- a. 3 liedjes van 1 genre: 1 bonuspunt

- b. 4 liedjes van 1 genre: 2 bonuspunt
- c. 5 liedjes van 1 genre: 3 bonuspunt
- d. Etc.

Als je meer dan 10 punten hebt behaald, dan heb je die ronde gewonnen.

Neem in de volgende ronde één kaart minder, dus slechts 19 kaarten en probeer weer een afspeellijst te vormen van minimaal 10 punten.

Als je succesvol bent, ga dan voor 18 kaarten etc.

Je kunt deze solo-versie ook samen met anderen spelen, bijvoorbeeld via videobellen. Elke speler heeft dan zijn eigen exemplaar van het spel nodig. Een speler neemt 20 willekeurige kaarten en vertelt de andere spelers welke kaarten ze moeten nemen. Elke speler zal proberen zijn eigen afspeellijst te maken. Degene die de meeste punten wist te verdienen, wint. Als spelers hetzelfde aantal punten verdienen, wint de speler die dit het snelst heeft gedaan.

PICTOGRAMMEN

Iedere kaart heeft minimaal 3 en maximaal 4 pictogrammen. Hier is de betekenis van deze pictogrammen:



Elektrische
Gitaar



Drums



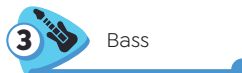
Gitaar



Piano



Synthesizer /
Keyboard



Bass



Snarinstrument



Blaasinstrument



Akoestisch



Alternatief instrument



Droevig / Somber



Verhalend



Rebels



Liefde / Vriendschap



Film / TV



Liedjes die je een goed gevoel geven



Gezongen door Aerosmith



De dood



Gezongen door John Lennon / the Beatles



Dansmuziek



Gezongen door Dolly Parton



Jazzy / Blues / Soul



Gezongen door Lady Gaga



Ballad



Gezongen door Lionel Ritchie



© Formula Games B.V.