# HITSTER

**Avec HITSTER, organisez une fête improvisée ! Écoutez plus de 100 ans de tubes tous plus mémorables les uns que les autres, placez-les tour à tour par ordre chronologique et créez votre propre voyage dans le passé. Le premier joueur qui réussit à placer correctement 10 cartes est couronné Hitster !**

## CONTENU

308 cartes, 37 jetons (et l'application gratuite HITSTER)

## AVANT DE COMMENCER

Assurez-vous d'avoir un compte Spotify (payant ou gratuit) et la dernière version de l'application Spotify installée sur votre téléphone. Si vous n'avez pas accès à un compte Spotify, nous pouvons également vous aider.

Téléchargez l'application HITSTER :

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

À l'ouverture de l'application, suivez les instructions affichées à l'écran pour vous connecter à l'application Spotify. (Contactez l'assistance Spotify si vous ne pouvez pas accéder à votre compte Spotify).

*L'application Spotify ou HITSTER n'est pas prise en charge* par votre téléphone ? Ou votre téléphone n'as plus de batterie ? Ne vous inquiétez pas. Vous pouvez quand même jouer au jeu. Lisez les règles supplémentaires relatives à l'absence d'application, de téléphone ou de connexion internet plus bas.*

*CONSEIL : Connectez votre téléphone à une enceinte (sans-fil) pour une meilleure expérience de jeu.*

** L'application HITSTER ne fonctionne qu'avec un iPhone 7 ou ultérieur avec iOS 14.8.1 ou ultérieur installé, ou avec un téléphone Android fonctionnant sous 7.0 Nougat ou ultérieur. Tous les téléphones doivent avoir une caméra arrière, un haut-parleur et un accès à Internet qui fonctionnent.*

*CONSEIL : Si vous prévoyez de partir en voyage sans accès à Internet (ou si vous ne voulez pas utiliser votre forfait) et que vous avez accès à un compte Spotify payant, téléchargez la liste de lecture complète de HITSTER à l'avance pour une lecture hors ligne. Consultez cette page pour plus d'informations.*

## COMMENT JOUER À HITSTER ?

Avant de commencer, vous devez décider si vous jouer individuellement ou en équipes.

*CONSEIL : Pour un jeu plus équilibré, les joueurs peuvent choisir de jouer à un niveau différent en utilisant les règles supplémentaires PRO ou EXPERT.*

## 1. ORIGINAL

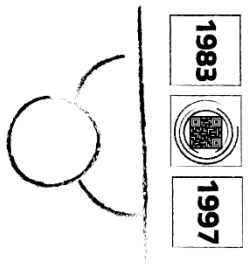
**Écoutez plus de 100 ans de musique tout en devinant les dates de sorties de ces chansons. Vous n'avez pas besoin de connaître l'année exacte*, mais seulement si elle se situe avant, après ou entre les chansons qui se trouvent sur votre ligne du temps musicale. Vos chances de gagner augmentent si vous pouvez également nommer les artistes et les titres des chansons.**

** L'année indiquée sur chaque carte est l'année où la chanson a été publiée ou interprétée en public par cet artiste dans sa forme originale, ce qui, dans certains cas, peut ne pas être la chanson que vous entendez car elle peut ne pas être disponible sur Spotify. Dans ce cas, vous devez également indiquer l'année de sortie ou d'interprétation de la chanson par l'artiste figurant sur la carte.*

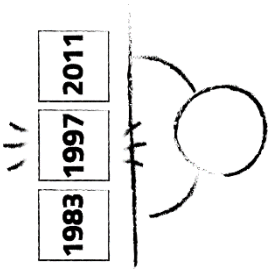
Placez la boîte contenant les cartes au centre de la table. Assurez-vous que les joueurs ne peuvent voir que le côté avec le QR code des cartes. Chaque joueur reçoit 2 jetons HITSTER et 1 carte qu'il place face visible (côté date vers le haut) devant lui pour commencer sa ligne du temps. Le joueur qui a dansé pour la dernière fois à une fête commence par prendre une carte dans la boîte et la place face cachée (avec le QR code visible) au centre de la table.

1.Le DJ diffuse une chanson.
Scannez le QR code avec l'application Hitster et suivez les instructions à l'écran pour faire démarrer automatiquement la musique.

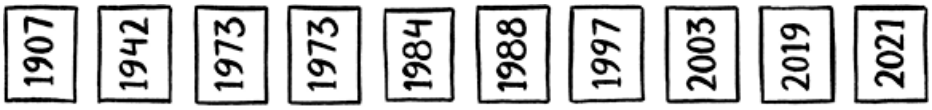
2.Placez la carte Musique. Devinez la date de sortie de la chanson en la plaçant face cachée au bon endroit sur votre ligne du temps musicale (à gauche, à droite ou entre les autres cartes devant vous). La chanson la plus ancienne sur votre ligne du temps musicale se trouvant à votre gauche.




3. Retournez la carte Musique
Si la réponse est correcte, gardez la carte Musique pour construire votre ligne du temps. Sinon vous la défaussez dans la boîte, à moins qu'un autre joueur n'ait correctement placé un jeton HITSTER (voir jetons HITSTER ci-dessous). Les cartes de la même année peuvent être placées dans n'importe quel ordre, même si la chanson est sortie plus tôt dans l'année.




Le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 10 cartes correctement positionnées dans sa ligne du temps.
Ce joueur est le gagnant de la partie et remporte le titre d'HITSTER !




## Les jetons HITSTER

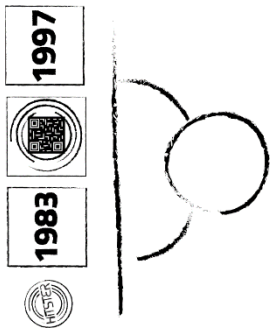
Vous vous souvenez des jetons HITSTER ? Ils sont ajoutés à la partie pour un jeu encore plus excitant. Ces jetons peuvent être utilisés de 3 manières différentes :

### 1. Lorsque c'est votre tour

Vous ne connaissez pas la chanson ? Utilisez 1 jeton HITSTER et scannez la carte suivante pour lancer une nouvelle chanson et défaussez le jeton **puis** la carte dans la boîte.

### 2. Lorsque c'est le tour d'un adversaire

Vous pensez que le joueur a mal placé une carte sur sa ligne du temps ? Criez alors "HITSTER", avant que cette carte ne soit révélée. Placez 1 de vos jetons sur la ligne du temps **de votre adversaire** à l'endroit où vous pensez que la carte devrait être positionnée. Si vous avez raison, vous pouvez voler cette carte. Placez-la à la bonne place sur votre propre ligne du temps. Défaussez tous les jetons utilisés dans la boîte.




*Remarque : Le premier joueur à crier HITSTER place son jeton en premier. Cependant, si le prochain joueur à crier HITSTER pense que cette réponse est également incorrecte, il peut choisir* **une autre position** *sur la frise de son adversaire pour essayer de voler la carte. Deux jetons ne peuvent pas être placés au même endroit sur la ligne du temps de l'adversaire.*

### 3. À tout moment

Échangez 3 jetons HITSTER contre la première carte musicale de la pioche et placez-la sur **votre** ligne du temps , sans avoir à deviner sa date de sortie.

### 4. Gagner des jetons HITSTER

À votre tour, vous pouvez gagner 1 jeton HITSTER si vous pouvez nommer correctement le titre de la chanson **et** le nom de l'artiste. Un jeton peut être gagné même si la carte est mal placée sur votre ligne du temps. Aucun joueur ne peut détenir plus de 5 jetons lors d'une partie de jeu.

## 2. PRO

**Écoutez plus de 100 ans de musique tout en devinant les dates de sorties de ces chansons. En tant que PRO, vous devez être capable de nommer l'artiste ET le titre de la chanson. Cependant, vous n'avez pas besoin de connaître l'année exacte de sortie de la chanson, mais seulement si elle se situe avant, après ou entre les chansons qui figurent déjà sur votre ligne du temps musicale.**

Suivez les règles de jeu ORIGINALES avec les exceptions suivantes :

1. Chaque joueur reçoit 5 jetons HITSTER et 1 carte de la pioche qu'il place face visible devant lui pour commencer sa « ligne du temps ».
2. Tout en plaçant les cartes Musique au bon endroit sur la ligne de temps, les joueurs **doivent** aussi nommer correctement l'artiste **et** le titre de la chanson pour gagner la carte.

ARTISTE
+
CHANSON

3. Utilisez les jetons HITSTER selon les règles **ORIGINALES**, mais à la différence que vous devez également nommer correctement l'artiste **et** le titre de la chanson pour voler la carte de votre adversaire. Vous pouvez également conserver votre jeton si votre vol est réussi. Aucun nouveau jeton ne peut être gagné en jouant en tant que PRO.

Le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 10 cartes correctement positionnées dans sa ligne du temps. Ce joueur est le vainqueur du jeu et gagne le titre de HITSTER PRO !

## 3. EXPERT

**Écoutez plus de 100 ans de musique tout en devinant les dates de sorties de ces chansons. En tant qu'EXPERT, vous devez être capable de nommer l'artiste, le titre de la chanson ET l'année exacte de sa sortie.**

Suivez les règles de jeu ORIGINALES avec les exceptions suivantes :

1. Chaque joueur reçoit 3 jetons HITSTER et 1 carte de la pioche qu'il place face visible devant lui pour commencer sa « ligne du temps ».
2. En plaçant les cartes suivantes au bon endroit sur la ligne du temps, les joueurs **doivent** nommer correctement l'année de sortie de la chanson, l'artiste **et** le titre de la chanson pour gagner la carte.
3. Utilisez les jetons HITSTER selon les règles **ORIGINALES** , mais à la différence que vous devez également nommer correctement l'année de sortie de la chanson, l'artiste **et** le titre de la chanson pour voler la carte. Vous pouvez également conserver votre jeton si votre vol est réussi. Aucun nouveau jeton ne peut être gagné en jouant en tant qu'EXPERT.

ANNÉE
+
ARTISTE
+
CHANSON

Le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 10 cartes correctement positionnées dans sa ligne du temps. Ce joueur est le vainqueur de la partie et gagne le titre de HITSTER EXPERT !

## 4. PAS D'APPLICATION OU DE TÉLÉPHONE

Si l'application HITSTER n'est pas prise en charge par votre téléphone (ou si vous n'avez pas de téléphone sous la main), vous pouvez tout de même jouer à HITSTER en profitant de la musique sur une tablette ou un ordinateur portable. Ce jeu se joue de la même manière que les règles **ORIGINALES**, à l'exception suivante :

À tour de rôle, chaque joueur fera office de DJ pour le joueur situé à sa gauche et tirera la première carte de la pioche. Le DJ cherchera **manuellement** et lancera la chanson en utilisant le lecteur Web de Spotify (ou tout autre plateforme de streaming) sur votre appareil préféré.

*CONSEIL : Vous pouvez accéder à la playlist HITSTER sur Spotify en utilisant cette page. Les numéros de carte correspondent à ceux de la playlist Spotify pour un accès facile.*

## 5. HORS LIGNE

Vous n'avez pas ou ne voulez pas utiliser de téléphone, de tablette ou d'ordinateur portable ? Alors vous pouvez toujours jouer à HITSTER, mais sans la musique. Ce jeu se joue de la même manière que les règles **ORIGINALES** avec les exceptions suivantes :

À son tour, chaque joueur joue le rôle de DJ pour le joueur à sa gauche et tire première carte de la pioche. Le DJ lira **uniquement** le titre de la chanson **et** le nom de l'artiste sur la carte au joueur à sa gauche. Un DJ ne peut pas jouer de jetons HITSTER.

Le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 10 cartes correctement positionnées dans sa ligne du temps. Ce joueur est le vainqueur du jeu et gagne le titre de HITSTER !

## 6. COOPÉRATION / SOLO

Envie d'un voyage dans le temps sans compétition ? Alors HITSTER peut aussi être joué en équipe ou solo. Vous aurez besoin de l'application HITSTER et d'un compte Spotify pour jouer. L'un des joueurs de l'équipe peut également faire office de DJ pour rechercher et diffuser les chansons de la liste de lecture HITSTER.

Prenez 5 jetons HITSTER et 1 carte du jeu et placez-les face visible devant vous pour commencer votre ligne du temps.

Prenez une carte dans la boîte et essayez de la placer au bon endroit sur votre ligne du temps.

Retournez ensuite la carte pour vérifier si vous avez raison. Si c'est le cas, vous gardez la carte, sinon défaussez-la dans la boîte et perdez un de vos jetons HITSTER.

Essayez de rassembler 10 cartes sur votre ligne du temps avant d'épuiser vos jetons HITSTER.

*CONSEIL : Vous pouvez réduire le nombre de jetons pour un jeu plus difficile ou réaliser un meilleur score personnel en essayant de collecter le plus de cartes possible avant d'épuiser vos jetons.*