

CHARTBREAK

DAS MUSIKQUIZ, BEI DEM DU DIE FRAGEN STELLST

Ihr alle hört Musik, garantiert! Aber erkennt ihr Lieder direkt am Intro oder wisst, wie der Refrain weitergeht? Kennt ihr die Namen von Alben oder wer in dieser einen Band Gitarre spielt? Hervorragend, dann seid ihr bei *Chartbreak* genau richtig. Zumindest, wenn euch diese Fragen überhaupt gestellt werden, denn das entscheidet jemand anderes!

DAS SPIELMATERIAL

144 Quizkarten
(mit insgesamt 864 Fragen)

7 Punktezähler

1 Würfel



Fragenseite

Rückseite

ACHTUNG: Ihr braucht mindestens ein **Smartgerät**, um die QR-Codes aufzurufen, und einen **spotify-Account**. Wenn ihr einen Premium-Account habt, erleichtert dies das Spiel, aber ihr könnt *Chartbreak* auch problemlos mit einem **Gratis-Account** spielen.

WORUM GEHT'S?

Reihum übernimmt eine neue Person die Rolle der **Moderation** und zieht eine **Quizkarte**. Jede Karte zeigt **6 Fragen**. Die Moderation entscheidet, wer welche Frage beantworten soll, **pro Person eine Frage**. Wird die Frage **richtig beantwortet, erhalten diese Person sowie die Moderation Punkte!** Es zählt sich also aus, wenn ihr gut einschätzen könnt, wer die Fragen jeweils beantworten kann.

SO MACHT IHR CHARTBREAK STARTKLAR

1 PUNKTEZÄHLER

Jede Person nimmt sich einen Punktezähler*. Die übrigen Punktezähler könnt ihr in die Schachtel zurücklegen. Stellt dann alle euren eigenen **Punktezähler auf „0“**.

Wenn ihr im Spiel **Punkte erhaltet**, dreht ihr euren **Punktezähler sofort (im Uhrzeigersinn) vorwärts**, um diese festzuhalten.

Wenn ihr **Minuspunkte** erhaltet, dreht ihr euren **Punktezähler entsprechend zurück**. Ihr könnt jedoch nie unter 0 Punkte fallen!

TIPP: Nachdem ihr „eure“ Frage beantwortet habt, könnt ihr euren Punktezähler verdeckt vor euch ablegen. So sieht die Moderation sofort, wer noch keine Frage beantwortet hat. Passt aber bitte auf, dass ihr euren Punktestand dabei nicht verstellt!

***HINWEIS:** Vor der ersten Partie müsst ihr die Punktezähler zusammenstecken. Legt jeweils einen Zeiger auf eine große Scheibe und verbindet die beiden Teile mit einem Kunststoff-Stecker. Achtet darauf, dass der Zeiger auf der Seite mit der Zahlenleiste liegt.



2 QUIZKARTEN

Je nach Personenzahl braucht ihr eine bestimmte Anzahl von Karten:

IHR SEID	3 Personen	4 Personen	5 Personen	6 Personen	7 Personen
IHR SPIELT	9 Karten	8 Karten	5 Karten	6 Karten	7 Karten

Zählt die **entsprechende Anzahl an Karten** ab und legt sie mit der Rückseite nach oben **als Fragenstapel** bereit. Legt die übrigen Karten unbesehen in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie für dieses Spiel nicht.

DER AUFBAU DER KARTEN

Jede Karte zeigt **6 Fragen**, die von 1 bis 6 **durchnummeriert** sind. Die Fragen 1 und 2 sowie 5 und 6 zeigen jeweils einen **QR-Code**.

The diagram illustrates the layout of a quiz card with 6 numbered questions. Callouts explain the structure of each question type:

- Frage 1:** Points to the question number.
- Antwort 1:** Points to the answer field.
- QR-Code Frage 1 führt zu spotify:** Points to the QR code for question 1.
- Frage 2:** Points to the question number.
- Frage 3:** Points to the question text.
- Solo-Frage ohne Antwort:** Points to the question number 3, indicating it is a solo question without an answer field.
- Multiple Choice mit markierter richtiger Antwort:** Points to the multiple choice options for question 4, where the correct answer is marked.
- Lied zur Frage abspielen (hier: 20 Sekunden):** Points to the question number 5, indicating the duration for playing the song.
- Lied zur Frage abspielen (hier: 30 Sekunden):** Points to the question number 6, indicating the duration for playing the song.

3 SMARTGERÄT

Ihr braucht mindestens ein Smartgerät und einen eingeloggten spotify-Account. Nur die aktuelle Moderation benötigt das Gerät und ihr könnt es reihum weitergeben. Alternativ nutzt jede Person ihr eigenes Gerät, wenn sie die Moderation übernimmt.

HINWEIS: In der aktuellen Version der spotify-App lassen sich QR-Codes nicht (mehr) direkt aus der App einlesen. Ihr müsst sie mit eurer Kamera scannen und den Link öffnen.

4 WÜRFEL

Legt den Würfel bereit.

SO WIRD GESPIELT

DIE ERSTE KARTE

Wer zuletzt einen Ohrwurm hatte, beginnt und übernimmt die **Moderation** für die erste Karte. Danach wandert die Moderations-Rolle **im Uhrzeigersinn** weiter, bis ihr die vorgegebene Anzahl an Karten gespielt habt.

Als Moderation nimmst du dir den **Würfel** und ziehst die **oberste Karte** vom Fragenstapel. Achte darauf, dass die anderen die Fragenseite (mit den Antworten) nicht sehen können!

Lies dir die 6 Fragen kurz im Stillen durch und halte das **Smartgerät** bereit. Dann würfelst du einmal und legst damit die **erste Frage** fest, die du jetzt sofort einer Person stellen musst.

Danach verteilst du **weitere Fragen, bis jede Person genau eine Frage beantwortet hat**. Spielt ihr mit weniger als 7 Personen, werden also nicht unbedingt alle Fragen verteilt! Die ausgewürfelte Frage **muss** aber immer als erste beantwortet werden.

WAS FÜR FRAGEN GIBT ES?

Grundsätzlich gibt es zwei unterschiedliche Arten von Fragen: **offene Fragen** und **Multiple Choice**. Bei den offenen Fragen ist die richtige **Antwort** unter der Frage *kursiv* abgedruckt, während sie bei **Multiple Choice** **direkt markiert** ist. Es ist immer nur eine Antwort richtig.

Die gesuchte Antwort kann – je nach Frage – z. B. ein Bandname, eine Jahreszahl, der Name einer Person oder ein Teil eines Liedtextes sein. Die Fragen reichen dabei von allgemeinen Fragen und sogar Klassik, bis zu brandaktuellen Hits und musikalischen fun facts.

Häufig gibt die Frage eine Einleitung oder einen Teil der Antwort vor. Es wird dann immer nach dem Part gesucht, der in die Lücke (...) gehört.

STELL DIE ERSTE FRAGE

Such dir aus, wem du die **erste (ausgewürfelte) Frage** stellen willst, und lies diese Frage für alle laut vor.

Handelt es sich bei der Frage um **Multiple Choice**? Dann lies zusätzlich die **vier Antwortmöglichkeiten** vor.

Zeigt diese Frage zusätzlich dieses Timer-Symbol ? Dann gehört der **Anfang eines Liedes** zur Frage! Scanne dafür den **QR-Code**, öffne den Link und **starte die Wiedergabe**. Die **Zahl im Symbol** zeigt an, wie viele **Sekunden** du das Lied höchstens laufen lassen sollst.

HINWEIS: Die Wiedergabe-Dauer wurde mit etwas „Puffer“ gewählt. Es ist nicht schlimm, wenn du das Lied ein paar Sekunden länger laufen lässt, aber versucht euch möglichst an die Sekundenvorgabe zu halten. Natürlich könnt ihr die Wiedergabe auch vorzeitig stoppen, wenn die Antwort bereits gefallen ist.

ACHTUNG!

Wenn die Frage kein entsprechendes Symbol zeigt, darfst du das Lied NICHT zur Frage abspielen! In diesen Fällen unterstützt das Lied nur die Auflösung (und verrät häufig sofort die Antwort)!

Die befragte Person muss jetzt eine Antwort geben. Gibt sie keine Antwort, zählt das als Fehler. Also ratet im Zweifel, auch wenn ihr die Antwort nicht wisst.

KONTROLLIERE DIE ANTWORT

Hat die Person ihre Antwort gegeben? Dann vergleichst du sie mit der Karte und sagst, ob sie **richtig oder falsch** ist. Bei einer falschen Antwort nennst du zusätzlich die richtige Antwort. Wenn diese Frage einen QR-Code beinhaltet, kannst du ihn scannen und das Lied abspielen, um die Auflösung zu unterstützen, wenn gewünscht.

War die **Antwort richtig**? Awesome! **Die befragte Person erhält 2 Punkte, und du erhältst ebenfalls 2 Punkte**. Dreht beide euren eigenen Punkte-zähler entsprechend vorwärts.

War die **Antwort falsch**? Oh no! **Dafür kriegt ihr beide 1 Minuspunkt!** Ihr müsst beide euren Punkte-zähler entsprechend zurückdrehen. Überlege dir also gut, wem du die erste Frage stellst! **Bei späteren Fragen erhalten beide KEINE Minuspunkte für falsche Antworten.**

HINWEIS: Geht bei der Bewertung der Antworten bitte **fair miteinander um!** Auch wenn die Band offiziell „The Beatles“ heißt, solltet ihr „Beatles“ natürlich als richtig gelten lassen. Oder wenn nach „Wolfgang Amadeus Mozart“ gefragt wird und als Antwort „Mozart“ gegeben wird. Entscheidet im Zweifel gemeinsam in der Gruppe, ob ihr eine Antwort gelten lasst, wenn sie nicht exakt der vorgegebenen Antwort entspricht. Die vorgedruckten Antworten enthalten aus diesem Grund häufig Teile, die in Klammern stehen. Im Beispiel wäre das also „(Wolfgang Amadeus) Mozart“.

SOLO-FRAGEN (NICHT IM SPIEL MIT 7 PERSONEN)

Eine Frage pro Karte ist als **Solo-Frage** gekennzeichnet. Diese darf die Moderation auch selbst beantworten, sogar wenn diese Frage ausgewürfelt wurde. Die richtige **Antwort** ist bei diesen Solo-Fragen **nie abgedruckt**.

ACHTUNG: Wenn ihr **mit 7 Personen** spielt, darfst du dir als Moderation die **Solo-Frage nicht selbst stellen**, sondern musst alle 6 Fragen verteilen, damit niemand leer ausgeht!

Wenn du dich entscheidest, eine solche Frage selbst zu beantworten, lies die Frage trotzdem für alle laut vor – inklusive etwaiger Multiple-Choice-Möglichkeiten – und gib deine Antwort. Um deine **Antwort** zu kontrollieren, scannst du danach immer den **QR-Code**. Dieser liefert dir die gesuchte Antwort (Interpret, Titel, Text o. Ä.).

War deine **Antwort richtig**? Klasse! **Dafür erhältst du allein 2 Punkte!** Drehe deinen eigenen Punktezähler entsprechend vorwärts.

War deine **Antwort falsch**? Ouch! **Dafür kriegst du allein 1 Minuspunkt!** Du musst deinen Punktezähler entsprechend zurückdrehen.

Wichtig: Wenn du als Moderation die Solo-Frage selbst falsch beantwortest, gibt es dafür immer -1 Punkt, auch wenn dies nicht die erste Frage war!

HINWEIS: Du darfst dir die Solo-Frage zwar selbst stellen, musst dies aber nicht! Du darfst sie immer einer anderen Person stellen. Zur Kontrolle der gegebenen Antwort scannst du immer den QR-Code.

NÄCHSTE FRAGE

Nachdem die erste (ausgewürfelte) Frage beantwortet wurde, wählst du die **nächste Frage** aus und stellst sie einer anderen Person. Wie gehabt spielst du das Lied ab, wenn vorgegeben, und nennst bei Multiple Choice die vier Antwortmöglichkeiten.

Auf diese Weise stellst du jeder anderen Person nacheinander eine Frage. Du bestimmst selbst, in welcher Reihenfolge du wem welche Frage stellst.

ACHTUNG: Minuspunkte für falsche Antworten gibt es nur bei der ersten **Pflichtfrage** sowie bei den **Solo-Fragen**, falls die Moderation diese selbst falsch beantwortet!

Hat **jede andere Person** eine Frage beantwortet? Dann wird es Zeit für die nächste Karte. Falls die Solo-Frage noch „offen“ ist, darf die Moderation sie natürlich jetzt noch beantworten.

NÄCHSTE KARTe

Leg die aktuelle Karte zurück in die Schachtel und gib den Würfel **im Uhrzeigersinn** weiter. Falls ihr mit einem einzigen Smartgerät spielt, gib das Gerät ebenfalls weiter.

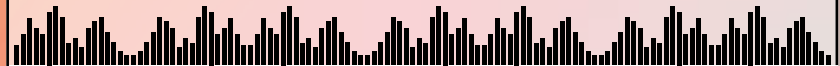
Die **neue Moderation** zieht die **oberste Karte** vom Fragenstapel, **würfelt** die erste Frage aus und weiter geht's.

DAS ENDE DES SPIELS

Habt ihr die vorgegebene Anzahl an Karten gespielt (siehe Tabelle) und der **Fragenstapel ist aufgebraucht**? Dann endet **Chartbreak** und es wird Zeit zu schauen, wer sich auf Platz 1 der Quizparade kämpfen konnte. Wer von euch die meisten Punkte auf dem eigenen Punktezähler vorweisen kann, gewinnt und darf sich zurecht **Chartbreaker** nennen. Gibt es einen Gleichstand? Dann teilen sich diese Personen den Sieg.



Trefft ihr beim Spielen auf Songs, die euch besonders gut gefallen? Dann legt euch doch direkt beim Spielen eine neue Playlist mit diesen Titeln an. So habt ihr für die nächste Party schon die passende Musik!



IMPRESSUM

AUTOR: Günter Burkhardt

LEKTORAT: Christian Hildenbrand

COVER: Eva Hook

HERSTELLUNG UND SATZ: Konstanze Laue, Lena Sofie Schmitt

Chartbreak basiert auf Günter Burkhardts Spiel *Wer weiß das?*, das 2017 beim moses. Verlag erschienen ist. Die Fragen in *Chartbreak* wurden vom Autor und den Mitarbeitenden des Verlages sorgfältig geprüft. Eine Garantie wird jedoch nicht übernommen.

Der Autor bedankt sich bei Familie Melz/Rzeznik für die aktive Mitarbeit bei der Fragenfindung.

1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstr. 5,
70839 Gerlingen, einem Unternehmen
der Penguin Random House
Verlagsgruppe GmbH, München
produktsicherheit@frechverlag.de
GTIN 4007742187699 • TOPP 18769

FSC

Penguin Random House Verlagsgruppe
FSC® N001967

KURZREGEL

IHR SEID	3 Personen	4 Personen	5 Personen	6 Personen	7 Personen
IHR SPIELT	9 Karten	8 Karten	5 Karten	6 Karten	7 Karten

The diagram shows a smartphone screen with a quiz app. Callouts point to the following elements:

- Frage 1**: Points to the question number '1'.
- Antwort 1**: Points to the answer '2026'.
- QR-Code Frage 1 führt zu spotify**: Points to the QR code next to the first question.
- Fragentext**: Points to the question text 'In welchem Jahr erscheint Chartbreak?'.
- Solo-Frage**: Points to the question number '2'.
- Multiple Choice mit markierter richtiger Antwort**: Points to the multiple-choice options 'Alphabet', 'Buchstaben', 'Letters', and 'Text'.
- Lied zur Frage abspielen (hier: 20 Sekunden)**: Points to the '20' icon next to the question number '5'.
- Lied zur Frage abspielen (hier: 30 Sekunden)**: Points to the '30' icon next to the question number '6'.

	ERSTE FRAGE (Pflicht)	WEITERE FRAGEN	SOLO-FRAGE
ANTWORT RICHTIG	beide +2	beide +2	Moderation +2
ANTWORT FALSCH	beide -1	-	Moderation -1

HILFE – HINWEISE – SERVICE-HOTLINE

Du hast Fragen oder es gibt ein Problem? Dann schau doch in der Digitalen Bibliothek des frechverlags vorbei. Hier findest du eventuelle Aktualisierungen. Nach Eingabe des Freischaltcodes gelangst du ohne weitere Registrierung auf die Produktseite:

www.topp-kreativ.de/digibib Freischaltcode: **38772**

Die Seite hilft dir nicht weiter?

Dann schreib uns eine E-Mail oder ruf uns an:

E-Mail: **hilfe@frechverlag.de**

0711/12375720*

*normale Telefongebühren

Weitere Informationen zum Verlag und zu unserem gesamten Programm findest du unter: **www.topp-kreativ.de**

