

одному очку. В случае ничьи лидер решает, какой конверт будет начислять очки.

Как только карта обложки окажется на поле с ячейками 3 x 3, сбросьте 3 оставшиеся карты и вытяните 4 новые на их место.

Теперь лидер передаёт свою фишку пластинки первого игрока игроку слева от него.

Можно начинать новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ:

Игра завершается, когда на поле выкладывается мозаика из 9 обложек.

Побеждает игрок с самым большим количеством очков.

В случае ничьи игроки делят победу.



• В самом начале игроки могут выбрать тематический плейлист (Film scores, Kid's music, 80s, Pop, Rock, Disco и т.п.). В игре будет использоваться этот плейлист.

• Если ваша игра проходит на вечеринке или во время еды, вы можете дослушивать все песни до конца.

В этом случае игра проходит не так быстро, но добавит немного веселья вашему вечеру!

© 2022 Blue Orange Edition. Disc Cover и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu



DISC COVER™



Mängujuhend



MÄNGU OSAD

- 100 plaadiümbrise kaarti
8 hääletusratast
- 56 punktimärki (16 märki 5-se
väärtusega ja 40 märki 1-se
väärtusega)
- 4 plaadikaarti
- 1 alustava mängija märk
- 1 artistikogumik



Muusika toob inimesed lähemale ning muusika, mida sa kuulad, ütleb sinu kohta nii mõndagi! Mängus „Disc Cover” tuleb sul heli põhja keerata ning rännata läbi oma sõprade ja tuttavate heliseva universumi.

Sobita plaadiümbrised valitud lauludega või mõtle välja, millise plaadikaane valisid teised mängijad. Kas teie lugudega täiuslikult sobivad plaadiümbrised moodustavad kakofoonia või harmoonia!



(((Selleks, et mängu „Disc Cover” mängida, on sul vaja tahvelarvutit, nutitelefoni või mõnd teist viisi muusika esitamiseks.)))

Soovitame sul panna oma esitlusloend juhuesitluse peale. Võid ka vaid sinu jaoks loodud esitlusloendite jaoks skännida QR-koodi.

MÄNGU EESMÄRK

Koostööd tehes tuleb mängijail koguda võimalikult palju punkte, valides kuulatavale loole enim sobiva plaadiümbrise.

Ettevalmistus mänguks

- Järjesta 4 plaadikaarti väikseimast numbrist suurimani laua keskele ühte ritta.
- Sega plaadiümbrised omavahel ning aseta segatud pakk tagurpidi plaadirea otsa.
- Iga mängija võtab hääletusratta
- Punktimärgid pane kaardipaki kõrvale hunnikusse.

Näide 4 mängija korral.



MÄNGU KÄIK

Mäng kestab 9 käiku.

Käik:

Üks mängija paneb äpis mängima juhusliku loo.

Märkus:

- Muusika peaks olema kuulda kõigile mängijatele.
- Mängijad peaksid valima ühe esitluloendi, mida nad kõik koos kasutavad.



- Mängijad tõmbavad pakist 4 plaadiümbrist ning asetavad ühe neist igale plaadikaardile.
- Laulu kuulates tuleb mängijatel üksteisega suhtlemata otsustada, milline neljast plaadiümbriseist sobib kõige paremini parasjagu esitatava looga.
- Selleks kasutavad mängijad hääletusrattast, keerates selle plaadikaardi numbrile, millel asub nende valitud kaart. Pärast plaadiümbrise väljavahetamist ning hääletusrattale märkimist paneb mängija oma hääletusratta tagurpidi enda ette.
- Kui kõik mängijad on valiku teinud, võib oodata, kuni laul on lõppenud või selle katkestada. Hääletusrattad pööratakse ümber samaaegselt.
- **Kui enamus mängijaid hääletas sama plaadiümbrise poolt**, saavad mängijad hääle arvuga võrdset punkte.



- **Kui kaks või rohkem plaadiümbrist sai sama palju hääli**, tuleb mängijatel koos otsustada, milline plaadiümbris kõige paremini looga sobib.



Aseta enim hääli saanud kaart lauale, alustades 3x3 ruudustikku valitud plaadiümbristest. Paiguta kaardile punktimärke vastavalt saadud häälele. Mängu lõpus võivad mängijad imetleda oma tekkinud kollektiiooni.

Pane plaadikaartidele jäänud plaadiümbrised maha ning tõmba uued 4 kaarti.

Märkus: mängijad võivad plaadiümbrise valimisel lähtuda mitmest asjaolust: kõhutundest, emotsioonidest, laulusõnadest, stiilist, mälestustest, kaardi detailidest vms.



MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui kollektiiooni asetatakse 9. kaart.

Mängijad loevad kokku kaartidel olevad punktid ning võrdlevad saadud tulemust tabeliga:



	Kakofoonia	Vales hääles	Õiges hääles	Õiges rütmis	Sünkroonis	Täiuslik harmoonia
3 mängijat	< 10	10-12	13-17	18-21	22-23	> 23
4 mängijat	< 13	13-16	17-22	23-28	29-31	> 31
5 mängijat	< 16	16-20	21-28	29-35	36-39	> 39
6 mängijat	< 19	19-24	25-34	35-42	43-47	> 47
7 mängijat	< 22	22-28	29-39	40-49	50-55	> 55
8 mängijat	< 26	26-32	33-45	46-57	58-63	> 63

KONKUREERIV VARIANT!

Igäiks enda eest! Seda varianti mängitakse sarnaselt tavalise mänguga, kuid mõningate reeglimuudatustega:

MÄNGU EESMÄRK

Koguda mängu lõpuks enim punkte.

ETTEVALMISTUS

Mängija, kes kuulus viimasena muusikat, hakkab liidriks ja võtab alustava mängija märgi.



MÄNGU KÄIK

Käik:

Käikude sooritamine jääb samaks, kuid punkte jagatakse teisiti.

Kui enamus mängijaid hääletas sama plaadiümbrise poolt, saab ühe punkti iga mängija, kes valis selle ümbrise.

Hääletuse viigi korral otsustab liider, milline plaadiümbris võidab.

Võitnud kaart pannakse 3x3 ruudustikku, ülejäänud 3 kaarti pannakse maha ning pakist tõmmatakse uued 4 plaadiümbri. Liider annab alustava mängija märgi päripäeva edasi.

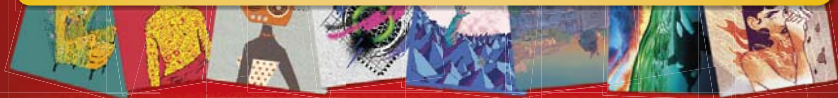
Algab uus käik.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui ruudustikku pannakse 9. kaart.

Enim punkte kogunud mängija võidab mängu.

Viigi korral jagavad viigisolevad mängijad võitu.



Soovitused:

- Mängu algul võivad mängijad valida temaatilise esitlusloendi (filmid, laste muusika, 80-ndad, 90-ndad, pop, rock, disco jne). Mäng kasutab sel juhul valitud esitlusloendit.
- Mängides eine või peo käigus, võivad mängijad lood lasta lõpuni mängida. Mängu tempo on aeglasem, kuid lisab öhtusse rohkem lusti!

© 2022 Blue Orange Edition. Disc Cover ja Blue Orange on Blue Orange Edition, France, kaubamärgid.

Mäng on avaldatud ning levitatakse Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pontà-Mousson, France, litsentsi alusel. www.blueorangegames.eu

18

