

DISC COVER™



Rules



GAME CONTENTS

- 100 Album Cover cards
- 8 Selection Disks
- 56 Points tokens
(16 tokens with a value of 5 and 40 tokens with a value of 1)
- 4 Record cards
- 1 First Player Record token
- 1 Artists Booklet



Music brings people together! In Disc Cover, turn up the volume and travel through album cover art in the musical worlds of your friends and family. Match the best covers with the songs you play and earn points when the majority of players vote for the same cover. Will there be a cacophony or harmony as you try to find the perfect cover art for all the songs on your playlist?



In order to play Disc Cover, you will need to have access to a tablet, smartphone or other means of playing music. It is recommended to put the playlist you will use on shuffle. You can also scan the QR code for playlists made especially for you!



COOPERATIVE RULE

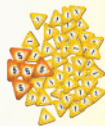
OBJECT OF THE GAME

Play together and try to win the most Points by choosing the best album cover for each song you hear.

SETUP

- Place the 4 Record cards in numerical order, in a line in the center of the table.
- Shuffle the covers together and place them in a pile face down at the end of the line of Record cards.
- Each player takes a Selection Disk.
- Place the Points tokens next to the pile of Cover cards.

Example: 4 player setup.



- Get a playlist setup on your device.

HOW TO PLAY

The game is played in 9 turns.

Turns:

One player taps the "shuffle" button to start a song.

Notes:

- Players should choose the playlist they will use in the game together.
- The music should be audible for all players.



The player turns over 4 Cover cards and places one face up under each Record card.

While listening to the song and without speaking, each player decides which of the 4 covers they feel best matches the music being played.

Players use their Selection Disk to lock in the number of the Record card located above the cover they have secretly chosen. They then place their Selection Disk face down in front of them.

When all players have chosen a cover, you can wait for the music to end or stop it manually. Flip over all the Selection Disks at the same time.

• **If there is a majority vote** (one cover has received most of the votes), the team wins as many Points as votes for this card.



• **If there is a tie** between two or more covers, players must agree together which one they like best and win points for that cover.



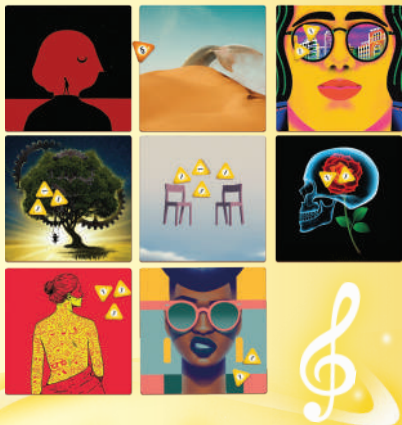


Place the chosen card on the table to start a 3 x 3 grid of your chosen covers. Place the corresponding Points on the cover.

At the end of the game, players can admire their mosaic of cover art.

Discard the 3 remaining Cover cards and draw 4 new ones to replace them.

Note: Players can pick any Cover card and may be influenced by feelings, emotions, words, style, memories, details in the artwork etc.



END OF THE GAME



The game ends when there are 9 covers in the grid.

Players count the Points they have won together and check the table to rank their score:

	Cacophony 	Wrong Notes 	Right Notes 	On the beat 	In sync 	Perfect harmony 
3 players	< 10	10-12	13-17	18-21	22-23	24
4 players	< 13	13-16	17-22	23-28	29-31	32
5 players	< 16	16-20	21-28	29-35	36-39	40
6 players	< 19	19-24	25-34	35-42	43-47	48
7 players	< 22	22-28	29-39	40-49	50-55	56
8 players	< 26	26-32	33-45	46-57	58-63	64

COMPETITIVE VARIATION: everyone for themselves!

This game is played in the same way as the original but with the following changes:

OBJECT OF THE GAME

Be the player with the most Points at the end of the game.

SETUP

The player who listened to music most recently is the Leader and takes the First Player Record token.



HOW TO PLAY

Turns:

Turns are played in the same way but Points are distributed differently.

If there is a majority vote (one cover has received most of the votes), each player who chose this cover wins one Point.



If there is a tie, the Leader decides which sleeve will be used to win Points.

Once the card has been placed on the 3x3 grid, discard the 3 remaining cards and draw 4 new Cover cards to replace them. The Leader now passes their First Player Record token to the player on their left.

A new round can start.

END OF THE GAME

The game ends when there are 9 covers in the grid.

The player with the most Points wins the game.

In the event of a tie, players who are tied share the victory.



Suggestions:

- At the start of the game, players can choose a themed playlist (Film scores, Kid's music, 80s, Pop, Rock, Disco etc). The game will be played using this playlist.
- If you are playing during a meal or party, you can leave each song to play until it ends. The game will not move as quickly but will add a lot of fun to the evening!

DISC COVER™



Règles



MATÉRIEL DE JEU

- 100 cartes Pochette
- 8 Disques de Sélection
- 56 jetons Points
(16 jetons de valeur 5
et 40 jetons de valeur 1)
- 4 cartes Vinyle
- 1 jeton premier joueur Vinyle
(utilisé dans la variante compétitive)
- 1 livret avec les artistes du jeu

La musique rassemble et celle que vous écoutez vous ressemble ! Dans Disc Cover, montez le son et voyagez en images à travers les univers musicaux de vos proches. Associez la meilleure pochette au titre que vous avez choisi. Entre cacophonie et harmonie, parviendrez-vous à vous accorder en équipe sur les pochettes les mieux adaptées à votre playlist ?



Pour pouvoir jouer à Disc Cover, vous devez vous munir d'une tablette, d'un smartphone ou de tout autre moyen qui permet de diffuser de la musique.

Nous vous conseillons d'utiliser une playlist en lecture aléatoire. Vous pouvez également flasher ce QR code qui vous conduira à plusieurs playlists spécialement conçues pour vous.



RÈGLE COOPÉRATIVE

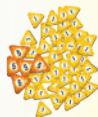
BUT DU JEU

Tous les joueurs jouent ensemble et essaient de remporter le plus de Points en identifiant la meilleure couverture pour chaque titre écouté.

MISE EN PLACE

- Placez les 4 cartes Vinyle par ordre croissant en ligne au centre de la table.
- Mélangez les cartes Pochette et formez une pile face cachée que vous placez à l'extrémité de la ligne de cartes Vinyle.
- Chaque joueur prend un disque de Sélection.
- Posez les jetons Points à côté de la pile de cartes Pochette.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



- Préparez votre playlist.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 9 tours.

Tour de jeu :

Un des joueurs lance aléatoirement la lecture d'une musique.

Notes :

- Les joueurs peuvent tous décider ensemble d'une playlist à utiliser pour la partie.
- La musique doit être audible par tous les joueurs.



Puis, le joueur pioche 4 cartes Pochette et en place une face visible sous chaque carte Vinyle.

Au fil de l'écoute de la musique et sans parler, tous les joueurs repèrent parmi les 4 pochettes, celle qui selon eux, correspond le plus à la musique jouée.

Chaque joueur utilise son disque de sélection pour afficher le numéro de la carte Vinyle située au-dessus de la pochette qu'il a secrètement choisie puis, tous les joueurs placent leur disque de sélection, face cachée devant eux.

Quand tous les joueurs ont fait leur choix, vous pouvez attendre que la musique se termine ou pas et révélez tous simultanément votre disque de sélection face visible.

• **Le vote majoritaire**, c'est-à-dire la carte Pochette ayant reçu le plus de votes des joueurs, fait marquer autant de Points que de votes à l'équipe.



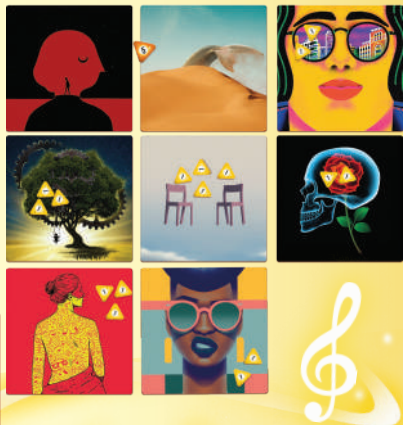
• **En cas d'égalité** sur le choix entre deux (ou plus de deux) pochettes, les joueurs se mettent d'accord sur celle qui sera gagnante pour cet album et marquent les points pour cette pochette.



Placez la carte choisie dans un tableau de 3 lignes par 3 colonnes à côté de l'aire de jeu, puis posez dessus les jetons *Points* que vous avez reçus à ce tour-ci. Ainsi, vous pourrez admirer en fin de partie, votre mosaïque de pochettes.

Défaussez les 3 cartes Pochette restantes et piochez-en 4 nouvelles pour commencer un nouveau tour de jeu.

Précision : Le choix de pochette est complètement libre et peut se baser sur toutes sortes d'éléments : ressenti, émotion, paroles, style, interprète, souvenirs, détails de l'illustration...



FIN DU JEU



La partie se termine lorsque votre tableau sur l'aire de jeu contient 9 cartes Pochette. Les joueurs comptent alors l'ensemble des Points gagnés durant la partie et le compare au palmarès page suivante :

	Cacophonie 	Fausses Notes 	Bonnes Notes 	Dans le Tempo 	Belle harmonie 	Accord parfait 
3 joueurs	< 10	10-12	13-17	18-21	22-23	24
4 joueurs	< 13	13-16	17-22	23-28	29-31	32
5 joueurs	< 16	16-20	21-28	29-35	36-39	40
6 joueurs	< 19	19-24	25-34	35-42	43-47	48
7 joueurs	< 22	22-28	29-39	40-49	50-55	56
8 joueurs	< 26	26-32	33-45	46-57	58-63	64

VARIANTE COMPÉTITIVE – chacun pour soi

Le jeu se déroule comme le jeu coopératif mais avec les changements suivants :

BUT DU JEU

Chaque joueur va tenter de cumuler individuellement le plus de Points possible en fin de partie.

MISE EN PLACE

Le joueur qui a écouté de la musique le plus récemment est désigné Leader et prend le jeton Vinylle devant lui.



DÉROULEMENT DU JEU

Tour de jeu :

Il fonctionne comme le jeu coopératif, sauf pour la distribution des Points.

Le vote majoritaire, c'est-à-dire la carte Pochette ayant reçu le plus de votes des joueurs, fait marquer un Point à chaque joueur ayant choisi cette pochette.

En cas d'égalité sur le choix de la pochette, le Leader décide de la pochette qui sera utilisée pour marquer des Points.

Une fois la carte placée dans le tableau de 3 par 3, remplacez 4 nouvelles cartes Pochette pour remplacer les précédentes. Puis, le Leader passe le jeton Vinyle à son voisin de gauche.

Un nouveau tour de jeu peut commencer.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque le tableau sur l'aire de jeu contient 9 cartes.

Le joueur avec le plus de Points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Suggestions :

- En début de partie les joueurs peuvent choisir une playlist thématique (Musique de films, Musique pour enfants, Variétés, Années 80, Pop-Rock, Disco, etc...). La partie se jouera sur cette playlist.
- Au cours d'un apéritif, d'un repas ou d'une soirée, vous pouvez attendre que la musique se termine ou pas. Le jeu aura moins de rythme mais viendra ponctuer agréablement vos moments de convivialité.