

DISC COVER™



Spelregels



SPEELMATERIAAL

- 100 platenhoeskaarten
- 8 keuzeschijven
- 56 puntenfiches (16 fiches met waarde 5 en 40 fiches met waarde 1)
- 4 vinylplaatkaarten
- 1 startspelerfiche
- 1 informatieboekje

Muziek verenigt mensen en welke muziek je luistert, zegt veel over je. In Disc Cover mag het volume omhoog en ontdek je de muzikale voorkeuren van je vrienden en familie. Zoek de passende platenhoes bij de songs die je koos en ontdek welke platenhoes de andere spelers kozen. Waar leidt je zoektocht naar de perfecte platenhoezen bij je playlist naartoe?

Een kakofonie of harmonie?



Om Disc Cover te spelen, heb je een tablet, smartphone of andere muzikenspeler nodig. Het is aanbevolen de playlist die je gebruikt op 'shuffle' te zetten.

Of scan de QR-code hiernaast om reeds speciaal voor jou samengestelde playlists te gebruiken.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers spelen samen en proberen zoveel mogelijk punten te verdienen door de beste platenhoes te kiezen bij elke song die ze horen.

VOORBEREIDING

- Leg de 4 vinylplaatkaarten in oplopende volgorde in het midden van de tafel.
- Schud de platenhoeskaarten en leg ze als een gedekte trekstapel naast de rij vinylplaatkaarten.
- Iedere speler neemt een keuzeschijf.
- Leg de puntenfiches naast de stapel platenhoeskaarten.

Voorbeeld voorbereiding bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Het spel duurt 9 ronden.

Verloop van een ronde:

Eén speler start de playlist op 'shuffle'.

De speler draait 4 platenhoeskaarten om en legt er onder elke vinylplaatkaart 1 open.

Terwijl de spelers naar de song luisteren, kiezen ze zonder te overleggen of zelfs maar te praten welke platenhoes het beste bij de muziek hoort.

Ze draaien hun keuzeschijf in het geheim naar het nummer van de vinylplaat boven de platenhoes. Daarna leggen ze de keuzeschijf gedekt voor zich neer.

Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt, mogen de spelers kiezen of ze het hele liedje uit horen of het manueel stoppen. Ze draaien hun keuzeschijf tegelijkertijd om.

• **In geval van een meerderheid**, dus als één platenhoes de meeste stemmen kreeg, winnen de spelers als team zoveel punten als er spelers voor die hoes kozen.



• **Bij een gelijke stand** tussen 2 of meer platenhoezen, moeten de spelers samen beslissen welke hoes het beste past.

Leg de gekozen platenhoes op de tafel en vorm in de loop van het spel een raster van 3 x 3 platenhoezen. Leg op elke hoes het gewonnen aantal punten. Aan het einde van het spel kunnen de spelers hun mozaïek van platenhoezen bewonderen.

Verwijder aan het einde van elke ronde de 3 overgebleven platenhoeskaarten en draai er 4 nieuwe om.

Opmerking: de spelers mogen elke platenhoeskaart kiezen, om verschillende redenen, zoals een gevoel, een woord, een stijl, een herinnering, een detail in het ontwerp enzovoort.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is gedaan als er 9 platenhoezen in het raster liggen.

De spelers tellen de punten die ze verdienden op en controleren hun score in de tabel hierna:

	Kakofonie 	Valse noten 	Juiste noten 	In het ritme 	Synchroon 	Perfekte harmonie 
3 spelers	< 10	10-12	13-17	18-21	22-23	> 23
4 spelers	< 13	13-16	17-22	23-28	29-31	> 31
5 spelers	< 16	16-20	21-28	29-35	36-39	> 39
6 spelers	< 19	19-24	25-34	35-42	43-47	> 47
7 spelers	< 22	22-28	29-39	40-49	50-55	> 55
8 spelers	< 26	26-32	33-45	46-57	58-63	> 63

COMPETITIEVE VARIANT – ieder voor zich!

In deze variant veranderen de volgende spelregels:

DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint het spel.

VOORBEREIDING

De speler die als laatste naar muziek luisterde, is de startspeler en krijgt het startspelerfiche.



SPELVERLOOP

Verloop van een ronde:

De ronde verloopt op dezelfde manier, maar de puntenverdeling is anders.

In geval van een meerderheid, dus als één platenhoes de meeste stemmen kreeg, krijgt iedere speler die deze platenhoes koos, 1 punt.

Bij een gelijke stand kiest de startspeler welke platenhoes punten oplevert.

De spelers leggen de kaart in een raster van 3 x 3, verwijderen de overgebleven 3 platenhoeskaarten en trekken 4 nieuwe platenhoeskaarten. De startspeler geeft het startspelerfiche door aan de speler links van hem.

Een nieuwe ronde start.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is gedaan als er 9 platenhoezen in het raster liggen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.



Tips:

- Kies aan het begin van het spel een playlist met een thema (bijvoorbeeld filmmuziek, kinderliedjes, jaren '80, poprock, disco enzovoort...). Speel het spel met die playlist.
- Speel dit spel tijdens het aperitief, een maaltijd of een gezellige avond met vrienden en laat elk nummer volledig horen. Het spel duurt dan langer, maar het maakt de avond nog gezelliger!