

DYSKO GRAFIA™



INSTRUKCJA

DYSKO GRAFIA™



ELEMENTY GRY

- 100 kart okładek
- 8 dysków do głosowania
- 56 żetonów punktów:
 - 16 o wartości 5
 - 40 o wartości 1
- 4 karty płyt
- 1 żeton pierwszego gracza
- 1 artbook

**CO MÓWI O TOBIE MUZYKA, KTÓREJ SŁUCHASZ?
A CO POWIE O TWOICH WSPÓLGRACZACH?
ZAPROŚ RODZINĘ I PRZYJACIÓŁ DO MUZYCZNEJ GRY
W SKOJARZENIA. DOPASUJcie USŁYSZANE UTWORY
DO OKŁADEK ALBUMÓW I STWÓRZcie SWOJĄ WŁASNĄ
DYSKOGRAFIĘ. IM BĘDZIECIE BARDZIEJ ZGODNI, TYM
WIĘCEJ PUNKTÓW ZDOBĘDZIECIE. CZAS PODKRĘCIĆ
GŁOŚNOŚĆ I ROZPOCZĄĆ GRĘ!**

Do gry w „Dyskografię” potrzebny jest tablet, telefon lub inne urządzenie, na którym można odtwarzać muzykę.

Polecamy, aby używana lista utworów była odtwarzana losowo. Możecie też zeskanować kod QR, by skorzystać z list odtwarzania, które specjalnie dla was przygotowaliśmy.



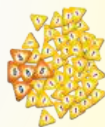
CEL GRY

Gracie w jednej drużynie i staracie się uzyskać jak najlepszy wynik, wybierając najlepsze okładki do usłyszanych utworów.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieście **4 karty płyt** w rzędzie na środku stołu w rosnącej kolejności.
- Potasujcie **karty okładek** i umieście je w zakrytym stosie po prawej stronie rzędu płyt.
- Każdy gracz bierze **dysk do głosowania**.
- Umieście **żetony punktów** obok stosu kart okładek.

Przykładowe przygotowanie dla 4 graczy:



JAK GRAĆ

Gra toczy się w 9 rundach.

Przebieg rundy:

Włączcie losową piosenkę z listy odtwarzania.

Odkryjcie 4 karty okładek i umieśćcie po 1 pod każdą kartą płyty.

Słuchając utworu, każdy gracz w tajemnicy decyduje, która z 4 okładek najlepiej pasuje do odtwarzanej muzyki.

Gracze używają dysku do głosowania, aby wskazać numer płyty nad okładką, którą wybrali. Następnie kładą dysk do głosowania zakryty przed sobą na stole.

Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, możecie poczekać na zakończenie utworu lub zatrzymać go ręcznie. Odwróćcie jednocześnie dyski do głosowania.

• **Wygrywa okładka, na którą oddano najwięcej głosów.** Zdobywacie tyle punktów, ile oddano głosów na tę zwycięską okładkę.



Uwaga:

- Upewnijcie się, że wszyscy gracze słyszą muzykę.
- Wspólnie wybierzcie listę odtwarzania, z której będziecie korzystać w trakcie gry.



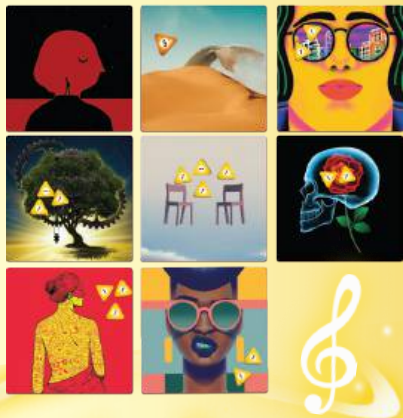


Połóżcie zwycięską kartę okładki na stole, tworząc w ten sposób dyskografię w formie siatki 3 x 3.

Umieście zdobyte w tej rundzie punkty na zwycięskiej okładce. Na koniec gry będziecie mogli podziwiać stworzoną przez siebie mozaikę okładek.

Odrzućcie 3 pozostałe karty okładek i odkryjcie 4 nowe.

Uwaga: Przy wyborze okładki możecie kierować się różnymi przesłankami: emocjami, słowami piosenek, stylem albumów, wspomnieniami, ilustracjami.









KONIEC GRY



Gra kończy się, gdy stworzycie dyskografię 9 płyt.

Podliczcie wspólnie zdobyte punkty i porównajcie je z tabelką na następnej stronie.

	Kakofonia 	Zły ton 	Dobry ton 	W tempo 	Dobre synchro 	Idealna harmonia 
3 graczy	<10	10–12	13–17	18–21	22–23	>23
4 graczy	<13	13–16	17–22	23–28	29–31	>31
5 graczy	<16	16–20	21–28	29–35	36–39	>39
6 graczy	<19	19–24	25–34	35–42	43–47	>47
7 graczy	<22	22–28	29–39	40–49	50–55	>55
8 graczy	<26	26–32	33–45	46–57	58–63	>63

WARIANT RYWALIZACYJNY: KAŻDY ZA SIEBIE!

Gra przebiega w taki sam sposób jak w wariancie podstawowym, ale z następującymi zmianami:

CEL GRY

Zdobądź najwięcej punktów, by wygrać grę.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracz, który ostatnio słuchał muzyki, zostaje liderem i otrzymuje żeton pierwszego gracza.



JAK GRAĆ

Przebieg rundy:

Rundy rozgrywane są w ten sam sposób, ale punkty są rozdzielane inaczej.

Gracze, którzy zagłosowali na zwycięską okładkę (czyli tę, która zdobyła najwięcej głosów), zdobywają po 1 punkcie.



W przypadku remisu lider decyduje, która okładka wygrywa.

Gdy karta okładki zostanie umieszczona w dyskografii 3x3, odrzucicie pozostałe 3 karty i odkryjecie 4 nowe.

Lider przekazuje teraz swój żeton pierwszego gracza graczowi po swojej lewej stronie. Teraz rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

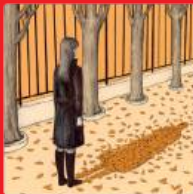
Gra kończy się, gdy stworzycie dyskografię 9 płyt. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu gracze, którzy zremisowali, dzielą się zwycięstwem.



Proponujemy:

- Na początku gry możecie wybrać tematyczną listę odtwarzania (muzyka filmowa, dla dzieci, lata 80., pop, rock, disco, itp.).
- Jeśli gracie podczas posiłku lub imprezy, możecie pozostawić każdą piosenkę, aby grała do końca. Gra będzie trwała dłużej, ale zapewni dużo zabawy podczas spotkania towarzyskiego!





Edycja polska

Tłumaczenie: Patryk Blok

Korekta: Marta Kania

Opracowanie graficzne: Marek Baranowski

Wydawca: Michał Herman

©2022 Lucky Duck Games

ul. Zielińskiego 11

30-320 Kraków



© 2022 Blue Orange Edition.

Disc Cover i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange Edition, Francja. Gra wydana na licencji Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. www.blueorangegames.eu