



CONTENU:

- ♪ 230 cartes sur le thème de la musique
- ♪ 4 pions
- ♪ 1 plateau de jeu
- ♪ 1 sablier
- ♪ 1 dé
- ♪ Règles du jeu

ONE MINUTE OF FAME® - RÈGLES DU JEU

Es-tu prêt(e) pour ta One Minute of Fame® ?

Monte sur scène avec ton équipe et découvre qui est le véritable expert musical ! Choisissez vos thèmes préférés, retournez le sablier et devinez un maximum de hits en seulement une minute. One Minute of Fame® garantit une ambiance festive et fera revivre vos plus beaux souvenirs musicaux. Alors montez le son et “please don’t stop the music” !

BUT DU JEU

Le but du jeu est d’être la première équipe à atteindre la case d’arrivée. Les équipes avancent leur pion en devinant correctement le plus grand nombre de hits possible. À chaque manche, vous pouvez deviner jusqu’à 10 hits maximum. L’application One Minute of Fame® indique de combien de cases vous pouvez avancer.

PRÉPARATION

1. Assure-toi de disposer d’un compte Spotify pour pouvoir lire les playlists.

2. Divisez les joueurs en équipes d’au moins 2 personnes et choisissez un pion. Plus il y a de joueurs par équipe, plus le jeu est amusant ! Vous devez être au minimum 4 joueurs pour jouer à One Minute of Fame®.

3. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mélangez les cartes Thème et placez-les face QR code vers le haut sur la zone Pick Your Card.

Place également le sablier, les cartes Thème et le dé à portée de main.

4. L’équipe dont le joueur le plus âgé est présent commence la partie.

* *Le jeu contient des cartes Local Heroes avec des playlists de musique populaire locale. Regardez le symbole du drapeau pour savoir de quel pays provient la musique. Si vous ne souhaitez pas utiliser ces cartes, retirez-les du jeu avant de commencer.*

COMMENT SE DÉROULE UN TOUR DE JEU ?

Chaque tour se compose de quatre étapes :

1. Lancer le dé.
2. Choisir un thème et le scanner avec l’application.
3. Retourner le sablier et deviner autant de hits que possible en une minute.
4. Avancer le pion.

1. LANCER LE DÉ

Le tour commence par le lancer du dé. Le résultat détermine l’événement de ce tour. Les résultats possibles sont :

- +1** Piochez une carte Thème supplémentaire dans la pile.
- II** Dommage ! Ce tour est passé
- 1** Piochez une carte Thème en moins.
- 👥** L’autre équipe choisit le thème avec lequel votre équipe devra jouer.
- 🏠** Chance ! Vous pouvez avancer d’une case supplémentaire.
- 🏆** Bonus ! Gardez une carte Thème et utilisez-la lors d’un tour futur de votre choix.

Après avoir lancé le dé, l’équipe pioche 3 cartes Thème et en choisit une, en tenant compte du résultat du dé.

2. CHOISIR UN THÈME ET SCANNER

Un joueur de l’équipe pioche trois cartes-thèmes du paquet et en choisit une. Les deux cartes non sélectionnées sont placées sur la pile de défausse. Un autre joueur de la même équipe est le DJ et scanne le code QR sur la carte-thème choisie avec l’application One Minute of Fame®. L’application ouvre alors une playlist avec des hits du thème sélectionné.

3. UNE MINUTE POUR DEVINER

Le joueur qui a choisi le thème entre maintenant en scène ! Le but est de deviner autant de hits que possible en une minute.

- Un joueur d’une autre équipe retourne le sablier et crie: “PLAY THE MUSIC !”
- Le DJ joue les tubes. Après chaque titre correctement deviné, le DJ clique sur le ☒ pour passer à l’extrait suivant.
- ne connaît pas le tube, le DJ peut cliquer sur le ☐ pour passer au tube suivant.

IMPORTANT: pour qu’une réponse soit correcte, le titre du hit doit être deviné. Le DJ n’a pas le droit de donner des indices pendant la manche !

4. AVANCER LE PION

L’application calcule automatiquement de combien de cases l’équipe peut avancer, en fonction du nombre de hits devinés correctement.

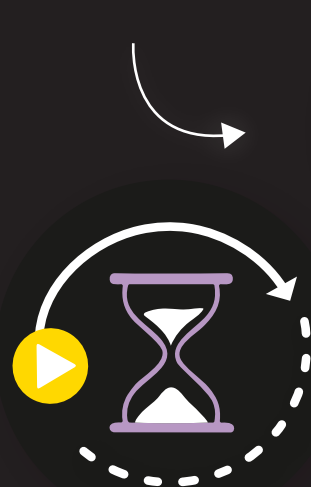
FIN DE LA PARTIE

L’équipe qui atteint la ligne d’arrivée en premier remporte la partie !



1. CHOISIS TON THÈME PRÉFÉRÉ.

2. SCANNE LE QR CODE AVEC L’APPLICATION ONE MINUTE OF FAME®.



3. RETOURNE LE SABLIER POUR DÉMARRER LA MINUTE.



4. DEVINE UN MAXIMUM DE HITS EN UNE MINUTE.



5. SOIS LA PREMIÈRE ÉQUIPE À ATTEINDRE LA LIGNE D’ARRIVÉE.

