

Tu as une question ?

Si tu as une question, ou une remarque, envoie-nous un mail à salut@olemains.com et on répondra super rapidement !

Tu peux aussi nous mentionner sur insta pendant tes parties et on t'enverra une petite surprise. Si t'es timide, contacte nous simplement en DM et on t'enverra aussi la surprise :-)

Propriété intellectuelle



DJ Set respecte le droit d'auteur en accord avec la SACEM et la SSCP. Tous les droits des auteurs et oeuvres sont réservés. Sauf autorisation, toute utilisation des oeuvres autres que pour un usage individuel et privé est interdite.

Merci à toutes les personnes qui ont aidé à la réalisation de ce jeu, rencontrées en festivals, lors de soirées test, ou via nos questionnaires en ligne et nos réseaux sociaux. Merci notamment à Vincent, Marie, Jim, Virginie, Matthieu, Gwaënaelle et tous les autres.

Tu vas adorer !



Le jeu de quiz déjanté : mime, fredonne ou chante le plus vite possible !



SCAN ME



80 autres thèmes pour continuer tes soirées musicales !



SCAN ME



Un jeu de p'tit bac comme tu n'en as jamais vu !



SCAN ME



Relie une musique à des situations drôles et surprenantes.



SCAN ME

Colin Valière & Camille Verrier
Cédric Michiels

Contenu : 87 cartes, 1 règle du jeu



+12



3-16



20



Bienvenue dans DJ Set Monte le son,
le jeu de Blind Test où ce n'est pas le plus
rapide qui gagne mais le plus malin !



OLEMAINS
GAMES



Le jeu

Oublie les blind tests classiques : pas besoin de connaître les artistes ou les titres. Ici, il faut trouver la réponse liée au thème en question.

Par exemple sur le thème « bleu » :

- ♦ Qui sera le plus rapide à crier « **le Génie** » sur la musique d'Aladdin ?
- ♦ Face à quoi se trouvent **Calogero et Passi** dans leur tube mythique ?

Alors, quelle équipe remportera la victoire (de la musique) ?

Connecte ton téléphone à une enceinte, et monte le volume !



Comment jouer ?

Faites des équipes de 2 à 4 personnes. Si vous n'êtes que 3, faites alors des équipes d'une personne.

Place au centre de la table :
5 cartes Set face visible
et les 7 cartes Scoring.

Le joueur qui écoute le plus de musiques prend son téléphone et devient le premier DJ.

Il annonce à voix haute le thème qu'il préfère parmi les 5 cartes Set. Ce thème définit alors le type de réponses (toutes différentes !) qu'il faudra donner pendant les 7 musiques de ce thème.



Par exemple :

- ♦ Pour le thème « **Animaux** », les réponses sont des animaux
- ♦ Pour le thème « **Villes** », les réponses sont des villes.
- ♦ Etc.

Le DJ scanne le QR code de la carte qu'il a choisie pour lancer le premier Set. Dès que la musique démarre, les joueurs peuvent proposer des réponses.

Attention au retour de bâton : Si un joueur essaie trop de réponses, le DJ peut lui interdire de répondre pendant 5 secondes.

Le premier joueur à donner la bonne réponse **gagne la carte Scoring associée au numéro de la musique** et devient le DJ pour la chanson suivante : Il ne pourra donc pas y répondre.

Si à la fin de l'extrait aucun joueur n'a donné la bonne réponse, alors personne ne gagne le point et le DJ choisit le prochain DJ.

Si juste avant une chanson, **tu entends un petit jingle**, c'est que c'est une réponse "**presque**" ! Disséminés entre tous les thèmes, ce sont des jeux de mots aux sonorités approximatives qui peuvent déformer un peu la réponse.

Comment gagner ?

Chaque manche comporte 7 chansons. **L'équipe qui remporte le plus de cartes Scoring sur la manche** l'emporte et **garde la carte Set** du thème devant elle. En cas d'égalité à la fin d'une manche, l'équipe ayant gagné la carte Scoring la plus élevée l'emporte.

L'équipe perdante choisit le thème de son choix parmi les cartes Set restantes sur la table et on démarre une nouvelle manche.

La première équipe à gagner 2 manches a gagné la partie.