

TU VAS ADORER !



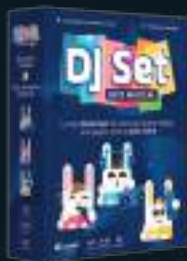
Le jeu de quiz moderne et déjanté : mime, fredonne, ou finis les paroles le plus vite possible !

Des millions de joueurs déjà conquis !



Devine le thème caché par la chanson : écoute, déduis, réponds !

Le cadeau qui rassemble : parfait pour jouer en famille ou entre amis.



Ne mime plus, fais mimer.

Fous rires garantis !



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

Survitaminé, pour des parties familiales endiablées



Un jeu féérique et magnifique où les rêves prennent vie, signé Bruno Cathala & Florian Sirieix et illustré par Seppy



SOUND TRACK



Charlye & Romaric Galonnier



Melissa Dib & Florence de Nazelle



3-7



8+



20'

Bienvenue dans Soundtrack, le jeu où tu laisses parler ta playlist !

MATÉRIEL

120

cartes
Situation

10

cartes
Humeur

30

jetons
Point



BUT DU JEU

Partager tes musiques du moment et être le plus en phase avec les autres joueurs.

MISE EN PLACE

Mets les cartes Humeur au centre de la table face visible et les cartes Situation en pile, face cachée. Prépare un moyen d'avoir de la musique. **Prêt ? C'est parti !**



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. ⚡ Le dernier joueur à être allé à un concert est le premier DJ. Les autres joueurs piochent une carte Situation.
2. ⚡ Le DJ choisit la musique de son choix et la lance. Si tu manques d'idées pour choisir une musique, scanne ce QR code pour accéder à notre playlist.
3. ⚡ En simultanée, chaque joueur choisit alors la carte Humeur qui colle le mieux à sa carte Situation et à la musique. Vous pouvez négocier entre vous, sans révéler votre carte Situation, et échanger vos cartes Humeur.
4. ⚡ Quand tout le monde a une carte Humeur face à lui, le DJ récupère toutes les cartes Situation sans les regarder et les mélange. Il révèle une par une les cartes Situation et essaie de les faire correspondre aux cartes Humeur sélectionnées par chaque joueur. Le DJ a le droit de réajuster ses correspondances, puis valide ses réponses pour qu'on passe au résultat !



FIN DE MANCHE ET SCORE

Si la situation est donnée à la bonne personne, alors le DJ et la personne concernée gagnent chacun un point.

Du coup à chaque manche, le DJ peut marquer autant de points qu'il y a de joueurs en jeu, et chaque joueur peut marquer 1 point.

Ensuite, le rôle de DJ passe à la personne sur sa gauche.

FIN DE PARTIE

Quand tout le monde a été DJ une fois (ou deux fois à 3 et 4 joueurs), la personne qui a le plus de points l'emporte !

VARIANTE À 3 JOUEURS

Au lieu de piocher une seule carte Situation, tu en prends 2. Tu prendras donc deux cartes Humeur et le DJ devra affecter 4 cartes Situation en tout sur les bonnes cartes Humeur.

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 ;-).

📷 @olemainsapp

🎵 #OlemainsGames

