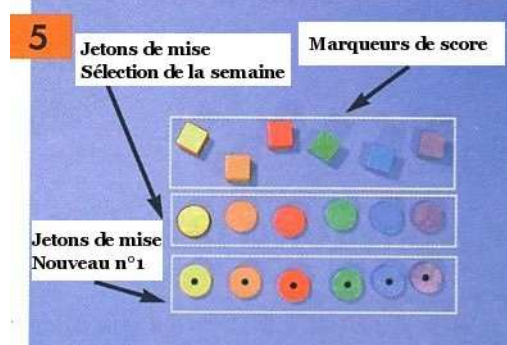
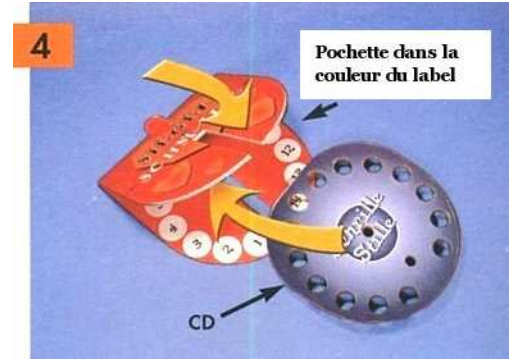
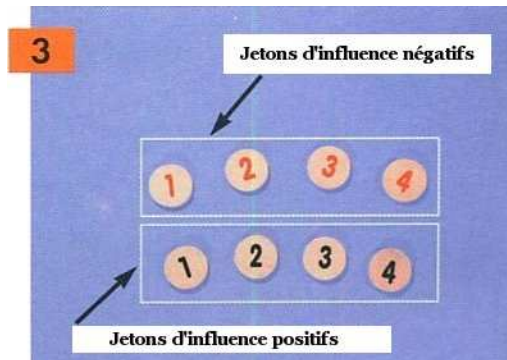
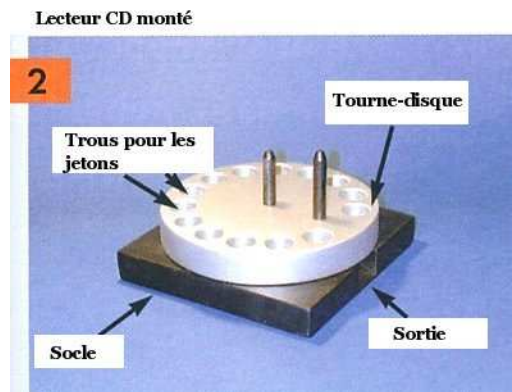
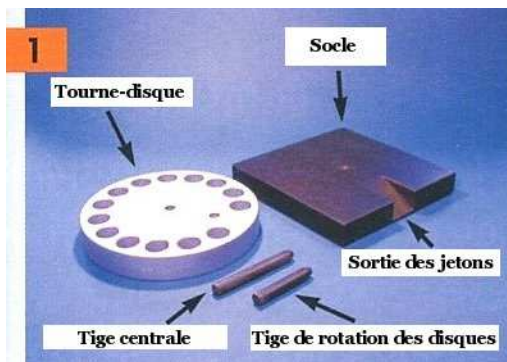


Matériel

1 plateau
 1 lecteur de CD en bois (avec un support, 2 tiges et un plateau tourne-disques)
 6 pochettes de CD de 6 labels (couleur) différents et 6 CD
 42 carte de groupes
 48 jetons d'influence

2 x 6 jetons de mise de 6 couleurs différentes (avec un point noir : "n°1", sans point noir : "Sélection de la semaine")
 6 marqueurs de score de 6 couleurs différentes
 14 marqueurs numérotés de 1 à 14
 1 couverture de CD numéroté
 1 sac de tissu noir
 les règles du jeu



Installation :

Chaque joueur reçoit un CD, une pochette et les marqueurs de points et jetons assortis.
 Mettez le plateau au milieu de la table et placez les 48 jetons d'influence dans le sac.
 Assemblez le lecteur de CD comme indiqué.
 Battez les cartes de groupes et placez le reste du matériel près du plateau.
 Désignez un meneur de jeu qui devra assumer quelques charges durant le jeu.

Déroulement du jeu :

- A. Phase de démarrage : La distribution des labels
- B. Les tours de jeu

1. Placer les jetons de mises et les jetons d'influence
2. Charger le lecteur de CD
3. Résultats du CD
4. Comptage des points
5. Règles des 30/50 points
6. Changement de label
7. Ajout d'un nouveau groupe
8. Préparation du tour suivant

C. Fin

A. Phase de démarrage :

Cette phase a lieu uniquement au début du jeu. Le meneur de jeu prend la pile de carte de groupes et annonce le nom du groupe et son label (couleur en bas). Ce groupe est placé sur la 14^{ème} place du classement. Il continue à retourner des cartes, jusqu'à ce que le classement soit rempli.

Un joueur peut, à tout moment, réclamer un label. Ce joueur prend la pochette correspondante. Son marqueur de score est placé à 0 sur la piste de score. Chaque joueur peut seulement réclamer un label, et le joueur qui prend le sien en premier réserve cette couleur.

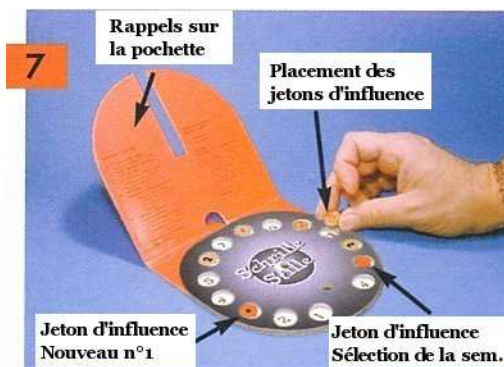
Le joueur aura des contrats avec les groupes qui ont sa couleur en bas de leur carte. Toutes les cartes de groupe sont en jeu, même celles dont le label n'est pas joué. Les marqueurs numérotés sont alors placés sur les groupes.

Maintenant le jeu peut commencer

B. Les tours de jeu :

1. Placer les jetons de mises et les jetons d'influence

Chaque joueur met son CD dans la pochette, de sorte qu'il puisse voir les nombres sur la pochette dans les trous sur le CD. Chaque joueur prend 7 jetons d'influence au hasard dans le sac noir. Il garde 5 jetons pour lui, et place 2 jetons à côté du plateau. Une fois que chacun a pris ses jetons, ceux qui ont été mis de côté retournent dans le sac.



Chaque joueur place ses 5 jetons d'influence et ses deux jetons de mise dans les trous sur son CD. Seul un jeton peut être placé dans chaque trou. Les trous correspondent à la position de chaque groupe dans le classement.

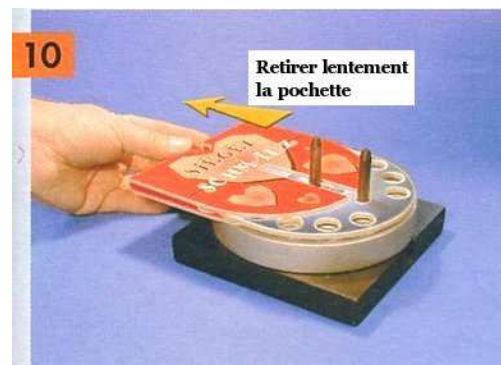
Une fois que tous vos jetons sont placés, remettez le CD et la pochette au meneur de jeu qui charge le CD dans le lecteur.

Attention : Gardez le CD fermé avec votre pouce et votre index de sorte que les jetons ne glissent pas.

2. Charger le lecteur CD.

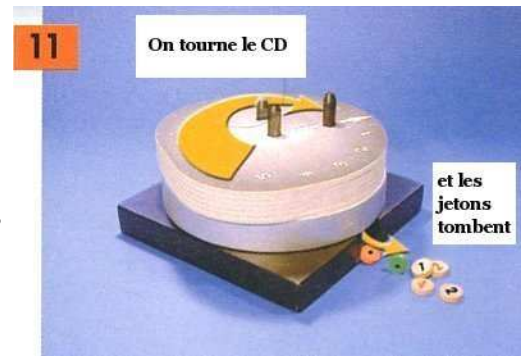
Le meneur de jeu s'assure que le tourne-disques est dans la position de départ et place le CD et la pochette dans le lecteur CD. Puis il tourne lentement la couverture jusqu'à ce que le CD repose sur le tourne-disque. Les jetons tomberont dans les trous du plateau. Laissez le CD sur le tourne-disques et empilez les autres CD sur le premier.

Après que tous les CD ont été chargés, placez le CD numéroté sur la pile de CD. Rendez-les pochettes à leur propriétaire.



3. Lire le lecteur de CD

- Le meneur de jeu tourne la pile de CD jusqu'à ce que le trou 14 soit au-dessus de la fente de sortie. Les jetons peuvent tomber.
- Les jetons vont sur la carte de groupe correspondante, selon le marqueur sur le groupe.
- Les jetons noirs sont ajoutés à l'endroit de la carte, et la déplacent vers le haut du classement. Les jetons rouge la déplacent vers le bas du classement. Les jetons de mise ajoutent 1 point chacun.



- a) Si le résultat est positif, le groupe remonte d'autant dans le classement (avec +3, le groupe passe de la place 14 à 11). Tous les groupes entre les deux positions descendent dans le classement.
- b) Si le résultat est négatif, la groupe chute d'autant. Et d'autres groupes remontent. Si une groupe chute au-delà de la 14ème place, il sort du classement. Les jetons et marqueurs placés sur la carte sont placés à côté du plateau.
- c) Si le résultat est 0, on passe au groupe suivant.

Important : Ne déplacez pas les marqueurs de position jusqu'à ce que tous les groupes soient déplacés. Les groupes sont déplacés en fonction de leurs marqueurs de position, pas de leur position du moment. On démarre du groupe n°14 avant de remonter le classement.

Il y a 3 cas spéciaux possibles :

- a) un groupe descend au-delà de 14. Il quitte le classement
- b) Si un ou plusieurs quitte le classement, il y aura des espaces vides. Assurez-vous que les espaces vides soient seulement en bas du classement.
- c) Aucun groupe ne peut obtenir mieux que la place de n°1.

4. Marquer des points de victoire

Une fois que tous les mouvements effectués, les 6 premiers marquent des points pour leurs labels. Des points négatifs seront marqués pour les groupes qui ont chuté dans les classements et les jetons de mise négatifs.

Top 6 : Pour le groupe n°1, ses labels marquent 6 points, le n°2 marque 5 points. Si une groupe a un contrat avec plusieurs labels, les deux marquent le total des points.

Nouveau n° 1 : Tous ceux qui ont misé leur jeton "n°1" sur le nouveau n°1 marquent un bonus de 5 points. Avoir misé sur un autre groupe ne donne pas de pénalité.

Sélection de la semaine : Chaque joueur marque un bonus selon le nombre de rangs que le groupe sur lequel il a misé monte dans le classement.

Points négatifs : Sélection de la semaine : si un joueur mise sur un groupe qui descend dans le classement, le joueur perd autant de points. Si un groupe quitte le classement, on considère qu'il tombe à la 15ème place.

Zone dangereuse : Les groupes de la 11ème à la 14ème place sont en danger. Si le marqueur de position est un nombre plus petit que sa position actuelle, le groupe quitte le classement.

Les labels d'un groupe qui quitte le classement perdent 2 points.

La manière la plus facile de gérer le décompte est de procéder dans l'ordre suivant pour chaque joueur :

1. Top 6
2. Nouveau n°1
3. Groupes de la semaine
4. Chute du classement

Déplacez ensuite le marqueur de score du joueur sur la piste de score.

5. La règle des 30/50 points

- Si le joueur de tête a atteint 30 points pour la première fois, on exécute l'étape suivante avant de commencer le prochain tour.

Enlevez les groupes qui sont aux 3 premières places du classement. Tous les autres groupes progressent d'autant. De nouveaux groupes entrent dans le bas du classement.

- Exécutez la même procédure quand le joueur de tête passe les 50 points.

- Dans les deux cas, les groupes enlevés n'enlèvent pas de points à leurs labels.

6. Changement de label

- Après avoir décompté chaque tour, et avant d'en commencer un nouveau, chaque joueur peut échanger son label avec un de ceux qui n'a pas été choisi. Le joueur prend la pochette et les jetons correspondant.

- Le changement coûte 5 points de victoire.

- Si plusieurs joueurs souhaitent changer de label, le joueur qui est dernier choisit en priorité.

7. Nouveaux groupes

- Des groupes ont sans doute quitté le classements durant le tour (particulièrement en raison de la règle des 30/50).

- De nouveaux groupes sont piochés et placés sur les espaces vides en bas du classement.

8. Préparation du tour suivant

- Disposez les marqueurs de position de sorte que chaque groupe ait le marqueur correspondant à sa position actuelle dans le classement.

- Remettez les jetons d'influence dans le sac. Les joueurs reprennent leurs jetons de mise et leur CD.

- Commencez un nouveau tour à la phase 1, avec la pioche de 7 jetons par les joueurs.

C. Fin du jeu

Le joueur qui le premier atteint 70 points remporte la victoire. Si plusieurs joueurs atteignent 70, le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Règles résumées :

Placez les cartes de groupe et choisissez les labels

- Placez les groupes sur les cases de 14 à 1
- Les joueurs exigent une couleur de label.
- Les marqueurs de position sont mis sur les cartes de groupe

Placez les jetons de mise et d'influence

- Chaque joueur pioche 7 jetons, et en met 2 de côté
- 5 jetons vont sur le CD, ainsi que 2 jetons de mise
- Le meneur de jeu charge les CD

Ecoutez les CD

- Ecoutez chaque CD de 14 à 1.
- La somme de points déplace chaque groupe
- Le déplacement de chaque groupe est basé sur son marqueur de position, pas sur sa position actuelle.
- Les jetons de mise sont placés sur les groupes
- Les groupes qui tombent en-dessous de 14 sont mis de côté.

Points

- Points positifs pour les groupes du Top 6
- Mise correcte pour le n°1 = +5 points
- La sélection de la semaine donne des points positifs ou négatifs selon les rangs gagnés ou perdus
- Chaque groupe quittant le classement donne -2 points

La règle des 30/50 points

Quand le principal joueur passe les 30 ou 50 points, il enlève les 3 premiers groupes du classement.

Le nouveau tour

- Changement de label contre 5 points de victoire.
- De nouveaux groupes sont ajoutées pour remplir les places vides.
- Remettez à zéro les marqueurs de position
- Remettez les jetons dans le sac, les jetons de mise et les CD retournent aux joueurs.

Fin du jeu

- Le jeu s'arrête quand un joueur ou plus dépassent 70 points. Celui qui a le plus de points l'emporte.