

ANATOMIE DES ÉLÉMENTS



Les cartes Œuvre

Les cartes Œuvre occupent une place centrale dans le jeu, et plusieurs actions s'appuient sur le répertoire d'œuvres que chaque joueur va se constituer. Une carte Œuvre se présente comme ceci :



A L'ÉPOQUE DE L'ŒUVRE

Il en existe 5 différentes :



L'époque Contemporaine est un joker qui peut remplacer n'importe quelle époque.

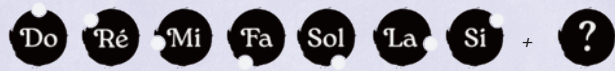
B LES SIÈGES

Ils permettent de placer le public dans la salle de concert. Ils existent aussi sous forme de jetons que l'on peut gagner dans le conservatoire.



C LES TONALITÉS

Elles permettent de faire entrer les musiciens dans l'orchestre. Il en existe 7 différentes, ainsi que la tonalité Joker qui peut remplacer n'importe quelle autre tonalité.



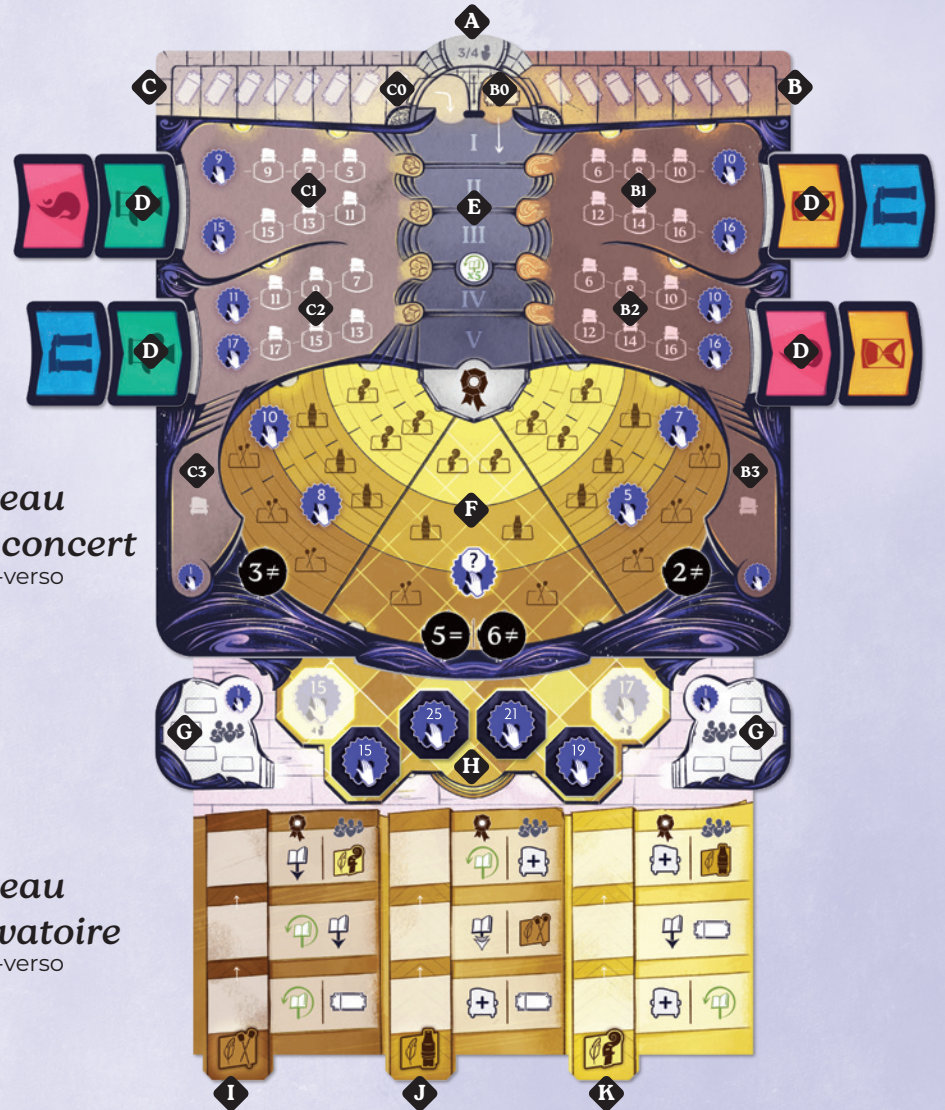
Les mentions « min », « MAJ », « b » et « # » ne sont pas utilisées dans le jeu.

Joker

D TITRE, COMPOSITEUR ET DATE DE L'ŒUVRE

Plateau Salle de concert Recto-verso

Plateau Conservatoire Recto-verso



A Face correspondant au nombre de joueurs en jeu

D Jetons Tendance

G Quatuors

B Côté Pair :

E Escalier (décompte des manches)

H Jetons Soliste

- B0** Début de la file d'attente
- B1** Balcon
- B2** Parterre
- B3** Corbeille (sièges illimités)

F Zone Orchestre : elle est divisée en fonction des instruments qui la composent et des conditions à résoudre lors de l'action « Passer le concours »

Pistes du conservatoire de l'action « Former » :

- I** Instruments à percussion
- J** Instruments à vent
- K** Instruments à cordes

Plus d'explications à la page 5 des règles.

C Côté Impair :

- C0** Début de la file d'attente
- C1** Balcon
- C2** Parterre
- C3** Corbeille (sièges illimités)

Plus d'explications à la page 6 des règles.