



Sébastien Datiche
et Cyrille Sellier



Valériane Holley

ODÉON

Livret de règles

Le public se presse devant les portes closes d'une salle de concert mythique. La tension est à son comble lorsque les premières notes s'échappent des instruments. C'est un nouvel orchestre que les spectateurs découvrent ce soir. Il regroupe les meilleurs musiciens issus du conservatoire, cofondé par plusieurs grands compositeurs. C'est votre conservatoire. Après une longue carrière consacrée à la musique, vous avez décidé de former la future génération d'artistes.

Mais que se passe-t-il derrière les murs de ce conservatoire ?
Comment atteindre l'excellence ?
À vous de jouer...



But du jeu

Vous avez 5 manches pour former vos musiciens, améliorer leur répertoire d'œuvres, les faire concourir pour entrer dans l'orchestre aux meilleures places et, finalement, attirer un maximum de spectateurs. Si vous obtenez le plus d'applaudissements, vous gagnerez la partie.



Matériel

- 2 plateaux recto-verso :
 - 1 plateau Salle de concert
 - 1 plateau Conservatoire
- 98 cartes :
 - 82 cartes Œuvre réparties en 5 époques
 - 12 cartes Cahier de musique
 - 4 cartes Aide de jeu
- 54 jetons :
 - 15 jetons Siège
 - 24 jetons Solfège (6/joueur) de 3 types : 12 noires, 4 blanches, 8 doubles soupirs
 - 8 jetons Tendance
 - 6 jetons Soliste
 - 1 jeton Premier joueur
- 65 meeples :
 - 60 meeples Spectateur/Musicien (15/joueur)
 - 4 meeples Métrologue (1/joueur)
 - 1 meeple Chef d'orchestre
- 4 pupitres (1/joueur)
- 1 carnet de scoring



Retrouvez l'anatomie des cartes et des plateaux sur la feuille annexe.

Mise en place

1. Assemblez les plateaux Conservatoire et Salle de concert au centre de l'aire de jeu. Pour le plateau Salle de concert, choisissez la face selon le nombre de joueurs (2 ou 3/4 joueurs). Le plateau Conservatoire est placé sur une face au hasard.

2. Placez le meeple Chef d'orchestre sur la marche **I** de l'escalier de la salle de concert qui permettra le décompte des manches.

3. Mélangez les jetons Tendance et placez-en 2 au hasard dans chacune des 4 zones latérales de la salle de concert.
Si à la fin de cette étape une époque apparaît en double dans une zone, défaussez le jeton en double. Dans ce cas, il n'y aura qu'une seule tendance pour cette zone.

4. Mélangez les 2 paquets de cartes Œuvre selon leur dos et positionnez-les de chaque côté de la salle de concert. Révélez les 4 premières cartes Œuvre de chaque paquet, face visible.

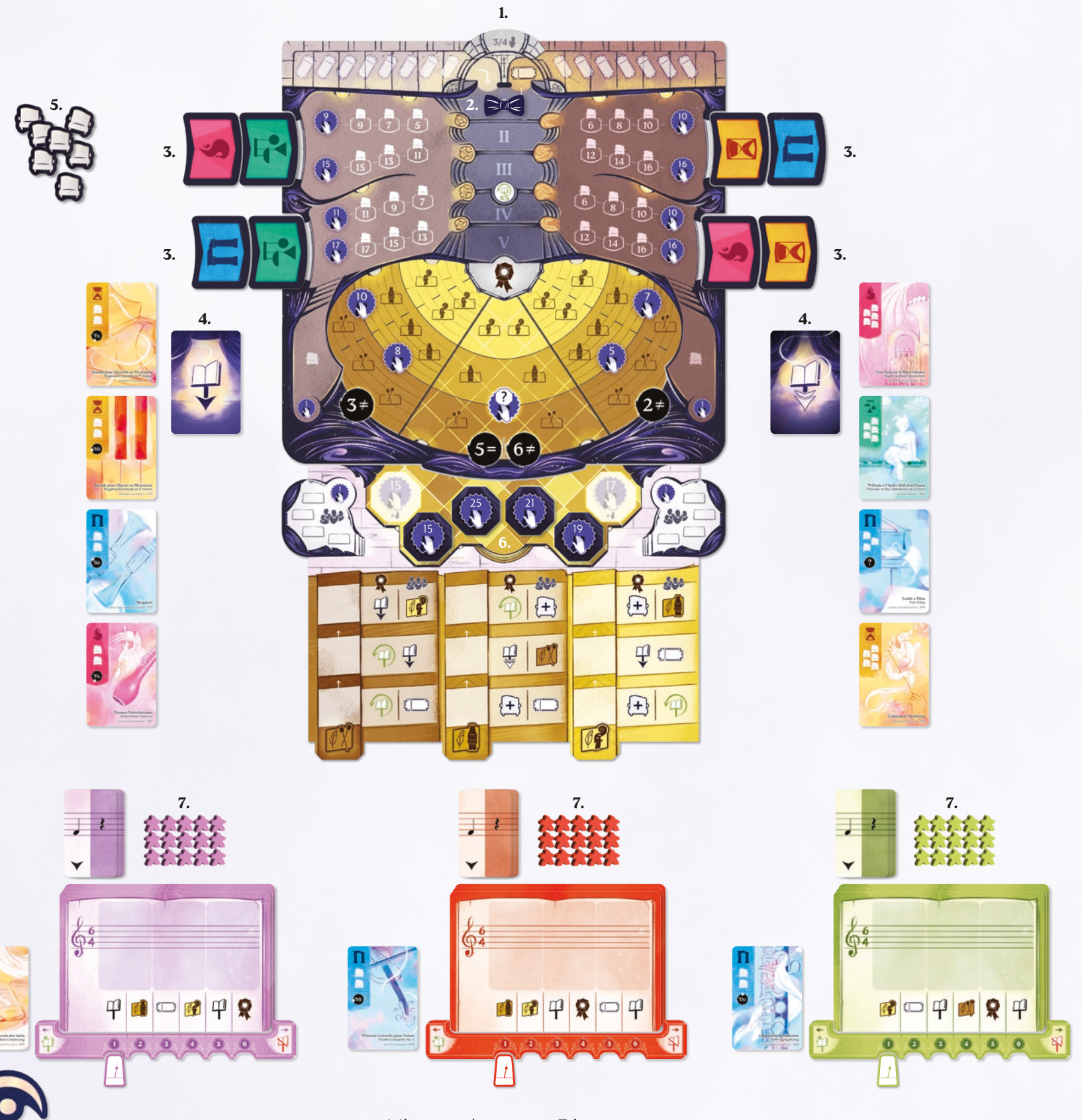
5. Placez les jetons Siège à côté du plateau de jeu.

6. Placez les jetons Soliste au-dessus du conservatoire en fonction du nombre de joueurs :

- À 2 joueurs : 25, 21, 15
- À 3 joueurs : 25, 21, 19, 15
- À 4 joueurs : 25, 21, 19, 17, 15, 15

7. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :
 - 3 cartes Cahier de musique,
 - 1 pupitre au-dessus duquel il pose ses cartes Cahier de musique après les avoir mélangées,
 - 15 meeples Spectateur/Musicien de sa couleur,
 - 6 jetons Solfège : 1 blanche, 2 doubles soupirs, 3 noires,
 - 1 carte Œuvre d'une valeur de 1 temps distribuée au hasard,
 - 1 meeple Métrologue.

8. Celui qui applaudit le plus fort reçoit le jeton Premier joueur.



Mise en place pour 3 joueurs

Principe du jeu

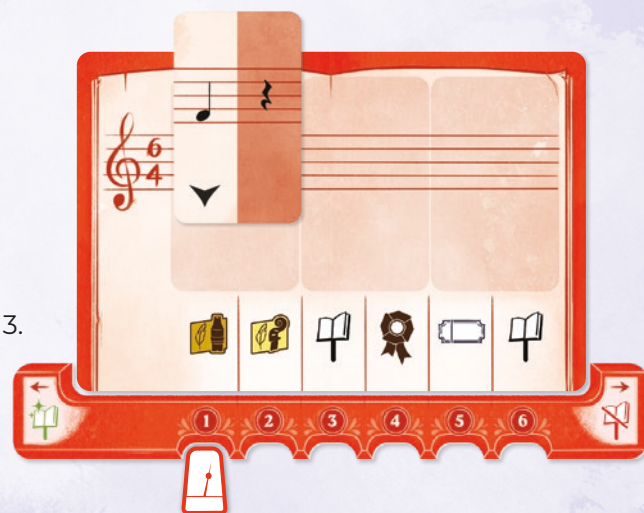
Le jeu se déroule en 5 manches composées de 4 phases :

1. COMPOSITION
2. RÉOLUTION DES ACTIONS
3. ACCUEIL DU PUBLIC
4. PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

1. COMPOSITION

Tous les joueurs composent en même temps une mesure de 6 temps sur leur carte Cahier de musique.

- Une composition consiste à positionner les jetons Solfège de façon à faire pointer une flèche vers l'action choisie sur la carte Cahier de musique.
- Il n'est pas obligatoire de poser tous les jetons Solfège, il faut en poser au minimum 3.
- Les jetons Solfège ne doivent pas dépasser des bords du cahier de musique, c'est-à-dire des zones de pose sombres.
- Chaque jeton vise une action spécifique du cahier. Les actions seront résolues de gauche à droite.



Les jetons Solfège

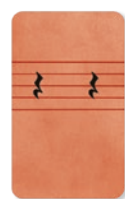
Les jetons Solfège sont utilisables recto-verso, le recto et le verso pointant 2 actions différentes. Un jeton Solfège doit toujours reposer entièrement sur la carte Cahier de musique ou sur 2 autres jetons Solfège. Il en existe 3 types :



NOIRE ▼
Permet de réaliser l'action pointée 1 FOIS (à l'exception de l'action « Apprendre »).



BLANCHE ▼
Permet de réaliser l'action pointée 2 FOIS (à l'exception de l'action « Apprendre »).

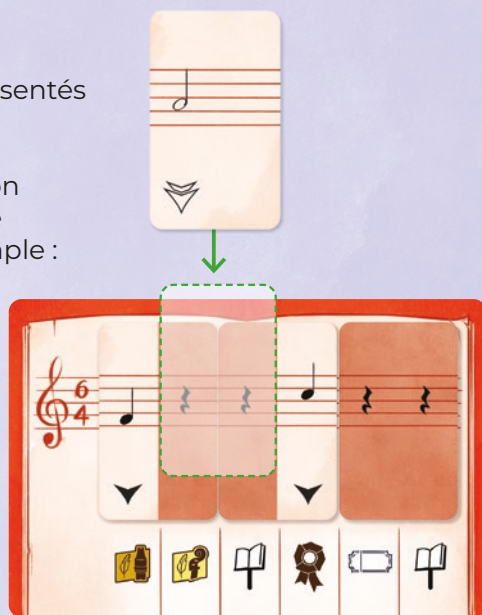


DOUBLE SOUPIR
Ne permet pas de réaliser une action mais aide les joueurs à trouver de nouvelles combinaisons.

Les soupirs

Lorsque deux soupirs, représentés par 2 zones sombres, sont juxtaposés, ils peuvent être recouverts par un autre jeton Solfège afin d'augmenter le nombre d'actions, par exemple :

Ici, la superposition d'un 3^e jeton Solfège permet de pointer l'action 2 afin de la réaliser pendant la phase de résolution des actions.



2. RÉOLUTION DES ACTIONS

Les actions vont être résolues dans l'ordre des temps figurant sur les cartes Cahier de musique, de 1 à 6, en commençant par le premier joueur :

- Tous les joueurs concernés, c'est-à-dire ceux qui ont positionné au moins une flèche en face du premier temps, vont réaliser la 1^{re} action, l'un après l'autre dans le sens horaire.
- Procédez de la même façon pour les actions suivantes jusqu'à la 6^e action.
- Les joueurs utilisent leur métronome pour suivre l'ordre des actions. Pour cela, il doit être placé sous le pupitre afin de pointer l'action en cours de résolution.

RAPPEL : À l'exception de l'action « Apprendre », les actions qui sont pointées par un jeton Solfège Noire sont réalisées 1 fois, les actions pointées par une blanche sont immédiatement réalisées 2 fois.



Exemple : Camille est première joueuse. Elle joue la 1^{re} action 1 fois, car elle a positionné un jeton Solfège Noire en face, puis elle jouera la 2^e action 1 fois et la 5^e action 2 fois.

• Actions du Cahier de musique •

SYMBOLES

ACTIONS



APPRENDRE :

Prendre une carte Œuvre ou et la placer à gauche de son pupitre, dans la zone des œuvres non jouées. Vous pouvez choisir la première carte de la pioche **OU** parmi les cartes face visible ; dans ce cas, révéléz immédiatement une nouvelle carte.

Si vous jouez un jeton Solfège Blanche sur cette action, vous devez obligatoirement prendre une œuvre. S'il n'y a plus de carte Œuvre disponible, l'action n'a aucun effet.



PATIENTER :

Placer un spectateur dans une file d'attente de la salle de concert. Si vous jouez un jeton Solfège Blanche, placez 2 spectateurs répartis librement entre les 2 files d'attente. Les spectateurs sont placés sur la 1^{re} case libre en partant du début de la file d'attente et à la suite de ceux déjà positionnés.



FORMER :

Placer ou avancer le musicien de sa couleur sur la piste du plateau Conservatoire correspondant à la famille d'instruments (cordes, percussions, vents) :

- Il ne peut y avoir qu'un seul musicien de votre couleur sur une même piste.
- Il peut y avoir plusieurs musiciens de couleurs différentes sur une même case.

Se former au conservatoire permet de réaliser plusieurs actions supplémentaires, détaillées à la page 6.



Si le musicien atteint la 3^e case de progression, il a le choix entre 2 paires d'actions :

- réaliser l'action de gauche (1.) et passer un concours,
- ou réaliser l'action de droite (2.) et rejoindre un Quatuor.



Jouer une action « Former » sur une des trois familles d'instruments au choix.



PASSER UN CONCOURS :

Prendre un musicien du conservatoire, quelle que soit sa position sur la piste, et le placer dans l'orchestre en respectant sa famille d'instruments. **Les conditions de passage d'un concours sont décrites à la page 6. Si un joueur ne remplit pas ces conditions, son musicien rejoint un des Quatuors.**

Si un joueur n'a aucun musicien dans le conservatoire, cette action est sans effet.



• Actions du conservatoire •

Le conservatoire permet de réaliser plusieurs actions supplémentaires au choix parmi celles séparées par un |.

SYMBÔLES	ACTIONS
	Prendre une carte Œuvre ou et la placer à gauche de son pupitre .
	Récupérer une œuvre déjà jouée, située à droite du pupitre , et la replacer sur la gauche du pupitre .
	Prendre un jeton Siège.

Passer un concours

Pour passer un concours, votre musicien doit jouer des cartes Œuvre qui correspondent à la condition indiquée sur l'orchestre:

- A** Jouer 2 œuvres de tonalités différentes.
- B** Jouer 3 œuvres de tonalités différentes.
- C** Zone centrale (solistes): jouer 5 œuvres de tonalités identiques OU jouer 6 œuvres de tonalités différentes.

25 Lorsque'un joueur place un musicien dans la zone des solistes, il prend immédiatement un des jetons Soliste disponibles au-dessus du conservatoire. S'il n'y a plus de jeton Soliste disponible, il n'est plus possible de placer un musicien dans cette zone.

- Il déplace ensuite son musicien vers une place libre de la zone correspondant à sa famille d'instruments: les percussions , les vents ou les cordes .

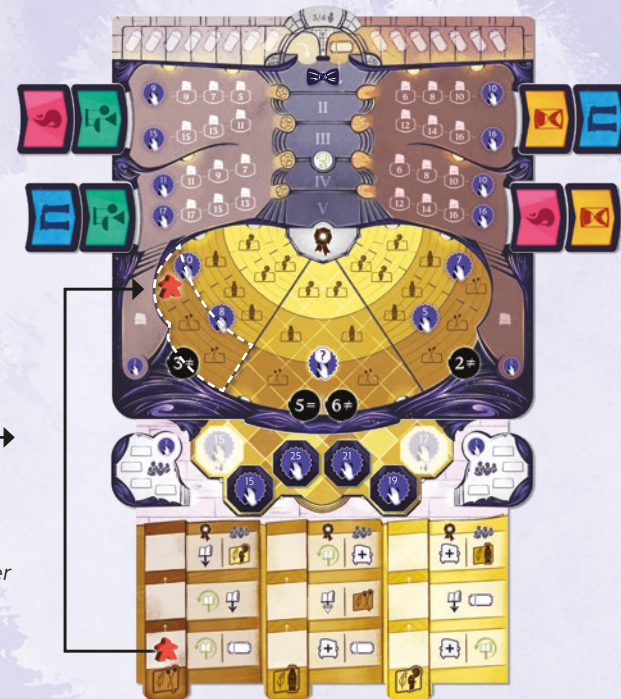
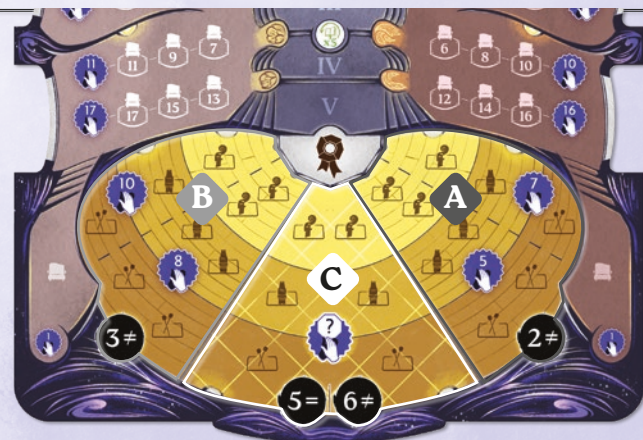
S'il n'y a plus de places dans l'orchestre, le musicien rejoint un Quatuor.

Si les deux Quatuors sont complets, le musicien est repris par le joueur, il ne peut pas être placé sur le plateau.

- Les cartes Œuvre jouées sont placées à droite de votre pupitre .



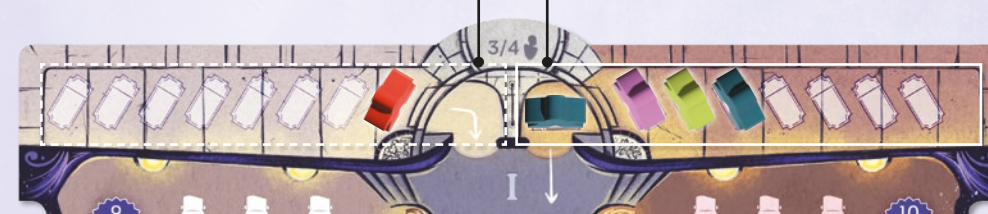
Exemple : Florian a collectionné 3 œuvres qui portent des tonalités différentes : Fa, Mi et une tonalité Joker qui compte pour n'importe quelle autre. Il peut déplacer son musicien du conservatoire, alors placé sur la 1^{re} case de la colonne des percussions, vers l'orchestre en respectant la zone de la famille d'instruments.



3. ACCUEIL DU PUBLIC

À la fin de chaque manche, les ouvreurs et ouvreuses vont faire entrer le public de la file d'attente, d'abord du côté Pair, puis du côté Impair. L'ordre d'entrée dans la salle est déterminé par la position des spectateurs dans la file d'attente.

1. Côté Pair : entre en premier dans la salle de concert
2. Côté Impair : entre lorsque la file d'attente côté Pair est vide



Dans cet exemple, le joueur bleu fait entrer son spectateur en premier, côté Pair, suivi du joueur violet, puis du vert, et enfin à nouveau du bleu. Le joueur orange fera entrer en dernier son spectateur du côté Impair.

Entrer dans la salle consiste à placer chaque spectateur de la file d'attente sur un siège. Pour cela :

- Classez vos cartes Œuvre non jouées par époque, en fonction des jetons Tendance de la zone où vous souhaitez prendre place dans la salle.
- Quand c'est au tour d'un spectateur de votre couleur de se placer dans la salle, comptez le nombre de sièges présents sur les cartes Œuvre que vous souhaitez utiliser, ajoutez éventuellement des sièges au total en défaussant des jetons Siège. Votre spectateur peut prendre place sur un siège dont le numéro est inférieur ou égal au nombre de sièges que vous avez compté.
- Les cartes Œuvre jouées sont placées à droite de votre pupitre .

Si un joueur ne dispose pas de cartes Œuvre suffisantes pour faire entrer un spectateur dans la salle, le spectateur est placé dans les corbeilles sur les côtés de l'orchestre et rapportera 1 point en fin de partie.



Céline



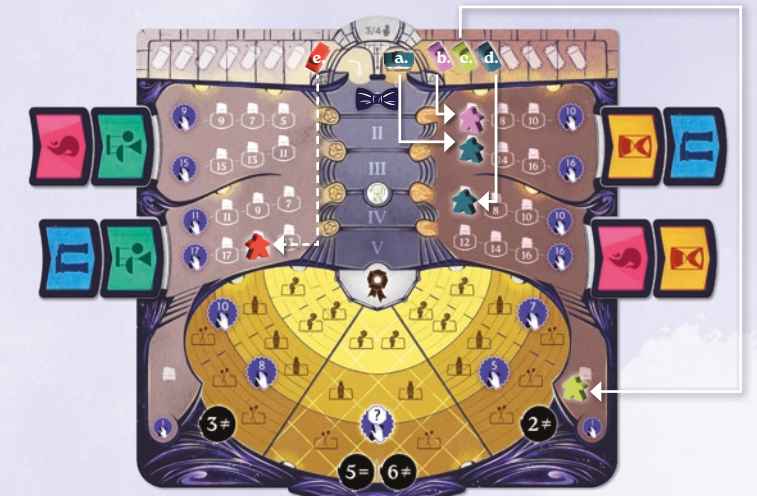
Sébastien



Cyrille



Valériane



a. Céline est la joueuse bleue, elle a 2 spectateurs à placer dans la salle.

Elle souhaite placer le premier au balcon Pair, où le public souhaite écouter des œuvres Baroque et/ou Classique. Parmi les cartes Œuvre qu'elle a collectionnées, elle choisit une œuvre Baroque et une œuvre Classique qui totalisent 10 sièges, et défausse 2 jetons Siège pour prendre la place n° 12 du balcon Pair.

b. Ensuite, c'est à Sébastien, le joueur violet, de placer son spectateur sur le siège n° 6 du balcon Pair. Il utilise sa carte Œuvre Contemporaine comme joker.

c. Cyrille, le joueur vert, ne peut pas placer son spectateur, car il lui manque 1 siège. La place n° 6 du balcon Pair étant déjà occupée, il aurait besoin d'un total de 8 sièges pour prendre la place suivante. Il place donc son spectateur dans la corbeille, sur les côtés de l'orchestre.

d. C'est de nouveau à Céline de jouer. Grâce à ses 2 dernières œuvres Romantique qui totalisent 4 sièges et en défaussant 2 jetons Siège, elle installe son 2^e spectateur à la place n° 6 du parterre Pair.

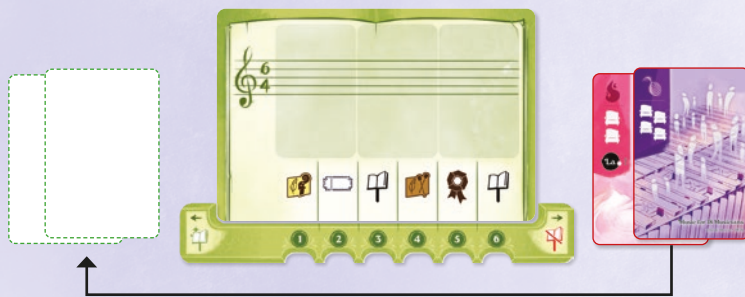
e. C'est enfin le tour de Valériane, joueuse orange, de placer son spectateur côté Impair.

4. PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

- Chaque joueur enlève ses jetons Solfège et place la carte Cahier de musique utilisée pendant cette manche sous la pile de cartes Cahier de musique pour révéler la suivante.
- Le jeton Premier joueur change de main dans le sens horaire.
- Avancez le meeples Chef d'orchestre d'une case sur l'escalier: la manche suivante peut commencer.

UNIQUEMENT APRÈS LA MANCHE III :

tous les joueurs récupèrent jusqu'à 5 œuvres déjà jouées  pour les replacer côté non jouées .



UNIQUEMENT APRÈS LA MANCHE IV:

les joueurs ont le droit de choisir parmi les 2 cartes Cahier de musique restantes, celle qu'ils souhaitent utiliser pour la phase Composition de la dernière manche.



FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 5^e manche, additionnez tous les Applaudissements  :

- des meeples Spectateur présents dans la salle, y compris ceux installés dans les corbeilles de chaque côté de l'orchestre,
- des meeples Musicien présents dans l'orchestre,
- des jetons Soliste éventuellement gagnés,
- des meeples Musicien entrés dans les Quatuors.

Celui qui remporte le plus grand nombre d'applaudissements gagne la partie !

Bravo, vos compositions sont entrées dans l'histoire !

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'œuvres, déjà jouées ou non, remporte la partie. Sinon les joueurs se partagent la victoire.

				
				
				
				
SCORE				

Crédits



Auteurs : Sébastien Datiche, Cyrille Sellier
Direction artistique et illustrations : Valériane Holley
Conseils artistiques (musique classique) : Jérôme Voisin
Relecture : Arnyanka
Traduction : Camille Bonnard
Règles : Open Your Eyes Games

Remerciements des auteurs. Pour leurs conseils et le temps qu'ils ont accordé aux tests et aux relectures : Céline et Florian Grenier, Angélique et Rémy Pittino, Yannig Regnard, Sébastien Faucheux, Marc Sellier, Axel Sellier, à tout le public qui a testé le jeu dans les différents festivals qui nous ont accueillis, au public et au jury du festival de Lacanau en jeu qui nous ont offert deux magnifiques récompenses. Pour leur soutien : Marylène, Floriane, Alex, Virgil, Cyrille, Bruno et Patrice, les joueurs de l'association Dans le blanc des jeux et tous nos proches, dont la liste déborderait largement de cette page !