

SYMPHONIMO®

un jeu de Robert Brouwer



Illustrations de Dominique Mertens



STRATOSPHERES

Studio d'exploration ludique

Vous dirigez un orchestre prestigieux constitué des animaux les plus virtuoses.

Vous cherchez à recruter de nouveaux musiciens, mais vous êtes très exigeant sur l'équilibre de votre formation musicale : à vos yeux, seul un soliste ou un quatuor parfaitement équilibré permettent d'obtenir une belle harmonie.

Soyez donc très rigoureux dans vos choix, et si vous pouvez aider à semer le désordre dans la formation de vos concurrents, le plaisir n'en sera que meilleur...

L'Auteur et l'Éditeur remercient chaleureusement Michael Schacht pour le mécanisme de distribution des cartes, également utilisé dans Coloretto®.

SYMPHONIMO® est une localisation française du jeu AUDITION®, aux éditions 999 GAMES®.



Tous droits réservés

Matériel

88 cartes Musicien de 11 familles différentes

Le numéro sur chaque carte indique le nombre d'exemplaires total dans le jeu (il y a 3 cartes de valeur 3, 8 cartes de valeur 8...)



6 cartes Chefs d'orchestre
Chacun avec une face *Classique*
et une face *Grand Maestro**.



(*) : Pour jouer la variante uniquement. Voir page 14

Mise en place

- Commencez par ranger dans la boîte certaines familles de cartes, selon le nombre de joueurs :

2 joueurs Rangez toutes les cartes 10, 11, 12 et 13 :



3 joueurs Rangez toutes les cartes 11, 12 et 13 :



4 joueurs Rangez toutes les cartes 12 et 13 :



5 joueurs Rangez toutes les cartes 13 :



6 joueurs Utilisez toutes les cartes.

- Mélangez les cartes Musicien conservées pour former une pioche face cachée.
- Prenez autant de cartes Chef d'orchestre qu'il y a de joueurs et placez-les en ligne (face **Classique**). Rangez les cartes Chef d'orchestre restantes dans la boîte.
- La dernière personne à avoir joué d'un instrument de musique commence la partie.

Aperçu

A tour de rôle, les joueurs piochent et posent un Musicien devant un Chef d'orchestre. Chacun d'eux peut en accueillir jusqu'à 4. A tout moment, un joueur peut décider de ne pas piocher et d'emporter à la place l'un des Chefs d'orchestre pour prendre possession de toutes ses cartes Musicien et constituer son propre orchestre.

Seuls les Musiciens **Solistes** ou en **Quatuor** remporteront des points en fin de partie, alors faites les bons choix !

• Mise en place partie à 4 joueurs •



Chefs
d'orchestre



Pioche

← Espaces
libres pour
le placement
des Musiciens

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs manches. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, le joueur actif doit choisir l'une des deux actions suivantes :

A. Piocher une carte Musicien et la placer face visible sous l'un des Chefs d'orchestre.

OU

B. Emporter un Chef d'orchestre avec toutes ses cartes Musicien.

A. Piocher

Le joueur retourne la première carte de la pioche et la pose face visible sous le Chef d'orchestre de son choix.

Il ne peut jamais y avoir plus de quatre Musiciens sous un même Chef d'orchestre.

C'est ensuite à son voisin de gauche de choisir son action.

On ne peut donc JAMAIS emporter de Chef d'orchestre juste après avoir pioché, il faut attendre son prochain tour, avec le risque de le voir emporté par un autre joueur...



Pioche

B. Emporter

Le joueur **ne pioche pas** et choisit à la place un Chef d'orchestre qu'il place devant lui. Il récupère alors tous les Musiciens qui étaient sous cette carte, pour les classer dans sa propre zone de jeu, constituant ainsi son orchestre personnel.

On ne peut jamais emporter un Chef d'orchestre qui ne possède aucun Musicien, mais on peut tout à fait en choisir un qui en possède moins de 4.

Le joueur doit organiser ses Musiciens par famille, en les empilant de sorte que chacun puisse parfaitement identifier la valeur des cartes et leur nombre exact.



Ce joueur ne participe plus à la manche (il ne peut plus Piocher ou Emporter) et c'est au joueur suivant de jouer son tour.



• Zone du joueur •



Fin de la manche

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont emporté un Chef d'orchestre avec ses cartes Musicien.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul Chef d'orchestre en jeu, le dernier joueur encore actif peut tout à fait Piocher plusieurs fois pour compléter la colonne de Musiciens (selon sa volonté et dans la limite de 4) avant de choisir d'emporter l'ensemble.

Rappel : Il ne peut pas emporter le Chef d'orchestre si aucune carte Musicien n'y est associée. Au moins 1 Musicien doit lui être attribué.

Quand la manche est terminée, tous les joueurs replacent leur Chef d'orchestre au centre de la table et une nouvelle manche commence. **Le joueur qui a emporté son Chef d'orchestre en dernier lors de la manche précédente commence cette nouvelle manche.**

Important : Le score des joueurs ne sera calculé qu'à la toute fin de la partie, lors du **décompte final.**

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur pioche **la toute dernière carte Musicien** pour l'attribuer à un Chef d'orchestre, chaque joueur encore en jeu n'a plus que 2 possibilités :

B. Emporter un Chef d'orchestre avec toutes ses cartes Musicien, et mettre fin à sa partie.

OU

C. Terminer sa partie sans emporter de Chef d'orchestre.

Le joueur qui a pioché la dernière carte sera ainsi le dernier à mettre fin à sa partie.



Il est donc tout à fait possible que le jeu se termine avec quelques Musiciens non attribués laissés au centre de la table.

Lorsque tous les joueurs ont mis fin à leur partie, on passe au **décompte des points**.

Décompte final

Chaque joueur compte maintenant les points que lui rapportent ses Musiciens :

1 Musicien seul (SOLISTE) vaut 1 point.

Un ensemble de 4 Musiciens identiques (QUATUOR) vaut 5 points.

Toute autre combinaison vaut 0 point.

IMPORTANT :

Les Musiciens d'une même famille constituent toujours un ensemble unique.

Ainsi, 5 Musiciens identiques ne constituent pas 1 Quatuor + 1 Soliste.

De même, 8 Musiciens identiques ne constituent pas 2 Quatuors.

Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

En cas d'égalité, celui qui possède le plus de Quatuors l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, partagez-vous la victoire et rejouez immédiatement !

• Score du joueur : $5 + 1 + 5 = 11$ pts •

0 pt



3 cartes

0 pt



2 cartes

5 pts



4 cartes / QUATUOR

1 pt



1 carte / SOLISTE

5 pts



4 cartes / QUATUOR

0 pt



8 cartes



Variantes

Les joueurs peuvent utiliser les variantes suivantes pour rendre le jeu plus difficile. Ils peuvent utiliser ces deux variantes individuellement ou les combiner.

VARIANTE GRAND MAESTRO



Retournez 1 ou plusieurs Chefs d'orchestre sur leur face Grand Maestro.

Vous pouvez choisir ces cartes ou les sélectionner au hasard, ou même toutes les retourner sur leur Verso. Dès lors, elles seront utilisées sur cette face jusqu'à la fin du jeu.

Pendant la partie, lorsque vous choisissez d'emporter 1 Chef d'orchestre qui est sur sa face Grand Maestro, **vous devez appliquer le pouvoir** spécial représenté :



2 cartes maxi : Il ne peut pas y avoir plus de 2 cartes Musicien sous ce Chef d'orchestre, au lieu de la limite habituelle de 4.



Passer 1 carte à gauche : Le joueur qui emporte ce Chef d'orchestre **doit** choisir l'une des cartes Musicien placées dessous et la passer à son voisin de gauche. Ce joueur **doit** ajouter cette carte à sa collection personnelle.



Défausser 1 carte : Le joueur qui emporte ce Chef d'orchestre **doit** d'abord défausser l'une des cartes Musicien placées en dessous. Placez les cartes ainsi défaussées de manière à former une **rangée face visible** près de la zone de jeu. Ces cartes ne font plus partie du jeu, mais les joueurs peuvent toujours les regarder.



Défausser 1 de vos musiciens : Le joueur qui emporte ce Chef d'orchestre **peut** défausser l'une de ses cartes Musicien, face visible. Il **ne peut pas** défausser une carte Musicien associée au Chef d'orchestre qu'il vient de prendre. Placez les cartes ainsi défaussées de manière à former une **rangée face visible** près de la zone de jeu. Ces cartes ne font plus partie du jeu, mais les joueurs peuvent toujours les regarder.



Piocher 1 carte : Le joueur qui emporte ce Chef d'orchestre **doit** piocher une carte supplémentaire et l'ajouter aux cartes gagnées grâce au Chef d'orchestre. Il doit ajouter toutes ces cartes à sa collection. Si la pioche est vide, cette action est ignorée.



Emporter immédiatement : Le joueur qui pose une carte Musicien sous ce Chef d'orchestre **peut l'emporter** immédiatement avec tous les Musiciens placés sous lui.
Remarque : Puisque le joueur n'a pas à attendre un tour complet, il ne prend pas le risque qu'un autre joueur prenne ce Chef d'orchestre avant lui.

VARIANTE FAUSSE NOTE

Mettez le jeu en place comme pour une partie normale, selon le nombre de joueurs. Puis, **retirez aléatoirement 5 cartes Musicien du jeu**. Rangez-les dans la boîte sans les regarder. Ces cartes ne seront pas utilisées.



Edition : Studio STRATOSPHERES
15, rue d'Alsace - 63110 Beaumont, France
www.studiostratospheres.com

Imprimé en Allemagne