

# Little Amadeus®

## MAESTRO

de Rudi Hoffman

Joueurs : 2 - 4 personnes

Âge : à partir de 7 ans

Durée : environ 45 minutes

### MATÉRIEL



### IDÉE DU JEU

Amadeus, sa sœur Nannerl, le célèbre Joseph Haydn et le jeune Beethoven reçoivent l'ordre de l'Impératrice de jouer la musique de Mozart. Les dix morceaux sont prêts, mais il n'y a pas encore d'orchestre.

Les joueurs doivent trouver les musiciens appropriés pour chaque morceau de musique. En plus, chaque orchestre a besoin d'un Chef d'orchestre. Pour chaque musicien et pour chaque Chef d'orchestre, qui joue un morceau de musique, il reçoit des points. Si à la fin du jeu, il reste encore des musiciens dans son agence, il reçoit des points de malus. Celui qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur.

## PRÉPARATION DU JEU

- On place le plateau de jeu au milieu de la table.
- Chaque joueur reçoit un pion et une agence (Amadeus - rouge, Beethoven - jaune/orange, Haydn - noir et Nannerl - bleu). On dépose son pion sur la case Départ, et son agence devant soi. Les pions non utilisés retournent dans la boîte.
- La carte Devilius reste à proximité de la case Départ du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit une carte Chef d'orchestre.
- Toutes les autres cartes Chef d'orchestre, Musicien et Applaudissement sont mélangées face cachée et réparties en quatre piles face cachée. Chaque pile est posée sur la table près d'un coin du plateau de jeu.
- Ensuite, chaque joueur pioche deux cartes des piles de son choix et les dépose avec le Chef d'orchestre sur une case de la rangée inférieure de son agence.
- Si des cartes Applaudissement sont piochées, elles sont placées sur les cases Applaudissement du plateau de jeu. Des cartes de remplacement sont piochées afin que chaque joueur ai trois cartes sur son agence au début de la partie.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur, qui peut chanter le plus haut, commence. Ensuite, les joueurs se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se compose de deux actions :

1. Le **joueur peut** déposer sur le plateau de jeu autant de cartes qu'il le souhaite.
2. Le **joueur doit** piocher de 1 à 3 cartes des piles. Il choisit le nombre de cartes qu'il veut piocher, il doit l'annoncer à voix haute avant. Le joueur décide de quelles piles il pioche les cartes, il peut aussi en piocher plusieurs d'une même pile.

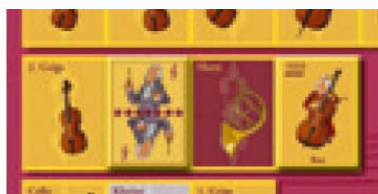
**Attention:** dans le texte de la règle qui suit, les termes Instrumentaliste et Chef d'orchestre sont toujours désignés en tant que Musiciens.

### 1. Action: Déposer des musiciens sur le plateau de jeu

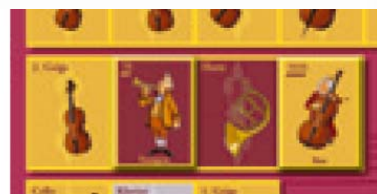
Le joueur peut réaliser cette action, toutefois il n'est pas obligé de la faire. S'il voulait réaliser cette action, il dépose les cartes dans les séries avec les morceaux de musique. Le premier musicien dans un morceau de musique doit être un Chef d'orchestre. Il n'y a pas de case spécifique pour le Chef d'orchestre. C'est pourquoi le Chef d'orchestre peut être placé sur n'importe quelle case Instrument. A son tour, le joueur décide sur quel instrument il dépose le Chef d'orchestre. Il n'y a toujours qu'un seul Chef d'orchestre dans un morceau de musique. Pour placer d'autres musiciens dans un morceau de musique ils doivent être directement voisin à droite ou à gauche. Entre un musicien déjà placé et le nouveau musicien, il ne peut y avoir de trou. Chaque musicien doit être placé sur la case Instrument qui lui correspond. De cette façon, une série peut être commencée, continuée ou achevée.



Correct



Faux: ici il y a un trou



Faux: ici il manque le Chef d'orchestre

**Attention:** Un joueur peut placer des musiciens dans des morceaux de musique différents. Il ne peut toutefois achever qu'un seul morceau de musique par tour.

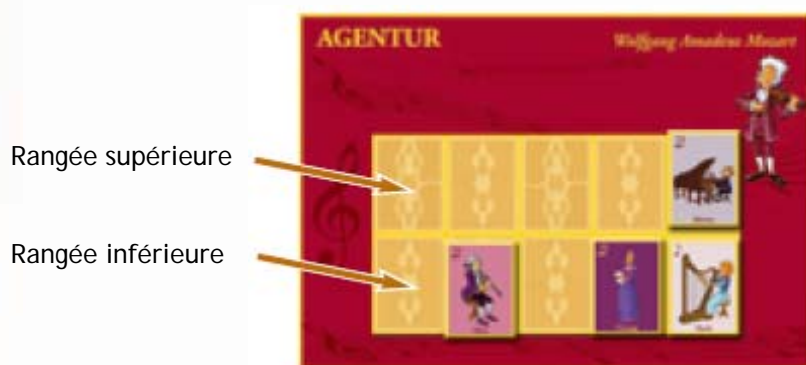
Normalement le joueur prend les cartes de sa propre agence. Il peut aussi pendant son tour prendre au choix autant de cartes qu'il le souhaite des agences adverses pour les placer sur le plateau de jeu. Mais seulement de la rangée supérieure d'une agence adverse! Les musiciens qui se trouvent dans la rangée inférieure d'une agence adverse ne peuvent pas être pris.

## 2. Action: Le joueur doit piocher de 1 à 3 cartes

Le joueur doit lors de son tour, piocher au minimum une carte d'une pile. Les musiciens piochés sont placés sur les cases libres de sa propre agence. Une fois placés dans l'agence, ils ne peuvent plus être déplacés. Le joueur ne peut plus piocher de cartes, même s'il a encore de la place dans son agence.

Si le cas rare devait se produire que sa propre agence soit remplie, le musicien pioché est retiré du jeu.

**Attention:** Si le joueur pioche une ou plusieurs cartes Applaudissement, celles-ci viennent immédiatement sur les cases Applaudissement du plateau de jeu. Des cartes de remplacements ne sont pas piochées.



### L'Agence du joueur

Chaque agence a au total 10 cases sur deux rangées. Le joueur peut décider s'il place des musiciens dans la rangée supérieure ou inférieure. Des musiciens qui se trouvent dans la rangée supérieure peuvent être enlevés par les adversaires. Celui qui prend des musiciens dans des agences adverses doit toujours les placer sur le plateau de jeu, jamais dans sa propre agence. Les musiciens dans la rangée inférieure sont protégés des adversaires.

### La carte Devilius

Si un joueur place la dernière carte d'un morceau de musique, il reçoit la carte Devilius et la pose devant lui. Dès qu'un autre joueur termine un morceau de musique, celui-ci reçoit le Devilius.



### Le décompte

Pour chaque musicien déposé sur le plateau de jeu (Chef d'orchestre ou Instrumentaliste) le joueur reçoit un point. Le pion du joueur est déplacé en conséquence sur la piste de score. Si un joueur commence un morceau de musique et le termine dans le même tour, il reçoit deux points pour chaque musicien de cette série. Celui qui possède le Devilus, marque cinq points de bonus lors de l'achèvement d'une série.

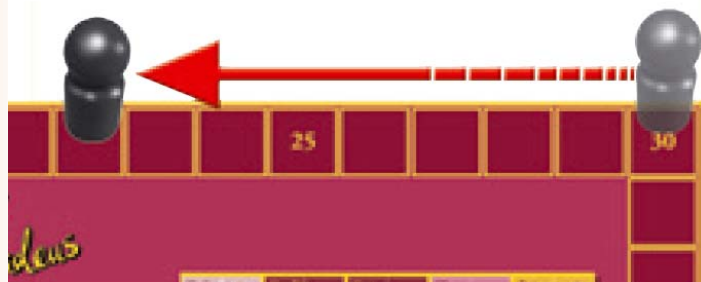
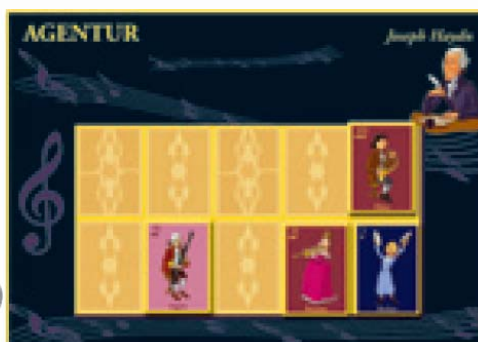
*Exemple : Nannert possède Devilus et a déposé en premier une flûte traversière dans le morceau de musique « Kontretanz in D-Dur » et finalement achève la série « Klaviertrio in C-Dur » - les trois cases - dont le Chef d'orchestre, le piano et le violoncelle en un seul tour. Elle reçoit un point pour la flûte traversière et  $2 \times 3 = 6$  points pour le trio de clavier. Puisqu'elle possède le Devilus, elle reçoit en plus 5 points de bonification. Nannert peut avancer son pion de 12 cases au total.*

## FIN DE LA PARTIE

Il y a 14 cartes Applaudissement. La partie se termine immédiatement dès que la dernière carte Applaudissement est placée.

Chaque joueur doit maintenant comptabiliser les notes de musique des cartes Musicien qui se trouvent encore dans son agence. Pour chaque note, le joueur retire un point. Pour chaque Chef d'orchestre, le joueur retire cinq points. Celui dont le pion est le plus loin sur la piste de score gagne.

*Exemple: Haydn a 30 points à la fin du jeu. Mais il a dans son agence des musiciens avec un total de 8 notes de musique. C'est pourquoi il doit retirer 8 points et a maintenant un score de 22 points.*



### Généralités

Les notes de musiques sur les cartes indiquent la fréquence des musiciens dans les séries musicales. Avec la couleur de fond des cartes, on distingue l'appartenance à une famille d'instruments. Toutes les séries sont des morceaux de musique authentique de Wolfgang Amadeus Mozart instrumentalisées approximativement. Et ce pour des raisons d'équilibre du jeu, tous les instruments ne sont pas toujours demandés.

**Variante:** Pour jouer avec des jeunes joueurs, généralement, on renonce à jouer avec la règle qui dit qu'il ne peut y avoir de trous dans les séries. Alors, l'illustration centrale au bas de la page 2 est également correcte.

Traduction française



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>