

Le jeu Opéra:

Il se joue en **9** tours de jeu, répartis en **3** époques: **Baroque, Classique et Romantique**.
Chacune de ces trois époques se termine par une phase de fin d'époque.
Le vainqueur sera celui qui obtient le plus de points de victoire en fin de partie.

Composition d'un tour de jeu:

Il y a **9** tours de jeu à Opéra. Chaque tour est composé des quatre phases suivantes:

1. Phase du Budget

Les joueurs établissent le budget du tour en misant des ducats.
Cette mise sera affectée au tableau du budget.
Ce tableau servira à gérer l'ordre des priorités et à payer les honoraires.

2. Phase d'Action

Les joueurs recrutent successivement des employés ou des personnages, d'après l'ordre de priorité du tableau du budget (pour le coût des honoraires et des actions voir la description des personnages).
Un maximum de trois recrutements est autorisé (4 recrutements à 2 joueurs).
Si le joueur recrute un employé, les autres joueurs pourront ensuite, «jouer avec» dans l'ordre du tableau du budget (ceci ne compte pas comme un recrutement).

3. Phase de Revenus

Les opéras sont constitués de différents bâtiments, comportant un ou plusieurs halls. Ces opéras rapportent des revenus à leurs propriétaires, en fonction du nombre de pièces musicales représentées.
Pour chaque opéra, les joueurs perçoivent leur revenu selon la table suivante:

Nombre de pièces musicales représentées dans un opéra	Revenu en ducats pour cet Opéra
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6	1 / 3 / 5 / 8 / 11 / 15

4. Phase de Fin de tour

- La renommée des compositeurs est mise à jour sur l'échelle de gloire.
- Les pièces musicales invendues sont défaussées. De nouvelles pièces musicales sont placées sur les compositeurs (9 pour 4 joueurs, 7 pour 3 joueurs, 5 pour 2 joueurs) (max 3 par compositeur).
- Le Palazzo est vidé s'il est plein et le marqueur de tour est avancé d'une case.
- Les joueurs dont le niveau de budget est zéro reçoivent un ducat.

Phase de Fin d'époque

- Les joueurs reçoivent, pour la pièce musicale représentée dans le hall principal (1) de chaque opéra des points de victoire correspondant à l'échelle de gloire de son compositeur.
- Un bonus est offert lorsque ce compositeur est le compositeur du siècle (1/2/3 pts suivant les époques).
- Lors de ce décompte, les joueurs reçoivent un point de malus pour chaque hall vide dans leurs opéras.
- Le Palazzo est vidé après le décompte de fin d'époque.
- A la fin de la première époque, les opéras de Paris et Londres sont rendus accessibles.
- A la fin de la seconde époque, l'opéra de Milan est rendu accessible.

PERSONNAGES



MAESTRO

Le Maestro (Pion vert)

Honoraire: 2 niveaux de budget.

Le Maestro se déplace vers une place libre d'une autre ville. Lors de la phase de revenus, la présence du Maestro dans la ville permet à celle-ci d'augmenter sa participation financière.

Tous les revenus des Opéras de cette ville sont doublés. Ceci est valable pour tous les joueurs.



IMPRESARIO

EMPLOYES

L'impresario:

Honoraire: 3 niveaux de budget.

L'Impresario achète un maximum de deux des pièces musicales pour un prix équivalent à la renommée de leurs compositeurs. Il permet également de redéployer ses pièces musicales dans les différents halls de ses Opéras.

Jouer avec:

Honoraire: 1 niveau de budget par pièce musicale achetée.

Il permet d'acheter un maximum de deux pièces musicales pour un prix équivalent à la gloire de son compositeur et de redéployer ses pièces musicales.



CRITICO

Le Critique (Pion noir)

Honoraire: 3 niveaux de budget.

Le Critique se déplace vers une place libre d'une autre ville.

Il permet de modifier la renommée d'un compositeur dont une pièce musicale est représentée dans un des Opéras de cette ville. Pour cela, il augmente ou réduit de deux niveaux maximum, la gloire de ce compositeur sur l'échelle de gloire.



ARCHITETTO

L'architecte:

Honoraire: 2 niveaux de budget.

L'Architecte permet d'acheter au maximum 2 morceaux de bâtiments au prix de deux ducats par hall d'Opéra.

Il permet de recevoir également, deux points de victoire par hall acheté.

Jouer avec:

Honoraire: 1 niveau de budget par morceau de bâtiment acheté.

L'Architecte permet d'acheter au maximum 2 morceaux de bâtiments au prix de deux ducats par hall et de recevoir 2 points par hall.



ESPERTO

L'Expert (Pion violet)

Honoraire: 4 niveaux de budget.

L'expert se déplace vers une place libre d'une autre ville.

Toutes les pièces musicales de ce joueur présentent dans l'Opera de cette ville rapportent immédiatement autant de points de victoire que le niveau de gloire de leurs compositeurs.

Après ce décompte, le joueur doit donner sa meilleure pièce musicale de cette ville au joueur ayant le plus faible

nombre de points de victoire au moment du choix de l'expert. Les autres joueurs peuvent participer au décompte et, dans ce cas, ils devront défausser leur plus belle pièce musicale.



SIGNORA

La Signora:

Honoraire: 2 niveaux de budget.

Grâce à la Signora, le joueur choisit une des pièces musicales de son stock personnel ou d'un de ses halls et la vend pour être représentée au Palazzo. Il peut maintenant choisir de recevoir, soit le double de la gloire du compositeur en ducats, soit le niveau de cette gloire directement en points de victoire.

Jouer avec:

Honoraire: 1 niveau de budget

Le joueur peut vendre une seule des pièces musicales au Palazzo pour, soit le double de la gloire du compositeur en ducats, soit des points de victoire.