

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Maestro

par Rudi Hoffman

traduction d'après les versions anglaises de Peter Wotruba et de Rick Heli.

Table des matières : 1 plateau de jeu 14 applaudissements
4 agences 1 critique avec son support
1 sac de jetons 56 musiciens (46 musiciens et 10 maestros)

Nombre de joueurs : 2-4 Âge : 8 ans et plus

Avant la première partie, enlevez s'il vous plait soigneusement les tuiles de la feuille.

Courte description

Dans MAESTRO, vous devez placer des musiciens de concert. Chaque joueur dirige une agence, engage des musiciens et leur trouve du travail. Les musiciens qui travaillent gagnent des points positifs. Les musiciens qui restent à l'agence font perdre des points. Le vainqueur est celui qui a le plus de points à la fin.

Toutes les cartes doivent être placées face visible.

Préparation

Chaque joueur reçoit une agence et un maestro, qu'il place sur la case 10. Tous les cartes de musicien qui restent et les applaudissements sont mélangés ensemble et placés en piles face cachée à côté du plateau de jeu. Les jetons sont placés à côté du plateau, de même que le critique.

D'abord placer, puis tirer de 1 à 3 musiciens

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle. Le joueur qui peut chanter le Do le plus haut commence. Le joueur dont c'est le tour, **peut** d'abord placer des musiciens sur le plateau de jeu, puis **doit** tirer de 1 à 3 musiciens et les placer sur des cases vides de sa carte d'agence de son choix. Vous devez décider avant de commencer à tirer, si vous prenez 1, 2, ou 3 tuiles.

Important : Au début de la partie, le chef d'orchestre seul n'est habituellement pas posé en l'absence d'autres musiciens.

D'abord le maestro

Comment les musiciens sont-ils placés sur le plateau ?

Dans une rangée vide : le premier musicien dans n'importe quelle rangée vide doit être un maestro. Le maestro remplace le musicien de votre choix et est placé à votre discrétion sur n'importe quel instrument. Après cela, au même tour, vous pouvez placer autant de musiciens que vous voulez dans le même secteur, jusqu'à même éventuellement compléter une rangée entière. De cette façon une rangée peut être commencée et finie dans le même tour.

1 maestro par rangée et 1 rangée seulement si elle devient complète

Dans une rangée dans laquelle des musiciens ont déjà été placés : il est possible de placer d'autres musiciens tant que la rangée n'est pas entièrement complétée.

De toute façon, un joueur ne peut placer des musiciens que dans une seule rangée par tour.

De votre agence et de la rangée supérieure des autres agences

D'où prenez-vous les musiciens que vous posez sur le plateau ?

Vous pouvez prendre autant de musiciens que vous le souhaitez de votre propre agence. Vous pouvez prendre des musiciens dans les agences des autres joueurs, mais uniquement dans la rangée du haut. Vous ne pouvez prendre à vos adversaires que des musiciens dans leur rangée du haut, et uniquement pour compléter la rangée du plateau où vous les placez.

On peut placer des musiciens, mais ce n'est pas obligatoire

Même si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer de musiciens, vous devez toujours tirer 1 à 3 cartes. Les musiciens nouvellement obtenus sont placés sur les cases vides de votre agence.

Vous devez toujours tirer au moins 1 musicien

Une fois joués, ces musiciens ne peuvent pas être déplacés à une autre position de votre agence. Vous ne pouvez pas tirer plus de tuiles que vous n'avez de cases libres dans votre agence. Si des applaudissements sont tirés, ils sont placés sur la rangée inférieure du plateau, sans qu'une nouvelle tuile ne soit tirée en remplacement.

Les valeurs ne comptent que si les musiciens restent

**Rangées du bas privées
Rangées du haut pour tous
Les musiciens des adversaires doivent être immédiatement joués sur le plateau**

Critique placé lors de l'accomplissement d'une rangée

Jetons de 50, 10, 5 et 1

5 par musicien

10 par musicien

10 pour le critique

**Derniers applaudissements placés
Aucun musicien dessiné**

Généralités

A chaque musicien correspond une case sur le plateau. En plus, il y a dix maestros. Les petites étoiles sur les tuiles de musicien indiquent la fréquence de ce type de musicien, c.-à-d. de leurs instruments. Les nombres à côté de chaque rangée donnent une valeur simple de la formation. Si vous remplissez une rangée en un tour, vous recevez le double de cette valeur. Toutes les rangées représentent des arrangements authentiques pour les morceaux de musique indiqués.

Nous voudrions sincèrement remercier pour leurs commentaires valables les nombreux tests la famille Hornung. Merci également à Gaby et à Peter Neugebauer ainsi qu'à Mme Eva Paul qui a pris soin de vérifier les arrangements authentiques des différents morceaux.

1989 Hans-im-Glück-Verlags München

Illustrations : Rudi Hoffmann

Agences

Vous avez dix cases en deux rangées. Chaque case est numérotée. Le nombre symbolise la valeur du contrat que vous avez donné à ce musicien et n'a de signification qu'à la fin de la partie. Si les musiciens sont encore à votre agence à la fin du jeu, le propriétaire de l'agence paye autant d'argent que le total des contrats de ces musiciens.

Comme déjà dit, on peut prendre des musiciens de la rangée supérieure de l'agence des autres joueurs, et pas de la rangée inférieure. Ces musiciens ont soi-disant des contrats exclusifs ! Il y a toutefois une exception : si une agence est complètement pleine, alors on peut prendre des musiciens de cette agence y compris de la rangée inférieure. Mais seulement à condition que l'agence soit vraiment pleine. Les musiciens, qui sont pris aux adversaires vont immédiatement sur le plateau et jamais dans votre agence !

Critique

Quand une rangée est finie - en un seul tour, ou en finissant une rangée déjà commencée - elle reçoit le critique. L'effet de ce dernier est décrit dans la prochaine section.

Jetons

Les jetons représentent les valeurs suivantes : 50, 10, 5 et 1. Les jetons de 1 ne sont utiles qu'à la fin de la partie.

Points marqués

1. Pour une rangée commencée, continuée, ou quand on termine une rangée déjà commencée : chaque musicien nouvellement placé rapporte 5 points. (Le maestro est un musicien.)
2. Pour une rangée commencée et complétée en un seul tour, vous recevez 10 points par musicien.
3. Si vous avez le critique au début de votre tour, vous recevez un bonus de 10 points.

Fin du jeu et victoire

Le jeu s'arrête immédiatement dès que le dernier applaudissement est placé. Le jeu s'arrête également quand un joueur ne peut pas tirer de nouveau musicien. Cette deuxième condition ne peut se produire que si quelqu'un a une agence pleine et qu'il ne veut pas ou ne peut pas placer de musicien. Quand le jeu s'arrête, chacun compte ses points, et soustrait les points négatifs.

Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Habituellement on joue plusieurs parties, et on cumule les points gagnés à chaque partie. Celui qui atteint le premier 200, 300 ou un autre total convenu est la grand vainqueur.