

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur doit réunir tous les éléments nécessaires à la réalisation d'une mélodie-mystère (*clé de sol, notes et soupirs*). Pour cela il répond à des questions réparties en quatre rubriques (*ad-lib, méli-mélo, classique, variété*) sur les claviers du plateau. Le clavier de départ intitulé "ad-lib" permet au joueur de choisir dans laquelle des trois catégories il souhaite répondre.

Le premier joueur ayant réuni tous les éléments de sa mélodie-mystère a gagné la partie. Le classement des autres joueurs s'établit en fonction du nombre de notes en leur possession.

DÉROULEMENT

- Chaque joueur tire une mélodie-mystère au hasard en prenant connaissance des éléments qu'il va devoir gagner (clé de sol, notes et soupirs).

- Le joueur le plus jeune commence et pose son pion sur la case ouverture. Le sens du jeu est inverse au sens des aiguilles d'une montre ainsi le deuxième joueur sera le voisin de droite du premier.

- Le premier joueur lance le dé-rythme qui sert au déplacement sur le plateau-clavier.

Une fois sur la touche du plateau-clavier, vous tentez de gagner la note en répondant correctement à la question prise dans la rubrique correspondante (*méli-mélo, classique, variété*). C'est votre voisin de gauche qui vous posera la question correspondante à la touche (*do, ré, mi, fa, sol, la*).

- Si vous ne répondez pas correctement à la question vous ne gagnez pas la note en jeu et c'est à votre voisin de droite de lancer le dé-rythme.

- Si vous répondez correctement à la question vous gagnez la note correspondante. Dès lors deux possibilités vous sont offertes :

- Soit vous arrêtez là et c'est au joueur de droite de lancer le dé-rythme.
- Soit vous jouez à quitte ou double avec le dé-note.

Le DÉ-NOTE : Il permet de gagner une autre note avec une nouvelle question.

- Soit vous répondez correctement et vous gagnez la note indiquée.

- Soit vous ne répondez pas correctement à la question et vous perdez la première note acquise au profit du réservoir de notes.

Attention : Si le dé-note fait apparaître la note précédemment gagnée vous la perdez mais en plus on vous lira le "SI" de votre carte question.

Le "SI" n'est jamais une question, c'est une surprise à lire au joueur. Vous ne trouverez pas cette note dans vos mélodies-mystères aussi quand un joueur tombe sur la touche "si" du plateau-clavier, il n'y a pas de question et donc pas de note en jeu.

Le DÉ-RYTHME : Il sert à avancer le pion d'autant de temps que de cases :

- si vous faites un soupir alors le pion avance d'une case.

.....deux noires..... de deux cases.

.....une noire et une blanche.....de trois cases.

.....une ronde.....de quatre cases.

.....une ronde et une noire.....de cinq cases.

.....une ronde et une blanche.....de six cases.

Dans le cas du "soupir" vous avez deux possibilités :

- Soit vous tentez la note sur laquelle vous arrivez en répondant à la question correspondante à la touche du clavier (en cas de case particulière, vous devez suivre les consignes).

- Soit vous tentez le soupir, en répondant correctement à deux questions définies par le lancer du dé-note. Si au deuxième lancer vous faites apparaître la même note vous gagnez instantanément le soupir.

Comme pour le soupir la case "SOL" offre deux possibilités :

- Soit vous tentez la note sol.

- Soit vous tentez "la clé de sol". Répondez correctement à la question sol puis lancez le dé-note, qui désignera une nouvelle question permettant le gain de la clé de sol. Si le dé-note fait apparaître le sol, vous gagnez la clé de sol instantanément.

LES CASES PARTICULIÈRES

OUVERTURE :

C'est la case de départ mais aussi la case où vous pouvez, changer une de vos notes avec le "troc de note" et uniquement contre une note (il vous est possible contre deux notes d'acquérir la clé de sol ou le soupir).

FOSSE D'ORCHESTRE :

Cette case sert à accueillir les joueurs ayant fait une "FAUSSE NOTE" (Un joueur n'ayant aucune note ne peut aller à la fosse d'orchestre). Si vous passez dessus vous pouvez prendre une note et une seule, aux autres joueurs emprisonnés.

FAUSSE NOTE :

Cette case entraîne l'immobilisation du joueur pendant un tour à la FOSSE D'ORCHESTRE à moins qu'il ait un soupir pour le réservoir de notes (et qu'il souhaite s'en séparer) ou une carte "sortie de fosse". Au deuxième tour s'il réalise un soupir avec le dé-rythme, il sera libéré et se mettra sur la touche du DO, sinon il devra offrir une note de son choix au réservoir de notes puis avancer du nombre de temps indiqué par le dé-rythme.

SOLISTE :

Cette case récompense le joueur pour sa virtuosité sans pareille. Il gagne deux notes piochées au hasard dans le réservoir de notes.

- Lorsqu'un joueur arrive sur une case déjà occupée, il ne peut rester dessus et retourne sur sa touche d'origine en attendant son prochain tour sauf si c'est une case particulière (ouverture, fausse note, soliste, fosse d'orchestre). Il peut pendant les quelques secondes échanger une note et une seule avec le premier occupant, obligé d'accepter l'échange.

- Certaines cartes ne comportent pas de questions, il suffit alors de lire au joueur l'énoncé de celle-ci.


Maintenant c'est à vous de pianoter sur les touches d'EUTERPE alors... bonnes notes !

REGLE DU JEU POUR LES ENFANTS

- Chaque joueur doit rassembler tous les éléments de sa mélodie-mystère (clé de sol, notes et soupirs). Le premier qui peut chanter sa mélodie a gagné la partie.


DEROULEMENT


- Chaque joueur tire une mélodie-mystère.
- Le premier joueur (tiré au hasard) pose son pion sur la **case ouverture** et lance le **dé-rythme**. Le sens du jeu est inverse à celui des aiguilles d'une montre.
- Le **dé-rythme** permet le **déplacement sur le plateau-clavier**. Il fait avancer le pion d'autant de cases que de temps :

Si vous faites  un soupir (un temps) le pion avance d'une case.

Si vous faites  deux noires (deux temps) le pion avance de deux cases.

Si vous faites  une blanche et une noire (trois temps) le pion avance de trois cases.

Si vous faites  une ronde (quatre temps) le pion avance de quatre cases.

Si vous faites  une ronde et une noire (cinq temps) le pion avance de cinq cases.

Si vous faites  une ronde et une blanche (six temps) le pion avance de six cases.

- Une fois sur la touche du plateau-clavier, le joueur gagne la note correspondante à la **touche du clavier** *touche DO - note DO*.

Si cette note vous convient c'est au joueur de droite de jouer.

Si cette note ne vous convient pas vous pouvez la modifier en lançant le **dé-note**.

Exemple : Le joueur gagne un **M1** mais il n'en a pas besoin. Il peut alors lancer le **dé-note** pour modifier son gain mais il a l'obligation de prendre la note qui apparaîtra.

- Lorsqu'un joueur tombe sur la touche **SI**, il choisit la note de son choix. La note **SI** ne fait partie d'aucune mélodie-mystère.
- Pour gagner la **clé de sol** il suffit de tomber sur une touche sol et émettre le souhait de prendre plutôt la clé de sol que la note sol.
- Pour gagner le **soupir** il suffit de le réaliser avec le dé-rythme.

LES CASES PARTICULIERES

- La **case ouverture** sert au départ des joueurs mais si vous tombez dessus, vous pouvez troquer avec la banque une note de votre choix contre une autre note, une clé de sol ou un soupir.
- Lorsque vous tombez sur la **fosse d'orchestre** vous perdez un tour mais lorsqu'on vous y envoie, vous devez payer une note au réservoir pour en sortir le tour suivant.
- La case **fausse note** vous envoie à la fosse. *Exception :* Un joueur sans note reste sur la case fausse note jusqu'au prochain tour.
- La case **soliste** récompense le joueur pour sa virtuosité, il pioche une note au réservoir.