



Luthier

LE génie^e DE L'INSTRUMENT

Livret de règles



PAVERSON
GAMES



Luthier

LE génie^e DE L'INSTRUMENT

Luthier vous transporte à la grande époque de la musique classique en Europe de l'Ouest, quand la lutherie était élevée au rang de science, pratiquée par des artisans compétents, soutenue par de nobles mécènes, des virtuoses, et des compositeurs de renom tels Bach, Mozart ou Beethoven.

Votre famille d'artisans cherche la gloire en satisfaisant les requêtes des mécènes qui désirent des instruments d'exception de votre création, exigeant que vous en répariez d'autres, ou réclament des concerts émouvants. En échange, ils vous couvriront de cadeaux ; pourvu que vous n'épuisiez pas leur patience. Les mécènes n'attendront pas avec placidité de voir leurs investissements récompensés : s'ils sont ignorés trop longtemps, ils vous abandonneront et priveront votre clan du prestige qu'ils auraient pu lui accorder.

Durant la partie, votre famille d'artisans grandira et s'attachera de plus en plus de mécènes. Vous obtiendrez les plans de fabrication de superbes instruments, récupérerez les matériaux nécessaires et passerez de longues heures sur votre établi. Vous pourrez également donner des concerts, réparer des instruments, et plus encore ! Vous serez en compétition contre d'autres familles qui convoitent elles aussi des chaises de soliste à l'orchestre !

Les meilleurs artisans parviendront à s'améliorer, à contenir leurs mécènes et à accroître leur prestige pour s'attirer les faveurs des plus grands, voire de la gent royale. Alors convoquez un apprenti ou deux, attrapez votre ciseau à bois, et détaillez donc ces instruments !



GUIDE DU DÉBUTANT : si l'on s'agit de votre première partie de *Luthier*, nous vous recommandons la lecture de ce livret, mais aussi celle de la partie guidée présente dans le livret **La Répétition**. Ce dernier retrace la première manche d'une partie à trois ou quatre joueurs pour vous expliquer les bases du jeu. Il s'appuie sur ce livret-ci pour une partie de la mise en place et pour certains mécanismes, gardez donc à l'esprit que ces règles sont votre référence, quoi qu'il arrive.

Les règles solo de *Luthier* se trouvent dans la Répétition.

Matériel



Plateau principal (1)



Compteur de manches (1)



Modificateurs de score (4)
(1 par couleur)



Plateau Marché (1)



Tuiles 1-2 joueurs (2)



Plateaux Établi (4)



Plaquette de résolution (1)



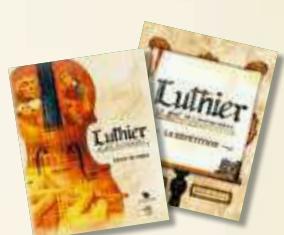
Tuiles Prix d'excellence (15)



Tuiles Famille de luthiers (8)



Aides de jeu (8)
Aide de jeu solo (1)



Livret de règles (1)
La Répétition (1)



Cartes Mécène royal (9)



Cartes Mécène A (18)



Cartes Mécène B (12)



Cartes Instrument (39)



Cartes Concert (24)



Cartes Réparation (24)



Cartes Luthier spécialisé (21)



Cartes Objectif personnel (18)



Cartes Actions de l'Automate (18)



Cartes Guilde de l'Automate (8)



Cartes Orchestre 1-2 joueurs (9)



Cartes Marché (16)



Cartes Multiplicateur (4)



Disques Luthier (20)
(5 par couleur)



Disques Luthier spécialisé (12)
(3 par couleur)



Disques Apprenti (12)
(3 par couleur)



Pions Concert (32)
(8 par couleur)



Pions Réparation (32)
(8 par couleur)



Pions Trophée (12)
(3 par couleur)



Pions Instrument (32)
(8 par couleur)



Pions Blason familial (16)
(4 par couleur)



Marqueurs de prestige (4)
(1 par couleur)



Pions Charrette (4)
(1 par couleur)



Cubes de patience (12)
(3 par couleur)



Cubes de matériaux (84)
(30 de crin, 30 de bois, 24 de métal)



Dés de concert (5)
(2 blancs, 2 noirs, 1 violet)



Pions Inspiration (24)



Monnaie (65 pièces)
(30×1 sou, 20×5 sous, 15×10 sous)



Marqueur de manche (1)

Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs :



- Placez le plateau principal au centre de la table.
- Mélangez les tuiles Prix d'excellence. Prenez-en 4 au hasard (3 pour les parties à 2-3 joueurs) et rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.
- Mélangez séparément les paquets suivants et placez-les face cachée sur le plateau, comme indiqué ci-dessus :
 - cartes Mécène A et B (le paquet Mécène A par-dessus le paquet Mécène B) ;
 - cartes Instrument ;
 - cartes Concert ;
 - cartes Réparation.

- Piochez des cartes pour remplir tous les emplacements Mécène, Concert et Réparation. Ne remplissez les emplacements 3-4 ♀ et 4 ♀ que pour une partie comprenant ces nombres de joueurs.
- Placez le marqueur de manche sur la case 1.



Mise en place supplémentaire pour deux joueurs



Piochez une carte Orchestre 1-2 joueurs au basard.

- ◆ Placez une tuile 1-2 joueurs sur la partie gauche du lieu Académie, de façon à recouvrir l'emplacement du paquet et celui de première carte. Faites de même sur la partie droite du lieu Atelier.
- ◆ Choisissez une couleur de joueur non utilisée et mettez de côté son matériel, qui fera office de matériel neutre.
- ◆ Placez les pions neutres adéquats (Instrument, Concert ou Réparation) sur les chaises de soliste indiquées par la carte Orchestre.
- ◆ Pour chaque pion Instrument neutre placé, retirez du paquet Instrument une carte correspondante. Par exemple, si un pion Instrument est placé sur l'emplacement Violoncelle, retirez l'une des deux cartes Violoncelle.
- ◆ Pour chacune des 3 tuiles Prix d'excellence, placez un trophée neutre sur la case indiquée par la carte Orchestre (G pour gauche, D pour droite, C pour centre) afin de bloquer ce niveau de prix d'excellence.

Exemple de mise en place d'orchestre

Placez les pions neutres adéquats sur les chaises de soliste indiquées.

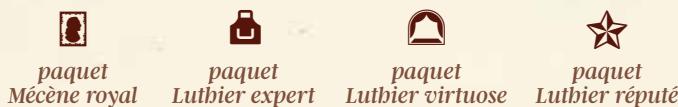
Placez un trophée neutre sur la case centrale du premier dôme, un autre sur la case de gauche du deuxième dôme, et un sur la case de droite du troisième dôme.



Mise en place alternative (si vous utilisez l'Automate)

L'Automate du mode solo peut rejoindre 2 joueurs pour une partie à 3. Dans ce cas, n'effectuez pas les étapes décrites ci-dessus : mettez en place le jeu comme si vous jouiez à 3 et remplacez l'un des joueurs par l'Automate. Pour plus d'informations sur le fonctionnement de cette IA, référez-vous au livret La Répétition.

6. Mettez de côté la carte Marché de la manche 1 (MI), face cachée. Mélangez le reste des cartes Marché et placez-les, face cachée, sur la carte mise de côté. Retournez ce paquet et posez-le sur l'emplacement dédié du plateau Marché, révélant ainsi les prix de la carte MI.
7. Mélangez les paquets suivants et retirez-en des cartes jusqu'à ce que chacun en contienne autant que le nombre de joueurs +1 (dans une partie à 4, chaque paquet compterait donc 5 cartes) :



Placez ces quatre paquets à proximité de la zone de jeu et rangez les cartes retirées dans la boîte.

8. Placez les ressources à portée des joueurs : monnaie, matériaux (crin, bois, métal) et inspiration.
9. Placez les cinq dés de concert (deux blancs, deux noirs, un violet) à proximité du plateau principal.



Cf. page 14 pour plus de détails sur les lieux du plateau et leurs actions.



Mise en place des joueurs

1. Donnez à chaque joueur les éléments de sa couleur.

- (a) 1 plateau Établi
- (b) 3 trophées
- (c) 8 disques Luthier (5 numérotés et 3 luthiers spécialisés)
- (d) 3 disques Apprenti
- (e) 4 blasons familiaux
- (f) 3 cubes de patience
- (g) 1 charrette
- (h) 1 marqueur de prestige
- (i) 8 pions Instrument, 8 pions Concert et 8 pions Réparation
- (j) 2 aides de jeu (*non illustrées*)
- (k) 1 modificateur de score

2. Chacun place ensuite ses éléments comme indiqué.

- ❖ Les trophées sur les icônes correspondantes de l'établi.
- ❖ Les disques Luthier 1, 3 et 5 à proximité de l'établi.
- ❖ Un cube sur la case de gauche de la piste de patience pour chaque emplacement Mécène de son établi.
- ❖ Le marqueur de prestige sur la case 0 de la piste de score.
- ❖ Sur le plateau principal :

- (a) Un blason sur la piste d'ordre du tour sur le Balcon (l'ordre du tour sera défini plus tard).
- (b) Un blason au début de la piste de réputation ☆
- (c) Un blason en bas de la piste de virtuosité 🎵
- (d) Un blason en bas de la piste d'expertise 🔑
- (e) La charrette à gauche du plateau Marché
- (f) Les disques Apprenti près du plateau Marché

3. Mettez de côté les éléments suivants (dont vous vous servirez plus tard).

❖ Les disques Luthier 2 et 4.



❖ Les disques Luthier spécialisé.

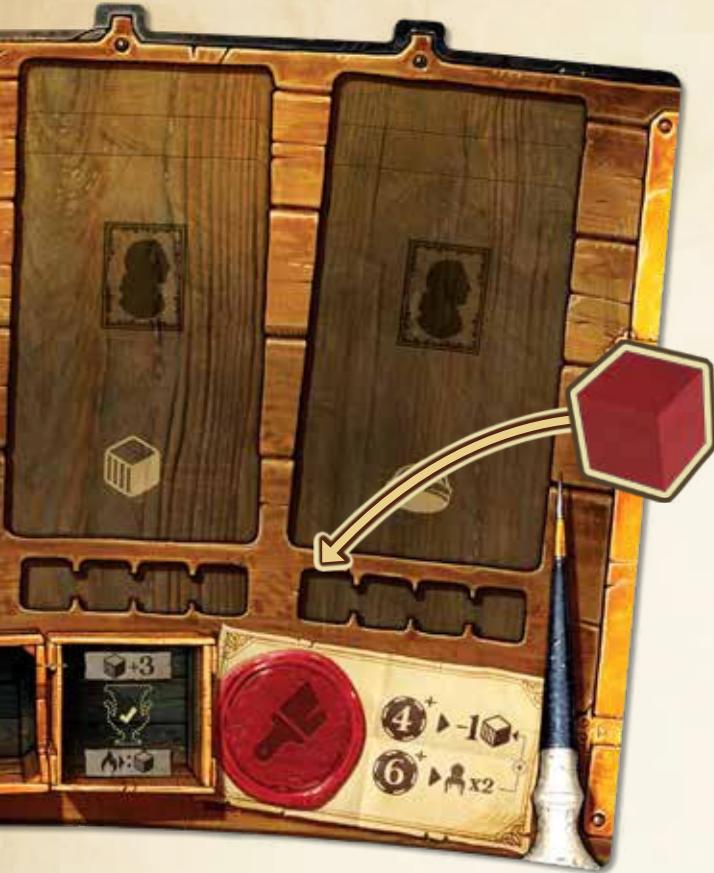


❖ Les pions Instrument, Concert et Réparation.



❖ Le modificateur de score.





4. Donnez à chaque joueur les éléments suivants, au hasard.



- (I) 2 cartes Instrument
- (II) 2 cartes Mécène
- (III) 2 tuiles Famille de luthiers
- (IV) 4 objectifs personnels

5. Dans l'ordre de son choix, chaque joueur effectue les étapes suivantes.

- ✿ Choisir l'une de ses deux tuiles Famille de luthiers et remettre l'autre dans la boîte.
 - Placer la famille de luthiers sélectionnée dans l'emplacement en haut à gauche de son établi, informations de mise en place visibles.
 - Prendre les ressources indiquées sur la tuile sélectionnée.
- ✿ Choisir deux de ses quatre cartes Objectif personnel et remettre les autres dans la boîte.
- ✿ Choisir une carte Instrument et remettre l'autre sous le paquet Instruments.
- ✿ Choisir une carte Mécène, la poser sur l'emplacement Mécène de son choix et recevoir le bonus de placement (4 sous, 1 matériau au choix, ou 1 apprenti) et défausser l'autre.
- ✿ Appliquer les instructions de mise en place de la famille choisie en respectant l'ordre du tour (cf. étape 6, ci-dessous). Les capacités de départ ne sont utilisées qu'à ce moment de la partie.

6. Sur le plateau principal, réarrangez les blasons le long de la piste d'ordre du tour.

Comparez les numéros figurant en haut des tuiles Famille : le chiffre le plus bas prend la première place sur la piste. Donnez la plaquette de résolution au premier joueur. Enfin, chaque joueur retourne sa tuile Famille pour en afficher le portrait.

Numéro pour l'ordre du tour
(le plus bas commence)

Ressources de départ

Capacité de départ



Plateau Établi

Chaque joueur dispose d'un plateau Établi regroupant plusieurs fonctions.

Famille de luthiers

Placez ici votre tuile Famille.

Rangée de mécènes

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 mécènes. Lorsque vous posez une carte Mécène sur l'un de ces emplacements, recevez immédiatement le bonus indiqué (4 sous, 1 matériau au choix ou 1 apprenti). Au début d'une nouvelle manche, avancez le cube de patience situé sous chaque mécène d'une case vers la droite, puis recevez le cadeau indiqué sur la carte, juste au-dessus de la case d'arrivée. Cf. page 10 pour plus d'informations sur les cadeaux des mécènes et leur patience.



Banc d'ébauche

Le côté gauche de votre établi peut accueillir 2 cartes Instrument et 1 disque Luthier.

Stock de matériaux

Vous pouvez stocker jusqu'à 9 cubes de n'importe quels matériaux. Pendant la partie, si vous devez gagner des matériaux dépassant cette limite, défaussez ceux de votre choix pour maintenir un maximum de 9. Vous pouvez à tout moment défausser les cubes dont vous n'avez pas l'utilité.

Banc de finitions

Le côté droit de votre établi peut accueillir 2 cartes Instrument et 1 disque Luthier.

Bénéfices des prix d'excellence

En début de partie, ces trois emplacements sont couverts par un trophée. Lorsque vous gagnez un prix, libérez l'un de ces trophées et obtenez le bénéfice indiqué.

- (a) Choisissez une carte du paquet Mécène royal et placez-la sur un emplacement libre de votre établi.

- (b) Désormais, à chaque concert que vous donnez, lancez également le dé violet : il vous fournit des ressources supplémentaires.

- (c) Débloquez une extension de stock pour entreposer 3 matériaux de plus. Au début de chaque manche, gagnez 1 cube de votre choix.

Aperçu de la partie

Dans *Luthier*, votre but est d'accumuler le plus de points de prestige. Vous gagnerez ceux-ci de plusieurs façons : en fabriquant de nouveaux instruments sur votre établi, en satisfaisant les requêtes de vos mécènes, en donnant des concerts, ou en réparant des instruments. Vous obtiendrez aussi du prestige en accomplissant vos objectifs personnels et en doublant vos rivaux à la course aux prix d'excellence... et aux chaises de soliste dans l'orchestre !

Cette page ne contient qu'un aperçu général du déroulement de la partie. Les pages suivantes le détaillent de façon plus précise.

Aperçu d'une manche

Luthier se joue en six manches. Au début de chaque manche, faites avancer le cube de patience de tous vos mécènes et recevez les cadeaux indiqués. Sélectionnez ensuite jusqu'à deux cartes Instrument de votre main et placez-les sur votre banc d'ébauche.

Chaque manche se découpe en deux phases.

Phase de planification

Envoyez vos luthiers sur les lieux de votre choix : balcon, salon, académie, guilde, atelier, marché, ou votre établi. Privilégiez les luthiers les plus efficaces là où vous souhaitez avoir la priorité sur les autres joueurs.

Phase de résolution

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un lieu à activer. Tous les joueurs ayant assigné un luthier à ce lieu effectuent alors l'une des actions disponibles dans l'ordre de priorité. Vous pouvez par exemple acquérir des cartes Mécène au salon, des cartes Instrument auprès de la guilde, donner des concerts à l'académie, réparer des instruments à l'atelier ou en fabriquer de nouveaux sur votre établi pour satisfaire les requêtes de vos mécènes actifs.

À la fin de chaque manche, changez l'ordre du tour, préparez le plateau principal, prenez les éventuels luthiers spécialisés que vous avez gagnés et faites progresser le marqueur de manche. À la fin des manches 2 et 4, gagnez aussi de nouveaux disques Luthier.

À court de cartes ou de ressources ?

Si un paquet s'épuise, mélangez les cartes de sa défausse afin d'en former un nouveau. Pour plus de simplicité, vous pouvez mélanger les mécènes A et B ensemble.

Les matériaux et l'inspiration sont censés être illimités. Si ces éléments viennent à manquer, utilisez une carte Multiplicateur afin d'augmenter temporairement leur quantité.



Un luthier est un artisan spécialisé dans la construction et la réparation d'instruments à cordes. Les instruments les plus connus de la lutherie sont principalement faits de bois. On compte parmi eux violons, altos, violoncelles, contrebasses et guitares.

Modificateur de score

Placez cet élément près de la piste de score si vous dépassiez 50 points de prestige. Retournez-le si vous dépassiez 100 points de prestige.

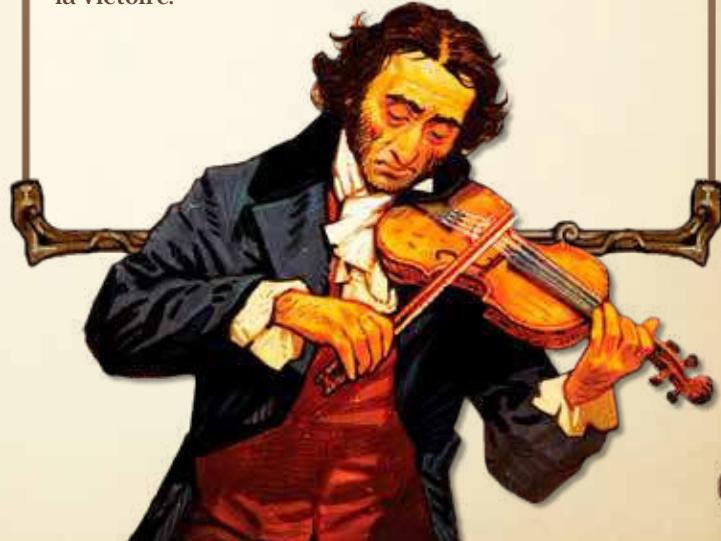


Fin de la partie

La partie s'achève à l'issue de la sixième manche. En plus de tenir compte du prestige accumulé durant la partie, vous en gagnerez pour les éléments suivants :

- ❖ les chaises de soliste que vous occupez à l'orchestre ;
- ❖ les instruments restants sur votre banc de finitions ;
- ❖ vos objectifs personnels ;
- ❖ les capacités de vos Mécènes B ;
- ❖ vos cartes Luthier spécialisé ;
- ❖ vos ressources restantes.

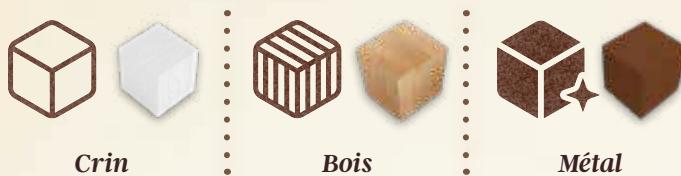
Quiconque a le plus de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, la personne avec le plus de monnaie après la conversion des ressources remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.



Ressources

Ce terme regroupe tout ce qu'il est possible de dépenser durant la partie.

Matériaux



Ces trois matériaux vous permettront de réaliser et réparer des instruments. Le crin représente l'ensemble des matières animales utilisées en lutherie traditionnelle (cuir, ivoire, ou encore boyaux pour les cordes). Le bois regroupe plusieurs essences comme l'érable, le pin et l'ébène. Enfin, le métal, matériau le plus cher dans ce jeu, représente le bronze, le cuivre, l'argent, le fer et l'or.

Encore aujourd'hui, le crin de cheval est la matière la plus utilisée pour la confection d'archets. Davantage kératinisé que d'autres poils, sa rugosité donne un meilleur contrôle aux musiciens sur le son qu'ils produisent.

Inspiration

Cette ressource peut servir de plusieurs façons : elle augmente la qualité d'un concert, facilite les réparations, réduit les coûts au marché et donne accès aux cartes II et III. Les joueurs peuvent dépenser autant d'inspiration qu'ils en ont en réserve.

Les pions Inspiration représentent la bonne fortune, le charisme et la capacité à négocier, ou encore les longues heures de travail à la chandelle, lorsque l'énergie créative est à son paroxysme !



Monnaie

Disponible en pièces de 1, 5 ou 10 sous, la monnaie vous permet d'acheter des matériaux, de recruter de nouveaux apprentis ou de progresser sur les pistes de compétence (virtuosité et expertise), ainsi que d'accéder aux cartes II et III. Les joueurs gagnent des pièces de monnaie de plusieurs façons : en plaçant des pions à l'orchestre, en donnant des concerts, ou encore en vendant des matériaux au marché.



Pistes

Les joueurs peuvent progresser sur trois pistes différentes : virtuosité, expertise et réputation. Lorsque l'icône d'une piste apparaît dans un effet de jeu, le joueur fait progresser son marqueur sur cette piste et obtient immédiatement les bénéfices indiqués près de la case d'arrivée. Les effets débloqués sont parfois immédiats, quand d'autres sont cumulatifs et perdurent tout au long de la partie. Le fonctionnement de ces pistes est détaillé dans les sections consacrées aux lieux qui les déclenchent.



Styles de musique



Baroque



Classique



Romantique

Les trois styles de musique (baroque, classique et romantique) apparaissent sur les cartes Mécène et Concert, ainsi qu'à l'orchestre. Ils peuvent contribuer à des prix d'excellence, mais aussi à vos objectifs personnels.

L'essentiel du répertoire de la musique savante occidentale provient de ces trois styles, correspondant à des périodes historiques successives. L'ère baroque a duré d'environ 1600 à 1750, l'ère classique de 1750 à 1820, tandis que l'ère romantique s'est étendue sur tout le XIXe siècle.



Objectifs personnels

Remplissez les conditions énoncées par les objectifs personnels et remportez la quantité de points de prestige correspondant au niveau le plus élevé atteint. Vos objectifs doivent rester secrets jusqu'au décompte final.

Cf. page 29 pour une description détaillée des icônes d'objectif.



Début de manche

Au début de chaque manche, effectuez les étapes suivantes sur votre établi avant de procéder à la phase de planification.

Plateaux Établi

- ❖ Gagnez tous les bonus de début de manche.
- ❖ Avancez le cube de patience de chaque mécène d'une case vers la droite et gagnez le cadeau indiqué juste au-dessus de la case d'arrivée.
- ❖ Placez jusqu'à 2 cartes Instrument de votre main sur le banc d'ébauche (le côté gauche de votre plateau Établi).

À tout moment de la partie, si vous avez besoin de libérer ces emplacements, vous pouvez reprendre en main des cartes Instrument de n'importe quel côté de votre établi. Lorsque vous retirez un instrument du banc de finitions (côté droit de l'établi), vous ne récupérez pas les ressources dépensées pour l'ébaucher.

En cette époque où le statut des musiciens évoluait de serviteur à artiste indépendant, la question du mécénat était cruciale. Nous avons pris certaines libertés dans la représentation de certains de nos mécènes.

Inspiration



Cadeaux & Patience

Les mécènes font preuve de générosité envers votre famille ; tant qu'ils ont encore de la patience. Au début de chaque manche, les joueurs font avancer le cube de patience de chaque mécène et gagnent le cadeau indiqué sur sa carte, juste au-dessus de la case d'arrivée. Lorsque le cube atteint la dernière case de la piste de patience, le mécène prend congé. Défaissez sa carte et perdez 3 points de prestige par requête non satisfaite (principale et secondaire). Le prestige des joueurs ne peut pas descendre en dessous de zéro. Cf. page 16 pour une explication détaillée des requêtes des mécènes.



Les mécènes avec plus d'une requête voient leur patience remise à zéro chaque fois que l'une d'elles est satisfaite. Lorsqu'elles le sont toutes, le mécène est fidélisé ! Cf. page 23 pour en savoir plus sur la fidélisation des mécènes.



Exemple de patience

Au premier tour du joueur bleu, le cube de patience avance sous l'icône de bois de la carte Mécène. Il gagne 1 cube de bois. À la deuxième manche, le cube arrivera sur la case suivante de la piste et fera gagner 1 cube de crin au joueur bleu.

À la troisième manche, si les Mendelssohn n'ont pas vu au moins l'une de leurs requêtes satisfaite, ils perdent patience : le joueur bleu perd 6 points de prestige (3 par requête non satisfaite).

Phase de planification

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place un de ses disques Luthier disponibles, face cachée, sur l'un des lieux du plateau principal ou de son propre plateau Établi (mais jamais sur l'établi d'un rival). Si le lieu que vous avez choisi est occupé par un ou plusieurs luthiers, empilez votre disque sur celui ou ceux déjà présents.

Vous ne pouvez placer qu'un seul de vos disques par tour, mais chaque lieu peut accueillir plusieurs de vos luthiers. Durant la phase de Résolution, chacun agira indépendamment : vous pourrez donc effectuer les actions du lieu autant de fois que vous y avez assigné de luthiers, en respectant l'ordre de priorité.

Si vous avez des disques Apprenti, vous pouvez en associer jusqu'à 3 au luthier que vous placez durant ce tour (en les empilant sur son disque). Les apprentis n'effectuent pas d'action eux-mêmes, mais augmentent l'efficacité du luthier auquel ils sont associés.

Une fois que tous les joueurs ont assigné tous leurs luthiers, passez à la phase de résolution.

Efficacité des Luthiers

Plus le chiffre d'un disque Luthier est haut, plus il est efficace : ses confections et réparations sont de meilleure qualité, et les bonus qu'il peut recevoir sont plus prestigieux. Votre luthier 5 est à la tête de votre famille de luthiers, tandis que les chiffres plus bas prennent sa suite.

Vous commencez la partie avec les disques 1, 3 et 5. Vous gagnerez les disques 2 et 4 au cours de la partie, lorsque du temps aura passé et que votre famille se sera agrandie.



À cette époque, la confection d'instruments était souvent une pratique familiale. Ce savoir-faire se transmettait de père en fils et au sein de fratries. Tout comme Heinrich Steinweg et ses fils, qui fondèrent Steinway & Sons à New York en 1853, ces familles travaillaient côte à côte.

Apprentis



Cette ressource permet d'augmenter l'efficacité de vos disques Luthier. Vous pouvez détenir un maximum de trois apprentis à la fois et en associer un ou plusieurs à un même luthier. Chaque apprenti associé à un luthier augmente son efficacité de 1 pendant la phase de résolution, ce qui peut vous aider à remporter la priorité sur vos rivaux ou à débloquer des bonus. Une fois utilisés, les apprentis sont renvoyés au marché. Vous ne pouvez pas gagner d'apprenti si vous en avez déjà 3 (qu'ils soient dans votre réserve ou assignés à une action à résoudre ou en cours de résolution).

Les musiciens et les luthiers étaient vus comme des artisans : devenir apprenti était le principal moyen d'accéder à une formation et des connaissances. À l'aube de sa carrière, Guarneri fut par exemple l'apprenti de Nicola Amati.

Phase de Résolution

Durant la phase de Résolution, les joueurs vont pouvoir effectuer les actions qu'ils ont choisies.

Dans l'ordre du tour, chacun active un lieu auquel il a assigné au moins 1 luthier, ou se rend au marché (1 fois par manche).

Lorsqu'un joueur active un lieu du plateau principal, il révèle tous les disques qui y sont posés en les alignant sur la plaquette de résolution. Chaque luthier effectue alors l'une des actions disponibles en suivant l'ordre de priorité (cf. page 12).

Si un lieu n'est occupé que par vos luthiers, vous êtes le seul à pouvoir déclencher son action. Si vous avez plusieurs luthiers, vous devez tout de même déterminer et respecter l'ordre de priorité.

Lorsqu'un joueur active son banc d'ébauche ou de finitions, il est le seul à résoudre son action. Aucun établi n'est activé.



Une fois par phase de résolution, au lieu d'activer un lieu, vous pouvez consacrer votre tour à vous rendre au marché. Là, vous pourrez acheter ou vendre des matériaux, recruter des apprentis ou vous instruire. Déplacez votre charrette à droite du marché pour indiquer que vous avez réalisé cette action durant cette manche. Cette action ne requiert pas l'utilisation d'un disque Luthier, mais elle prend votre tour entier : vous devez attendre le prochain pour activer un lieu. Afin d'éviter un temps mort, nous recommandons au joueur suivant d'activer un lieu pendant que le joueur fait son marché.

Plaquette de résolution

Bien souvent, lorsque vous activez un lieu, les luthiers de plusieurs joueurs effectuent des actions pendant votre tour. Pour ne pas vous embrouiller, gardez la plaquette de résolution et attendez la fin de votre tour pour la passer au joueur actif suivant.

Si un joueur n'a plus de disques Luthier assignés et s'est déjà rendu au marché cette manche-ci (ou ne souhaite pas y aller), il doit passer son tour. Il n'effectuera plus aucune action durant cette phase de résolution.

Une fois que tous les joueurs ont passé, la phase de résolution s'achève. Procédez à la réinitialisation de fin de manche.

Ordre de priorité

Lorsque plusieurs luthiers sont assignés au même lieu, ils effectuent l'action du lieu l'un après l'autre en suivant l'ordre de priorité.

- ❖ **Déterminez l'ordre de priorité :** une fois les disques alignés sur la plaquette de résolution, réorganisez-les de gauche à droite par ordre décroissant d'efficacité. N'oubliez pas d'augmenter l'efficacité de 1 par apprenti associé.
- ❖ **Égalité :** si deux luthiers ont la même efficacité, celui qui a été posé avant l'autre sur ce lieu se positionne avant lui dans l'ordre de priorité.
- ❖ Si vous avez assigné plusieurs de vos disques Luthier à un même lieu, chacun opère comme un luthier indépendant et respecte l'ordre de priorité.
- ❖ Passez la plaquette de résolution au détenteur du luthier le plus efficace, qui résout l'action du lieu et reprend son luthier avant de la passer au suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les luthiers assignés au lieu aient effectué leur action.

Chaque lieu du plateau principal propose une action alternative que vous pouvez effectuer à la place de l'action principale. Lorsque votre luthier a effectué son action, reprenez son disque (sauf au Balcon). Les apprentis, eux, retournent près du marché.

Exemple d'ordre de priorité

Pendant la phase de planification, le joueur bleu a assigné à ce lieu son luthier 1, avec deux apprentis. La joueuse rouge, elle, a placé son luthier 5, et la joueuse jaune, son luthier 3.



1. Ordre de placement des disques Luthier.



2. L'ordre de priorité est déterminé en fonction de l'efficacité des luthiers (puis de leur placement en cas d'égalités). Quel que soit le joueur qui active le lieu, c'est le luthier rouge qui effectue l'action en premier grâce à son efficacité de 5. Le luthier bleu totalise une efficacité de 3 grâce à ses deux apprentis, ce qui le met à égalité avec le luthier jaune ; mais le bleu a priorité sur le jaune, car il a été assigné à ce lieu le premier. Le luthier jaune est le dernier à effectuer l'action.



Action de dernier recours

Si vous ne souhaitez plus ou ne pouvez plus résoudre l'action d'un lieu auquel vous avez assigné un luthier, vous pouvez y renoncer et prendre 2 sous à la place. Comme son nom l'indique, nous ne vous conseillons cette action qu'en dernier recours.



Dépenser de l'inspiration au marché représente l'énergie que vous mettez à négocier vos prix et les arguments convaincants que vous servez aux apprentis : ce qu'ils apprendront auprès de vous est inestimable !

Marché

Le crin, le bois et le métal sont disponibles à l'achat au marché, et peuvent aussi y être vendus. Leurs prix évoluent au cours de la partie, fixés par la carte Marché révélée à chaque nouvelle manche.

Lorsque vous vous rendez au marché, vous pouvez acheter autant de matériaux que vous le souhaitez en payant le prix indiqué pour chacun. Placez les matériaux achetés dans votre stock. Vous pouvez également vendre des matériaux depuis votre stock, pour récupérer leur valeur en pièces de monnaie. Placez les matériaux vendus dans la réserve générale. Vous ne pouvez pas acheter et vendre un même matériau durant la même manche.



Le marché vous permet également de recruter des apprentis (4 sous par apprenti) ou d'instruire votre famille : payez 15 sous pour progresser d'une case sur une piste de compétence (virtuosité ou expertise).

Pions Inspiration

Vous pouvez défausser des pions Inspiration au marché lorsque vous vous instruisez, achetez des matériaux ou recrutez des apprentis : chaque Inspiration défaussée réduit le coût de votre achat de 1 sou.



Le plateau Marché indique l'amplitude de prix pour chaque matériau, vous permettant de déterminer si les prix actuels sont élevés ou non. Le crin coûte entre 1 et 3 sous par cube, le bois entre 2 et 4, et le métal entre 4 et 6.

Fin de la manche

Si vous concluez la sixième manche, procédez directement au décompte de fin de partie. Sinon, appliquez les étapes suivantes.

1. Changez l'ordre du tour en fonction de l'ordre de priorité des disques Luthier se trouvant sur le Balcon. Si des joueurs n'ont pas placé de disque Luthier sur le Balcon, ils seront derrière tous les joueurs qui en ont placé au moins un. L'ordre du tour entre les joueurs qui n'ont placé aucun disque au Balcon ne change pas.
2. Récupérez tout disque Luthier resté sur le plateau.
3. Si vous avez reçu une carte Luthier spécialisé cette manche-ci, assignez-lui l'un de vos disques en le posant dessus, face visible. Il y demeurera pour le restant de la partie. Prenez le disque Luthier spécialisé correspondant à l'icône de la carte.
4. Remettez toutes les charrettes à gauche du marché.
5. Défaussez la carte Marché actuelle pour révéler la suivante.
6. Défaussez toutes les cartes Mécène, Instrument, Réparation et Concert révélées se trouvant sur des emplacements I du plateau principal.

Important : à la fin de la 3e manche, défaussez toutes les cartes Mécène A du paquet Mécène, afin de ne piocher que des Mécènes B par la suite.

7. Remplissez les emplacements I libérés en faisant glisser les cartes Mécène et Concert vers la droite, et les cartes Instrument et Réparation vers la gauche (sans remplir les emplacements ne correspondant pas à votre nombre de joueurs). Piochez de nouvelles cartes pour remplir les emplacements II et III ainsi libérés.
8. Faites progresser le marqueur de manche d'une case, puis commencez la manche suivante.

Important : à la fin des manches 2 et 4, tous les joueurs récupèrent un disque Luthier supplémentaire (le 2 après la manche 2, le 4 après la manche 4) pour représenter la croissance de leur famille.



Les luthiers avaient besoin d'essences de bois de très bonne qualité avant de les traiter. L'érable et l'épicéa faisaient partie des plus courantes. Les plus rares étaient souvent importées, comme l'ébène, et destinées aux parties décoratives des instruments. Le coût de ces matières premières variait notamment en fonction de leur disponibilité et de la situation géopolitique.

Luthiers spécialisés

Chaque piste comprend une case permettant aux joueurs de gagner un luthier spécialisé. Lorsqu'un joueur l'atteint, il choisit l'une des cartes du paquet Luthier spécialisé correspondant à cette piste. À la fin de la manche, il bloque l'un de ses disques Luthier numérotés sur cette carte et gagne en retour un disque Luthier spécialisé, doté d'une capacité unique, pour le restant de la partie. Ce nouveau luthier a la même efficacité que celui posé sur la carte.

Lors du décompte de fin de partie, les joueurs gagnent 1 point de prestige par luthier spécialisé obtenu durant la partie.

Exemple de luthier spécialisé

Le joueur bleu a progressé trois fois sur la piste d'expertise et a débloqué un luthier expert. Il choisit une carte Luthier expert et décide d'y placer son disque Luthier 2. Son nouveau luthier expert a donc une efficacité de 2 et lui procurera des avantages s'il l'utilise pour effectuer une réparation.



Lieux du plateau principal

Chacun des cinq lieux du plateau principal propose une sélection d'actions. À l'activation d'un lieu, vous pouvez effectuer une action par disque Luthier que vous y avez assigné, en suivant l'ordre de priorité. Ces lieux accordent aussi des bonus si vous effectuez une action à l'aide d'un luthier d'efficacité 4 ou plus.

Si le plateau principal représente peu ou prou un auditorium symphonique, nous avons pris la liberté d'y inclure des lieux qui d'ordinaire ne font pas partie de ce genre de bâtiments.

Quatre des cinq lieux comportent des emplacements marqués d'un chiffre romain, qui conditionne l'accès aux cartes qui y sont posées.

✿ **Emplacements I** : les cartes face visible qui s'y trouvent sont toujours accessibles. Elles ne nécessitent pas de ressources supplémentaires.



✿ **Emplacements II et III** : les cartes face visible qui s'y trouvent ne sont accessibles qu'aux joueurs ayant dépassé certaines cases de la piste de réputation (cf. page 20). Les joueurs ne répondant pas à ces critères peuvent toutefois accéder à ces cartes en payant : 4 sous et/ou inspirations pour les II, 8 pour les III.



✿ **Recherche** : si un apprenti est associé au luthier assigné à ce lieu, son détenteur peut payer 10 sous et/ou inspirations afin de l'envoyer chercher quelque chose en particulier. Le joueur annonce le type de mécène, d'instrument ou le style musical qui l'intéresse avant de parcourir les cartes du paquet, face cachée, à la recherche d'une carte correspondante. Il doit prendre la première carte répondant au critère de recherche annoncée, puis reformer le paquet sans modifier l'ordre des cartes. Une fois l'action résolue (et après avoir reçu l'éventuel bonus d'efficacité), l'apprenti est retiré de la partie. Ce joueur ne pourra plus l'utiliser.

Salon

Attirez de nouveaux mécènes qui soutiendront votre famille grâce à des cadeaux, ou faites-vous un réseau pour récupérer inspiration et apprentis.



- Action principale :** prenez l'une des cartes Mécène disponibles et posez-la sur un emplacement Mécène libre de votre établi. Gagnez le bonus de placement indiqué. Si vous n'avez pas d'emplacement Mécène libre, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
- Action alternative :** prenez 2 inspirations et 1 apprenti du marché, si possible.

- Bonus d'efficacité 4+ :** si vous effectuez l'action avec un luthier d'efficacité 4+, vous pouvez reculer le cube de patience d'un mécène d'une case vers la gauche et gagner l'un des cadeaux qu'il propose (y compris si le cube est déjà tout à gauche de la piste). Vous pouvez utiliser ce bonus sur le mécène que vous venez d'acquérir.

Le plus jeune luthier de la famille se met sur son trente-et-un et fait ami-ami avec la noblesse ou les compositeurs les plus en vue afin d'attirer les faveurs d'un mécène pour sa famille. Mais lorsque les retards surviennent, c'est la personne à la tête de la famille qui rassure les artistes impatients en leur disant que leurs instruments leur parviendront bientôt.

Mécène

Chaque mécène a une requête principale qui ne peut être satisfaite qu'en fabriquant un instrument du type indiqué. Certains mécènes ont aussi des requêtes secondaires, plus flexibles : à la place de leur livrer l'instrument, vous pourrez leur donner un concert ou effectuer une réparation. Chaque joueur ne peut avoir que trois mécènes actifs à la fois, mais vous pouvez cumuler autant de mécènes fidélisés que vous le souhaitez. Les mécènes offrent des cadeaux tant que leur patience perdure. Lorsqu'ils sont fidélisés, vous bénéficiez de leur capacité pour le restant de la partie : des bonus permanents ou de début de manche 🔥 pour les mécènes A, et des bonus de score de fin de partie 🎵 pour les mécènes B.

Tous les personnages représentés dans Luthier ont réellement existé, et certains étaient de véritables mécènes. Chaque fois que cela était possible, nous avons basé leurs requêtes sur celles des personnages historiques.



Musicien

Les mécènes musiciens n'ont qu'une requête principale, et donnent des apprentis et de l'inspiration en guise de cadeau. Les capacités des mécènes musiciens A que vous avez fidélisés améliorent vos concerts. En fin de partie, celles des mécènes musiciens B vous octroient des points pour vos pions Concert à l'orchestre.



Compositeur

Les mécènes compositeurs ont une requête principale et une requête secondaire, et offrent des apprentis et des matériaux en guise de cadeaux. Les capacités des mécènes compositeurs A que vous avez fidélisés modifient les actions et les règles pour vous. En fin de partie, celles des mécènes compositeurs B vous octroient des points pour vos pions Réparation à l'orchestre, vos luthiers spécialisés débloqués, vos prix remportés ou pour les pistes dont vous avez atteint la dernière case.



Noble

Les mécènes nobles ont une requête principale et deux requêtes secondaires. Ils sont plus exigeants que les autres compositeurs, mais leurs cadeaux, exclusivement sous forme de monnaie, sont à la hauteur de leurs exigences. Les capacités des mécènes nobles A que vous avez fidélisés vous octroient des matériaux en début de manche, des apprentis, ou des pièces de monnaie. En fin de partie, celles des mécènes nobles B augmentent le nombre de chaises de solistes que vous occupez, ou vous octroient des points pour vos instruments fabriqués ou mécènes fidélisés.



Royal

Les mécènes royaux n'ont qu'une requête principale et offrent des points de prestige en guise de cadeau. Les capacités des mécènes royaux que vous avez fidélisés vous octroient des points de prestige supplémentaires au début de chaque manche. Pour obtenir un mécène royal, vous devez recevoir un prix d'excellence personnel et retirer le trophée à côté de l'icône Mécène royal sur votre établi.



Requêtes des mécènes

Alors que vous ne pouvez pas faire une requête principale qu'en fabriquant un instrument du type demandé, une requête secondaire a également la possibilité d'être faite par un concert du style musical du mécène ou par une réparation d'un type d'instrument demandé. Par ailleurs, si vous donnez un concert capable de faire plusieurs requêtes d'un même mécène, vous pouvez attendre de fidéliser ce mécène avant de décider pour quelle requête compte ce concert : vous avez de la marge de manœuvre !



Instrument à cordes OU
concert baroque OU
réparation d'instrument à cordes



Instrument à vent OU
concert baroque OU
réparation d'instrument à vent



Instrument Percussion & Clavier OU
concert romantique OU
réparation d'instrument Percussion & Clavier



Chaque fois que vous ajoutez un pion à l'orchestre, si une requête non faite d'un de vos mécènes comprend le type d'instrument, de réparation ou le style de concert que vous venez d'accomplir, vous pouvez désormais faire cette requête. La patience de votre mécène est alors remise à zéro.

(a) Style musical du mécène

(b) Nom du mécène

(c) Type de mécène

(d) Requête principale

(e) Requête secondaire

(f) Bonus de fidélisation du mécène

(g) Capacité permanente
(identique au recto et au verso).

Guilde

Obtenez de nouveaux plans pour fabriquer des instruments, ou trouvez des métaux propres à la lutherie.



✿ **Action principale :** prenez en main l'une des cartes Instrument disponibles. Vous pourrez la placer sur votre établi au début de la prochaine manche.

✿ **Action alternative :** prenez 1 métal de la réserve générale et placez-le dans votre stock.

✿ **Bonus d'efficacité 4+ :** si vous effectuez l'action avec un luthier d'efficacité 4+, vous pouvez prendre 1 matériau de votre choix et placer 1 carte Instrument de votre main sur votre banc d'ébauche. Vous pouvez placer de cette manière un plan d'instrument acquis par cette même action.

4 +

Nonchalant, le maître luthier se fraie un chemin parmi les artisans inexpérimentés qui attendent nerveusement leur tour : peut-être leur travail sera-t-il à la hauteur des exigences de la guilde.



Si le cube de patience atteint cette case, le mécène part automatiquement, réduisant votre prestige



Mécènes B à placer sous les mécènes A

Cadeaux du mécène, alignés avec le cube de patience

Instruments



Instrument



Cordes



Vents



Percussions & Claviers



Instrument rare

Les instruments sont répartis en trois types : les Cordes, les Vents et les Percussions & Claviers. Le paquet de cartes Instrument contient 2 exemplaires de chaque instrument standard, sauf pour les violons, qui sont en 4 exemplaires. Dans chaque type, vous trouverez également des instruments rares, signalés par une icône de diamant ; chacun n'existe qu'en un seul exemplaire. Les trois types d'instruments de musique se retrouvent sur les cartes Mécène, et peuvent contribuer à l'accomplissement d'objectifs personnels ou à l'obtention de prix d'excellence, ainsi qu'à celle de points de fin de partie.

Plan d'un instrument

- (a) Nom et type d'instrument
- (b) Matériaux requis pour l'ébauche
- (c) Matériaux requis pour les finitions
- (d) Valeur en prestige et pion Instrument fini

Ce violon est un instrument à cordes. 1 crin et 1 bois sont requis pour l'ébaucher, puis 1 bois pour ses finitions. Une fois fini, il rapporte 2 points de prestige et permet de placer un pion Instrument à l'orchestre.

Cf. page 22, Finir un instrument, et page 24, Orchestre.



Académie

Donnez des concerts afin de prouver l'excellence de vos instruments, ou trouvez quelques touffes de crin pour finir vos archets.



❖ **Action principale :** choisissez l'une des cartes Concert disponibles. Lancez les deux dés de concert blancs et ajoutez leur résultat à l'efficacité de votre luthier (sans oublier celle conférée par vos apprentis et l'inspiration que vous pouvez dépenser ici). Comparez ce total aux valeurs affichées sur la carte Concert et gagnez les récompenses du niveau atteint (de haut en bas : plaisant, impressionnant, prodigieux). Lorsque vous atteignez un niveau qui octroie des points de prestige, marquez-les immédiatement. Enfin, si vous avez donné un concert impressionnant ou prodigieux, placez un pion Concert de votre couleur sur un emplacement de l'orchestre correspondant au style de concert joué, et gagnez sa récompense (cf. page 24 pour plus de détails sur l'orchestre).

- Si vous avez donné un concert impressionnant ou prodigieux dont le style correspond à la requête secondaire d'un mécène, vous pouvez satisfaire cette requête. Glissez la carte Concert face cachée sous celle du mécène, en laissant dépasser son icône par le haut. Si le mécène n'a plus d'autre requête à satisfaire, vous l'avez fidélisé (cf. page 23 pour plus de détails sur la fidélisation des mécènes). Dans le cas contraire, déplacez également le cube de patience sur la case la plus à gauche (vous ne recevez pas de cadeau).
- Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas satisfaire de requête avec cette carte Concert, défaussez-la.

❖ **Action alternative :** prenez 3 cubes de crin de la réserve et placez-les dans votre stock.

❖ **Bonus d'efficacité 4+ :** montez d'une case sur la piste de virtuosité. La compétence ainsi débloquée sur la piste ne s'applique pas à l'action tout juste résolue, puisque cette progression n'intervient qu'après. En revanche, si un autre de vos disques Luthier effectue cette action durant la même manche, il bénéficie de votre nouvelle place sur la piste de virtuosité !



Pions Inspiration

Lorsque vous donnez un concert, vous pouvez augmenter son niveau de 1 par pion Inspiration que vous dépensez après votre lancer et vos relances éventuelles. Vous pouvez en dépenser un nombre illimité (tant que vous en avez).



Les illustrations des cartes Concert évoquent différents types de représentations, avec des répertoires distincts : études ou exercices musicaux en tant qu'exemples de concert didactique, musique de chambre jouée dans les maisons nobles, musique sacrée jouée à l'église, ou encore symphonies et concertos, souvent donnés à la cour.

Exemple de concert

Pendant la phase de résolution, le joueur bleu active le lieu Académie et choisit la carte Concert baroque P1. Sa progression sur la piste de virtuosité lui permet de lancer un dé noir et un dé blanc, avec lesquels il obtient 5 notes (4 avec le dé noir, 1 avec le blanc). Il ajoute l'efficacité de son luthier pour un total de 8.



S'il veut obtenir le point de prestige octroyé pour un concert prodigieux, le joueur bleu a besoin d'atteindre 9 : il choisit donc de dépenser une inspiration afin d'augmenter son total sans utiliser sa relance. En effet, il a obtenu le résultat maximal sur le dé noir, et ne veut pas risquer un 0 sur le dé blanc.

Le jour bleu gagne 2 sous, qu'il récupère de la réserve, et 1 point de prestige, qu'il marque directement sur la piste de score. Il place également un pion Concert sur un emplacement de la section Baroque de l'orchestre. Ce concert peut aussi lui permettre de satisfaire la requête secondaire d'un mécène, s'il en a un.



L'improvisation était autrefois partie intégrante de la composition et de l'interprétation des musiques baroque, classique et romantique. Votre lancer de dés représente l'imprédictibilité de la performance artistique.

Piste de virtuosité

Cette piste représente les compétences musicales que les luthiers peuvent acquérir. Les joueurs peuvent y progresser en gagnant le bonus du lieu Académie, ou en payant au marché.

Immédiat : gagnez 2 points de prestige chaque fois que vous progressez sur cette piste.

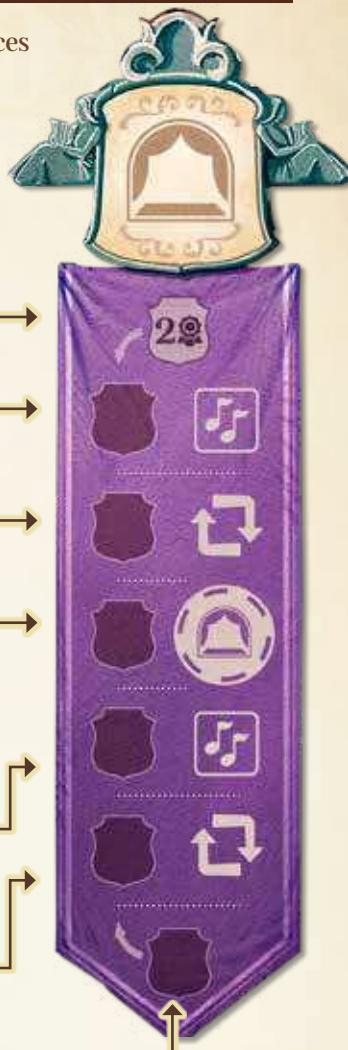
Permanent : remplacez le dé blanc restant par un dé noir (dorénavant, tous les concerts utilisent 2 dés blancs).

Permanent : vous pouvez effectuer une deuxième relance à chaque concert (potentiellement du même dé).

Immédiat : choisissez l'une des cartes Luthier virtuose disponibles (à la fin de la manche, bloquez un de vos luthiers numérotés sur cette carte et prenez le disque Luthier virtuose).

Permanent : remplacez un dé blanc par un dé noir (dorénavant, tous les concerts utilisent 1 dé blanc et 1 noir).

Permanent : vous pouvez relancer un dé à chaque concert.



Vous ne pouvez pas utiliser l'action du marché pour progresser sur la dernière case des pistes d'expertise et de virtuosité : le prestige ne s'achète pas, il s'acquiert par la force du travail !





Atelier

Réparez, revernissez et accordez des instruments pour montrer votre compétence, ou glanez du bois pour réaliser vos chefs-d'œuvre.



Action principale : choisissez une carte Réparation disponible et défaussez immédiatement les matériaux indiqués de votre stock. Si vous n'avez pas tous les matériaux requis pour la réparation, vous pouvez remplacer chaque cube manquant par 2 pions Inspiration (si vous n'avez ni les matériaux requis pour la réparation, ni assez d'inspiration pour les remplacer, vous ne pouvez pas choisir cette carte). Marquez les points de prestige indiqués sur la carte. Enfin, placez un pion Réparation de votre couleur sur un emplacement de l'orchestre correspondant au type d'instrument réparé, et gagnez sa récompense (cf. page 24 pour plus de détails sur l'orchestre).



- Si vous avez réparé un instrument dont le type correspond à la requête secondaire d'un mécène, vous pouvez satisfaire cette requête. Glissez la carte Réparation face cachée sous celle du mécène, en laissant dépasser son icône par le haut. Si le mécène n'a plus d'autre requête à satisfaire, vous l'avez fidélisé (cf. page 23 pour plus de détails sur la fidélisation des mécènes). Dans le cas contraire, déplacez également le cube de patience sur la case la plus à gauche (vous ne recevez pas de cadeau).
- Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas satisfaire de requête avec cette carte Concert, défaussez-la.

Action alternative : prenez 2 bois de la réserve et placez-les dans votre stock.

Bonus d'efficacité 4+ : montez d'une case sur la piste d'expertise.

4⁺

Pions Inspiration

Vous pouvez réduire le coût d'une réparation de 1 cube de matériau par paire de pions Inspiration que vous dépensez.



Les luthiers ont beau être célébrés pour la fabrication d'instruments, la maintenance et les réparations sont importantes pour leur entreprise. Recoller les ouvertures entre les éclisses et la table, ajuster le chevalet et remécher les archets, autant d'interventions cruciales pour préserver la beauté du son produit par les instruments !

Piste d'expertise

Cette piste représente les compétences de lutherie que les luthiers peuvent acquérir. Les joueurs peuvent y progresser en gagnant le bonus du lieu Atelier, ou en payant au marché.

Immédiat : gagnez 2 points de prestige chaque fois que vous progressez sur cette piste.

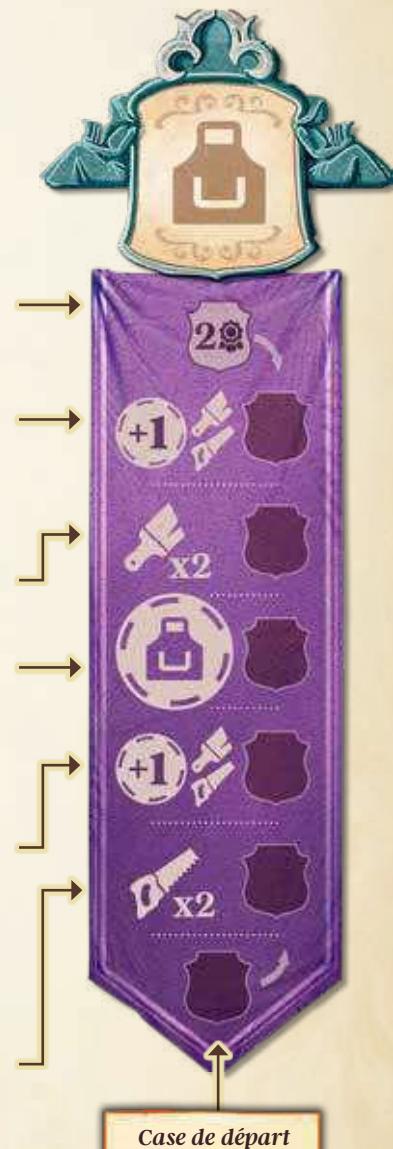
Permanent : +1 supplémentaire à chaque luthier sur votre banc d'ébauche ou de finitions (un 3 devient donc un 5 sur n'importe quel banc).

Permanent : une seule action permet de finir 2 instruments.

Immédiat : choisissez l'une des cartes Luthier expert disponibles (à la fin de la manche, bloquez un de vos luthiers numérotés sur cette carte et prenez le disque Luthier expert).

Permanent : +1 à l'efficacité de chaque luthier sur votre banc d'ébauche ou de finitions (un 3 devient donc un 4 sur n'importe quel banc).

Permanent : une seule action permet d'ébaucher 2 instruments.





Balcon

Faites ami-ami avec l'élite pour gagner en reconnaissance, alourdir vos poches ou recruter des apprentis.



✿ **Action principale** : gagnez la récompense d'un niveau de prix d'excellence dont vous remplissez les conditions.

✿ **Action alternative** : prenez 6 sous de la réserve OU jusqu'à 2 apprentis du marché, si possible.

✿ **Bonus d'efficacité 4+** : montez d'une case sur la piste de réputation.

De surcroît, le balcon vous permet de changer l'ordre du tour pour la prochaine manche : au lieu de reprendre vos disques Luthier posés ici pendant la phase de résolution, placez-les dans l'ordre de priorité sur les emplacements du Balcon (si un joueur a envoyé plusieurs luthiers au balcon, seul le plus efficace est utilisé). À la fin de la manche, réorganisez vos blasons dans l'ordre des luthiers : l'ordre du tour est mis à jour.

4+

Exemple d'ordre de tour

Si le placement des disques s'est déroulé dans le même ordre que l'exemple d'ordre de priorité de la page 12, voici comment l'ordre du tour est mis à jour.



Au lieu de reprendre leurs disques après leur action, les joueurs les posent sur les emplacements du balcon selon l'ordre de priorité : luthier 5 rouge, suivi du luthier 1 bleu (avec ses 2 apprentis), puis du luthier 3 jaune. Pendant la réinitialisation de fin de manche, les joueurs modifient l'ordre du tour en réorganisant leurs blasons à la base de cet ordre de priorité. Enfin, ils récupèrent leurs luthiers et replacent les apprentis au marché.



Le nouvel ordre du tour sera Rouge, Bleu puis Jaune, comme indiqué par l'ordre de priorité. Gris sera dernier, car il n'a placé aucun luthier au balcon.

Durant les époques auxquelles se déroule Luthier, la division entre classes sociales était encore plus marquée qu'aujourd'hui. Les concerts constituaient ainsi des rassemblements sociaux majeurs, et le balcon était l'emplacement le plus prisé de l'opéra. Pour une analogie actuelle, pensez aux carrés VIP des événements sportifs !

Piste de réputation

Cette piste représente la réputation acquise par les luthiers. Les joueurs peuvent y progresser en gagnant le bonus du lieu Balcon, ou en satisfaisant les requêtes des mécènes.

(a) **Case de départ**

(b) **Immédiat** : gagnez un apprenti, si possible.

(c) **Immédiat** : piochez 3 cartes Instrument. Gardez-en une et placez les autres sous le paquet.

(d) **Permanent** : vous pouvez accéder aux cartes II gratuitement.

(e) **Immédiat** : choisissez l'une des cartes Luthier réputé disponibles (à la fin de la manche, bloquez un de vos luthiers numérotés sur cette carte et prenez le disque Luthier réputé).

(f) **Permanent** : chaque fois que vous finissez un instrument, gagnez 2 points de prestige.

(g) **Permanent** : vous pouvez accéder aux cartes III gratuitement.

(h) **Immédiat** : gagnez la récompense d'un niveau de prix d'excellence dont vous remplissez les conditions (se réactive à chaque nouvelle progression sur la piste).

(i) **Immédiat** : gagnez 2 points de prestige chaque fois que vous progressez sur cette piste.



Prix d'excellence

Ces prix peuvent être remportés en plaçant un luthier sur le balcon. Chaque tuile Prix d'excellence présente trois niveaux de récompense selon le nombre de fois que vous remplissez la condition énoncée. À l'activation du lieu, si vous remplissez les conditions d'un ou plusieurs niveaux de récompense d'un prix, vous pouvez prendre un trophée de votre établissement et le placer sur le niveau de votre choix afin de gagner les points de prestige indiqués.

Une fois qu'un joueur a reçu la récompense du niveau sélectionné, il ne peut plus prétendre au prix de cette tuile, quel que soit le niveau. Les autres joueurs peuvent prétendre aux niveaux restants de cette tuile, mais pas au niveau déjà décerné. Lorsque vous retirez un trophée de votre établissement, vous débloquez immédiatement un bénéfice.



Bénéfices débloqués sur l'établissement

Extension de stock : votre stock peut désormais accueillir trois ressources de plus. Au début de chaque manche, vous gagnez une ressource de votre choix.



Mécène royal : choisissez une carte du paquet Mécène royal. Vous pouvez immédiatement la placer comme un mécène normal et gagner le bonus de placement. Si vous débloquez ce bénéfice sans avoir d'emplacement mécène libre sur votre établissement, vous pouvez prendre les points du prix d'excellence, mais ne choisissez pas de carte Mécène royal.



Concert violet : vous lancez désormais le dé violet à chacun de vos concerts, en plus des deux dés habituels. Il vous octroie des ressources supplémentaires.



Plateau Établissement

Votre établissement comporte deux lieux où placer vos luthiers : le banc d'ébauche et le banc de finitions. Ils vous permettront de fabriquer des instruments en utilisant des matériaux achetés du marché, récupérés sur le plateau principal ou via d'autres bonus.

Si vous avez assigné un luthier à votre établissement mais que vous n'avez pas les matériaux requis pour ébaucher ou finir un instrument, gagnez 2 sous et récupérez votre luthier pour la prochaine manche.



Le côté Ébauche de votre plateau représente l'étape durant laquelle la forme et la structure globale de l'instrument sont ébauchées, et les grosses pièces, assemblées. Le côté Finitions représente le travail de détail et les dernières touches qui permettent de finaliser l'instrument.





Banc d'ébauche



Situé à gauche de votre plateau Établi, le banc d'ébauche est l'endroit où vos instruments sont assemblés avant que vous puissiez y apporter les touches finales. Il peut accueillir deux instruments à la fois. Lorsque vous activez un luthier sur votre banc d'ébauche, effectuez les étapes suivantes.

1. Choisissez un instrument de votre banc d'ébauche et défaussez de votre stock les matériaux requis pour l'ébaucher (indiqués sur la carte).
2. Placez ensuite la carte du côté Finitions de votre établi.

Bonus d'efficacité 3+ : gagnez 2 pions d'inspiration.

Bonus d'efficacité 5+ : une fois par action, réduisez de 1 cube de matériau les coûts d'ébauche d'un instrument.

Ces bonus s'appliquent à chaque luthier sur ce lieu, et se cumulent : un luthier d'efficacité 5 gagne ces deux bonus.

Il est possible d'ébaucher deux instruments différents en un seul tour grâce à l'une ou l'autre des méthodes suivantes.

- ❖ Si vous avez placé 2 de vos luthiers sur le banc d'ébauche, lorsque vous activez ce lieu, vous pouvez effectuer son action deux fois (dans l'ordre de priorité).
- ❖ Une fois débloquée sur la piste d'expertise, la compétence « Ébauche x2 » vous permet d'ébaucher 2 instruments différents en une seule action, et en n'utilisant qu'un seul luthier.

Si vous avez besoin de place sur votre banc de finitions pour de nouveaux instruments venant d'être ébauchés, vous pouvez reprendre en main des cartes Instrument placées sur votre banc de finitions. Toutes les ressources dépensées pour ébaucher cet instrument sont perdues lorsque vous le retirez ainsi de votre banc de finitions.



Banc de finitions



Situé à droite de votre plateau Établi, le banc de finitions est l'endroit où vous finissez vos instruments et gagnez le prestige associé. Il peut accueillir deux instruments ébauchés à la fois. Lorsque vous activez un luthier sur votre banc de finitions, effectuez les étapes suivantes.

1. Choisissez un instrument de votre banc de finitions et défaussez de votre stock les matériaux requis pour le finir (indiqués sur la carte).
2. Retirez la carte de votre banc de finitions, puis marquez les points de prestige indiqués sur la carte.
3. Placez l'un de vos pions Instrument sur un emplacement de l'orchestre correspondant à l'instrument fabriqué.
 - ❖ Si la chaise de soliste n'est occupée par aucun autre pion Instrument, placez-y le vôtre. Gagnez la récompense de soliste et déplacez les éventuels pions Concert ou Réparation sous la ligne pointillée.
 - ❖ Si la chaise de soliste est occupée par un autre pion Instrument, placez le vôtre sous la ligne pointillée (votre instrument est à l'orchestre, mais pas soliste). Gagnez 1 inspiration ou 2 sous. Cf. page 25 pour un exemple d'orchestre.

Note : les chaises de solistes sont illimitées pour les instruments rares. Chaque fois que vous en placez un à l'orchestre, vous recevez la récompense de soliste.

Bonus d'efficacité 4+ : une fois par action, réduisez de 1 cube de matériau les coûts de finitions d'un instrument.

Bonus d'efficacité 6+ : une fois par action, doublez la récompense reçue pour avoir placé un instrument à l'orchestre.

Ces bonus s'appliquent à chaque luthier sur ce lieu, et se cumulent : un luthier d'efficacité 5 avec un apprenti gagne ces deux bonus.

Exemple de mécène fidélisé



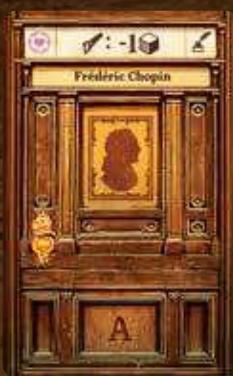
La joueuse rouge a déjà fini une contrebasse pour Chopin. Pour rappel, elle a glissé la carte Instrument face cachée sous la carte Mécène. Chopin perdra patience lors de la prochaine manche, à moins que la joueuse rouge puisse satisfaire sa requête secondaire, ou obtenir un répit en récupérant le bonus du Salon.



Elle parvient à donner un concert romantique de niveau « impressionnant », qui peut répondre à la requête secondaire de Chopin (un concert inférieur à 7, de niveau « plaisant », n'aurait pas suffi). Chopin voit toutes ses requêtes satisfaites : ce mécène est fidélisé !



La joueuse rouge remporte le bonus de fidélisation : elle marque 5 points de prestige et progresse d'une case sur la piste de réputation.



Elle retourne la carte Mécène et la glisse sous son établi, en ne laissant dépasser que la capacité de Chopin : désormais, à chaque action d'ébauche, la joueuse rouge peut réduire de 1 cube de matériau au choix le coût d'ébauche d'un instrument.

Tchaïkovski a bénéficié d'un important soutien de la part de son mécène, Nadejda von Meck. C'est grâce à elle que le compositeur a pu cesser d'enseigner afin de se consacrer à ses œuvres.

Il est possible de finir deux instruments différents en un seul tour grâce à l'une ou l'autre des méthodes suivantes.

Si vous avez placé 2 de vos luthiers sur le banc de finitions, lorsque vous activez ce lieu, vous pouvez effectuer son action deux fois (dans l'ordre de priorité).

Une fois débloquée sur la piste d'expertise, la compétence « Finitions x2 » vous permet de finir 2 instruments différents en une seule action, et en n'utilisant qu'un seul luthier. Les bonus 4+ et 6+ ne sont applicables qu'une fois par action, même si vous pouvez choisir l'instrument auquel s'applique chaque bonus.



Si vous avez atteint cette case de la piste de réputation, n'oubliez pas de marquer les 2 points octroyés par instrument fini !



Un instrument fini peut vous permettre de satisfaire une requête principale ou secondaire d'un mécène. Pour ce faire, retournez la carte Instrument et glissez-la sous la carte Mécène en laissant dépasser son icône par le haut. La patience du mécène est alors réinitialisée : déplacez le cube sur la case la plus à gauche (vous ne gagnez pas de cadeau).

Si vous ne donnez pas l'instrument à l'un de vos mécènes actifs, défaissez cette carte après l'avoir résolue.

Fidéliser un mécène

Après avoir satisfait la dernière requête d'un mécène, suivez les étapes ci-dessous.

1. Marquez les points de prestige indiqués sur la carte Mécène.
2. Avancez d'une case sur la piste de réputation.
3. Défaissez toutes les cartes Réparation, Concert et Instrument glissées sous ce mécène.
4. Retirez le mécène fidélisé de votre établi. Vous libérez ainsi un emplacement pour un nouveau mécène. Réinitialisez la position du cube de patience.
5. Retournez la carte Mécène face cachée et glissez-la sous votre plateau Établi, en laissant dépasser sa partie supérieure dans l'une des encoches.

Toutes les capacités permanentes des mécènes fidélisés doivent être visibles. Ces capacités ne s'appliquent qu'une fois le mécène fidélisé.



Orchestre

L'orchestre du plateau principal a été constitué avec une certaine liberté pour préserver l'équilibre du jeu. Les instruments y sont toutefois organisés suivant le modèle d'un orchestre symphonique : cordes à l'avant, puis vents et cuivres, et enfin percussions à l'arrière.

Les emplacements de l'orchestre vous octroient des bonus pour chaque pion Concert, Réparation ou Instrument que vous y ajoutez. Vous gardez ainsi la trace des concerts donnés, des réparations effectuées et des instruments fabriqués pour le décompte de fin de partie. L'orchestre est divisé en sections horizontales par type d'instrument, mais aussi en sections verticales par style musical.



Chaises de soliste

Les joueurs peuvent occuper une chaise de soliste en y posant un pion Concert (après avoir donné un concert du même style que sa section), un pion Réparation (après avoir réparé un instrument du même type que sa section), ou un pion Instrument (après avoir fini l'instrument correspondant).



Tous les pions

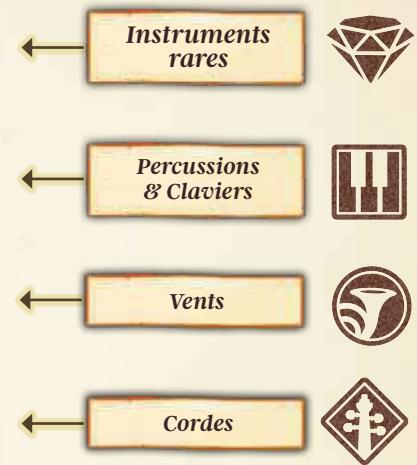
- Si la chaise de soliste est inoccupée, placez immédiatement votre pion au-dessus de la ligne pointillée et gagnez la récompense indiquée.
- Si la chaise de soliste est déjà occupée par un pion Instrument, placez votre pion sous la ligne pointillée et gagnez 2 sous ou 1 inspiration.

Pions Instrument

- Si la chaise de soliste est déjà occupée par un pion Concert ou Réparation, votre pion Instrument vole la vedette : déplacez le pion Concert ou Réparation sous la ligne pointillée pour indiquer qu'il n'est plus soliste, placez votre instrument sur la chaise de soliste et gagnez la récompense indiquée. Votre pion Instrument peut déplacer vos propres pions Concert ou Réparation de cette manière.



Lorsqu'un violon est fini, son pion Instrument peut être ajouté à l'un des deux emplacements Violon. Ces derniers chevauchent deux styles chacun, et peuvent donc accueillir des concerts de deux styles différents ; les pions que vous y placez ne comptent toutefois que pour un seul style dans le cadre des prix d'excellence, des objectifs ou des capacités de mécènes B. Les instruments rares ne sont liés à aucun style musical.



Lorsque vous placez un instrument rare de type Percussion & Clavier, votre récompense est de piocher la première carte du paquet Instrument et de prendre 1 inspiration et 1 sou.

Pions Concert / Réparation

- Si la chaise de soliste est déjà occupée par un pion Concert ou Réparation (le vôtre ou celui d'un autre joueur), et que l'ajout de votre pion ne vous permet pas d'en avoir plus que tout autre joueur sur cet emplacement, placez-le sous la ligne pointillée et gagnez 2 sous ou 1 inspiration.
- Si la chaise de soliste est déjà occupée par un pion Concert ou Réparation d'un autre joueur, et que l'ajout de votre pion vous permet d'en avoir plus que tout autre joueur sur cet emplacement, vous prenez la chaise de soliste : déplacez le pion adverse sous la ligne pointillée, placez le vôtre sur la chaise de soliste et gagnez la récompense indiquée.



NdT : pour des questions d'ergonomie, nous avons choisi l'expression « chaise de soliste » pour traduire celle de « first chair ». En français, le musicien principal d'une section est le « chef de pupitre ». On parle de « soliste » lorsqu'un instrument est le seul de son pupitre, ou lorsqu'il est chargé de jouer une partie solo (dans le cadre d'un concerto, par exemple).

Exemples de chaise de soliste



Icône Chaise de soliste

CLARINETTE



2



Récompense

CLARINETTE

Emplacement pour les autres pions

La joueuse rouge répare un instrument à vent. Elle remarque qu'elle peut prendre la chaise de soliste occupée par la joueuse jaune sur l'emplacement Clarinette, car elle y a déjà posé un pion Concert. Elle déplace le pion jaune sous la ligne pointillée, place son pion Réparation sur la chaise de soliste et gagne ainsi 2 sous et 1 bois.

Plus tard, la joueuse rouge finit un alto. Elle déplace le pion Concert gris sous la ligne pointillée, place son pion instrument sur la chaise de soliste et gagne 4 sous.



Durant une autre manche, la joueuse rouge finit un instrument à cordes rares et gagne la récompense de soliste : 1 matériau de son choix, 1 inspiration et 1 sou. Elle ne fait pas descendre le pion gris, car les chaises de soliste sont illimitées pour les instruments rares : ces derniers comptent tous comme des solistes lors du décompte de fin de partie.

Décompte de fin de partie

À la fin de la partie, plusieurs éléments vous permettent de marquer des points de prestige supplémentaires.

- ❖ Déclenchez les capacités de vos mécènes B fidélisés.
- ❖ Marquez le plus haut niveau atteint pour chacun de vos objectifs personnels (ignorez les niveaux inférieurs).
- ❖ Chaque instrument sur votre banc de finitions vous rapporte la moitié de son prestige total, arrondie au supérieur.
- ❖ Chaque luthier spécialisé débloqué vaut 1 point de prestige.
- ❖ Chaque tranche de 10 ressources inutilisées (apprentis, inspiration, monnaie et cubes de matériaux dans votre stock) vaut 1 point de prestige. Conservez la monnaie restante pour résoudre les éventuelles égalités.
- ❖ Comptez les chaises de soliste que vous occupez et marquez les points en vous référant au tableau ci-dessous.

	2	3	4	5	6	7	8	9+
1-3	1	2	4	6	9	13	18	24
4	2	4	6	9	13	18	24	

Faites progresser votre marqueur de prestige jusqu'à obtenir votre score final. Le joueur avec le plus de prestige remporte la partie ! Départagez les éventuels joueurs à égalité en faveur de celui ayant le plus de monnaie restante après la conversion des ressources. Si des joueurs sont encore à égalité, ils partagent la victoire.

Vous avez perdu la partie ? Pas d'inquiétude, on vous offre un petit cadeau : le plus petit violon du monde, afin que vous puissiez vous lamentez tout votre soûl !



Exemple de décompte

En fin de partie, la joueuse rouge occupe les chaises de soliste suivantes :

- | | | | |
|----------|----------------------|----------|------------|
| 1 | Harpe (cordes rares) | 4 | Clarinette |
| 2 | Clavecin | 5 | Trompette |
| 3 | Flûte traversière | 6 | Alto |



Dans une partie à 4 joueurs, la joueuse rouge marque 13 points pour les six chaises de soliste qu'elle occupe. L'alto sur son banc de finitions lui octroie 2 points (la moitié du score total de l'alto, arrondie au supérieur). Elle marque 8 points pour ses objectifs personnels et 1 pour ses 16 sous (elle garde 6 sous après avoir fait la conversion des 10).

Elle ajoute donc 24 points de prestige à son score pendant le décompte de fin de partie.



Crédits

Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Traduction : Mathieu Rivero
Maquette : Valentin Debret
Selecteur et responsable éditorial : Elric Rozet
Distribution : Davy Spychala
Marketing et événementiel : Guillaume Gibleux, Théo Vitte

Conception : Dave Beck et Abe Burson
Développement : Richard Woods
Illustrations : Vincent Dutrait
Illustration du plateau : Guillaume Tavernier
Maquette : Matt Paquette & co.
Rédaction du livret de règles : Cody Reimer
Consultant musical et historique : Kevin Ngo
Conception du mode solo : Richard Woods & David Digby.

Un grand merci tout spécial à nos backers Maximus Magnum Opus sur Kickstarter :

Mark et Fiona, Brett Christensen, Jay et Chantel Varga, Scott Headley, Alexis Ostrander Healey, David Regele, Mykalson, Mark S. Meadows, Becky et Kevin Marema, Tomoyuki Maruta, Ben Stewart, Carine COMPAIN, Deryck Beard, Ryan et Amanda Sondai.

Testeurs de Luthier

LizBet Allen, Seth Allison, Christian Amey, Tim Araujo*, Simon Armstrong, Beth Armstrong, Robert Atwell, Emily Bennett Beck, Seth Berrier, Boardgameoverlord, Andrew Boreham, Mike Bregel, Jonathan Brown*, Nathanael Bryan, Bob Buechler, Andrea Burnoski, Jim Burnoski, Joy Burson, Kelly Burson, Tom Burson, Angelo Cassano, Derya Çebi, Steve Christensen, Elliott Cole*, Ashley Covault, Jack Croft, David Cunningham*, Jason Curtis, Mark Dale, Ketan Deshpande, David Digby, Alastair Durie, Amanda Durst, Sarah Durst, Aaron M. Durst, Ben Ennes, Leeandra Ennes, Camille Evans, Kevin Fahey, Tim Farrell*, Ryan Favour, JB Feldman*, Colin Foster, Robert Fraher, Rae Frame, Will Frame, Broderick Frye, Zander Gibb, Levi Gilbert, Josh Gilbertson, Kyle Glowa, Liz Glowa, Pedro Gomez, Sarah Gomez, Jacob Goosen, Blaine Haagenson, Cora Hays, Denise Haywood, Josh Haywood, Kelly Hegi, Carraig Hegi, Astrid Hendra, Sarah Horn, Nathan Hruzik, Faith Huey, John Hume, Jon Hummer, Roy Hyde, Isabel Jarosz, Timothy Johnson, Sean Jones, Jacob Joosten, Frankie Judnick, Joel Juen, Matthew Kambic, Beth Kanzelman, Bob Kanzelman, Nathan Kanzelman, Cory Katzenmeyer, Bill Kennedy, Stephen Kerr, Liz King*, T.K. King, James Kozanitis, Bob LaBrec, Tommy Ladwig, Paul Lambas, Keith Lancaster-Wilson, Mistaki LaPlante, Claire Lettelleir, Nick Lettelleir, Katy Lester, Tim Lorow, Jeremy Loscheider, Jonathan Lyett, Esther Lyett, Richard Maass, Owen Maki, Chad Martin, Emily McGann, Ava McHugh, Smokey McKinney, Liam Meaney, Vivek Mehta, Hudson Meyer, Leslie Meyer, Rob Meyer, Gray Miller, Alexander Mont, Kent Morris, Gary Murphy, Ty Napier, Kevin Ngo*, Brad Nord, Dennis Northcott, David A. O'Brien, Matthew O'Malley, Mark Opdyke, Corinne Opdyke, Michael Ostrowski, David Ouellette, Matthew Pasch, Roman Pechhacker, Willis Peng, Stuart Perrin, Erik Peter, Scott Peters, James Peters, Melanie Peters, Paul P. Polak, Steve Pool, Tanya Pool, Kyra Price, Sam Rahman, Cory Rammer, Matt Rayford, Cody Reimer, Breanna Reinhart, Debz Richardson, Gaz Richardson, Efrain Rivera, Levi Robertson, Gavin 'Moody' Robinson*, Jason Ruona, Levi Ruona, Whisky Sarah, SASSYMANATEE, Chris Scherb, Wes Schotzhauer, Ellen Schousboe, Kyle Schubert, Nadine Sehnert, Beth Shimmyo, Douglas Siu*, Andy Smith, Deborah Smith, Tony Speltz, Jerry Spencer, Kevin Spinti, Lindsay Stamper, Will Stephens, Isiah Stinson, Kimberly Stout, Strider17, Stanley Strong, Morgan Sutter, Erika Svano, Mike Tangedal, Houston Taylor, Jordan Thomas, Michael Thomas, Benjamin Todd*, Laimonas Vilpisauskas, Abe Watson, Becca Watson, Josh Wehrheim-Gegel, Adam West, Neo Teng Whay*, Brandon Whited, Matthew Wigdahl, Andrew Williams, Jaymi Wilson, Sarah Wood, Thomas Woods, Matthew Wright, Ian Yang, et Marcin Zarycki.

* a aussi testé le mode solo

Bande-son de Luthier



Vous aimez que vos parties soient accompagnées d'une musique de fond ? Chez Paverson Games, nous croyons qu'une expérience d'exception doit aller au-delà du visuel et du tactile. C'est pourquoi nous créons des playlists et des bandes-son sur mesure pour nos jeux. Nous nous devions de vous offrir quelque chose pour vos parties de Luthier (ou pour tout autre moment de votre vie !). En plus d'une playlist de plus de 70 morceaux pour 9 h de lecture, nous avons saisi l'occasion de créer pour vous... une bande originale du jeu, enregistrée par un quatuor à cordes professionnel ! Vous aurez ainsi un panorama auditif vaste des compositeurs, des genres, des époques, et des musiciens que vous pouvez retrouver dans Luthier !

paversongames.com/pages/soundtracks



The logo for Cascadia Strings Collective features a dark, ornate brush with light-colored bristles on the left. To the right, the word "CASCADIA" is written in a bold, serif font, with "STRINGS" below it in a smaller, sans-serif font. Below "STRINGS" is the word "collective" in a script font. The entire logo is set against a white background with a gold border.

En tant que grands amateurs de lutherie et de musique, nous avons commandé à Cascadia Strings, un collectif canadien d'instruments à cordes, une bande-son originale pour Luthier. Vous pouvez y accéder via le lien ou le QR code fournis.

Formé en 2015, Cascadia Strings a remporté de nombreux prix. Le collectif s'est donné pour ambition de partager la musique de chambre avec de nombreux publics, avec un répertoire mêlant compositions originales virtuoses et arrangements de morceaux populaires des dernières décennies. En concert, le groupe offre des expériences musicales marquantes aux mélomanes de Victoria, en Colombie Britannique, mais aussi hors des frontières de la ville. Les instrumentistes de Cascadia Strings sont des professionnels indépendants ayant étudié dans des conservatoires prestigieux : l'école Juilliard, le New England Conservatory of Music, l'université Rice, l'université du Michigan et l'université de Toronto. Ils se produisent régulièrement au sein d'autres ensembles, tels que les orchestres symphoniques de Vancouver ou de Victoria.

27



Légende de la lutherie

Inscrivez votre nom dans la légende de la lutherie en consignant vos hauts faits ci-dessous ! Et pour une ovation générale, marquez le coup avec un selfie, baguette de chef d'orchestre pointée sur le haut fait accompli !



Prouesses prestigieuses

NOM

DATE

<i>Fabriquez un instrument rare de chaque type</i>	
<i>Gagnez une partie sans aucun de vos pions Concert à l'orchestre</i>	
<i>Gagnez une partie sans aucun de vos pions Réparation à l'orchestre</i>	
<i>Gagnez une partie en ayant fait perdre patience à un mécène</i>	
<i>Fidélisez un mécène noble en ne satisfaisant ses requêtes qu'avec des instruments</i>	
<i>Gagnez une partie sans avoir progressé sur les pistes de virtuosité et d'expertise</i>	
<i>Fidélisez au moins un mécène de chacun des 4 types en une partie</i>	
<i>Donnez 3 concerts prodigieux en une seule manche</i>	
<i>Effectuez 3 réparations en une seule manche</i>	

Membres de la Guilde des Maîtres-luthiers

EN UNE PARTIE	NOM	DATE	NOM	DATE	NOM	DATE
<i>Marquez au moins 125 points de prestige</i>						
<i>Fidélisez 6 mécènes</i>						
<i>Placez 7 pions Instruments à l'orchestre</i>						
<i>Placez 8 pions Concert à l'orchestre</i>						
<i>Placez 8 pions Réparation à l'orchestre</i>						
<i>Remportez 3 prix d'excellence au plus haut niveau</i>						
<i>Terminez la partie avec au moins 50 sous</i>						
<i>Atteignez la dernière case des 3 pistes</i>						

Objectifs

	Instruments à cordes finis (G1)		Pions Réparation dans la section Vents (G9)
	Instruments à vent finis (G2)		Pions Réparation dans la section Percussions & Claviers (G10)
	Instruments Clavier & Percussion finis (G3)		Mécènes musiciens fidélisés (G11)
	Types d'instruments différents finis (G4)		Mécènes compositeurs fidélisés (G12)
	Pions Concert dans la section Romantique (G5)		Mécènes nobles fidélisés (G13)
	Pions Concert dans la section Classique (G6)		Styles musicaux pour lesquels vous avez fidélisé un mécène (G14)
	Pions Concert dans la section Baroque (G7)		Styles musicaux avec au moins un pion Instrument à l'orchestre (G15)
	Pions Réparation dans la section Cordes (G8)		Nombre de chaises de soliste Cordes occupées (G16)
			Nombre de chaises de soliste Vents occupées (G17)
			Nombre de chaises de soliste Percussions & Claviers occupées (G18)

Prix d'excellence

	Mécènes Romantique fidélisés (A1)		Styles musicaux avec au moins un pion Concert à l'orchestre (A9)
	Mécènes Baroque fidélisés (A2)		Instruments rares finis (A10)
	Mécènes Classique fidélisés (A3)		Instruments finis (A11)
	Types de mécènes fidélisés (A4)		Types d'instruments pour lesquels vous occupez une chaise de soliste (A12)
	Cartes Luthier spécialisé débloquées (A5)		Pions Instrument dans la section Romantique (A13)
	Pions Réparation à l'orchestre (A6)		Pions Instrument dans la section Classique (A14)
	Types d'instruments avec au moins un pion Réparation à l'orchestre (A7)		Pions Instrument dans la section Baroque (A15)
	Pions Concert à l'orchestre (A8)		



Capacités des mécènes



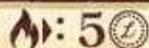
Mécènes nobles



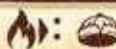
La Pompadour : en début de manche, gagnez 1 crin et 1 bois.



Frédéric le Grand : en début de manche, gagnez 1 métal.



Waldstein & Swieten : en début de manche, gagnez 5 sous.



Louis II & Meck : en début de manche, gagnez 1 apprenti.



Esterházy : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par instrument fini.



Médicis : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par mécène fidélisé.



Léopold II : *en fin de partie*, comptez +1 chaise de soliste.



Mécènes compositeurs



Pachelbel : +1 à l'efficacité d'un luthier sur le banc d'ébauche ou de finitions.



Vivaldi : une fois par action, réduisez un coût de réparation de 1 cube de matériau au choix.



Haydn : au marché, l'achat du bois vous coûte 1 sou de moins par cube (n'affecte pas la vente de bois).



Mozart : au marché, l'achat du métal vous coûte 1 sou de moins par cube (n'affecte pas la vente de métal).



Chopin : une fois par action, réduisez un coût d'ébauche de 1 cube de matériau au choix.



Tchaïkovski : une fois par action, réduisez un coût de finitions de 1 cube de matériau au choix.



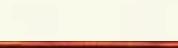
Haendel : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par luthier spécialisé débloqué.



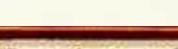
Schubert : *en fin de partie*, gagnez 2 points de prestige par piste de réputation au niveau maximal.



Mendelssohn : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par prix d'excellence obtenu.



Brahms : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par pion Réparation dans la section Romantique de l'orchestre.



Bach : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par pion Réparation dans la section Baroque de l'orchestre.



Beethoven : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par pion Réparation dans la section Classique de l'orchestre.



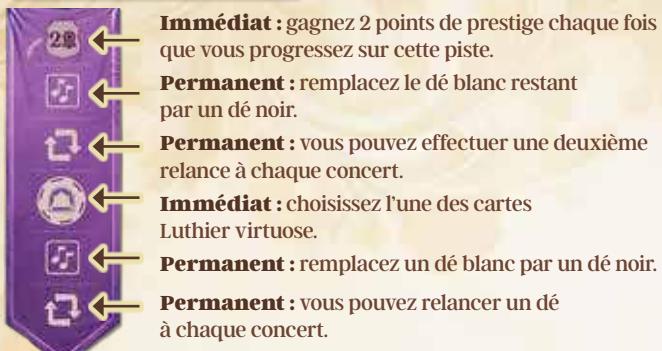
Mécènes royaux



Farrenc : *en fin de partie*, gagnez 1 point de prestige par pion Concert dans la section Vents de l'orchestre.

Pistes du plateau

Piste de virtuosité



Piste d'expertise



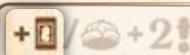
Piste de réputation



Lieux du plateau

Salon

P. 15



Gilde

P. 16



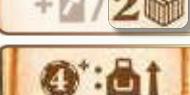
Académie

P. 17



Atelier

P. 19



Balcon

P. 19



Index des termes importants

Apprentis	11	Fidéliser un mécène	23	Orchestre	24
Cartes Mécène	15	Finitions	22	Ordre de priorité	12
Chaise de soliste	24	Gilde	16	Patience	10
Concert	17	Inspiration	9	Phase de planification	11
Décompte de fin de partie	26	Instruments	17	Phase de résolution	11
Ébauche	22	Luthiers spécialisés	14	Prix d'excellence	21
Efficacité des luthiers	11	Marché	13	Réparation	19
Établi	7	Matériaux	9	Salon	15

Luthier

LE génie^e DE L'INSTRUMENT

LA RÉPÉTITION ~

Une première manche guidée pour les nouveaux joueurs

© 2025 Paverson Games LLC. Tous droits réservés.
Version française par Lucky Duck Games.

Informations
sur la lutherie p. 14

Règles du mode solo p. 21

La Répétition

Bienvenue à la Répétition, une première manche guidée d'une partie de Luthier. La Répétition vous aidera à familiariser vos amis avec les règles du jeu grâce à une succession de tours et de choix prédéterminés, décrits étape par étape, à partir d'une mise en place spécifique détaillée dans les pages qui suivent. Ce guide est destiné aux joueurs n'ayant pas l'habitude des jeux de stratégie de cette densité, mais il permet aussi d'accélérer l'entrée dans la partie pour les plus aguerris, qui n'auraient pas envie de lire les règles en intégralité.

Pour faciliter l'apprentissage de tous, nous vous conseillons de confier la lecture à voix haute de la Répétition à un joueur ayant déjà étudié le livret de règles. Ce « maestro » peut s'aider de la baguette pour identifier les lieux et expliquer l'iconographie. Bien que la Répétition soit un outil autonome, appuyez-vous aussi sur le livret de règles, qui vous servira pour les manches suivantes.

Règles du mode solo page 21.

Mise en place

Suivez les instructions habituelles de mise en place fournies à la page 3 du livret de règles, en utilisant les cartes et tuiles illustrées ci-dessous. Respectez bien l'ordre indiqué et les emplacements spécifiques attribués aux cartes Mécène, Instrument, Concert et Réparation.



La Guerre - Louis II - Paganini - Tchaïkovski



Guitare baroque - Basson - Contrebasse - Clavecin



P7 - P12 - P5 - P1



R11 - R23 - R15 - R1



A8 - A4 - A3 - A7

Maestro ! Ces encadrés sont pour vous, et vous seul. Lisez tout le reste à voix haute, à l'attention des joueurs.

Bleu

- Place le portrait de la famille Broadwood sur ton plateau Établi. Il t'indique tes ressources de départ : ajoute 1 cube de crin, 1 de bois et 1 de métal à ton stock et prends 5 sous de la réserve.
- Choisis la carte Pachelbel comme mécène de départ et pose-la sur l'emplacement de droite de ton établi. Ta capacité familiale double le bonus de placement de ton mécène de départ : tu prends donc 2 disques Apprenti au marché.
- Choisis une carte Violoncelle comme instrument de départ, et pose-la à côté de ton établi (en temps normal, tu la garderas en main).
- Comme indiqué par ton portrait de famille, tu progresses d'une case sur la piste de virtuosité du plateau principal. La compétence débloquée te permettra d'effectuer 1 relance à chacun de tes concerts.

Constructeur de pianos de l'ère classique, John Broadwood est connu pour avoir offert un instrument à Beethoven. Le compositeur Johann Pachelbel est quant à lui très connu pour son canon en ré majeur.

Gris

- Place le portrait de la famille Érard sur ton établi. Ajoute 1 cube de crin, 1 de bois et 1 de métal à ton stock et prends 2 pions Inspiration.
- Choisis la carte Waldstein comme mécène de départ, pose-la sur l'emplacement central de ton établi, et ajoute 1 métal à ton stock grâce au bonus de placement.
- Choisis une carte Alto comme instrument de départ, et pose-la à côté de ton établi (en temps normal, tu la garderas en main).
- Comme indiqué par ton portrait de famille, tu prends immédiatement ton disque Luthier 2.

Mise en place des joueurs

La Répétition a été écrite pour 4 joueurs afin d'enseigner autant de règles et de mécanismes que possible. Cependant, pour réduire un peu la complexité, elle omet les objectifs personnels. Si vous jouez à trois, le maestro peut piloter les actions de Bleu et Rouge à la fois : conservez les 4 cartes Réparation et Concert pour la première manche, mais ne placez que 4 cartes Mécène royal et Luthier spécialisé, et seulement 3 tuiles Prix d'excellence (comme pour une partie à 3 joueurs).



Rouge



1. Place le portrait de la famille Amati sur ton établi et prends **20 sous** de la réserve.
2. Choisis la carte Chopin comme mécène de départ, pose-la sur l'emplacement central de ton établi, et ajoute **1 métal** à ton stock grâce au bonus de placement.
3. Choisis une carte Timbales comme instrument de départ, et pose-la à côté de ton établi (en temps normal, tu la garderas en main).
4. Comme indiqué par ton portrait de famille, tu progresses d'une case sur la piste de réputation du plateau principal. Tu gagnes ainsi **1 disque Apprenti** du marché.
5. Ton portrait de famille te permet aussi d'effectuer immédiatement une action Marché. Achète 1 crin et 3 bois, pour lesquels tu paies 11 sous (d'après les coûts indiqués par la carte Marché de départ).



Le crin représente l'ensemble des matières animales utilisées en lutherie traditionnelle, et que Nicola Amati aurait pu acheter aux marchés de Crémone à son époque (cuir, ivoire, ou encore boyaux pour les cordes).

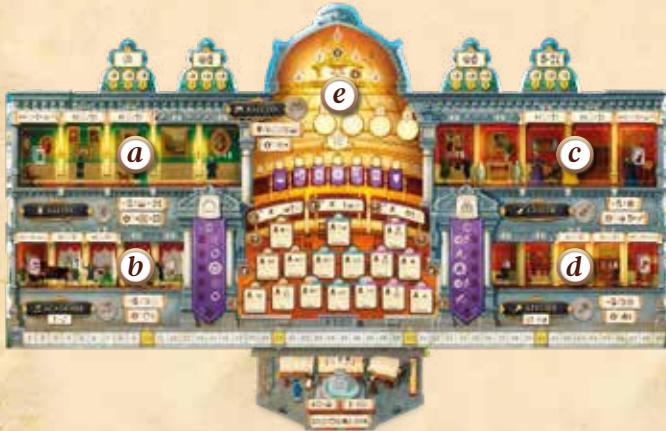
Jaune



1. Place le portrait de la famille Guadagnini sur ton établi. Ajoute **1 crin** et **1 métal** à ton stock, et prends **3 sous** de la réserve, ainsi que **1 disque Apprenti** du marché.
2. Choisis la carte Caccini comme mécène de départ, pose-la sur l'emplacement de gauche de ton établi, et prends **4 sous** de la réserve.
3. Choisis une carte Flûte traversière comme instrument de départ. Grâce à ta capacité familiale, tu la places immédiatement sur ton banc de finitions (à droite de ton établi).

Banc de finitions

Aperçu rapide des lieux du plateau



Maestro : prenez le temps de présenter les lieux du plateau principal et de l'établi où les joueurs pourront placer leurs disques Luthier. Expliquez brièvement les icônes représentant les requêtes des mécènes. Montrez aussi les tuiles Prix d'excellence et expliquez leur fonctionnement.

- (a) Salon
- (b) Académie
- (c) Guilde
- (d) Atelier
- (e) Balcon

Au début de la partie, l'ordre du tour est basé sur le numéro inscrit sur chaque tuile Famille de chaque joueur, de la plus faible valeur à la plus haute. Sur le plateau principal, organisez les blasons de la piste d'ordre du tour de gauche à droite : **Bleu** (Broadwood – 1), **Rouge** (Amati – 2), **Gris** (Érard – 7), **Jaune** (Guadagnini – 8).

Manche 1

Début de la manche

Pour l'instant, aucun joueur ne dispose de bonus de début de manche. Commencez donc cette première manche en faisant progresser les cubes de patience de vos mécènes et en gagnant les cadeaux indiqués au-dessus du cube, puis placez ou retirez des instruments de votre banc d'ébauche.

Bleu - Fais progresser la patience de Pachelbel d'une case vers la droite et reçois en cadeau **1 bois**, qui rejoint ton stock. Place ensuite ton violoncelle sur ton banc d'ébauche (à gauche de ton établi).



Rouge - Fais progresser la patience de Chopin d'une case vers la droite et reçois en cadeau **1 bois**, qui rejoint ton stock. Place ensuite tes timbales sur ton banc d'ébauche (à gauche de ton établi).



Gris - Fais progresser la patience de Waldstein d'une case vers la droite et reçois en cadeau **5 sous**. Place ensuite ton alto sur ton banc d'ébauche (à gauche de ton établi).



Jaune - Fais progresser la patience de Caccini d'une case vers la droite et reçois en cadeau **1 apprenti** du marché. Tu n'as rien à placer sur ton banc d'ébauche, car ton instrument de départ (la flûte traversière) est déjà sur ton banc de finitions grâce à ta capacité familiale.



Au XVIII^e siècle, luthiers comme musiciens étaient vus comme des artisans. L'apprentissage était alors le principal moyen d'engager des connaissances.

Phase de planification

Maestro : ne révélez pas la valeur des disques Luthier à assigner ! Chaque joueur dispose de cette information secrète au dos de son aide de jeu, et sait ainsi quel luthier placer sur chaque lieu (ces aides de jeu sont reproduites en page 30). Ces informations figurent ici entre crochets afin de vous rappeler de ne pas les lire à haute voix.

Durant cette phase (cf. page 11 du livret de règles), vous allez placer, l'un après l'autre, 1 de vos disques Luthier sur le lieu de votre choix, jusqu'à ce que tous vos luthiers soient assignés. Privilégiez les plus efficaces (de plus forte valeur) là où vous souhaitez avoir la priorité sur les autres joueurs. Vous pouvez envoyer plusieurs de vos luthiers sur un même lieu.

Tour 1

Bleu - Place ton luthier face cachée, avec **1 apprenti**, sur l'**académie** [5]. Tu espères satisfaire la requête secondaire de Pachelbel avec un concert baroque.



Rouge - Place ton luthier face cachée, avec **1 apprenti**, sur l'**atelier** [3]. Tu veux y gagner du bois afin d'ébaucher tes instruments.

Gris - Place ton luthier face cachée sur l'**atelier** [5], par-dessus les disques rouges. Tu veux satisfaire la requête secondaire de Waldstein avec une réparation d'instrument à cordes.

Jaune - Place ton luthier face cachée, avec **1 apprenti**, sur l'**académie** [3], par-dessus les disques bleus. Tu espères satisfaire l'unique requête de Caccini pour gagner son bonus de fidélisation (+2 à tes concerts) avant que l'**Académie** soit activée.

Tour 2

Bleu - Place ton luthier face cachée, avec **1 apprenti**, sur **le salon [3]**. Tu veux y prendre un deuxième mécène et des ressources supplémentaires.

Rouge - Place ton luthier face cachée sur la **guilde [5]**. Tu veux prendre la carte Guitare baroque.

Gris - Place ton luthier face cachée sur la **guilde [1]**, par-dessus le disque rouge. Tu veux prendre la carte Basson.

Jaune - Place ton luthier face cachée sur le **balcon [le 1]**. Tu espères obtenir un prix d'excellence le plus vite possible.

Tour 3

Bleu - Place ton luthier face cachée sur ton **banc d'ébauche [1]**. Tu as presque assez de matériaux pour ébaucher le violoncelle que tu espères offrir à Pachelbel.

Rouge - Place ton luthier face cachée sur ton **banc d'ébauche [1]**. Tu comptes ébaucher 2 instruments à la fois.

Gris - Place ton luthier face cachée sur l'**atelier [2]**, par-dessus les disques précédents.

Note : tu as deux luthiers sur l'Atelier, mais ils agissent indépendamment, te permettant d'effectuer deux fois une action de ce lieu lors de cette manche. Tu espères satisfaire l'autre requête secondaire de Waldstein avec une réparation d'instrument à vent.

Jaune - Place ton luthier face cachée, avec **1 apprenti** sur ton **banc de finitions [5]**. Tu pourras fidéliser Caccini dès la première manche en finissant ta flûte traversière.

Tour 4

Gris - Tu es le seul à jouer ce tour, grâce au quatrième luthier octroyé par ta tuile Famille. Place ce disque, face cachée, sur ton **banc d'ébauche [3]**. Tu veux ébaucher ton alto, afin de satisfaire une requête de Waldstein en le finissant à la manche suivante.

Maestro : à la fin de la phase de planification, les plateaux Établi des joueurs devraient ressembler à ce qui suit.



Phase de résolution

Durant cette phase (cf. page II du livret de règles), vous allez chacun votre tour activer un des lieux où vous avez posé au moins 1 luthier.

À chaque activation, le joueur actif révèle tous les disques posés sur le lieu en les organisant par ordre décroissant d'efficacité sur la plaquette de résolution pour obtenir l'ordre de priorité.

En respectant cet ordre, chaque luthier effectue une action disponible sur le lieu, jusqu'à ce que tous les luthiers assignés soient passés. Chacun reprend son ou ses disques (les apprentis utilisés sont renvoyés au marché), puis la plaquette de résolution est passée au joueur actif suivant, qui active un nouveau lieu.



Bleu - Active le salon.

Il n'y a que ton luthier sur ce lieu. Personne d'autre n'y effectue d'action : inutile d'établir l'ordre de priorité. Tu peux soit prendre l'un des mécènes disponibles, soit prendre 2 inspirations et 1 apprenti. Prends la carte Paganini, pose-la sur l'emplacement central de ton établi et ajoute **1 bois** à ton stock grâce au bonus de placement. Grâce à ton apprenti, tu bénéficies du bonus d'efficacité 4+, qui te permet de reculer un cube de patience d'un cran. Applique-le à Paganini : son cube ne se déplace pas, car il est déjà au début de la piste, mais tu gagnes tout de même le cadeau de ton choix. Prends **2 inspirations** : cela te sera utile pour tes concerts.



Rouge - Active l'atelier.

Révèle les trois luthiers assignés à ce lieu et réordonne-les de gauche à droite sur la plaquette de résolution, par ordre décroissant d'efficacité : le 5 gris, ton 3 rouge et ton apprenti, puis le 2 gris. Le luthier 5 gris est le premier à effectuer une action.



❖ **Gris** - Tu peux soit résoudre l'une des cartes Réparation disponibles, soit prendre 2 bois. Effectue la réparation d'instrument à cordes (R11), qui octroie 3 points de prestige, et peut satisfaire une requête secondaire de Waldstein.



- Même si tu n'as pas tous les matériaux requis, tu peux utiliser 2 inspirations pour réduire de 1 cube le coût de réparation. Défausse tes 2 inspirations et paie 1 bois et 1 crin en remettant les cubes dans la réserve.

Les pions Inspiration représentent la bonne fortune, le charisme et la capacité à négocier, ou encore les longues heures de travail à la chandelle, lorsque l'énergie créative est à son paroxysme !

- Prends la carte Réparation et avance de 3 cases sur la piste de score.
- Tu peux placer un pion Réparation à l'orchestre, sur un emplacement de la section Cordes (sauf Cordes rares). Prends la chaise de soliste du luth et gagne sa récompense : 1 crin et 2 sous.
- Glisse la carte Réparation sous ton mécène : tu satisfais ainsi l'une de ses requêtes secondaires. Place son cube de patience tout à gauche de sa piste.
Note : tu ne reçois pas de cadeau lorsque tu remets le cube à zéro de cette façon.
- Enfin, grâce à ton luthier 5, tu bénéficies du bonus d'efficacité 4+ de ce lieu : fais progresser ton blason d'une case sur la piste d'expertise. La compétence débloquée te permet d'ébaucher deux instruments en une seule action pour le restant de la partie.

❖ **Rouge** - C'est au tour de ton luthier. Tu peux soit résoudre l'une des cartes Réparation restantes, soit prendre 2 bois. Puisque tu espères ébaucher deux instruments durant cette manche, choisis d'ajouter **2 bois** à ton stock. Grâce à ton apprenti, ton luthier a une efficacité de 4 et te fait bénéficier du bonus d'efficacité 4+ : progresse d'une case sur la piste d'expertise. La compétence débloquée te permet d'ébaucher deux instruments en une seule action pour le restant de la partie.

La maintenance et les réparations sont une part importante du métier de luthier. Recoller les ouvertures entre les écisses et la table, ajuster le chevalet et remêcher les archets, autant d'interventions cruciales pour préserver la beauté du son produit par les instruments !

Gris - C'est au tour de ton second luthier. Tu peux soit résoudre l'une des cartes Réparation restantes, soit prendre 2 bois. **Effectue la réparation d'instruments à vent (R15)**, qui octroie 3 points de prestige et peut satisfaire une autre requête secondaire de Waldstein.



- Cette carte se trouvant sur un emplacement II, paie 4 sous pour y accéder. Dépense ensuite 2 métaux pour effectuer la réparation.
- Prends la carte Réparation et avance de 3 cases sur la piste de score.
- Tu peux placer un pion Réparation à l'orchestre, sur un emplacement de la section Vents (sauf Vents rares). Prends la chaise de soliste de la clarinette et gagne sa récompense : 1 bois et 2 sous.
- Glisse la carte Réparation sous ton mécène : tu satisfais ainsi une autre de ses requêtes secondaires. Inutile de réinitialiser son cube de patience, qui est déjà tout à gauche de sa piste.

N'oubliez pas de récupérer vos disques Luthier et de renvoyer vos apprentis utilisés au Marché. Rouge, passe la plaquette de résolution à Gris.



Gris - Active ton banc d'ébauche.

Fleur-de-lis Il s'agit d'un lieu de ton établi : personne d'autre n'y effectue d'action. Dépense 1 crin et 1 bois pour ébaucher l'alto. Grâce à ton luthier 3, tu bénéficies du bonus d'efficacité 3+ : gagne 2 inspirations (à partir de 5, tu aurais aussi pu réduire de 1 cube le coût d'ébauche). Déplace ton alto ébauché sur ton banc de finitions, à droite de l'établi. Récupère ton disque Luthier et passe la plaquette de résolution à Jaune.



Jaune - Consacre ce tour à te rendre au marché.

Fleur-de-lis Déplace ta charrette à droite du plateau Marché. Dépense **6 sous** pour ajouter **2 bois** à ton stock : l'un d'eux te servira plus tard, pour finir ta flûte. Passe la plaquette de résolution à Bleu.



Bleu - Active ton banc d'ébauche.

Fleur-de-lis Il s'agit d'un lieu de ton établi : personne d'autre n'y effectue d'action. Dépense 1 crin et 3 bois pour ébaucher le violoncelle, puis déplace-le sur ton banc de finitions, à droite de l'établi. Récupère ton disque Luthier et passe la plaquette de résolution à Rouge.



Rouge - Active la guilde.

Fleur-de-lis Révèle les deux luthiers assignés à ce lieu et réordonne-les de gauche à droite sur la plaquette de résolution, par ordre décroissant d'efficacité : ton 5 rouge, puis le 1 gris. Ton luthier 5 est le premier à effectuer une action. Tu peux soit ajouter à ta main l'une des cartes Instrument disponibles, soit prendre 1 métal. Ajoute la guitare baroque à ta main.



- Grâce à ton luthier 5, tu bénéficies du bonus d'efficacité 4+ de ce lieu : placer un instrument de ta main sur ton banc d'ébauche (cela n'arrive normalement qu'au début d'une manche). Place la guitare baroque sur ton banc d'ébauche, aux côtés de tes timbales.
- Le bonus d'efficacité te permet aussi de gagner 1 matériau de ton choix : ajoute 1 métal à ton stock. Avec 9 cubes, ton stock est désormais plein tant que tu ne dépenses pas tes matériaux !



Gris - C'est au tour de ton luthier. Tu peux soit ajouter à ta main l'une des cartes Instrument disponibles, soit prendre 1 métal. Ajoute le **basson** à ta main. Tu pourras le placer sur ton banc d'ébauche au début d'une manche ultérieure.



Récupérez vos disques Luthier. Rouge, passe la plaquette de résolution à Gris.

Gris - Tu as récupéré tous tes luthiers assignés, mais tu peux encore te rendre au **marché**.

Fleur-de-lis Déplace ta charrette à droite du plateau Marché. Tes réparations t'ont rapporté suffisamment de monnaie : **dépense 4 sous pour recruter 1 apprenti**. Passe la plaquette de résolution à Jaune.

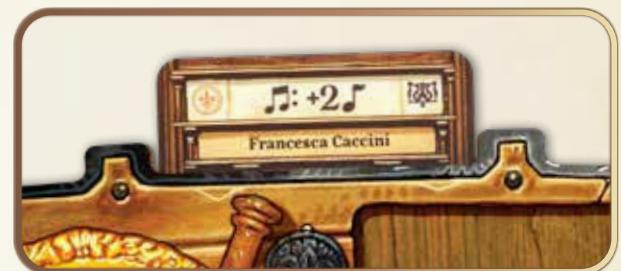
Jaune - Active ton **banc de finitions**.

Fleur-de-lis Il s'agit d'un lieu de ton établi : personne d'autre n'y effectue d'action.

- Finir la flûte traversière coûte 1 bois et 1 métal, mais grâce à ton apprenti, tu bénéficies du bonus d'efficacité 6+ : tu peux réduire de 1 cube le coût de finitions. Comme le métal est le matériau le plus cher, choisis de ne dépenser que 1 bois.
- Finir cet instrument octroie 4 points de prestige. Fais progresser ton marqueur sur la piste de score.
- Place un pion Instrument à l'orchestre, sur la chaise de soliste de la flûte traversière. Le bonus d'efficacité 6+ double également la récompense de soliste que tu touches : prends 2 bois et 2 inspirations.



- Tu peux maintenant satisfaire l'unique requête de Caccini, qui voulait un instrument à vent : tu fidélises ce mécène et marques 3 points de prestige supplémentaires sur la piste de score.
- Chaque mécène fidélisé te fait progresser sur la piste de réputation. Déplace ton blason d'une case vers la droite et reçois le bénéfice immédiat : 1 apprenti du marché.
- Retourne à présent la carte Mécène de Caccini et glisse-la sous ton plateau personnel, en laissant dépasser sa partie supérieure dans l'une des encoches. Tu bénéficies de sa capacité permanente pour le restant de la partie : +2 à chacun de tes concerts. Réinitialise le cube de patience de l'emplacement que tu viens de libérer.



- Défausse la carte Flûte traversière.
- Enfin, récupère ton disque Luthier, renvoie l'apprenti utilisé au marché et passe la plaquette de résolution à Bleu.

Bleu - Active l'**académie**.

Faire entendre leurs instruments en concert était important pour les luthiers. Bien que Gris n'ait pas joué à l'académie durant cette manche, c'est dans ce but que la famille Érard avait fait bâtir sa propre salle de concert !

Fleur-de-lis Révèle les deux luthiers assignés à ce lieu et réordonne-les de gauche à droite sur la plaquette de résolution, par ordre décroissant d'efficacité : ton 5 bleu et son apprenti, puis le 3 jaune et son apprenti.



Fleur-de-lis Ton luthier 5 est le premier à effectuer une action. Tu peux soit résoudre une des cartes Concert disponibles, soit prendre 3 crins.



- Donne le concert baroque (P1),** qui peut satisfaire la requête secondaire de Pachelbel.
- Lance les 2 dés de concert blancs et ajoute leur résultat (nombre de notes) à l'efficacité de ton luthier (6, grâce à l'apprenti). Grâce à ta compétence débloquée sur la piste de virtuosité, tu peux aussi effectuer 1 relance.
- Si ton total est supérieur ou égal à 9,** tu as donné un concert de niveau prodigieux, le plus haut possible. Gagne 2 sous et marque 1 point de prestige sur la piste de score.



Exemple d'un résultat de concert de 9

- Si ton total est de 8 ou 7,** tu as donné un concert de niveau impressionnant, mais il peut devenir prodigieux si tu dépenses 1 ou 2 pions Inspiration ! Place l'inspiration dépensée dans la réserve, gagne 2 sous et marque 1 point de prestige sur la piste de score.



Exemple d'un résultat de concert de 7, avant l'ajout d'inspiration

- Si ton total est de 6,** tu as donné un concert de niveau impressionnant. Tu n'as pas assez d'inspiration pour obtenir 9 et atteindre le niveau prodigieux. Gagne 2 sous.



Exemple d'un résultat de concert de 6

- Que tu aies donné un concert impressionnant ou prodigieux, tu peux placer un pion Concert à l'orchestre, sur n'importe quel emplacement de la section baroque. Prends la chaise de soliste du **cor naturel** et gagne sa récompense : 1 apprenti du marché et 1 sou.
- Le niveau de ton concert baroque te qualifie aussi pour satisfaire une requête secondaire de Pachelbel. Glisse la carte Concert sous ton mécène et réinitialise le cube de patience en le replaçant tout à gauche de sa piste.
- Grâce à ton apprenti, tu bénéficies du bonus d'efficacité 6+ : fais progresser ton blason d'une case sur la piste de virtuosité. La compétence débloquée te permet de lancer un dé de concert noir au lieu d'un blanc pour le restant de la partie.

❖ **Jaune** - C'est au tour de ton luthier. Tu peux soit résoudre l'une des cartes Concert disponibles, soit prendre 3 crins.

- Donne le concert romantique (P5),** qui est la seule carte disponible gratuitement.
- Lance les 2 dés de concert blancs et ajoute leur résultat à l'efficacité de ton luthier (4, grâce à l'apprenti). Grâce à la capacité permanente de ton mécène fidélisé, ajoute encore 2 à ce résultat.
- Si ton total est supérieur ou égal à 11,** tu as donné un concert de niveau prodigieux, le plus haut possible. Gagne 2 sous et marque 2 points de prestige sur la piste de score.



Exemple d'un résultat de concert de 11

- Si ton total est de 10 ou 9, tu as donné un concert de niveau impressionnant, mais il peut devenir prodigieux si tu dépenses 1 ou 2 pions Inspiration ! Place l'inspiration dépensée dans la réserve, gagne 2 sous et marque 2 points de prestige sur la piste de score.



Exemple d'un résultat de concert de 9 avant l'ajout d'inspiration

- Si ton total est de 8 ou 7, tu as donné un concert de niveau impressionnant. Tu n'as pas assez d'inspiration pour obtenir 11 et atteindre le niveau prodigieux. Gagne 2 sous.



Exemple d'un résultat de concert de 7

- Si ton total est de 6, tu as donné un concert de niveau plaisant, mais il peut devenir impressionnant si tu dépenses 1 inspiration ! Place l'inspiration dépensée dans la réserve et gagne 2 sous.



Exemple d'un résultat de concert de 6 avant l'ajout d'inspiration

- Que tu aies donné un concert impressionnant ou prodigieux, tu peux placer un pion Concert à l'orchestre, sur n'importe quel emplacement de la section romantique. Prends la chaise de soliste de la **trompette naturelle** et gagne sa récompense : 1 métal.

- Grâce à ton apprenti, tu bénéficies du bonus d'efficacité 4+ : fais progresser ton blason d'une case sur la piste de virtuosité. La compétence débloquée te permet d'effectuer une relance à chaque concert pour le restant de la partie.

- Tu n'as aucun mécène à qui offrir ce concert romantique : défausse cette carte.

- ❖ Récupérez vos disques Luthier, renvoyez les apprentis utilisés au marché. Bleu, passe la plaquette de résolution à Rouge.

Rouge - Active ton banc d'ébauche.

- ❖ Il s'agit d'un lieu de ton établi : personne d'autre n'y effectue d'action. Grâce à ta compétence débloquée sur la piste d'expertise, tu peux ébaucher deux instruments en une action. Dépense 2 bois et 2 métal pour ébaucher les timbales, et 3 bois pour ébaucher la guitare baroque. Déplace les deux cartes Instrument sur ton banc de finitions, à droite de ton établi. Récupère ton disque Luthier.



Gris - Tu as récupéré tous tes luthiers assignés et tu t'es déjà rendu au marché. Tu passes pour le restant de la manche.

Jaune - Active le balcon.

- ❖ Il n'y a que ton luthier sur ce lieu : personne d'autre n'y effectue d'action. Tu peux soit briguer un prix d'excellence, soit prendre 6 sous ou recruter 2 apprentis. Ton mécène musicien fidélisé (Caccini) te qualifie pour le plus faible niveau de récompense du prix A4.



- Libère le pion Trophée posé près de l'**icône de dé étoilé**, sous le portrait de famille de ton établi. Place ce trophée sur la case de gauche de la tuile Prix d'excellence (1 seul type de mécène fidélisé) et marque 1 point de prestige sur la piste de score. Tu ne peux briguer chaque prix d'excellence qu'une fois, pour un seul niveau de récompense. Tu ne pourras plus briguer celui-ci pour aucun niveau durant cette partie. Tes adversaires, en revanche, si.
- Cette action ne t'a fait marquer que 1 point de prestige, mais tu as débloqué un bénéfice sur ton établi : dorénavant et pour le restant de la partie, chaque fois que tu donnes un concert, lance le dé violet en plus des deux autres dés de concert. Il t'offrira des ressources supplémentaires, voire du prestige !



- À la différence des autres lieux, les joueurs ne récupèrent pas les disques Luthier assignés au balcon immédiatement. Une fois ton action effectuée, pose ton luthier sur le premier emplacement de la piste d'ordre de tour : à la fin de cette manche, l'ordre du tour sera mis à jour et tu deviendras le premier joueur pour la deuxième manche.



Jaune deviendra premier joueur au début de la prochaine manche.

En allant fricoter avec les gens de la haute au balcon, Jaune peut jouer de ses relations pour éléver le prestige et le statut social de la famille Guadagnini !

Bleu - Tu as récupéré tous tes luthiers assignés, mais tu peux encore te rendre au marché.

Fleur de lys Déplace ta charrette à droite du plateau Marché. Vends 1 métal pour 5 sous, puis dépense 6 sous pour ajouter 3 crins à ton stock (remets les ressources défaussées dans la réserve). Avec le bois offert par ton mécène au début de la manche suivante, tu auras ainsi de quoi finir le violoncelle.



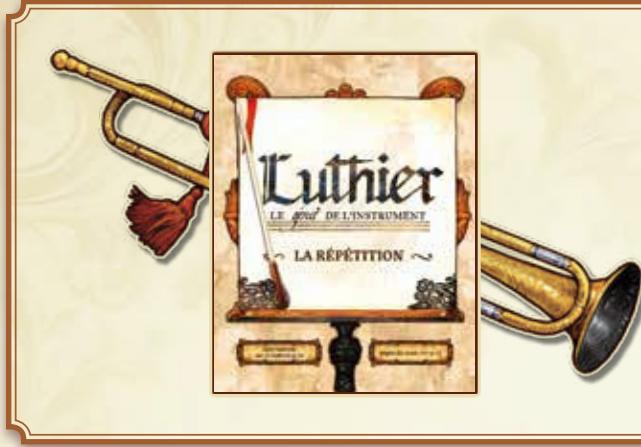
Rouge - Tu as récupéré tous tes luthiers assignés, mais tu peux encore te rendre au marché.

Fleur de lys Déplace ta charrette à droite du plateau Marché. Dépense 4 sous pour recruter 1 apprenti.



Jaune - Tu as récupéré tous tes luthiers assignés et tu t'es déjà rendu au marché. Tu passes pour le restant de la manche.





Bravo pour cette répétition menée avec brio !
Si vous continuez à 3 joueurs, retirez le matériel rouge du jeu, comme s'il n'avait jamais été placé sur le plateau. Pour les manches suivantes, ne remplissez pas les emplacements 4 de cartes Concert et Réparation.

Fin de la manche

- ❖ Mettez à jour l'ordre du tour et récupérez les disques Luthier restants.
- ❖ Révélez une nouvelle carte Marché et replacez les charrettes à gauche du plateau.
- ❖ Défaussez les cartes des emplacements I, faites glisser les cartes II et III à leur place, puis révélez de nouvelles cartes pour remplir les emplacements ainsi libérés.
- ❖ Faites progresser le compteur de manches.

Stratégies personnalisées et prix d'excellence

Une stratégie personnalisée est proposée à chaque joueur au dos de son aide de jeu, afin de l'aider à mettre sa famille de luthiers sur le chemin de la réussite pour la manche 2. Vous les trouverez également à la page 30 de ce livret. Nous vous recommandons d'expliquer le fonctionnement des prix d'excellence afin que tous les joueurs puissent planifier leurs prochaines stratégies.

Prix d'excellence

A8: 2, 3, ou 5 pions Concert à l'orchestre.

A4: 1, 2, ou 3 types de mécènes fidélisés

A3: 1, 2, ou 3 mécènes Classique fidélisés.

A7: 1, 2, ou 3 types d'instruments avec un pion Réparation à l'orchestre.



La lutherie

La lutherie est l'art de fabriquer et de réparer les instruments à cordes, tout particulièrement les guitares, les violons, les altos, les violoncelles et les contrebasses. Il englobe la création, la maintenance et la restauration de ces instruments.

Par l'excellence de leurs productions et leur capacité d'innovation, les luthiers ont apposé leur marque sur l'histoire de la musique. Aujourd'hui, l'essentiel du répertoire de la musique savante occidentale provient de trois périodes historiques successives : l'ère baroque, l'ère classique et l'ère romantique.



La musique de l'ère **baroque** (environ 1600-1750) se caractérise par des ornementations élaborées, par la polyphonie, et par l'usage du contrepoint (l'entremêlement complexe de mélodies indépendantes). Les compositions de cette période cherchaient souvent à évoquer une émotion ou un personnage précis, déployant à cet effet un tissu musical riche et sophistiqué. L'improvisation jouait un rôle important pour les musiciens baroques, qui s'appuyaient notamment sur la basse chiffrée afin d'orner et d'embellir leurs œuvres.



L'ère **classique** (environ 1750-1820) vit les ensembles musicaux se standardiser et donner naissance à des genres restés familiers aux oreilles contemporaines. Parmi les formations les plus courantes, on compte les orchestres symphoniques et les quatuors à cordes ; quant aux pièces, le concerto, la sonate et la symphonie en 4 mouvements sont rois et reines. La musique de l'ère classique se voulait fonctionnelle et pratique, plutôt que vouée à l'expression personnelle. On y discerne une nette séparation entre la mélodie et l'harmonie, et une emphase prononcée sur l'équilibre et la proportion des structures musicales.



Pendant la période **romantique** (1800-1900), l'orchestre symphonique subit une expansion significative, tant pour le nombre de ses musiciens, que pour l'ajout de nouveaux instruments (particulièrement vents, cuivres et percussions). L'expression personnelle est au centre de l'écriture de la musique romantique, qui ambitionne plus que jamais de mettre en lumière la virtuosité et l'individualité. Les pièces exploraien des harmonies riches, des chromatismes et des structures plus complexes et plus longues que tout ce qu'avaient proposé les périodes précédentes.

Le mécénat joua un rôle central dans l'élaboration du paysage musical au cours de ces siècles de mutations intenses, qui virent les musiciens passer du statut d'artisans et de servants à celui de personnes révérées en tant que créateurs indépendants. Ce changement éleva non seulement les musiciens au rang de grands artistes, mais soutint aussi la production d'instruments merveilleux que l'on peut encore entendre jouer aujourd'hui.

Mécènes



Jean-Sébastien Bach / Allemand / 1685–1750

Johann Sebastian Bach (souvent francisé en Jean-Sébastien Bach) fut l'un des compositeurs les plus influents de l'époque baroque. Aujourd'hui reconnu pour ses fugues et ses contrepoints, il était célèbre à son époque pour ses capacités d'improvisation à l'orgue. De nombreux compositeurs reconnus, sinon tous, étudièrent sa musique attentivement. Bach fut le patriarche d'une famille musicale : bien qu'il soit le plus renommé, ses fils Carl Philipp Emanuel, Johann Christian et Wilhelm Friedemann devinrent en leur temps aussi reconnus que leur père. Parmi les plus fameuses pièces de Bach, on compte son *Clavier bien tempéré*, ses *Concertos de Brandebourg*, sa *Messe en Si mineur* et les *Variations Goldberg*.



Ludwig van Beethoven / Allemand / 1770–1827

Le parcours musical de ce compositeur et pianiste de renom commença tôt dans sa vie. Son père tenta de capitaliser sur les talents de son enfant prodige en mettant sur son âge afin de rendre ses prouesses plus impressionnantes encore. Les années de formation de Beethoven coïncidèrent avec une période de mutation du paysage musical ; en effet, il est l'un des premiers musiciens à avoir réussi en tant qu'indépendant. Ce qui finit par devenir la norme était alors une exception, puisque les musiciens étaient généralement employés à la cour comme servants.



Johannes Brahms / Allemand / 1833–1897

Johannes Brahms était un pianiste, un chef d'orchestre et un compositeur de l'ère romantique. Proche de la famille Schumann, il côtoyait aussi le violoniste prodige Joseph Joachim. Brahms fut prolifique dans tous les genres, à l'exception de l'opéra. Ses compositions proposaient des harmonies riches, des orchestrations et des textures associées à l'ère romantique, mais qui en termes de structure et de forme avaient tout de la musique classique. Ce mélange est présent à travers toute son œuvre, de ses miniatures (musique pour clavier et chansons) à ses pièces plus ambitieuses comme sa musique de chambre, le *Requiem allemand*, les symphonies et les concertos.



Francesca Caccini / Italienne / 1587–1640

Francesca Caccini était une chanteuse et compositrice florentine notable : ses œuvres comptent parmi les seules compositions de femmes à avoir été publiées au XVII^e siècle, notamment son opéra *La Liberazione di Ruggiero*. Fille de musicien, elle transmit à son tour son héritage musical à sa fille Margherita.



Frédéric Chopin / Polonais / 1810–1849

Fryderyk Franciszek Chopin (souvent francisé en Frédéric Chopin) était un pianiste et compositeur de la période romantique. Son œuvre se distingue en cela qu'elle est presque exclusivement dévolue au piano, ce qui en fait un répertoire de choix pour les pianistes. Ses mélodies instrumentales sont considérées comme parmi les plus belles et les plus singulières. De plus, ses pièces ont une signification toute particulière pour le peuple polonais, car elles prennent leur source dans la musique traditionnelle du pays : il composa de nombreuses Polonoises et Mazurkas, deux des danses traditionnelles polonaises. Dans des temps politiquement troubles comme le XIX^e siècle, la partition de la Pologne ou, plus tard, son occupation par l'Allemagne nazie, la musique de Chopin finit par devenir un symbole de souveraineté polonaise.



Famille Esterházy / Hongrie

Membres importants de l'aristocratie hongroise, les Esterházy jouèrent un rôle crucial dans le développement de la musique classique au XVIII^e siècle grâce à leur mécénat. Bien que moins fortunés que d'autres familles, les Esterházy employaient un orchestre à leur cour, qui devint le point névralgique d'un réseau musical et culturel. Ils bénéficièrent d'une longue association avec Joseph Haydn qui, pendant les quatre décennies qu'il passa à leur cour en tant que *Kappelmeister*, composa plus de cent symphonies, opéras et pièces de musique de chambre.



Louise Farrenc / Française / 1804–1875

Louise Farrenc était une pianiste, compositrice et enseignante de la période romantique. Malgré les défis considérables qui l'attendaient, eu égard aux conventions sociales et à sa condition de femme musicienne, elle se forgea une carrière et devint enseignante au conservatoire de Paris, où elle défendit farouchement l'égalité entre étudiants et étudiantes. Farrenc composait principalement de la musique de chambre et des pièces pour piano, mais sa *Symphonie n° 3* est célèbre et hautement considérée pour son orchestration exceptionnelle.



Frédéric II / Prussien / 1712–1786

Friedrich II, dit Frédéric le Grand, fut roi de Prusse de 1740 jusqu'à sa mort en 1786. Flûtiste de talent, il composa également des centaines de pièces (surtout pour flûte). Il employait plus de cinquante musiciens à sa cour, dont Carl Philipp Emanuel Bach, l'un des fils de Jean-Sébastien Bach. Frédéric le Grand avait un autre lien avec J-S Bach : l'*Offrande musicale* de ce dernier (un recueil de canons et de fugues) est fondée sur un thème composé par Frédéric.



Georg Friedrich Haendel / Allemand / 1685–1759

Haendel était un compositeur de l'ère baroque. Il est célèbre notamment pour ses opéras et oratorios – une forme dotée des éléments narratifs et musicaux de l'opéra (solistes, refrains et orchestre), mais dénuée de mise en scène (costumes et scénographie). Son *Messie* (d'où provient le fameux refrain Alléluia) est son oratorio le plus connu.



Franz Joseph Haydn / Autrichien / 1732–1809

Franz Joseph Haydn est un compositeur classique qui joua un rôle très important dans le développement des quatuors à cordes, des symphonies et des trios de piano. Haydn débuta sa carrière en tant que musicien de cour pour la famille Esterházy. Plus tard, intégrant le gratin musical de Vienne, il compta parmi les amis de Mozart et les professeurs de Beethoven. Son sens de l'humour se manifeste parfois dans sa musique, avec par exemple ses fausses fins : la *Symphonie surprise* et la *Symphonie d'adieu* se fondent sur ces principes. Pendant l'*Adagio* de cette dernière, tout l'orchestre s'arrête de jouer, musicien par musicien, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que deux violons. La *Symphonie surprise* a reçu son sobriquet pour son second mouvement, où Haydn berce son public avec une section longue et douce avant de les effrayer avec un accord fortissimo (très fort).



Elisabeth Jacquet de La Guerre / Française / 1665–1729

Élisabeth Jacquet de La Guerre était une claveciniste et compositrice de l'époque baroque. Son talent exceptionnel lui fit accéder très jeune à la cour de Louis XIV, ce qui lui permit d'obtenir une formation musicale plus approfondie sous l'égide de la maîtresse du roi, Madame de Montespan. Elle se fit connaître à travers de nombreux genres, composant principalement grâce au mécénat de la cour. L'un de ses faits d'armes les plus significatifs fut son opéra *Céphale et Pocris*, l'un des plus anciens écrits par une femme et à avoir été mis en scène.



Joseph II / Autrichien / 1741–1790

L'empereur du Saint-Empire romain germanique Joseph II fut un puissant soutien pour les artistes. Membre de la dynastie des Habsbourg, il était le frère de la reine de France Marie-Antoinette et de Léopold II (son successeur). Joseph II s'intéressait au monde musical et soutenait divers compositeurs importants de son époque, dont Mozart et Salieri. Il commanda à Mozart l'opéra *Die Entführung aus dem Serail*, dont le succès fut retentissant !



Léopold de Habsbourg-Lorraine / Autrichien / 1747–1792

Troisième fils du couple impérial à la tête du Saint-Empire, Léopold était le frère de Marie-Antoinette. Après le décès de son frère aîné Joseph II, il devint à son tour empereur du Saint-Empire et Roi des Romains sous le nom de Léopold II (ne pas le confondre avec le roi de Belgique). C'est pour son couronnement que Mozart écrivit l'opéra *La Clemenza di Tito*. Léopold aida à importer à Vienne l'*opera seria*, originaire de Florence. Son fils, l'archiduc Rodolphe, étudia la composition et le piano auprès de Beethoven.



Maddalena Lombardini / Italienne / 1745–1818

Compositrice et violoniste, Maddalena Sirmen (née Lombardini) compte parmi les plus célèbres élèves des Ospedali Grandi de Venise. Ces hospices, à l'origine des orphelinats, dispensaient aux enfants une éducation musicale de premier ordre, tant et si bien qu'ils attiraient des étudiants prêts à payer pour ce service. Lombardini eut aussi l'opportunité d'étudier auprès de Giuseppe Tartini, le fameux violoniste et compositeur. Au cours de ses vingt ans de carrière, elle donna des concerts à travers tout le Vieux continent.



Louis XIV / Français / 1638–1715

Le Roi-Soleil régna sur la France de 1643 à sa mort. Son mécénat ininterrompu eut un impact profond : sous sa houlette, Versailles devint un centre culturel, et le ballet s'éleva au rang de distraction digne des cours royales. Il établit également l'Académie royale de musique, ancêtre de l'Opéra de Paris. Son soutien pour le compositeur Jean-Baptiste Lully mena au développement d'un nouveau genre d'opéra : les tragédies lyriques, pierre angulaire de la riche tradition des opéras français.



Louis II / Bavarois / 1845–1886

Ludwig II (souvent francisé en Louis II) fut roi de Bavière de 1864 à sa mort en 1886. Son héritage artistique est conséquent, notamment en raison des projets architecturaux magnifiques qu'il initia. Il est en effet connu pour ses nombreuses commandes de châteaux sophistiqués, dont le Neuschwanstein, qui servit de modèle aux châteaux de la Belle au Bois dormant des parcs Disney. Il surveillait de près la construction et la décoration de ces chantiers, ce qui inspira le jeu de société *Castles of Mad King Ludwig* (*Les Extravagants Châteaux de Bavière*). Louis II était aussi un fervent mécène du compositeur Richard Wagner. Certains des opéras de Wagner, tout comme l'opéra – le bâtiment, cette fois-ci – tout spécialement construit pour lui à Bayreuth, n'auraient probablement jamais existé sans le soutien du roi.



Marianna Martines / Autrichienne / 1744–1812

Marianna Martines était une claviériste, chanteuse et compositrice d'ascendance espagnole. Elle étudia avec Haydn, se produisit en même temps que Mozart, et fut fréquemment invitée à jouer à la cour impériale des Habsbourg. Reconnue dans toute l'Europe, Martines fut la première femme accueillie à l'Accademia Filharmonica de Bologne. La plupart de ses compositions sont des œuvres sacrées, pour orchestre ou pour clavier.



Nadejda von Meck / Russe / 1831–1894

Nadejda von Meck était une riche femme d'affaires du XIXe siècle, mariée à un puissant magnat du chemin de fer. Elle défendait les arts avec enthousiasme, et tout particulièrement la musique. Von Meck est surtout connue pour le soutien financier important qu'elle apporta à Tchaïkovski. Ses émoluments permirent au compositeur d'abandonner sa chaire au conservatoire de Moscou pour se consacrer entièrement à ses œuvres. En tant que signe de sa gratitude, Tchaïkovski dédia sa *Quatrième Symphonie* à Von Meck.



Famille de Médicis / Italie

Dynastie influente basée à Florence pendant la Renaissance italienne, les Médicis accumulèrent leur fortune par l'entreprise bancaire, ce qui leur offrit un pouvoir politique considérable (les faisant accéder jusqu'à la papauté), et la possibilité de soutenir les arts.



Fanny Mendelssohn / Allemande / 1805–1847

Felix Mendelssohn / Allemand / 1809–1847

Ces frère et sœur du début de la période romantique étaient tous deux des prodiges. Felix devint compositeur, organiste, pianiste et chef d'orchestre. Parmi son répertoire varié, son illustre concerto pour violon est toujours interprété aujourd'hui. La première de cette œuvre fut d'ailleurs jouée par Ferdinand David sur un instrument du luthier Guarneri. Cependant, son impact sur l'histoire musicale et son plus grand héritage fut d'avoir remis en avant le répertoire de J.-S. Bach. Sa sœur aînée, Fanny (épouse Hensel), était à la fois compositrice et pianiste. Si le XXIe siècle se souvient surtout de Felix, les documents d'archives suggèrent que Fanny était au moins son égale à l'époque. Son genre et son statut social élevé auront sûrement bridé sa carrière ; Fanny Mendelssohn a toutefois laissé derrière elle un riche corpus incluant beaucoup d'œuvres pour piano, de *lieder*, et de musique de chambre.



Wolfgang Amadeus Mozart / Autrichien / 1756–1791

Claviériste et compositeur prodige, Mozart a captivé l'Europe tout entière par sa musique virtuose. Dès sept ans, il se produisait à travers le continent, visitant Paris, les Pays-Bas et Londres. Ses concerts pour des nobles comme Madame de Pompadour ou l'impératrice Marie-Thérèse, entre autres, lui valurent un grand succès critique. La création de la *Symphonie de Linz* offre un aperçu de ses capacités musicales : en 1783, alors qu'il faisait halte dans la ville de Linz sur sa route pour rentrer à Salzbourg, un concert s'improvisa en son honneur ; n'ayant avec lui aucune partition à faire jouer à l'orchestre, Mozart composa une toute nouvelle symphonie en quatre jours.



Johann Pachelbel / Allemand / 1653–1706

Compositeur et organiste, Johann Pachelbel enseignait également la musique. Très célèbre de son vivant, son héritage a été largement oublié jusqu'aux années 1970, lorsque son canon en ré majeur a refait surface. C'est aujourd'hui l'un des airs de mariage les plus populaires.



Niccolò Paganini / Italien / 1782–1840

Niccolò Paganini est l'un des virtuoses du violon les plus connus, notamment pour la technicité et la créativité de ses compositions (comme le nombre d'harmoniques et de doubles cordes dans son Caprice n° 24). On le décrit souvent comme la première rock star de la musique, car il captivait ses auditeurs par son sens du spectacle.



Marquise de Pompadour / Française / 1721–1764

Née sans titre, Jeanne-Antoinette Poisson devint marquise par l'intermédiaire de son amant, le roi Louis XV. Elle disposa d'une influence notable sur le monarque et sa cour, et ce même après la fin de leur liaison. Grande mécène, son goût affirmé marqua durablement la littérature, les arts visuels et l'ornementation musicale du XVIIIe siècle. Le nom de la Pompadour est encore aujourd'hui synonyme de raffinement culturel.



Franz Schubert / Autrichien / 1797–1828

Ce compositeur viennois vécut à la charnière entre les périodes classique et romantique. Malgré sa courte vie, Schubert fut incroyablement prolifique. S'il composa des pièces pour de grandes salles de concert, la majorité de sa production était vouée à des événements et lieux d'ampleur plus modeste, qu'on vint à appeler des Schubertiades. Durant ces soirées, qui se tenaient dans les demeures cossues d'admirateurs et amis fortunés, on déclamait des poèmes, on dansait et, bien sûr, on jouait de la musique. Le programme incluait souvent la musique de chambre de Schubert et des *lieder* (un type de chant allemand).



Clara Schumann / Allemande / 1819–1896

Clara Schumann était une compositrice et une pianiste de concert reconnue, particulièrement célèbre pour interpréter la musique de son mari (Robert Schumann) et celle de Johannes Brahms. Elle fut l'une des premières pianistes à jouer de mémoire et eut un rôle significatif dans la généralisation de cette pratique (au grand désespoir de nombreux pianistes contemporains).



Baron van Swieten / Hollandais / 1733–1803

Diplomate, Gottfried van Swieten s'est impliqué de bien des façons dans l'histoire du XVIIe siècle et de la scène musicale viennoise. Mécène des arts et passionné de musique, il a soutenu des musiciens importants de son époque, notamment ceux de la « Première école viennoise » (Haydn, Mozart, Beethoven). Il organisait des rencontres musicales chez lui – rencontres qui permirent à Mozart et Beethoven de découvrir la musique de Bach. En plus de lui apporter son soutien financier, van Swieten collabora avec Haydn en tant que librettiste et écrivit les textes de certaines de ses pièces les plus connues, dont *Les Saisons* et *La Création*.



Giuseppe Tartini / Italien / 1692–1770

Giuseppe Tartini était un violoniste et compositeur baroque qui contribua de façon notable aux techniques du jeu d'archet. Il possédait plusieurs instruments du luthier Stradivari, et fonda une école de violon qui attira des étudiants de toute l'Europe. Tartini composa des centaines de concertos et sonates, rédigea des traités sur l'harmonie et l'acoustique, mais reste surtout connu pour son *Trille du Diable*. On dit que l'inspiration pour cette sonate lui vint en rêve, soufflée par le Malin en personne.





Piotr Ilitch Tchaïkovski / Russe / 1840–1893

Piotr Ilitch Tchaïkovski était un compositeur de l'ère romantique. Pourtant né dans une famille de tradition militaire et éduqué comme un fonctionnaire, il devint l'un des premiers compositeurs russes reconnus sur la scène internationale. Il bénéficia des années durant du mécénat généreux de Nadejda von Meck, qui lui permit de quitter l'enseignement pour se concentrer sur la composition ; il ne la rencontra pourtant jamais, ne correspondant avec elle que par lettres. La musique de Tchaïkovski est reconnue pour ses orchestrations et ses harmonies riches. Son concerto pour piano, son concerto pour violon, le ballet du *Lac des Cygnes*, *Casse-noisettes*, son opéra *Eugène Onéguine* et ses symphonies sont toujours très appréciés du public contemporain.



Victoria / Britannique / 1819–1901

Victoria régna plus de soixante ans sur le Royaume-Uni. Elle partageait son amour pour l'art avec son mari, le Prince Albert, qui pratiquait comme elle le piano en amateur. Il n'était pas rare qu'ils jouent l'un pour l'autre des œuvres de leurs contemporains, ou celles du Prince Albert, qui composait également. Victoria fut propriétaire de deux piano-forte Érard : le second est un superbe instrument marqué d'or, toujours possédé par la famille royale anglaise.



Antonio Vivaldi / Italien / 1678–1741

Vivaldi était un violoniste et compositeur renommé de l'ère baroque. Il passa trois décennies à enseigner à l'Ospedale della Pietà, l'un des quatre orphelinats vénitiens dispensant un enseignement musical à leurs pupilles. La plupart de ses œuvres (concertos y compris) furent écrites pour les étudiants résidant dans ces institutions. *Les Quatre Saisons*, son concerto le plus connu, est une pièce pour violon basée sur quatre poèmes, décrivant chacun une saison de l'année.



Comte von Waldstein / Autrichien / 1762–1823

Le comte Ferdinand Ernst Gabriel von Waldstein était un pianiste et compositeur allemand. Il compta parmi les premiers soutiens de Beethoven, qui lui dédia l'une de ses plus fameuses sonates. Waldstein joua un rôle important dans la rencontre entre Beethoven et Haydn : Beethoven n'ayant pu profiter de l'enseignement de Mozart avant la mort de celui-ci, il bénéficia de celui de Haydn grâce à son mécène.



Henryk Wieniawski / Polonais / 1835–1880

Henryk Wieniawski était un violoniste virtuose de l'époque romantique, également compositeur et enseignant. Il se produisit en tant que soliste dans toute l'Europe et composa de nombreuses pièces, dont des concertos, de la musique de chambre et des pièces pour instrument seul (souvent le violon). Sa musique est empreinte d'un certain dramatisme, avec des mélodies lyriques et une virtuosité poussée à son comble, comme le prouve son deuxième *Concerto pour violon*, l'une de ses compositions les plus connues. Bien que sa vie ait été courte, son héritage perdure dans le monde du violon.

Instruments



Vents

Les instruments à vent tiennent leur nom de la technique employée pour en jouer, puisqu'ils sont généralement activés par le souffle. L'air peut simplement traverser l'instrument (flûtes), gonfler une poche (cornemuses) ou faire vibrer des anches (clarinette, hautbois, basson). Cette famille est divisée en bois et cuivres, nommés d'après le matériau principal utilisé dans leur fabrication. Toutefois, les cuivres sont surtout caractérisés par l'utilisation de la vibration des lèvres : c'est cette vibration contre un bec et au travers de l'instrument qui permet aux musiciens de produire du son, qui résonne alors dans la tubulure métallique. Les premiers cuivres n'avaient pas de pistons, mais ceux d'aujourd'hui en possèdent, ou peuvent coulisser pour moduler leur son.

Flûte traversière

La flûte traversière tire son nom de la technique à adopter pour en jouer : le souffle doit non pas être dirigé vers l'intérieur de l'instrument, mais passer au-dessus d'un trou, comme on souffle sur le goulot d'une bouteille. La flûte traversière fut développée en Europe pendant la Renaissance, mais changea beaucoup aux XVIIIe et XIXe siècles, où elle devint un instrument standard dans les orchestres.



Clarinette

La clarinette rejoignit assez tardivement les orchestres symphoniques, à la fin du XVIIIe siècle. Elle dispose de trois registres, remarquablement mis en valeur par le solo d'ouverture de *Rhapsody in Blue* de George Gershwin. Parmi les autres pièces célèbres pour les clarinettistes, on compte les concertos pour clarinette de Mozart et Copland.



Hautbois

Le hautbois est un vent à anche double, de tonalité plutôt haute. Indéboulonnable des sections de vents d'orchestre symphonique, il sera souvent le premier instrument que vous entendrez en répétition ou en concert, car l'orchestre s'accorde sur le La donné par le hautboïste principal.



Basson

Le basson a l'un des registres les plus graves de la famille des vents. C'est un instrument à anche double, connu pour ses tons riches et profonds. L'ancêtre du basson moderne n'est autre que le *fagotto*, signifiant « fagot ». C'est un instrument versatile, capable d'ajouter du caractère et de la texture à des compositions pour orchestre, à la musique de chambre ou aux solos.



Contrebasson

Le contrebasson est une version du basson qui descend son registre d'une octave entière ! Facilement reconnaissable aux sons vibrants qu'il produit, il permet d'enrichir la palette d'un orchestre. Les solos de contrebasson sont rares mais mémorables, grâce à leur timbre si unique (le timbre est le terme technique de la couleur tonique du son, à ne pas confondre avec des petits carrés de papier).



Cor naturel

Partie intégrante des cuivres, le cor naturel est un instrument dérivé des cors de chasse, destinés à s'envoyer des messages à longue distance. Son timbre et sa technique de jeu le différencient des cors modernes (français ou d'harmonie) : alors que les cornistes contemporains peuvent produire n'importe quelle note avec la même couleur grâce à des pistons, les joueurs de cor naturel font varier la hauteur des notes en plaçant une main dans le pavillon. Ceci signifie que chaque note aura sa qualité et sa couleur propres.



Trompette naturelle

La trompette était autrefois utilisée en extérieur, dans des contextes militaires ou religieux, mais les versions modernes de cet instrument sont beaucoup plus versatiles. En effet, on les retrouve à la fois dans les orchestres symphoniques, dans les big bands de jazz, dans le klezmer ou encore dans les fanfares militaires. Elle a cela d'unique qu'elle ne comporte aucun piston !



Serpent

Surtout utilisé entre le XVIIe et le début du XIXe siècle, le serpent partage des caractéristiques des bois et des cuivres : si ses plus anciennes versions sont faites de bois enveloppé de cuir, la technique employée pour en tirer un son est semblable à celle des cuivres. Avec son bec semblable à celui des trombones, il fut suivi par l'ophicléide, un précurseur du tuba.



Musette de Cour

La musette de cour est un instrument baroque, typiquement utilisé pour de la musique de chambre dans les maisons nobles, mais aussi dans les cours, pour des représentations avec plus de public. La qualité du son qu'il produit est souvent associée aux bergers, aux paysans, et au registre pastoral de manière générale. Cousine de la cornemuse, la musette de cour vit son usage décliner après la Révolution française.



Cordes



Violon

Il est difficile d'imaginer le monde musical sans le violon. Cet instrument est présent dans de nombreux genres comme la country, le bluegrass et le jazz, mais particulièrement dans la musique classique, qui lui doit tout. Sans lui, pas d'ensembles symphoniques, pas de quatuors à cordes pour la musique de chambre, pas de trios au piano – sans même parler des pièces écrites pour violon seul ! Les modèles les plus onéreux et les plus appréciés aujourd'hui sont ceux fabriqués par des luthiers italiens à l'époque de son apparition, entre les XVIIe et XVIIIe siècles. Ces instruments sont souvent vendus pour des sommes à neuf ou dix chiffres.



Alto

L'alto est un cousin du violon, de taille légèrement supérieure, et dont les cordes sont toutes accordées à une quinte parfaite plus basse que celles du violon. C'est un instrument très important pour les quatuors à cordes et les orchestres symphoniques, puisque les artistes jouent peu de mélodies, mais remplissent les harmonies. Malgré son apparence très similaire à celle du violon, l'alto se joue de façon différente : la taille de ses intervalles réclame d'autres doigtés, et ses cordes plus épaisses répondent moins vite, exigeant plus de pression avec l'archet.



Violoncelle

Le violoncelle est un des plus gros instruments à cordes. Il joue dans un registre bien plus bas que celui du violon : il est accordé une octave en dessous de l'alto, et donc à une douzaine (octave plus quinte) du violon. Le violoncelle a une longue histoire, avec des instruments datant du début du XVIe siècle, dont les dimensions auraient été établies et standardisées par le fameux luthier Stradivari. D'abord affecté aux lignes de basses, le violoncelle se voit confier des solos à partir du XVIIIe siècle.



Contrebasse

Dans l'orchestre symphonique classique, la contrebasse est le plus gros instrument à cordes, et le plus grave. Accordée une octave en dessous du violoncelle, elle joue souvent les mêmes notes que lui (à l'octave). La contrebasse se distingue de ses cousins par son accordage, effectué en quartes plutôt qu'en quintes. Ses proportions sont également différentes : elle est plus épaisse et profonde que les autres instruments à cordes. Traditionnellement, la contrebasse n'est pas utilisée comme instrument de solo, mais certaines compositions lui sont consacrées, comme celles de Koussevitzky, Bottesini et Dragonetti, qui ont élargi le registre de l'instrument.



Vielle à roue

Les origines de la vielle à roue remontent au Moyen-Âge. Cet instrument à cordes frottées produit du son grâce à une roue actionnée à la main, qui vient s'accorder aux cordes pendant sa rotation. Généralement, les vielles à roue jouent à la fois des cordes de mélodie et des cordes de bourdon, résonnant en harmonie. Ceci leur confère un son pouvant évoquer celui des cornemuses ; leur usage est d'ailleurs souvent interchangeable !



Luth

Principalement utilisé jusqu'à l'époque baroque, le luth est un instrument à cordes pincées proche de la guitare, et qui se tient de la même façon que celle-ci. Il s'en différencie avant tout par sa forme, avec sa caisse de résonance au dos arrondi, et par son nombre de cordes (jusqu'à dix). Il était généralement utilisé pour les solos, ou en basse continue.



Guitare baroque

À l'instar des guitares modernes, la guitare baroque était utilisée pour des solos, mais aussi en accompagnement. L'orientation de ses cordes diffère toutefois des guitares actuelles : ces dernières ont six cordes, alors que les guitares baroques en possèdent jusqu'à dix. Les plus graves de ces cordes étaient regroupées en « chœurs » de deux, très proches l'une de l'autre et pouvant être jouées ensemble (comme la guitare moderne à douze cordes). La corde la plus aigüe, en revanche, était souvent seule.



Théorbe

Le théorbe est un long instrument à cordes pincées de l'époque baroque, jouant souvent un accompagnement continu. Il se distingue par ses deux chevilliers, dont l'un régit les cordes basses supplémentaires, qui contribuent au timbre riche et résonnant de l'instrument. Le théorbe fut conçu pour convenir à un nouveau genre d'opéras donné à Florence à la fin du XVI^e siècle.



Harpe

La harpe est l'un des plus vieux instruments au monde. On en trouve des déclinaisons partout – en Égypte antique, en Mésopotamie, en Afrique et en Asie –, avec des descriptions attestées jusqu'à 3 000 ans avant notre ère. De par son association avec la lyre de Cupidon et son utilisation par les bardes, les compositeurs classiques s'en sont souvent servi pour représenter des festivités poétiques ou religieuses.



Clavecin

Le clavecin est un des premiers instruments à clavier. Ancêtre du piano-forte, il est utilisé conjointement à ce dernier pendant environ un siècle avant de tomber en désuétude. Le son d'un clavecin est produit grâce au pincement des cordes par des lamelles de bois dur, appelées « sautereaux » – un système qui laisse peu de latitude aux musiciens quant à la puissance de leurs notes. Le clavecin était un instrument de solo, mais au fait de son utilisation, c'est le claveciniste qui dirigeait l'orchestre en donnant la basse continue, improvisée à partir de la ligne de basse.



Piano-forte

Le piano-forte est l'ancêtre du piano moderne, grandement utilisé durant les XVIII^e et XIX^e siècles. Suggérant des racines italiennes, son nom signifie littéralement « doux-fort » : l'instrument dispose en effet d'une gamme de volumes plus large que celles des clavicordes et clavecins.



Orgue

Lorsque l'on parle d'orgues, on pense souvent aux grands orgues des églises, avec chacun leur style régional (les orgues hollandais, allemands et français sont tous différents les uns des autres). On trouve pourtant des orgues de toutes formes et de toutes tailles, et des ancêtres de cette famille d'instruments sont attestés dans la Grèce et la Rome antiques ! Pendant le Moyen-Âge, la Renaissance et la période baroque, de nombreux orgues étaient transportables : ces instruments étaient connus sous le nom d'orgues positifs (que l'on pose) ou d'orgues bible (au format d'une bible).



Timbales

Les timbales sont capables de produire des notes spécifiques ; suivant le nombre de notes dans sa partition, un percussionniste utilisera généralement entre deux et quatre timbales. Les timbales modernes ont des pédales qui permettent aux musiciens de changer la hauteur de chaque tambour à l'envi, même pendant le jeu. Les timbales classiques étaient quant à elles beaucoup plus difficiles à accorder : il fallait ajuster chacune des clefs du tambour pour tendre ou détendre la peau. Les timbales sont une partie importante des sections de percussions des orchestres symphoniques. Cependant, leurs capacités et la variété d'usages que l'on peut en faire sont surtout évidentes dans les concertos qui leur sont dédiés, et dans leurs solos.



Familles de luthiers



Nicola Amati (Famille Amati)

Membre d'une famille de luthiers basée à Crémone, on raconte qu'Amati aurait fondé la tradition de la lutherie crémonaise. De nombreux luthiers lui succédèrent : il aurait ainsi formé Andrea Guarneri, et peut-être même Antonio Stradivari.



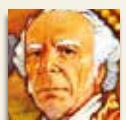
John Broadwood (Famille Broadwood)

Constructeur de pianos britannique de l'époque classique, John Broadwood a offert l'un de ses instruments à Beethoven. Ce cadeau devint l'instrument le plus cher aux yeux du compositeur. Il fut ensuite donné à Franz Liszt, et est désormais conservé au Muséum National de Budapest, en Hongrie.



Sébastien Érard (Famille Érard)

Facteur de harpes et de pianos d'origine allemande, Sébastien Érard eut une carrière à cheval entre l'époque classique et l'époque romantique. Il exerça une grande influence sur la confection des harpes et des pianos modernes, et certains de ses brevets sont encore utilisés aujourd'hui. Ses instruments étaient tenus en haute estime, et de nombreux musiciens célèbres possédaient ses pianos, comme Beethoven, Chopin, Haydn, Clara Schumann ou encore Mendelssohn.



Giovanni Battista Guadagnini (Famille Guadagnini)

Ce luthier italien de la fin du XVIII^e siècle a travaillé à Plaisance, Milan, Parme et Turin, où il produisit ses plus grands chefs-d'œuvre. Sa famille est reconnue pour ses guitares, ses mandolines, ses violoncelles, ses altos et ses violons, dont il fut l'un des derniers grands fabricants. Des musiciens comme Joachim, Vieuxtemps et Wieniawski possédaient tous des instruments Guadagnini.



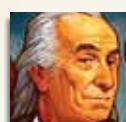
Bartolomeo Giuseppe Guarneri, del Gesù (Famille Guarneri)

Bartolomeo Guarneri était un luthier italien actif à Crémone pendant les XVII^e et XVIII^e siècles. Ses instruments, comme ceux de Stradivari, sont considérés comme comptant parmi les meilleurs jamais fabriqués, avec un son plus puissant et plus sombre que ceux de Stradivari. Niccolò Paganini, Jascha Heifetz et Itzhak Perlman sont des violonistes célèbres à avoir joué sur des instruments Guarneri.



Heinrich Steinweg (Famille Steinway)

Heinrich Steinweg fonda l'entreprise de fabrication d'instruments qui devint connue sous le nom de Steinway & Sons. Né en Allemagne, Steinweg anglicise son nom pour devenir Henry Steinway, afin de mieux s'intégrer à la société américaine après son émigration. Connus pour leur bonne facture, leur qualité et leurs tons riches, les pianos de Steinway & Sons furent une clef de voûte du développement et de la standardisation des pianos modernes. Cette marque est, encore à ce jour, l'une des plus fortes. Elle possède toujours deux usines, l'une à Hambourg, et l'autre à New York.



Antonio Stradivari (Famille Stradivari)

Né en Italie au XVII^e siècle, Stradivari ne venait pas d'une famille de luthiers – un fait rare dans ce métier – et se serait donc formé auprès de Nicola Amati. Souvent considéré comme le plus talentueux fabricant de violons au monde, ses meilleurs instruments furent créés entre 1700 et 1720. L'une des théories autour des Stradivarius est qu'ils devraient leur qualité à la densité supérieure du bois dont ils sont faits, causée par une baisse de l'activité solaire au cours de leur croissance.



Anton Walter (Famille Walter)

Ce Viennois était l'un des constructeurs de pianos les plus connus du XVIII^e siècle, et détenait le titre de « fabricant d'instruments et d'orgue impérial et royal ». Mozart et Beethoven ont tous deux possédé des instruments Walter, dont certains ont d'ailleurs survécu et sont toujours à Salzbourg. Aux XX^e et XXI^e siècles, les instruments de Walter sont souvent utilisés comme modèle pour la fabrication de répliques de piano-forte.



Mise en place solo

1. Mettez le jeu en place comme pour une partie à deux.
2. L'Automate utilise le verso de son plateau Établi. Placez 1 cube de matériau sur la case 0 de chaque piste de préférence (à gauche du plateau), et 1 en bas de sa piste d'objectifs (à droite).
3. Placez les disques Luthier 1, 2 et 3 de l'Automate sous son établi.
4. Placez le reste du matériel de l'Automate près de son établi.
5. Piochez une carte Mécène et posez-la sur l'emplacement gauche de son plateau.
6. Consultez le dos des cartes Instrument jusqu'à ce que vous trouviez un instrument correspondant à la requête principale du mécène actif de l'Automate. Placez cette carte face visible au-dessus du mécène, puis remettez le paquet Instrument à sa place, sans le mélanger.
7. Ne donnez ni cartes Objectif ni tuile Famille à l'Automate.
8. Séparez les cartes Action de l'Automate par niveau. Mélangez les 6 cartes de niveau I et posez ce paquet sur l'emplacement en bas à gauche de son établi. Mettez de côté les paquets Action restants (niveaux II et III) face visible, afin de pouvoir voir leur niveau et leur numéro (8.a).
9. Après avoir sélectionné votre propre famille de luthiers et terminé la mise en place, piochez une carte Guilde de l'Automate et placez-la à gauche de son établi.
10. Pour chaque icône présente en bas de la carte, faites progresser d'une case le cube de la piste de préférence correspondante.
11. Établissez l'ordre du tour pour la première manche. L'initiative de l'Automate est indiquée sur sa carte Guilde : si elle est inférieure ou égale au numéro de votre tuile Famille, l'Automate joue en premier. Dans le cas contraire, vous commencez.

Les cartes Guilde de l'Automate correspondent chacune à une ville ayant accueilli des luthiers ou compositeurs connus. Vous pourriez par exemple vous mesurer à la très célèbre Guilde des luthiers de Crémone !

L'Automate n'a pas d'apprentis : l'efficacité de ses luthiers est renforcée pour chaque lieu selon la piste de préférence associée. Ces pistes définissent aussi l'ordre dans lequel il active les lieux pendant la phase de Résolution.

Règles solo de Lu





6



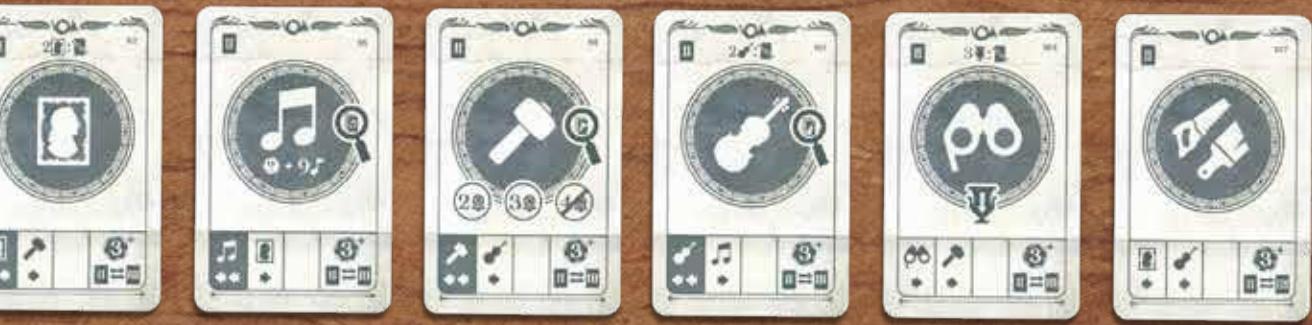
Louis II

8 4 2

5

16 12 9 6 4 2 1

2



Déroulement du jeu

Vos tours se jouent de façon normale. L'Automate, lui, se base sur les pistes de préférence de son établi pour choisir quels lieux activer. Ne les confondez pas avec l'ordre de priorité, qui détermine quant à lui l'ordre de résolution d'un lieu lorsque plusieurs luthiers sont présents.

Règles spéciales

- ❖ L'Automate n'utilise ni apprentis, ni monnaie, ni inspiration, ni matériaux, et ne se rend jamais au marché.
- ❖ L'Automate ne reçoit jamais de cadeau de ses mécènes, et ne bénéficie d'aucune de leurs capacités.
- ❖ L'Automate ignore les pistes de virtuosité, d'expertise et de réputation.
- ❖ L'Automate ignore toutes les récompenses (ressources ou cartes) gagnées en plaçant des pions à l'orchestre.
- ❖ L'Automate ignore les bonus d'efficacité de tous les lieux.
- ❖ L'Automate gagne son luthier 4 au début de la manche 3, et son luthier 5 au début de la manche 5.

L'Automate remplace les cartes Objectif par sa piste d'objectifs, sur laquelle il progresse chaque fois que l'icône  est déclenchée sur l'une des cartes Action. Il marque des points de victoire en fonction de la position finale de son cube sur cette piste.

S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'ignorer la piste d'objectifs et l'icône  sur les cartes Action, et de n'ajouter cet élément qu'une fois que vous vous êtes familiarisé à ce mode de jeu.

Si une carte Action indique l'établi, assignez le luthier de l'Automate à l'unique emplacement de son plateau.

Poursuivez jusqu'à ce que tout le monde ait placé tous ses luthiers.

Lorsque vous piochez une carte Action, si l'Automate a atteint le maximum indiqué au-dessus de l'icône de lieu (2 mécènes actifs pour le salon, 2 instruments non finis pour la guilde, 3 prix d'excellence obtenus pour le balcon), défaussez immédiatement la carte et assignez plutôt son luthier à son établi.



Phase de résolution

Réordonnez les cartes Action piochées pour l'Automate de gauche à droite, par ordre décroissant de préférence (d'après la position des cubes sur chaque piste de préférence).

Tranchez les égalités en faveur des pistes les plus hautes sur le plateau. Les actions Établi seront toujours dernières, et donc toujours placées à droite.



Exemple de séquence d'actions de l'Automate

Si la carte Établi n'a pas été piochée, mais que l'Automate a tout de même un luthier ou plus sur son établi, cette action sera tout de même résolue en dernier.

Une fois qu'un de ses luthiers a effectué son action, l'Automate le place sur la carte Action correspondante.

Lorsque vient le tour de l'Automate d'activer un lieu, il sélectionne la carte Action non résolue (sans luthier) la plus à gauche. Le lieu est alors activé pour tous les joueurs, dans l'ordre de priorité habituel.

Pour déterminer l'efficacité du luthier de l'Automate, additionnez la valeur de son disque à celle de la case atteinte sur la piste de préférence du lieu.



Carte Action de l'Automate :
Établi

De qui est-ce le tour ?

Si vous peinez à savoir qui est le joueur actif, n'hésitez pas à poser la plaquette de résolution du côté de l'Automate quand c'est son tour, et à la replacer près de votre établi quand c'est à vous !

Exemple d'efficacité de l'Automate



L'Automate accorde une préférence de 1 à la Guilde, où il a assigné son luthier 2. Ce luthier cumule donc une efficacité de 3.

Les sections ci-après vous expliquent comment résoudre chaque lieu pour l'Automate. Chacune comprend une liste de critères à utiliser lorsque l'Automate doit sélectionner une carte : consultez-la de haut en bas jusqu'à trouver une option viable parmi les cartes révélées. S'il y en a plusieurs, appliquez le critère suivant jusqu'à ce qu'elles soient départagées.

Salon



Pour sélectionner un mécène, l'Automate se base sur le premier critère applicable de la liste ci-dessous.

1. Un mécène dont la requête principale correspond à un instrument encore non assigné, (gardé à droite de l'établissement de l'Automate).
2. Un mécène du style musical le plus à gauche sur la carte Guilde de l'Automate.
3. Le mécène le plus éloigné du paquet Mécène.

Placez le nouveau mécène de l'Automate sur l'emplacement libre le plus à gauche de son établissement. Si l'un des instruments non assignés de l'Automate peut satisfaire la requête principale de ce mécène, assignez-le-lui.

Si la carte Action de l'Automate est de niveau III, l'icône d'enveloppe lui indique de progresser d'une case sur sa piste d'objectifs.



Exemple de sélection de mécène

L'Automate a le choix entre ces trois mécènes. Puisqu'il a déjà un violon non assigné, son premier critère est une requête d'instrument à cordes : c'est le cas de Chopin et Paganini. La carte Guilde de l'Automate lui dicte de favoriser le style classique plutôt que romantique : il sélectionne donc Paganini.

Accès aux cartes & Chercher dans un paquet

L'Automate a accès à toutes les cartes d'une rangée (y compris aux emplacements II et III). Si aucune ne répond au moindre de ses critères, il passe son action.

Certaines cartes Action de niveau II et III permettent à l'Automate de chercher dans un paquet (si la requête d'un de ses mécènes ne correspond à aucune des cartes présentes). Il consulte alors un à un les dos des cartes du paquet et prend la première qui satisfait la requête. Il replace ensuite le paquet sans le mélanger.



Guilde



Pour sélectionner un instrument, l'Automate se base sur le premier critère applicable de la liste ci-dessous.

1. Un instrument qui correspond à une requête principale non satisfaite (en commençant par le mécène le plus à gauche).

Si la carte Action de l'Automate est de niveau II ou III et qu'aucun instrument disponible ne convient, cherchez dans le paquet, en consultant le dos des cartes uniquement, jusqu'à trouver un instrument valide.



2. Un instrument du type le plus à gauche sur la carte Guilde de l'Automate.
3. L'instrument le plus éloigné du paquet Instrument.

Lorsqu'il sélectionne un instrument, l'Automate ignore les requêtes secondaires des mécènes, afin de préserver celles-ci pour les réparations et les concertos. Il peut toutefois utiliser un instrument non assigné pour satisfaire une requête secondaire lorsqu'il le fabrique grâce à l'action de son établissement.

Assignez l'instrument en plaçant sa carte face visible au-dessus du mécène sans instrument dont la requête correspond. Si aucun mécène actif de l'Automate n'a de requête principale non satisfaite correspondante, placez la carte Instrument à droite de son établissement.

Si la carte Action de l'Automate est de niveau III, l'icône d'enveloppe lui indique de progresser d'une case sur sa piste d'objectifs.





Pour sélectionner un concert, l'Automate se base sur le premier critère applicable de la liste ci-dessous.

1. Un concert correspondant à une requête secondaire non satisfaite (en commençant par le mécène le plus à gauche).

Si la carte Action de l'Automate est de niveau II ou III et qu'aucun concert disponible ne convient, cherchez dans le paquet, en consultant le dos des cartes uniquement, jusqu'à trouver un concert valide.



2. Un concert du style le plus à gauche sur la carte Guilde de l'Automate.
3. Le concert le plus éloigné du paquet Concert.

Pour déterminer le niveau du concert, additionnez l'efficacité du luthier (sa valeur + celle de la case atteinte sur la piste de préférence de l'académie) à la quantité de notes indiquée sur la carte Action.

Si le concert est de niveau plaisant, défaussez la carte. S'il est de niveau impressionnant ou prodigieux, l'Automate marque les points indiqués et place un pion Concert sur un emplacement correspondant de l'orchestre.

Assignez le concert en plaçant sa carte face visible au-dessus d'un mécène avec une requête secondaire correspondante non satisfaite. Si ce n'est le cas d'aucun mécène actif de l'Automate, défaussez la carte.



L'Automate ne lance pas les dés : pour donner de meilleurs concerts, il doit améliorer ses cartes Action et utiliser des luthiers de plus grande efficacité.

Préférences de placement des pions Réparation & Concert

L'Automate place son pion avec les restrictions habituelles, et en respectant la première condition applicable de la liste ci-dessous.



1. Prendre une chaise de soliste : l'Automate essaie toujours d'en récupérer une si possible.
2. Voler une chaise de soliste : si elles sont toutes occupées, l'Automate place son pion sur un emplacement qui lui donnerait une majorité stricte de pions, lui permettant de prendre la chaise à un autre joueur.
3. Emplacement avec le moins de pions Réparation et Concert : s'il est impossible de prendre ou voler une chaise de soliste, l'Automate place son pion sur l'emplacement avec le moins de pions Réparation ou Concert, en ignorant ceux contenant un pion Instrument.

En cas d'options multiples, suivez les préférences de style musical et de type d'instrument indiquées sur la carte Guilde de l'Automate. S'il y a toujours plusieurs options, lancez un dé de concert blanc pour trancher.

2 Options		Gauche		Droite
.....
3 Options		Gauche		Milieu
		Droite		

Réparation



Exemple de pion Concert placé à l'orchestre

L'Automate (gris) vient de donner un concert romantique impressionnant et doit placer un pion Concert dans la section romantique de l'orchestre. Toutes les chaises de solistes sont occupées, mais l'Automate a un pion Réparation sur les emplacements Violon et Clarinette. Il pourrait donc voler la chaise de soliste sur l'un ou l'autre de ces emplacements. L'Automate se réfère à sa carte Guilde, qui favorise les instruments à vent : il place donc son pion Concert sur l'emplacement Clarinette, volant ainsi la chaise de soliste.



Exemple de carte Réparation

L'Automate (gris) peut effectuer une réparation d'instrument à cordes ou à vent. Chacune peut satisfaire une requête secondaire de l'un de ses mécènes. D'après sa carte Guilde, l'Automate favorise les vents, mais sa carte Action est encore au niveau I : il ne peut effectuer que des réparations octroyant 2 points de prestige. Il ignore donc la carte qui en octroie 4 et effectue la réparation d'instrument à cordes, qui satisfait la requête de Pachelbel.

Pour sélectionner une réparation, l'Automate se base sur les critères suivants (de haut en bas).

1. Une réparation correspondant à une requête secondaire non satisfaite (en commençant par le mécène le plus à gauche).

Si la carte Action de l'Automate est de niveau II ou III et qu'aucune réparation disponible ne convient, cherchez dans le paquet, en consultant le dos des cartes uniquement, jusqu'à trouver une réparation valide.



2. Une réparation du type d'instrument le plus à gauche indiqué par la carte Guilde de l'Automate.
3. La réparation la plus éloignée du paquet Réparation.

Les cartes Action de niveau I permettent à l'Automate d'effectuer des réparations valant 2 points de prestige, les niveaux II des réparations valant 2 ou 3 points, et celles de niveau III lui permettent d'accomplir n'importe quelle réparation. Lorsque l'Automate cherche dans le paquet (à partir du niveau II de sa carte Action), s'il pioche une carte Réparation valant 4 points de prestige, il la défausse et son action s'arrête sur-le-champ.

L'Automate ne dépense pas de ressources pour effectuer les réparations, c'est pourquoi il doit améliorer ses cartes Action pour accéder à des réparations plus chères.

L'Automate marque les points indiqués et place un pion Réparation sur un emplacement correspondant de l'orchestre.

Assignez la réparation en plaçant sa carte face visible au-dessus d'un mécène avec une requête secondaire correspondante non satisfaite. Si ce n'est le cas d'aucun mécène actif de l'Automate, défaussez la carte.



Balcon



Placez un disque Luthier de l'Automate sur l'emplacement adéquat de la piste d'ordre du tour. Lorsque la carte Action sera de niveau II ou III, l'Automate obtiendra un prix d'excellence en fonction de l'ordre indiqué sur sa carte Guilde (G pour celle de gauche, C pour celle du centre et D pour celle de droite. L'Automate n'a pas besoin d'avoir rempli les conditions du prix pour obtenir sa récompense.

- ❖ **Carte Action N13 :** fin de l'action.
- ❖ **Carte Action N14 :** l'Automate place un pion Trophée sur le plus faible niveau du prix d'excellence indiqué et marque les points de prestige.
- ❖ **Carte Action N15 :** l'Automate place un pion Trophée sur le plus haut niveau du prix d'excellence indiqué et marque les points de prestige.

Tant que la carte Action du balcon est au niveau I, l'Automate se contente d'essayer d'être premier joueur, puisqu'il n'a besoin ni de l'argent ni des apprentis disponibles sur ce lieu.

Exemple de prix d'excellence

L'Automate est au balcon et a amélioré sa carte Action au-delà du niveau I. Il va recevoir un prix d'excellence. Il a utilisé sa carte Action de niveau II plus tôt dans la partie pour recevoir le plus bas niveau disponible du prix d'excellence de gauche (en gris). Sa carte Guilde indique que l'Automate recevra ensuite le prix d'excellence de droite : sa carte Action étant désormais de niveau III, il obtiendra le niveau le plus élevé. Il place donc l'un de ses trophées sur le plus haut niveau disponible de la récompense de droite, et marque ainsi 9 points de prestige.



Établi

L'Automate effectue les deux étapes de la fabrication d'un instrument en une seule action, sans dépenser aucune ressource, et ce pour chacun des luthiers assignés à l'établi. Fabriquez d'abord un instrument assigné à un mécène, en commençant par celui de gauche. Si aucun instrument n'est assigné, commencez par celui du haut.



Si l'Automate n'a pas de carte Instrument à fabriquer, au lieu de résoudre cette action normalement, piochez la première carte du paquet Instrument et suivez les règles de placement d'un instrument sur l'établi de l'Automate comme s'il venait d'effectuer l'action de la guilde.

Après avoir fabriqué un instrument, l'Automate marque les points indiqués sur la carte Instrument et place un pion Instrument sur l'emplacement correspondant de l'orchestre, si possible en récupérant la chaise de soliste. Si l'instrument fabriqué était un violon, suivez les règles de la section **Préférences de placement des pions Réparation & Concert** (p. 25) pour sélectionner l'un des deux emplacements Violon.

Si l'instrument est assigné à un mécène, retournez la carte pour montrer qu'il a été fini. Si l'instrument n'était pas assigné à un mécène, mais peut satisfaire une requête secondaire, assignez-le à ce mécène en la retournant. Sinon, défaussez l'instrument.



Si la carte Action Établi a été utilisée, placez-y tous les luthiers assignés à l'établi après avoir accompli les actions. Si cette carte est de niveau III, l'Automate progresse d'un cran sur sa piste d'objectifs (quel que soit le nombre de luthiers sur cette carte).

Si la carte Action Établi n'a pas été utilisée lors de cette manche, placez tous les luthiers assignés à l'établi sur un emplacement de carte vide après avoir accompli cette action.

Fidéliser un mécène

Comme dans une partie normale, l'Automate fidélise un mécène aussitôt qu'il a satisfait toutes ses requêtes. Il marque les points de prestige du bonus de fidélisation, puis défausse le mécène et toutes les cartes qui lui étaient assignées en les posant à côté de son établi. Si possible, faites glisser à gauche tous les mécènes actifs et les cartes qui leur sont assignées.



Entretien de l'Automate

À la fin de la phase de résolution, effectuez les étapes suivantes.

- Ajustez les pistes de préférence en fonction des icônes au bas de chaque carte Action utilisée.

- Commencez par les baisses en reculant les marqueurs indiqués de 2 cases, sans dépasser la case 0.
- Effectuez ensuite les augmentations, de gauche à droite. Chaque fois qu'un marqueur dépasse la case 3, l'Automate gagne immédiatement le bonus indiqué, puis replace son cube sur la case 0.



L'Automate prend la première carte du paquet Mécène et la place sur son établi comme d'habitude (ignorez ce bonus si l'Automate a déjà 2 mécènes actifs).



L'Automate prend la première carte du paquet Concert, la résout avec une valeur de 11 et l'assigne comme d'habitude.



L'Automate prend la première carte du paquet Réparation, la résout et l'assigne comme d'habitude (en ignorant la limite de points de prestige).



L'Automate prend la première carte du paquet Instrument et l'assigne comme d'habitude.



L'Automate place un trophée pour recevoir le plus faible niveau disponible du prix d'excellence indiqué par sa carte Guilde (s'il a déjà reçu les trois prix, il ignore ce bonus.)

- Améliorez toutes les cartes de niveau I sur lesquelles se trouvent un **luthier 2 ou plus** en les remplaçant par la même carte, de niveau II.



- Améliorez toutes les cartes de niveau II sur lesquelles se trouvent un **luthier 3 ou plus** en les remplaçant par la même carte, de niveau III.



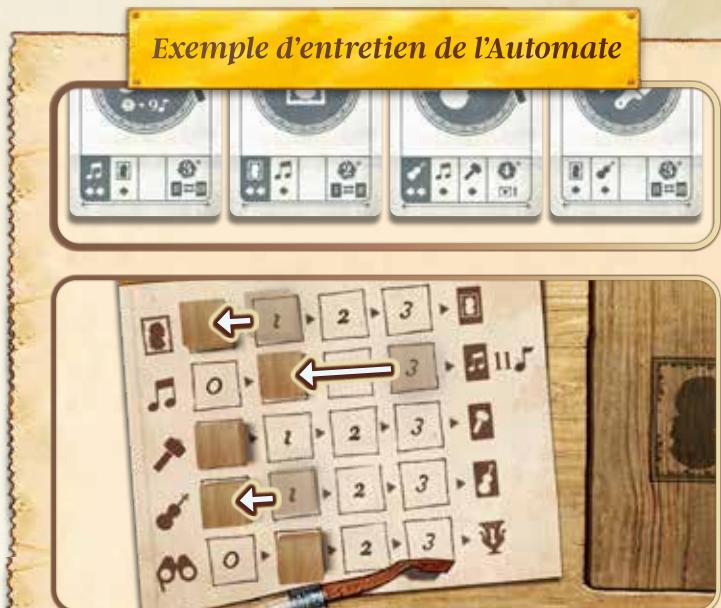
- Si une carte est déjà de niveau III et qu'un **luthier 4 ou plus** y est posé, l'Automate progresse d'un cran sur sa piste d'objectifs.



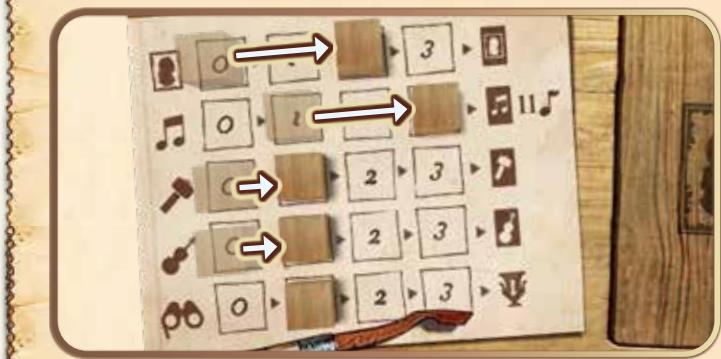
- Mettez de côté tous les luthiers de l'Automate et mélangez ses six cartes Action, y compris celles défaussées pendant la phase de planification, pour former le paquet de la prochaine manche.

L'amélioration des cartes Action de l'Automate remplace la progression sur les différentes pistes du plateau, et représente la montée en compétence de sa guilde au cours de la partie.

Exemple d'entretien de l'Automate



L'Automate doit mettre à jour ses pistes de préférence en se basant sur ses cartes Action utilisées. Il commence par appliquer les baisses (reculs de 2 cases) : l'académie descend à 1, le salon et la guilde à 0.



Il applique ensuite les augmentations, de gauche à droite : le salon monte à 2, l'académie à 3, l'atelier et la guilde à 1. Comme aucun cube n'a passé la case 3, aucun bonus n'est déclenché.



L'Automate vérifie ensuite ses cartes Action et l'efficacité de ses ouvriers pour voir s'il peut déclencher une amélioration ou une progression sur sa piste d'objectifs. Il commence par améliorer sa carte Action N5 en N6, puisque son luthier 3 y était assigné. Il améliore ensuite la carte N1 en N2, puisque son luthier 2 y était assigné. Enfin, l'Automate progresse d'un cran sur sa piste d'objectifs grâce à son luthier 4 assigné à la carte N12. Le luthier 1 assigné à la carte N17 ne suffit pas à l'améliorer. Tous les luthiers sont ensuite mis de côté, et les six cartes Action, y compris les deux nouvelles, sont mélangées pour former le paquet Action de l'Automate pour la manche suivante.

Décompte final

Le décompte final s'effectue de la même façon que dans une partie normale. L'Automate gagne des points pour :

- ❖ les chaises de soliste qu'il occupe à l'orchestre ;
- ❖ sa position sur sa piste d'objectifs ;
- ❖ ses instruments non finis et assignés à un mécène (moitié des points, arrondie au supérieur).

Si vous avez plus de points de prestige que l'Automate, vous gagnez la partie !

L'Automate a été conçu pour ressembler à un autre joueur, et poursuivra ainsi différentes stratégies de partie en partie, obtenant des scores variés.

Augmenter la difficulté

Pour un défi plus corsé, faites marquer à l'Automate les points de prestige du rang le plus élevé que vous n'avez pas rempli sur vos objectifs personnels. Par exemple, si vous avez atteint le niveau le plus bas ou le niveau moyen d'un objectif personnel, l'Automate gagne le dernier niveau sur cet objectif. Si vous avez atteint le niveau le plus élevé d'un objectif, il marque les points du niveau moyen.

Si vous voulez encore augmenter la difficulté, distribuez-vous deux objectifs supplémentaires à la mise en place et gardez-en un de plus. Vous pouvez répéter ce processus pour continuer à augmenter la difficulté.



Suggestions de stratégies pour la manche 2
 (également sur les aides de jeu ; ne lire à haute voix qu'avec l'accord des joueurs)

Bleu



Phase de planification

- 1 Académie (🎵): 5 + apprenti (🎩)
- 2 Salon (🏛️): 3 + apprenti (🎩)
- 3 Banc d'ébauche (✍): 1

Phase de résolution

- 1 Salon (🏛️): prenez et placez Paganini (🎹), gagnez 1 bois (📦) (bonus de placement) et 2 inspirations (💡) (bonus de lieu)
- 2 Banc d'ébauche (✍): ébauchez le violoncelle
- 3 Académie (🎵): donnez le concert baroque (🎸) P1, progressez sur la piste de virtuosité (🥁)
- 4 Marché (ဈ): vendez 1 métal (📦) et achetez 3 crins (📦)

MANCHE 2 – Après avoir reçu les cadeaux de vos mécènes au début de la manche 2, vous disposerez des ressources requises pour finir le violoncelle, qui peut fidéliser l'un de vos mécènes. Vous aurez besoin d'un autre instrument à cordes pour le mécène restant : envisagez d'assigner un luthier à la guilde pour y prendre la carte Contrebasse. Pensez aussi qu'il ne vous reste qu'une case avant de débloquer un luthier spécialisé sur la piste de virtuosité !

Rouge



Phase de planification

- 1 Atelier (🔧): 3 + apprenti (🎩)
- 2 Guilde (🎸): 5
- 3 Banc d'ébauche (✍): 1

Phase de résolution

- 1 Atelier (🔧): prenez 2 bois (📦), progressez sur la piste d'expertise (💼)
- 2 Guilde (🎸): prenez et placez la guitare baroque sur le banc d'ébauche (✍), gagnez 1 métal (📦)
- 3 Banc d'ébauche (✍): ébauchez la guitare baroque et les timbales
- 4 Marché (ဈ): recrutez 1 apprenti (🎩)

MANCHE 2 – Vous commencez la manche 2 avec les ressources requises pour finir la guitare baroque – ou les timbales, si vous assignez un luthier d'efficacité 4 ou plus au banc de finitions, afin d'obtenir le bonus de remise. Si l'un de vos luthiers récupère des ressources avant cela, vous pourriez même finir les deux instruments, en assignant deux luthiers au banc de finitions.

Gris



Phase de planification

- 1 Atelier (🔧): 5
- 2 Guilde (🎸): 1
- 3 Atelier (🔧): 2
- 4 Banc d'ébauche (✍): 3

Phase de résolution

- 1 Atelier (🔧): réparez la carte Cordes R11, progressez sur la piste d'expertise (💼)
- 2 Atelier (🔧): réparez la carte Vents R15
- 3 Banc d'ébauche (✍): ébauchez l'alto et gagnez 2 inspirations (💡)
- 4 Guilde (🎸): prenez la carte Basson en main
- 5 Marché (ဈ): recrutez 1 apprenti (🎩)

MANCHE 2 – Finir l'alto vous permettra de fidéliser votre mécène noble. Vous pourriez aussi vous rendre au salon pour récupérer le mécène noble Louis II, car vous avez déjà le basson.

Jaune



Phase de planification

- 1 Académie (🎵): 3 + apprenti (🎩)
- 2 Balcon (YYS): 1
- 3 Banc de finitions (🔧): 5 + apprenti (🎩)

Phase de résolution

- 1 Marché (ဈ): achetez 2 bois (📦)
- 2 Banc de finitions (🔧): finissez la flûte traversière, placez un pion Instrument à l'orchestre, fidélisez votre patron et progressez sur la piste de réputation (⭐)
- 3 Académie (🎵): donnez le concert romantique (🎸) P5, progressez sur la piste de virtuosité (🥁)
- 4 Balcon (YYS): recevez la plus faible récompense pour le prix d'excellence A4, débloquez le dé de concert violet

MANCHE 2 – Vous êtes en tête, mais vous commencez la manche 2 sans mécènes ni instruments. Un musicien est disponible au salon, et le clavecin de la guilde permet de satisfaire sa requête en Percussions & Claviers. Donner un autre concert pourrait également vous être bénéfique, grâce au dé violet que vous avez débloqué.

Structure d'une manche

1. Début de manche

- ✿ Bonus de début de manche 🔥
- ✿ Progression des cubes de patience & cadeau(x)
- ✿ Placement des instruments sur le banc d'ébauche

2. Phase de planification

Chacun place un 🎵 (et ses éventuels apprentis), l'un après l'autre dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les luthiers soient assignés.

3. Phase de résolution

Dans l'ordre du tour, chacun active un lieu et le résout selon l'ordre de priorité, jusqu'à ce que tous les 🎵 assignés aient été récupérés.

Une fois par manche, vous pouvez consacrer un de vos tours à vous rendre au 🏛️.

4. Réinitialisation de fin de manche

- ✿ Mettez à jour la piste d'ordre du tour
- ✿ Récupérez tout 🎵 restant
- ✿ Assignez toute 🎶 gagnée
- ✿ Replacez les ch*rettes à gauche du marché
- ✿ Révélez la prochaine carte Marché
- ✿ Défassez toutes les cartes des emplacements I du plateau
 - Note : à la fin de la manche 3, défassez tous les mécènes A du paquet Mécène afin de révéler les mécènes B*
- ✿ Faites glisser les cartes II et III et remplissez les emplacements vides
- ✿ Faites progresser le compteur de manches (gagnez de nouveaux 🎵 rounds 3 and 5)

Index des icônes

❖	Cordes	oculars	Balcon
☴	Vents	storefront	Marché
🎹	Percussions & Claviers	bell	Piste de virtuosité
🎸	Instrument	suitcase	Piste d'expertise
diamond	Instrument rare	paintbrush	Banc de finitions
-violin	Instrument fini	saw	Banc d'ébauche
🏆	Prix d'excellence	rostrum	Chaise de soliste
🥁	Apprenti	flame	Début de manche
⭐	Réputation	bar	Fin de partie
❖	Baroque	💡	Inspiration
❤️	Romantique	coin	Monnaie
🏛️	Classique	trophy	Prestige
👤	Mécène	cube	Matériau au choix
✍️	Mécène compositeur	cube	Crin
🎭	Mécène musicien	cube	Bois
🦁	Mécène noble	cube	Métal
👑	Mécène royal	hammer	Atelier
🎵	Académie		

Décompte de fin de partie

	2	3	4	5	6	7	8	9+
1-3	1	2	4	6	9	13	18	24
4	2	4	6	9	13	18	24	

$$✉ = ? \star$$

Plus haut niveau ✓

$$➡ = ? \star / 2$$

Arrondi au supérieur

$$\text{Capacités } 📕 = ? \star$$

$$*: 1 \star$$

$$10(\star / ! / 📕 / 🎵) = 1 \star$$

