

TURANDOT

Un jeu de cartes pour 2 à 5 apprentis ténors à partir de 8 ans – Durée : 20 min

Auteur : Stefano Castelli

Développement : Alessandro Lanzuisi

Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi

Illustrations : Martino Palladini - Directeur artistique : Roberta Barletta

Traduction française : Alinea

Copyright © 2009 daVinci Editrice S.r.l., Via T. Tittoni 3, I-06131 – Perugia – Italy

All rights reserved.

Matériel

109 cartes réparties comme suit :

- 36 chanteurs (6 x 6 catégories) :



Chaque chanteur possède une renommée (de 1 à 3 étoiles), une catégorie et un sexe. Certains chanteurs ont aussi un rôle favori.



But du jeu

Votre but est de recruter une troupe de chanteurs pour monter Turandot, le célèbre opéra de Giacomo Puccini. Vous aurez aussi besoin d'engager un metteur en scène qui apportera sa touche personnelle à l'œuvre. Vous pourrez marquer des points de bonus en engageant une costumière ou un menuisier. Mais au final, la valeur de votre opéra dépendra surtout de la qualité de vos chanteurs, en leur attribuant si possible le rôle qu'ils préfèrent. À la fin de la partie, celui qui obtiendra le plus de points sera le vainqueur !

Préparation

Placez les 6 rôles face visible au centre de la table, en une rangée allant de 1 à 6.

Placez la **costumière** et le **menuisier** face visible à côté des Rôles. Si vous jouez à **2 ou 3 joueurs**, retirez le menuisier du jeu et utilisez seulement la costumière.

Note : Les autres particularités de la partie à 2 joueurs sont exposées en fin de règles.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 11 cartes correspondantes : les six **cartes numérotées**, les trois **cartes Argent**, la **carte Bluff** et la **carte Résumé**. On utilise toujours toutes les cartes Argent, Bluff et Résumé. Mais les cartes numérotées qu'on utilise dépendent du nombre de joueurs : utilisez les six cartes à cinq joueurs ; sinon, utilisez seulement les cartes qui correspondent au nombre de joueurs plus un. Dans une partie à quatre joueurs, par exemple, utilisez les cartes numérotées de 1 à 5. Gardez la carte Résumé face visible devant vous et prenez les autres cartes en main. Mettez de côté les cartes inutilisées.

Mélangez les cartes **chanteurs** et posez-les en pile face cachée près des rôles. Posez les **metteurs en scène** empilés face visible à proximité : vous aurez besoin d'eux plus tard.

Le joueur qui chante le mieux prend la carte **Puccini** et la pose face visible devant lui.

Le jeu

Une partie se compose de sept manches. Chaque manche est divisée en phases (trois phases pour les trois premières manches et deux phases pour les quatre dernières) :

1. **Audition**
2. **Recrutement**
3. **Elimination d'un metteur en scène** (mais seulement durant les trois premières manches !)

Au cours de chaque manche, vous recruterez un chanteur, sauf dans la quatrième manche, où vous recruterez à la place un metteur en scène. A la fin de la partie, vous aurez donc recruté six chanteurs (durant les manches 1, 2, 3, 5, 6 et 7) et un metteur en scène (durant la manche 4). Dans l'idéal, l'opéra Turandot exige deux femmes (pour jouer Turandot et Liù) et quatre hommes (pour jouer Calaf, Ping, Pong et Pang).

Phase 1 : Audition

Le joueur possédant Puccini retourne face visible un nombre de chanteurs de la pioche égal au nombre de joueurs plus un. Il place un chanteur sous chaque carte rôle, en commençant par le numéro 1. Si vous jouez à moins de cinq joueurs, certains rôles resteront sans chanteur.



A présent, chaque joueur choisit secrètement le chanteur qu'il désire recruter. Choisissez une ou plusieurs cartes de votre main et posez-les face cachée devant vous. Vous pouvez jouer :

- Une carte numérotée
ou
- Une carte numérotée et une ou plusieurs cartes Argent
ou
- Une carte Argent sans carte numérotée.



Vous pouvez toujours ajouter votre carte Bluff à vos cartes numérotées ou Argent. Cette carte est utilisée pour tromper vos adversaires sur le nombre de cartes « utiles » que vous jouez (La carte Bluff ne compte pas dans la phase 2).

Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont révélées. Vous êtes maintenant prêts à recruter les chanteurs (phase 2).

Phase 2 : Recrutement

Durant cette phase, chaque joueur va recevoir un des chanteurs, selon les règles suivantes :

- Si **vous êtes le seul à avoir joué une carte numérotée d'une valeur donnée**, vous prenez le chanteur sous la carte rôle de la valeur en question et vous le posez face visible devant vous. Si vous avez joué une (des) carte(s) Argent avec la carte numérotée, cet argent est écarté (il a été utilisé pour recruter le chanteur) ;
- Si **deux joueurs ou davantage ont joué des cartes numérotées de même valeur**, il y a deux possibilités :
 - Si un de ces joueurs a aussi **joué plus de cartes Argent que les autres**, il est clairement le meilleur enchérisseur. Il prend donc le chanteur correspondant et se défait de tout l'argent joué. Les autres joueurs reprennent leur argent en main, ils recevront un chanteur « de doublure » (voir ci-dessous) ;
 - Si plusieurs ou tous ces joueurs ont joué le **même nombre de cartes Argent** (cela peut être aucune !), il y a ex æquo : tous les joueurs concernés reprennent leur argent en main et recevront un chanteur « de doublure » (voir ci-dessous) ;

- Si vous avez joué **seulement une argent Argent** (sans aucune carte numérotée), alors vous pouvez essayer d'engager la **costumière** ou le **menuisier** (les deux cartes ont le même effet). En ne jouant pas de carte numérotée, on est malgré tout assuré de recevoir un chanteur « de doublure », même si on échoue à engager la costumière ou le menuisier. Il y a 3 possibilités :
 - **seul un joueur** a joué une carte Argent : il prend la costumière ;
 - **deux joueurs** ont joué une carte Argent : l'un d'eux prend la costumière, l'autre prend le menuisier ;
 - **trois joueurs ou davantage** ont joué une carte Argent : la costumière et le menuisier sont attribués à deux de ces joueurs en commençant par celui qui a Puccini et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous avez joué seulement une carte Argent et que vous ne recevez ni la costumière ni le menuisier, vous reprenez votre carte Argent en main.

Si vous avez engagé la costumière ou le menuisier, vous devez immédiatement transformer la carte Argent jouée en élément de scène (costume ou décor) : exposez-la face visible devant vous, à côté de vos chanteurs. En fin de partie, cette carte vaudra 1 point !

Important : le joueur avec Puccini n'a pas le droit d'engager la costumière ou le menuisier !

(Rappel : à 2 ou 3 joueurs, seule la costumière est utilisée et les possibilités ci-dessus doivent être adaptées.)

Exemple 1 : Charles a joué sa carte numérotée « 3 » avec une carte Argent, car il veut le chanteur sous le rôle numéro 3. Etant donné qu'aucun autre joueur n'a joué de carte numérotée « 3 », il prend le chanteur et le place face visible devant lui. Puis il se défaisse de sa carte Argent.

Exemple 2 : Charles et André ont tous deux joué leur carte numérotée « 4 ». André a aussi joué deux cartes Argent, tandis que Charles a joué une seule carte Argent. André est clairement le meilleur enchérisseur, il prend donc le chanteur correspondant et se défaisse de ses cartes Argent. Charles, lui, reprend sa carte Argent en main et recevra un chanteur de doublure.

Exemple 3 : Charles, André et Brigitte ont tous joué leur carte numérotée « 2 » et une carte Argent. Comme ils sont ex æquo, ils reprennent tous leur carte Argent en main et recevront un chanteur de doublure.

Exemple 4 : Charles a joué sa carte numérotée « 2 » et deux cartes Argent. André a joué aussi sa carte « 2 » et deux cartes Argent. Brigitte a joué sa carte « 2 » et seulement une carte Argent. Ici aussi, il y a ex æquo : Charles et André ont offert plus que Brigitte, mais la même somme. Les trois joueurs reprennent leur argent en main et recevront un chanteur de doublure.

Les chanteurs de doublure

Une fois les actions ci-dessus effectuées, il est possible que certains joueurs n'aient pas encore reçu de chanteur pour cette manche (par exemple en cas d'ex æquo, d'embauche de la costumière, etc.). Ces joueurs vont recevoir chacun un chanteur « de doublure ». Le **joueur avec Puccini** choisit lesquels des chanteurs restants il attribue à chacun de ces joueurs. Si le détenteur de Puccini a lui aussi besoin d'un chanteur de doublure, il le choisit lui-même.

A la fin de la phase 2, il restera toujours un chanteur non engagé, qui sera écarté du jeu (voir ci-dessous).

Phase 3 : Elimination d'un metteur en scène (seulement durant les trois premières manches !)

A la fin de chacune des trois premières manches, un des metteurs en scène est éliminé et retiré du jeu. Le joueur avec Puccini choisit un adversaire. Le joueur désigné prend le tas des cartes metteurs en scène, en choisit une et l'écarte du jeu après l'avoir montrée à tous les joueurs.

Nouvelle manche

Le chanteur qui n'a été engagé par aucun joueur est retiré du jeu. Les joueurs reprennent en main leurs cartes numérotées et éventuellement leur carte Bluff (Rappel : les joueurs ont également récupéré les cartes Argent qui n'ont pas servi à engager des chanteurs et qui n'ont pas été transformées en éléments de scène). Le joueur avec Puccini passe la carte au joueur assis à sa gauche, qui la gardera pour le tour suivant. La costumière et le menuisier sont replacés au centre de la table et sont de nouveau disponibles pour l'embauche. Souvenez-vous que tous les chanteurs et le metteur en scène que vous avez engagés sont conservés face visible devant vous.

La quatrième manche : Engager un metteur en scène

La quatrième manche (après que tous les joueurs ont engagé trois chanteurs) est jouée de la même façon que les autres manches, sauf qu'on va engager un metteur en scène à la place d'un chanteur. Au lieu de placer des chanteurs, le joueur avec Puccini mélange les cartes metteurs en scène (à ce stade de la partie, il n'en restera que six, puisque trois cartes auront été écartées durant les trois premières manches) et aligne autant de metteurs en scène qu'il y a de joueurs, plus un. Comme pour les chanteurs, les metteurs en scène sont placés face visible au-dessous des cartes rôles, en commençant par le numéro 1. Tous les metteurs en scène restants sont retirés du jeu.

La manche est jouée normalement avec **une exception** : durant cette manche **la costumière et le menuisier ne sont pas disponibles** et ne peuvent pas être engagés.

Une fois engagé, conservez votre metteur en scène face visible à côté de vos chanteurs.

Les metteurs en scène peuvent ajouter ou au contraire enlever des points à votre score en fin de partie, en fonction de votre troupe de chanteurs :

+1  -1 	+ 1 pour chaque chanteur Dramatique - 1 pour chaque chanteur Comique
+1  -1 	+ 1 pour chaque chanteur Comique - 1 pour chaque chanteur Dramatique
+1  -1 	+ 1 pour chaque chanteur Alternatif - 1 pour chaque chanteur Classique
+1  -1 	+ 1 pour chaque chanteur Classique - 1 pour chaque chanteur Alternatif
+1 	+ 1 pour chaque chanteur jouant son rôle favori
+1 	+ 1 pour chaque élément de scène
+3 	+ 3 si vous avez un chanteur de chaque catégorie
+1 	+ 1 pour chaque chanteur de sexe indéterminé
	Ni bonus ni pénalité

Fin de la partie

A la fin de la **septième manche**, la partie est sur le point de se terminer.

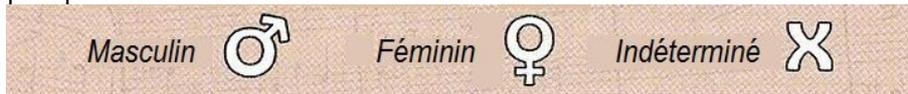
Vous êtes en possession de six chanteurs et d'un metteur en scène. Vous devez à présent attribuer à chacun de vos chanteurs un des six rôles de l'opéra. Alignez devant vous, dans l'ordre de 1 à 6, vos six cartes numérotées (récupérez au besoin les cartes que vous avez écartées en début de partie) et placez sous chacune d'elles un de vos chanteurs : le premier chanteur jouera Turandot, le deuxième Calaf, le troisième Liù, les suivants Ping, Pong, et le dernier Pang. Votre intérêt est de faire correspondre le sexe du chanteur avec celui exigé par le rôle (c'est-à-dire des femmes pour Turandot et Liù, et des hommes pour Calaf, Ping, Pong et Pang), sinon vous perdrez des points. En outre, attribuer à un chanteur son rôle favori vous rapportera des points supplémentaires.

Vous pouvez alors calculer votre score :

- **Totalisez toutes les étoiles** sur vos cartes chanteurs (chaque étoile vaut un point) ;
- **Ajoutez** le nombre total d'éléments de scène (les étoiles sur vos cartes Argent devant vous) ;
- **Ajoutez** un point pour chacun de vos chanteurs **jouant son rôle favori**. Certains chanteurs préfèrent jouer un rôle particulier. Cette préférence est indiquée sur les cartes par les symboles suivants :



- **Retirez** un point pour chacun de vos chanteurs **jouant un rôle de sexe différent**. Il y a un symbole sur chaque carte qui représente le sexe du chanteur :



Un chanteur de sexe indéterminé peut jouer n'importe quel rôle sans pénalité.

- Enfin, **ajoutez et/ou retirez** les points pour votre **metteur en scène**.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur !

En cas d'égalité, le vainqueur parmi les joueurs ex æquo est celui avec le plus de points en comptant seulement les chanteurs, sans les bonus et les pénalités. S'il y a toujours ex æquo, la victoire est partagée.

Règles spéciales pour deux joueurs

La partie se déroule de la manière habituelle avec les modifications suivantes :

- Utilisez seulement la costumière, n'utilisez pas le menuisier (rappel : c'est aussi le cas dans une partie à 3 joueurs) ;
- A la fin de chaque manche, le chanteur ou le metteur en scène non engagé n'est pas écarté. Au lieu de cela, il est placé face visible sur un côté de la table afin de constituer la troupe d'un joueur fictif ;
- Les cartes du joueur fictif sont laissées dans l'ordre où elles ont été placées ; autrement dit, vous ne pouvez pas réarranger les cartes du joueur fictif à la fin de la partie : le chanteur recruté dans la première manche jouera obligatoirement Turandot, celui de la deuxième manche jouera Calaf, et ainsi de suite ;
- Puccini passe alternativement de l'un à l'autre joueur (c'est-à-dire que Puccini n'est jamais donné au joueur fictif) ;
- Le joueur avec Puccini à la fin de la partie perd 1 point ;
- A la fin de la partie, calculez le score du joueur fictif. Si ce score est meilleur que celui de chacun des deux joueurs, il y a donc victoire du joueur fictif et les deux joueurs perdent la partie !

V 1.02 (26/06/2010)