

Règle du jeu

L'IMPRESARIO

- GRIMAUD -

INTRODUCTION

L'IMPRESARIO est un jeu éducatif destiné à faire connaître le milieu musical non pas directement la musique elle-même. Le mélomane qui se rend au concert ignore bien souvent la manière dont celui-ci est produit. Le Joueur de l'IMPRESARIO est en effet dans la situation d'un producteur de manifestations musicales. Il doit réunir tous les éléments nécessaires à la production de programmes.

L'IMPRESARIO est conçu à partir d'une certaine réalité de la vie professionnelle. Cependant, pour en préserver le caractère ludique, son principe s'en démarque par quelques aspects :

- la part du hasard due au jet du dé, au tirage des "cartes affaires" tantôt bonnes, tantôt mauvaises.
- la compétition financière entre les joueurs due au principe des enchères. L'IMPRESARIO ne veut cependant pas être un jeu d'argent. L'argent n'est ici qu'un moyen et non une fin. On relèvera combien les sommes attribuées à tel cachet d'artiste ou se rapportant au coût de revient des décors et costumes pour un opéra par exemple, sont bien évidemment fictives.
- les avantages dûs aux connaissances musicales ont pour principe de favoriser le joueur qui connaît la solution sans trop pénaliser celui qui l'ignore. Les deux niveaux de difficulté permettent d'enrichir le jeu de 432 questions (deux fois 216) se rapportant à la musique ancienne et classique (111 à 166) la musique vocale (211 à 266) la musique instrumentale (311 à 366) la musique moderne (411 à 466) les interprètes (511 à 566), technique et divers (611 à 666). Ces deux niveaux de difficulté préservent l'intérêt du jeu auprès des mélomanes amateurs ou avertis. Étant entendu qu'il n'est de question difficile que celle à laquelle on ne sait pas répondre, on a pris pour principe de poser en question facile que celles qui nous apparaissent comme appartenant au "savoir de base". Qu'on nous pardonne cependant le caractère évidemment subjectif d'une telle sélection. Mais qui empêchera le propriétaire de l'IMPRESARIO d'enrichir son jeu de ses propres questions ?

Enfin, l'IMPRESARIO doit se jouer à un rythme assez rapide (*allegro*) : une partie à quatre joueurs organisant chacun quatre programmes ne doit pas excéder 1 heure 30.

Jean-Yves BRAS.

RÈGLE DU JEU

2 à 6 Joueurs

Principe du jeu :

Chaque joueur est un IMPRESARIO qui doit réunir tous les éléments nécessaires à l'organisation de quatre programmes : lieu, interprètes, partition (éditeur), metteur en scène, décors et costumes...

- 1 programme de musique de chambre (récital, trio, quatuor...) *Bleu*
- 1 programme de musique symphonique (symphonie, concerto...) *gris*
- 1 programme de musique sacrée (oratorio, messe...) *Violet*
- 1 programme lyrique (opéra). *Jaune*

Puis les faire radiodiffuser, enregistrer sur disques et diffuser par un éditeur.

L'IMPRESARIO reçoit alors :

- 1 disque pour la musique de chambre
- 2 disques pour la musique symphonique
- 3 disques pour la musique sacrée
- 4 disques pour un programme lyrique.

Le premier IMPRESARIO ayant obtenu 10 disques (1+2+3+4) a gagné la partie. Le classement des autres joueurs s'établit en fonction des disques qu'ils possèdent à ce moment.

Déroulement :

- 1 - Chaque IMPRESARIO prend au hasard un programme de chaque série.
- 2 - Le joueur qui commence est celui dont le titre de l'opéra est le premier dans l'ordre alphabétique. Le jeu tourne dans le sens d'un disque.
- 3 - Chaque IMPRESARIO met un pion de sa couleur sur la case DÉPART.
- 4 - L'argent est distribué. Chaque IMPRESARIO reçoit :

20 billets de 10.000 F
15 billets de 5.000 F
10 billets de 1.000 F

Le solde constitue la CAISSE DES CACHETS. En aucun cas on ne peut lui emprunter. Si un joueur se trouve déficitaire, il est tenu de mettre aux enchères les "contrats" qu'il obtient jusqu'à ce qu'il ait rééquilibré son budget.

- 5 - Le score obtenu par le jet du dé entraîne le déplacement du pion ; la case d'arrivée permet l'acquisition des éléments nécessaires à l'exécution des programmes. L'IMPRESARIO en paye le montant à la CAISSE DES CACHETS et place alors un CONTRAT sur la case correspondante à la carte-programme.
-

- 6 - De plus, chaque IMPRESARIO obtenant 6 par le jet du dé, avance d'autant de cases et tire une question CONSERVATOIRE de la difficulté de son choix :

Premier prix = 10.000 F

Accessit = 5.000 F

Il détermine le numéro de sa question en jetant 3 fois de suite le dé. Pour une réponse juste, il touche soit 10.000 F (1er prix) soit 5.000 F (accessit). S'il ignore la réponse, il ne touche rien.

- 7 - Quand un IMPRESARIO occupe une case qui ne lui est pas utile, il a la possibilité de mettre cette case aux enchères. Le bénéfice (Prix de vente - montant du contrat) lui revient. Dans le cas d'une partie à deux joueurs, l'achat d'un contrat dans ces conditions se fait systématiquement au double du prix indiqué. Le vendeur touche une somme égale au prix du contrat.

- 8 - Lorsqu'une case du parcours est déjà occupée, elle ne peut être acquise sauf exception pour les cases suivantes :

DÉPART, PRIX DE ROME, ÉDITEUR, LOCATION, AFFAIRES, PION SUPPLÉMENTAIRE, EXÉCUTION, RADIODIFFUSION, ENREGISTREMENT.

- 9 - Les cases LOCATION permettent à l'IMPRESARIO de toucher le montant des places réservées pour ses programmes, à raison de 50 F la place x par 100 fois le score du dé qui lui a permis d'accéder à cette case.

- 10 - Les cases AFFAIRES : L'IMPRESARIO prend la carte sur le talon et se conforme à sa bonne ou mauvaise fortune.

- 11 - La case PROGRAMME SUPPLÉMENTAIRE (PION +) permet à l'IMPRESARIO de placer sur la case DÉPART un second pion. Il pourra désormais avancer le pion de son choix. Chaque IMPRESARIO ne peut avoir plus de deux pions sur le circuit. Le joueur qui retombe sur cette case rejoue.

- 12 - La case PRIX DE ROME entraîne l'immobilisation du pion pendant deux tours (correspondant aux deux années que passent à la Villa Médicis à Rome les compositeurs sélectionnés). L'IMPRESARIO touche une bourse de 30.000 F. Il doit choisir à chaque tour une question CONSERVATOIRE Premier Prix ou faire avancer son autre pion s'il en a un. Il ne peut participer aux enchères que s'il possède un autre pion.

- 13 - L'IMPRESARIO place son pion sur la case EXÉCUTION dès qu'il a obtenu tous les éléments nécessaires à l'exécution d'un programme. Il lui faut obtenir 1 ou 2 pour accéder à la case RADIODIFFUSION.

- 14 - La case RADIODIFFUSION permet à l'IMPRESARIO de toucher le montant des droits relatifs à la diffusion radiophonique de son programme à raison de :

20.000 F pour une représentation lyrique

10.000 F pour un programme de musique sacrée

5.000 F pour un programme symphonique

1.000 F pour un programme de musique de chambre.

Il lui faut obtenir 3 ou 4 pour accéder à la case ENREGISTREMENT.

- 15 - La case ENREGISTREMENT permet à l'IMPRESARIO de toucher le montant des droits relatifs à l'enregistrement discographique de son programme à raison de :

50.000 F pour un programme lyrique

30.000 F pour un programme de musique sacrée

20.000 F pour un programme symphonique

10.000 F pour un programme de musique de chambre.

- 16 - Dès lors, l'IMPRESARIO doit chercher à diffuser cet enregistrement par l'intermédiaire d'un ÉDITEUR - celui indiqué sur son programme - qu'il doit contacter en tournant sur le circuit ÉDITEUR dans le sens de rotation d'un disque, jusqu'à ce

qu'il tombe sur la bonne case. Ceci étant fait, il replace son pion sur la case DÉPART. L'IMPRESARIO peut se servir à nouveau des éléments de ce programme pour les productions qui lui restent à compléter. Il doit alors payer une nouvelle fois le montant des contrats à la CAISSE DES CACHETS. Il ne peut revendre à ses partenaires les éléments non utilisés.

L'IMPRESARIO touche le(s) disque(s) correspondant au programme qu'il vient de terminer (cf : principe du jeu).

Il retourne sa carte programme.

Variantes :

- 1 - La durée du jeu (1 heure 30 environ) peut être écourtée en réduisant le nombre des programmes à faire exécuter. On peut par exemple ne choisir que les cartes OPÉRAS ET MUSIQUE DE CHAMBRE.

Selon les programmes retenus, la distribution de l'argent s'établit ainsi :

	10.000	5.000	1.000
150.000 F par joueur pour un programme lyrique	10	8	10
90.000 F par joueur pour un programme de musique sacrée	6	4	10
70.000 F par joueur pour un programme symphonique	5	3	5
20.000 F par joueur pour un programme de musique de chambre	1	2	0

- 2 - La durée peut au contraire être prolongée si on le désire : au lieu d'arrêter la partie au moment où le premier a gagné, les autres joueurs continuent ; le classement s'établit alors au fur et à mesure que les joueurs parviennent à obtenir leurs 10 disques.