



F Français



12+ 4+ 45+

Des questions en musique ... de la musique en questions !

Le piano fonctionne avec 3 piles LR6 non incluses dans le jeu.

Music MAESTRO

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 300 cartes recto/verso, 1 sabot, 6 pions de jeu, 1 sablier, 1 piano + 3 pieds (le piano fonctionne avec 3 piles LR6 non incluses dans le jeu)

But du jeu

Music Maestro est un jeu extraordinaire sur le monde de la musique. Que vous soyez passionné ou juste amateur, Music Maestro vous fera découvrir la musique de façon ludique, car il n'est pas nécessaire d'être un virtuose du piano à ce jeu. Vous pourrez prendre ainsi conscience de vos notions musicales jusqu'ici ... insoupçonnées.

Les joueurs jouent par équipe, et chacun à tour de rôle, en essayant à partir d'indices (notes au piano, synonymes, contraires, chansons, mimes ...), de faire deviner à leurs partenaires les réponses aux questions posées par les cartes de jeu.

Et c'est tellement plus amusant... en chantant accompagné par un véritable piano miniature ! Chacun pourra jouer des morceaux connus et s'entraîner à devenir incolable en musique !

Pour gagner, chaque équipe doit totaliser un maximum de bonnes réponses afin d'être la première à atteindre la ligne d'arrivée.

Alors à vous de jouer ... ou de chanter ! Préparez votre voix, vos répertoires et vos instruments, car Music Maestro est là pour vous faire passer des moments musicaux inoubliables.

Préparation du jeu



Placer le plateau de jeu, le sablier et le sabot de cartes sur la table.

Insérer 3 piles LR6 dans le piano, monter les pieds, et positionner le piano au centre du plateau dans les emplacements réservés à cet effet.

Constituer les équipes en fonction du nombre de joueurs (maximum 6 équipes).

Chaque équipe choisit un pion de jeu et le place sur la case départ du plateau.

Comment jouer

L'équipe du plus jeune joueur commence.

Au premier tour, chaque équipe joue uniquement avec la catégorie Refrain d'une chanson.

Sur chaque case du plateau figure le symbole d'une catégorie (voir Catégories).

A partir du second tour de jeu, chaque équipe jouera avec la catégorie déterminée par la case sur laquelle se trouve son pion.

Le tour d'une équipe commence dès que les équipes adverses ont retourné le sablier.

A ce moment, le meneur de jeu de l'équipe, celui chargé de lire les questions et de faire deviner les réponses, commence :

1. Il tire la première carte du sabot et joue avec la catégorie déterminée par son pion (ou bien rappelons-le au tout premier tour il joue avec la catégorie Refrain d'une chanson).
2. Il essaie de faire découvrir, en un minimum de temps, la bonne réponse à ses partenaires de jeu (en donnant des indices : explications, mimes, chants, etc...).
3. A chaque bonne réponse donnée par son équipe le meneur de jeu s'empresse de poser la carte jouée sur la table et de tirer une autre carte pour continuer à faire découvrir à son équipe de nouvelles réponses dans la même catégorie.
4. Lorsque le sablier est vide, les autres équipes s'écrient stop !
5. A ce moment, et si la dernière réponse reste introuvable, les autres équipes ont le droit de donner une réponse. L'équipe qui trouve la bonne réponse avance son pion d'1 case sur le plateau.
6. L'équipe dont c'était le tour comptabilise le nombre de cartes posées sur la table pendant le tour de jeu ; ce nombre de cartes correspond donc au nombre de bonnes réponses trouvées par l'équipe qui avance son pion d'autant de cases sur le plateau.
7. Puis, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre et le tour passe ainsi à l'équipe suivante.
8. A chaque nouveau tour, le meneur de jeu doit être différent.

Catégories



Refrain d'une chanson :

Le meneur de jeu doit faire deviner à son équipe le mot manquant dans le refrain d'une chanson, en donnant toutes sortes d'indices rapidement dans le temps imparti par le sablier. (Voir Les Indices).



Artiste - Titre de chanson :

Les artistes et chansons de cette catégorie sont à la fois internationaux et nationaux. Le meneur de jeu doit faire deviner à son équipe l'artiste et/ou le titre de la chanson (en fredonnant un air, en mimant l'artiste, en donnant toutes sortes d'indices rapidement toujours dans le temps imparti par le sablier. (Voir Les Indices).



Action :

Pour cette catégorie, les joueurs doivent principalement mimer l'action (sans utiliser de mots bien sûr) mais peuvent émettre des sons, bruitages divers s'ils le désirent.



Jouer du piano :

Pour cette catégorie, il faut jouer avec le piano miniature fourni dans le jeu. Sur la carte vous trouverez le nom d'une chanson et des chiffres/nombres correspondant à ceux utilisés sur le clavier du piano, à utiliser de la manière suivante :

Un nombre = appuyer sur la note portant le même nombre sur la touche du clavier.

Un trait entre 2 nombres = enchaîner les notes les unes après les autres sans pause.

Un espace = une pause ; plus l'espace est long, plus longue sera la pause.



Note ! Le sablier n'est pas utilisé pour cette catégorie.

A. Le meneur de jeu joue le morceau une première fois :

- Si l'équipe trouve la bonne réponse (elle ne peut donner qu'une seule réponse) = le pion progresse immédiatement de 4 cases sur le plateau.
- Si l'équipe donne une mauvaise réponse ou ne trouve pas = le meneur de jeu rejoue le morceau.

B. Le meneur de jeu rejoue le morceau :

- Si l'équipe donne une bonne réponse = le pion progresse de 2 cases sur le plateau.
- Si l'équipe donne à nouveau une mauvaise réponse = le pion recule d'une case et les autres équipes peuvent donner une réponse.

C. Si une autre équipe trouve la bonne réponse = son pion avance d'une case sur le plateau.

Pour cette catégorie voir également Les Indices



Questions générales :

Cette catégorie propose des questions générales sur la musique.

Le meneur de jeu est autorisé à donner toutes sortes d'indices : il peut chanter, fredonner, mimer...

Seules les réponses exactes sont acceptées

La réponse correcte est celle inscrite sur la carte. Si la catégorie Action indique Jouer du piano, le terme "en train de jouer du piano" n'est pas la bonne réponse.

Les indices

Presque tous les indices et explications devraient en principe être exécutés en chantant !

Le joueur qui fait deviner la réponse n'est pas autorisé à utiliser un mot ou racine d'un mot faisant partie de la réponse. Par exemple, si la carte indique Pianiste, le joueur ne peut pas donner un indice tel que Joueur de piano. Une définition acceptable pourrait être Personne jouant d'un instrument. De même il est interdit de définir par exemple un compositeur par la phrase une personne qui compose car dans ce cas vous utilisez un mot de la même famille.

Cependant, le meneur de jeu, pourra utiliser un mot contenu dans la réponse dès que son équipe l'aura prononcé d'elle-même. Par exemple, si la réponse est Concert de Jazz et que l'équipe a déjà proposé Concert de rock, le meneur pourra alors utiliser le mot concert pour donner des indices supplémentaires à son équipe en disant peut-être « Concert est correct mais changez Rock par un autre style de musique ». De même si le mot à deviner est Contrebasse, et que l'équipe a prononcé Basse, le meneur pourra dire « Basse est à la fin de ce mot ».

L'utilisation de contraires est autorisée, comme par exemple : Le contraire de rapide ? = Lent.

L'utilisation d'une langue étrangère n'est autorisée qu'avec l'accord général de tous les joueurs en début de partie.

Dans la catégorie Jouer du piano, les joueurs devront se mettre d'accord sur l'acceptation d'une réponse : soit décider par exemple, que le titre de la chanson et le nom de l'artiste doivent être partiellement correctes ou non ...

Le joueur qui fait deviner est autorisé à chanter toujours plus d'indices tant que la réponse n'est pas trouvée dans le temps imparti par le sablier.

Reculer sur le plateau et passer

Si un joueur, en faisant deviner des réponses à ses partenaires, n'a pas toujours suivi les règles définies ci-dessus, toute l'équipe est pénalisée et son pion doit reculer d'une case. Si l'équipe bute sur une question, elle peut passer cette question, mais dans ce cas l'équipe sera pénalisée, et devra reculer d'une case à chaque question passée.

Le gagnant

L'équipe gagnante est celle qui la première réussit à atteindre la case arrivée sur le plateau de jeu.

Attention ! Pour qu'une équipe soit déclarée gagnante, il faut que toutes les autres aient effectué le même nombre de tours bien sûr.

Règles en bref



- 1 - A chaque nouveau tour, un nouveau joueur se charge de faire deviner les réponses à ses partenaires.
- 2 - 1 réponse correcte donnée = progression d'une case sur le plateau de jeu.
- 3 - Passer une question, ne pas respecter toutes les règles d'explication des mots et phrases à deviner, conduit à reculer d'une case son pion de jeu.
- 4 - La catégorie de jeu est déterminée par la case sur laquelle se trouve le pion de l'équipe.
- 5 - Avec les catégories Jouer du piano et Action, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser de mots.
- 6 - La première équipe qui atteint la case arrivée gagne la partie.

Quand le piano commence à sonner faux, les piles doivent être changées...