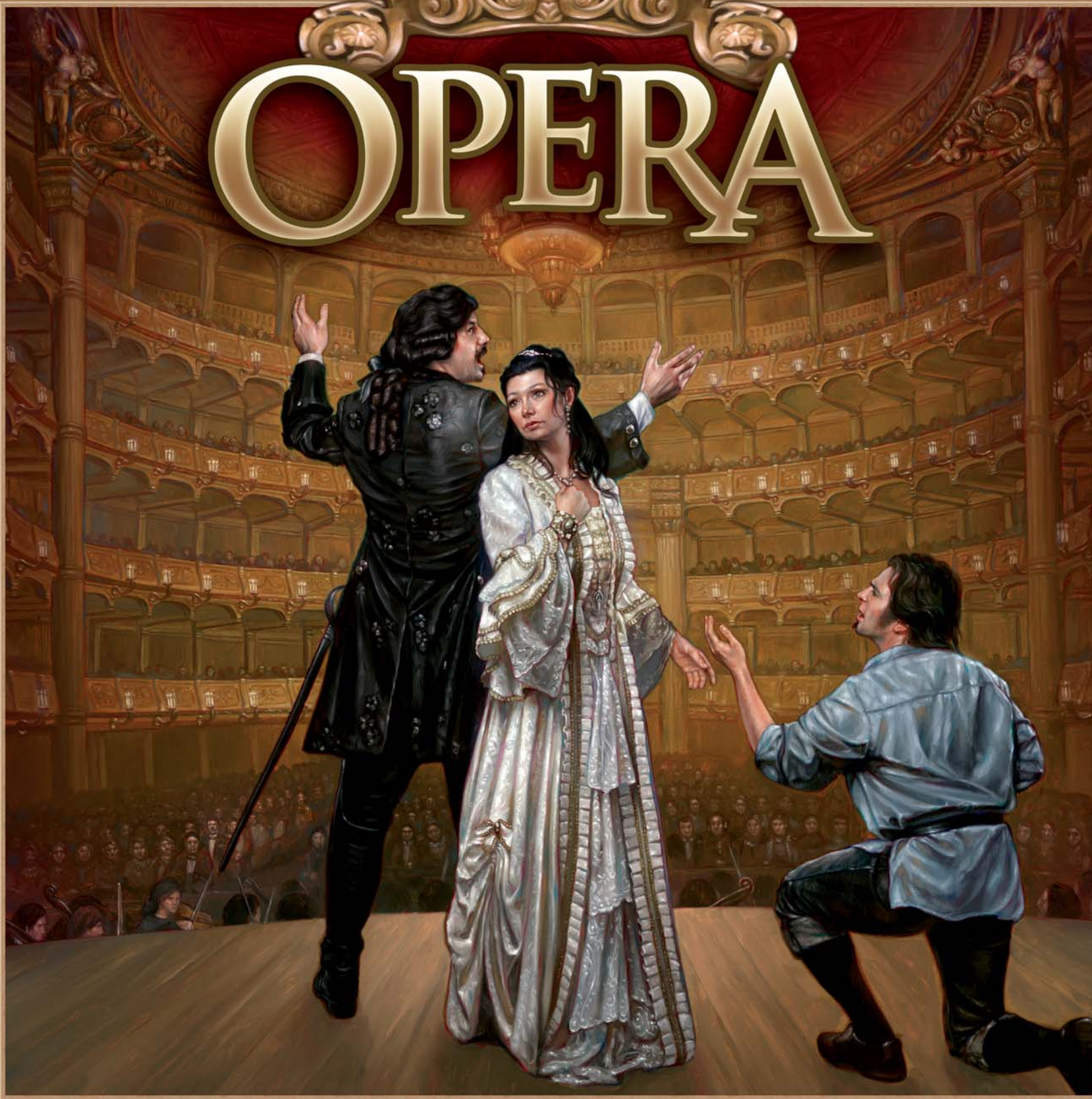


# OPERA



RÈGLES DU JEU

## Sommaire

<b>Introduction</b>	2
<b>Objectif du jeu</b>	2
<b>Matériel de jeu</b>	2
<b>Préparation</b>	3
<b>Ordre de jeu</b>	3
1. Phase de budget	
2. Phase d'action	
3. Phase de revenus	
4. Phase de fin	
<b>Tours de décompte et épisodes</b>	4
<b>Employés et Personnages</b>	5
1. De Impresario	
2. De Architetto	
3. De Signora	
4. De Maestro	
5. De Critico	
6. De Esperto	
<b>Fin du jeu</b>	6
<b>Gagnant du jeu</b>	6
<b>Règles pour 2 joueurs</b>	6
<b>Crédits et colophon</b>	6

## Introduction

En 1607 eu lieu la première de l'opéra "La favola d'Orfeo" de Monteverdi. Au cours des siècles suivants, l'opéra conquiert l'Europe. Dans le jeu « Opera », les joueurs sont les membres dirigeants de familles aristocratiques, qui se consacrent à encourager un meilleur goût pour l'opéra.

Grâce à six rôles uniques, les joueurs bâtissent de superbes opéras, et font la promotion de six compositeurs remarquables. En proposant plusieurs spectacles, ils attirent plus de visiteurs et gagnent de l'argent pour diriger les plus prestigieux opéras vers leurs grandes salles.

Les joueurs contrôlent l'ordre du jeu en définissant leurs budgets. Ils peuvent gagner de l'argent des points de victoire en employant différents rôles au bon moment.

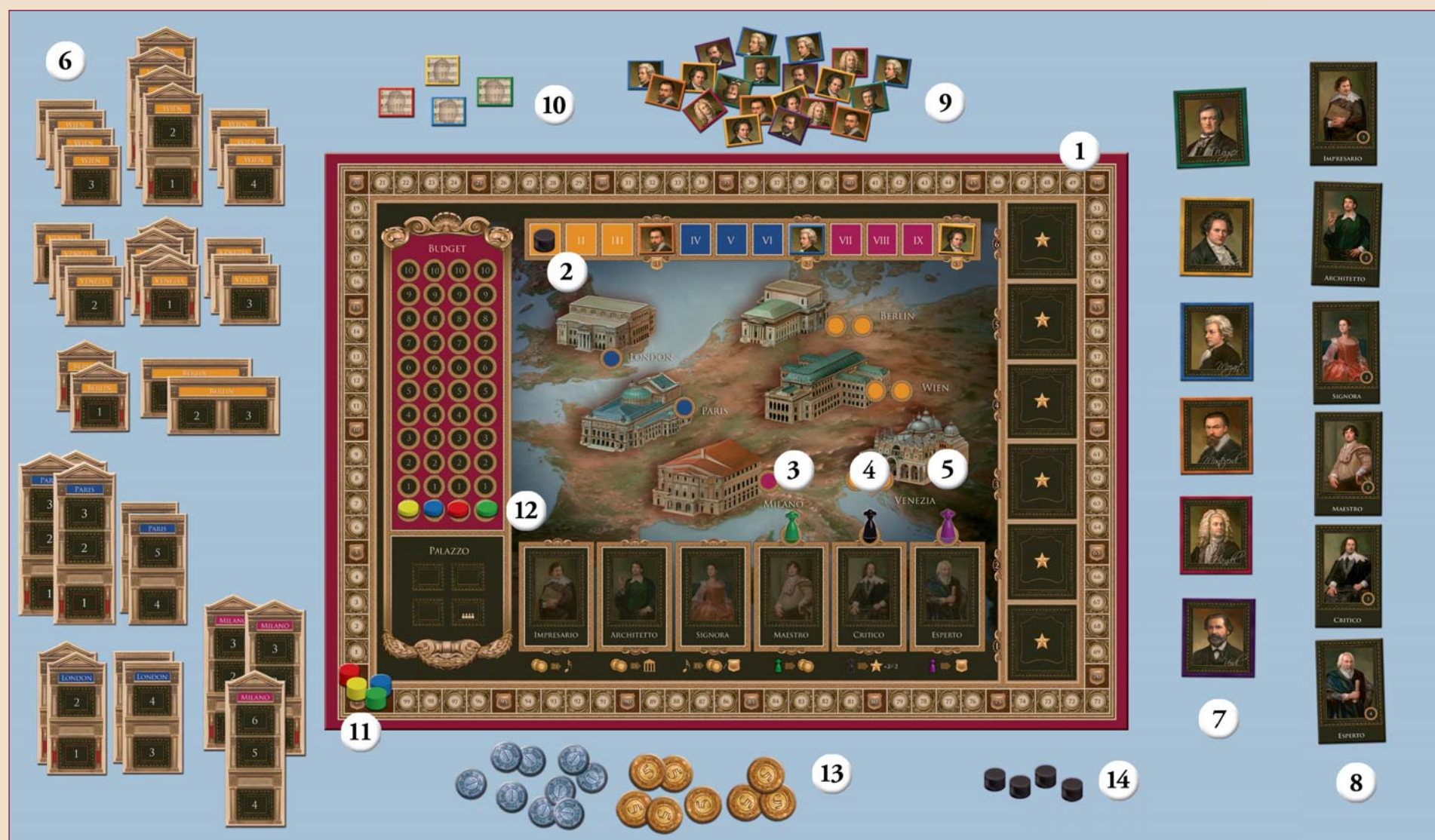
Opera est joué en 9 tours, répartis en 3 époques : Baroque, Classique et Romantique. Chacun se termine par une phase de décompte. Pendant le jeu, le timing est essentiel pour réussir à exécuter la stratégie choisie efficacement.

## Objectif du jeu

Avoir le plus de points de victoire à la fin du jeu.

## Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu (1)
- 1 marqueur de tours (2)
- 1 Maestro (green) (3)
- 1 Critique (black) (4)
- 1 Expert (purple) (5)
- 38 cartes morceaux de bâtiments (6)
- 6 compositeurs (7)
- 6 rôles (8)
- 84 pièces musicales (14 par compositeur) (9)
- 4 pièces musicales des compositeurs de la Cour (10)
- 4 marqueurs de points (11)
- 4 marqueurs de budget (12)
- 30 ducats de valeur 5 (13)
- 24 ducats de valeur 1 (13)
- 4 disques « passe » (14)
- 4 écrans
- 4 autocollants marqués d'une croix



## Préparation

### La première fois que vous jouez Opera

Collez un autocollant (avec une croix) sur une des faces de chaque marqueur de budget (12).

### Préparation générale

Placez le plateau de jeu (1) au milieu de la table.

Placez les marqueurs de tours (2) dans le carré I de la zone de décompte en haut du plateau.

Placez les trois personnages, le Maestro (3), le Critique (4) et l'Expert (5) sur leurs positions de départ sur le plateau, sur leurs portraits respectifs.

Prenez toutes les cartes bâtiments (6) de la boîte, sauf les bâtiments qui présentent au verso plus de pions que le nombre de joueurs. Placez les cartes de bâtiments sélectionnées à côté du plateau de jeu, dans cet ordre : Venise, Vienne, Berlin, Londres, Paris, Milan. Les cartes de bâtiments pour Venise, Vienne et Berlin sont placées face visible. Celles des autres villes sont laissées face cachée, car ces villes deviendront actives plus tard dans le jeu.

Mélangez les six compositeurs (7) et placez les au hasard sur les six positions de l'échelle de gloire.

Placez les six rôles (8) (l'Impressario, l'Architecte, la Signora, le Maestro, le Critique et l'Expert) sur leurs portraits sur le plateau de jeu.

Placez à côté les 4 pièces musicales des compositeurs de la Cour (10).

Mélangez le reste des pièces musicales (9) et créez ainsi une pile face cachée. A 4 joueurs, les 9 premières pièces musicales sont retournées et placées face visible sur les compositeurs appropriés de l'échelle de gloire. A 3 joueurs, retournez 7 pièces musicales face visible sur leurs compositeurs. A 2 joueurs, 5 pièces musicales. Pour chaque compositeur, un maximum de 3 pièces peut être proposé (à 2 joueurs, 2 pièces seulement). Si plus de pièces d'un même compositeur apparaissent, mettez-les de côté et piochez de nouvelles pièces musicales.

Piochez 3 pièces musicales de différents compositeurs au hasard de la pile, et placez-les sur les 3 espaces ornements entre les tours et le haut du plateau de jeu. Un opéra de ces compositeurs rapportera des points de victoire supplémentaire lors des phases de décompte.



## Préparation pour chaque joueur

### Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants de sa couleur :

- 1 pièce musicale de son compositeur de la Cour (10)
- 1 écran
- 1 marqueur de points (11)
- 1 marqueur de budget (12)

### Chaque joueur reçoit aussi un total de 20 ducats:

- 3 ducats d'une valeur de 5 (13)
- 5 ducats d'une valeur de 1 (13)

### Après ceci, les actions suivantes sont menées:

- Les joueurs placent leurs écrans devant eux ;
- Les joueurs cachent leurs ducats derrière les écrans ;
- Les joueurs placent leur marqueur de points sur la zone de comptage des points (autour du plateau) sur la case 0 ;
- Les joueurs décident qui sera le premier joueur ;
- Les joueurs placent les marqueurs de budget (croix non visible) sur le niveau 0 de la table de budget sur le plateau de jeu, le premier joueur prenant la première colonne (à gauche). Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs placent leurs marqueurs de gauche à droite dans les autres colonnes ;
- Les ducats restants sont distribués aux joueurs qui ne sont pas premiers joueurs : le second joueur (assis donc à la gauche du premier joueur) reçoit un ducat, le suivant 2 ducats, le suivant 3 ducats ;
- Les 4 disques « passe » sont placés à côté de la table de budget.

Enfin, chaque joueur reçoit un bâtiment opéra à Venise et le place devant soi. Dans le hall de ce bâtiment, il place la pièce musicale de son compositeur de la Cour. Les joueurs ne reçoivent aucun point pour ce premier bâtiment.

## Ordre de jeu

Il y a 9 tours de jeu à Opera.

Lors de chaque tour, les joueurs vont participer ensemble aux phases suivantes:

1. Budget
2. Action
3. Revenus
4. Fin

Chacune de ces phases est décrite ci-dessous.

### 1. PHASE DE BUDGET

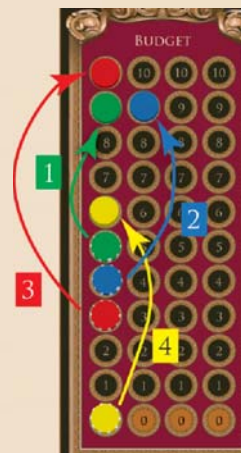
*Au cours de cette phase, les joueurs déterminent leurs budgets en enchérissant avec des ducats. Le budget détermine l'ordre de la séquence de jeu, et est utilisé pour payer les honoraires des rôles.*

Chaque joueur prend un nombre de ducats dans sa main fermée derrière son écran, et le tient devant soi. Tous les joueurs montrent simultanément combien d'argent ils ont en main. Les joueurs ont le droit de miser 0 ducat.

**Conseil:** quand vous jouez Opera pour la première fois, soyez sur de miser au moins 5 ducats au premier tour.

Le joueur dont le marqueur est au plus haut niveau de budget recule son marqueur d'autant de niveaux que de ducats misés. Les autres joueurs le suivent, dans la séquence de leur niveau de budget du plus élevé au moins élevé. Après la hauteur du niveau de budget, la colonne est déterminante : un marqueur à gauche d'un autre marqueur est toujours en premier. Les mises en ducats vont à la réserve générale. Quand le marqueur de budget est déplacé vers le haut, il doit toujours être déplacé à la première position disponible à ce niveau (la colonne la plus à gauche). Quand tous les joueurs ont déplacé leurs marqueurs, la phase de budget est terminée.

*La séquence de la table de budget est toujours du haut au bas. En cas d'égalité à un niveau, la séquence est de gauche à droite.*



**Important:** Le budget maximum est 10. Cela signifie que, par exemple, un joueur dont le marqueur est déjà au niveau 3 ne peut pas augmenter de plus de 7 ducats.

### Exemple

Dans cette image, le processus d'enchères est représenté. Ceci est un exemple qui n'a pas lieu au 1er tour de jeu, car sinon tous les marqueurs commenceraient au niveau 0. A la fin du tour précédent, le joueur vert a terminé au niveau 5, bleu au niveau 4, rouge au 3 et jaune au 0.

## 2. PHASE D'ACTION

*Les joueurs choisissent des Employés et Personnage qui agissent pour eux. Le joueur dont le marqueur est au plus haut niveau de budget joue en premier. Afin de réaliser une action, les honoraires correspondants doivent être déduits du niveau de budget, suite à quoi l'initiative peut alors être à un autre joueur. Chaque Employé ou Personnage ne peut être sélectionné qu'une fois par tour. Les actions sont réalisées jusqu'à ce qu'aucun des joueurs ne puisse ou ne veuille réaliser une action.*

### Choisir des rôles

Les joueurs peuvent réaliser des actions avec les rôles. Les six rôles qu'ils peuvent choisir sont divisés en deux groupes: les Employés (Architecte, Impressario et Signora), et les Personnages (Maestro, Critique et Expert). Les Personnages sont représentés par 3 figures de jeu (vert, noir et violet).

Choisir un rôle coûte à un joueur un minimum de 2 et un maximum de 4 niveaux sur la table de budget. Les honoraires est indiquée sur les cartes de rôles.

Un joueur peut choisir un maximum de 3 rôles par tour (à 2 joueurs : 4), mais il peut aussi « jouer avec » quand un autre joueur choisit un Employé (voir plus bas).

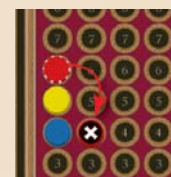
*Pour les actions des différents rôles, voir « Employés et Personnages » (p.5)*

### Déplacer le marqueur de budget

Le joueur dont le marqueur de budget est au plus haut niveau choisit quel rôle (Employé ou Personnage) il veut engager. Si plusieurs marqueurs sont au même niveau, c'est au tour du joueur avec le marqueur dans la colonne la plus à gauche. Le joueur choisit un rôle en prenant la carte et en la mettant devant soi.

Le joueur paye les honoraires indiquée par la carte en déplaçant son marqueur de budget vers le bas du nombre approprié de cases.

Cette image montre un exemple dans lequel le joueur rouge a choisi de jouer l'action de l'Architecte. Il descend son budget de 2 niveaux pour payer les honoraires de l'Architecte et prend la carte du personnage. Son marqueur prend la position directement après celle du marqueur bleu et il le tourne, montrant la croix. Rouge réalise les actions de l'Architecte (construire des bâtiments et payer des ducats de son stock personnel). La croix indique que le joueur rouge a terminé son rôle.



**Remarque:** les honoraires payés pour embaucher les différents rôles (2 à 4) est payée en niveaux de budget et jamais en ducats.

### Jeu avec les Employés

Quand le joueur avec le plus haut niveau de budget choisit un rôle, il réalise l'action appropriée. Dans le cas seulement des Employés (Impressario, Architecte et Signora) les autres joueurs peuvent «rejoindre le jeu» après la séquence de la table du budget. Dans ce cas, ils doivent aussi déplacer leurs marqueurs de budget à un niveau inférieur et le retourner (croix visible).

Si un joueur «rejoint» et décide de réaliser une action (acheter 1 pièce musicale par exemple, construire un building ou vendre une pièce musicale au Palazzo), le joueur doit descendre son marqueur de budget d'un niveau vers le bas. Si le joueur décide de réaliser deux actions (acheter 2 pièces musicales ou construire 2 bâtiments), il doit descendre son marqueur de budget de deux niveaux.

### Déplacer un Personnage

- «Jouer avec» est uniquement possible pour les Employés. Un Personnage peut uniquement être déplacé par le joueur qui a payé sa honoraires. Les trois Personnages sont le Maestro, le Critique et l'Expert.
- Si un Personnage est joué, il doit être déplacé dans une ville différente! Si un Personnage n'est pas joué pendant un tour, il reste à la même position.

### Séquence de jeu

Après que le Personnage a fait son travail (et que les autres joueurs ont «joué avec», si approprié), tous les marqueurs de budget sont retournés croix dessous.

C'est alors au tour du joueur avec le plus haut niveau de budget à ce moment de choisir un Employé ou un Personnage. Il est possible qu'un joueur joue plusieurs fois de suite, tant qu'il garde la plus haute position de budget. Si le joueur avec le plus haut niveau de budget a terminé sa représentation (voir plus bas), c'est le tour du joueur avec la prochaine plus haute position sur la table du budget.

### Intermezzo et fin de représentation

- *Intermezzo.* Si un joueur ne veut pas «jouer avec» un Employé, il doit introduire un intermezzo. Il ne déplace pas son marqueur de budget, mais le retourne croix visible. Cela indique indiscutablement que son tour est terminé avec cet Employé. Son marqueur sera remis dans le bon sens à la fin du travail de l'Employé.
- *Fin de représentation.* Il est également possible que le joueur qui a l'initiative (le niveau de budget le plus élevé) décide de ne pas choisir un rôle (ou qu'il ait déjà choisi le nombre maximum de rôles). Il termine sa représentation en plaçant un disque «passe» sur son marqueur de budget. Pendant ce tour, il ne peut plus choisir aucun rôle, ni «jouer avec».

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur représentation (disque «passe» sur tous les marqueurs de budget) ou ne sont plus en mesure de payer pour un rôle, on passe à la phase de revenus (phase 3).

### 3. PHASE DE REVENUS

*Pendant cette phase, les opéras sont représentés dans les différents bâtiments, et rapportent des revenus à leurs propriétaires.*

Les joueurs reçoivent des revenus pour chaque bâtiment opéra avec des pièces musicales dans leurs halls, selon la table de revenus suivante:

Nombre d'opéras représentés dans un bâtiment	Revenu en ducats pour ce bâtiment
1	1
2	3
3	5
4	8
5	11
6	15

Le revenu de l'ensemble des bâtiments opéras possédés par un joueur est additionné. Chaque joueur reçoit son revenu total en ducats.

#### Important: Variété nécessaire

Il n'est pas permis de présenter des pièces musicales du même compositeur dans un même bâtiment opéra (bâtiment principal + bâtiments annexes dans une ville) car le public veut de la variété.

#### Le compositeur de la Cour

Chaque joueur possède une pièce musicale de son propre compositeur de la Cour. Pendant la phase de revenu, cette pièce musicale compte comme n'importe laquelle.

Par exemple, un joueur qui a positionné la pièce musicale de son compositeur de la Cour et une pièce de Verdi dans un bâtiment opéra recevra 3 ducats.

Il est permis d'utiliser le compositeur de la Cour dans n'importe quelle ville.



#### Le Maestro

Quand le Maestro est dans une ville, le revenu des pièces musicales représentées dans cette ville est doublé, y compris si le Maestro n'a pas été joué dans le tour.

#### Remarque

Un bâtiment opéra ne contient jamais plus de six halls. A début du jeu, la capacité maximum d'un bâtiment opéra est de 4 (Vienne). Cette capacité augmente à 5 halls dès le 4ème tour de jeu (Paris) puis à 6 halls au 7ème tour de jeu (Milan).

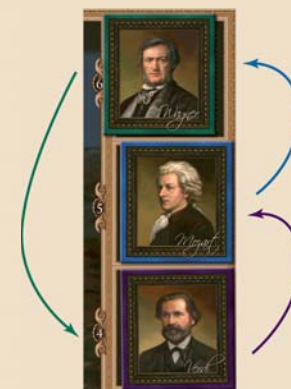
### 4. PHASE DE FIN

*A la fin de chaque tour de jeu, un certain nombre d'actions sont réalisées, certaines en préparation du tour suivant.*

Les actions suivantes sont réalisées à la fin de chaque tour de jeu:

- a. La gloire des compositeurs est mise à jour sur l'échelle de gloire: le compositeur qui a le plus d'opéras représentés dans les bâtiments opéras monte d'une position sur l'échelle de gloire, et le compositeur qu'il remplace descend d'une place. Les pièces musicales au Palazzo ou derrière les écrans ne sont pas comptées. Si plusieurs compositeurs sont représentés le plus, ils se déplacent tous d'une place vers le haut en même temps.

### Exemple



Si Mozart (niveau 5) et Verdi (niveau 4) sont simultanément tous les deux représentés le plus, ils se déplacent respectivement aux niveaux 6 et 5, et le compositeur qui était en place 6 (dans notre cas Wagner) redescend au niveau 4.

- b. Les pièces musicales invendues sont placées sur la pile de défausse et de nouvelles pièces musicales sont placées sur les compositeurs (9 pour 4 joueurs, 7 pour 3 joueurs, 5 pour 2 joueurs). De chaque compositeur, un maximum de 3 pièces peut être proposé (2 à 2 joueurs). Si plus de pièces musicales d'un même compositeur sont piochées, placez les sur le côté et piochez de nouvelles pièces. S'il n'y en a pas assez, re-mélangez la défausse.

- c. Les cartes de rôles sont positionnées à nouveau sur le plateau de jeu.  
**Note:** Les 3 figures (Maestro, Critique et Expert) restent là où elles sont.

- d. Quand le Palazzo est plein (avec 2 ou 3 joueurs: 3 places remplies, à 4 joueurs: 4), les pièces musicales qui sont représentées au Palazzo sont retirées et placées sur la pile de défausse;

- e. Les disques «passe» sont retirés, mais les marqueurs de budgets restent à leur place et sont déplacés vers la gauche pour remplir les espaces vides éventuels d'une ligne. Les joueurs avec leur marqueur de budget sur le niveau 0 reçoivent 1 ducat en bonus;

- f. Le marqueur de tours est déplacé d'une case.

#### Le tour suivant de jeu

Si le marqueur de tours arrive sur une case avec un nombre romain, un nouveau tour de jeu commence immédiatement.

Si le marqueur de tours arrive sur une case ornée avec une pièce musicale, un décompte est réalisé avant de continuer.



#### Tours de décompte et épisodes

Opéra recouvre 3 épisodes, chacun comportant 3 tours de jeu et 1 tour de décompte.

- |               |            |                        |
|---------------|------------|------------------------|
| 1er épisode:  | tours 1-3: | Baroque (1600-1750)    |
| 2nd épisode:  | tours 4-6: | Classique (1750-1820)  |
| 3ème épisode: | tours 7-9: | Romantisme (1820-1900) |

A la fin de chaque épisode, un tour de décompte a lieu, au cours duquel les joueurs vont gagner des points de victoire. Les points sont ajoutés à leur total actuel en déplaçant les marqueurs de points.

Le 3ème décompte est également le dernier, suite à quoi le jeu est terminé.

## Compositeur du Siècle

Dans chaque épisode, il y a un compositeur qui apporte des points bonus. C'est le compositeur dont la pièce est placée sur la carne ornementée de cet épisode (réalisé en début de jeu, lors de la préparation).

## Tour de décompte

- Les joueurs reçoivent des points pour chaque opéra représenté dans un hall principal. Chaque bâtiment basique dans une ville comporte un seul hall principal. C'est le hall avec le numéro « 1 », qui a des ornements autour de lui. La pièce dans le hall principal rapporte autant de points que la gloire de son compositeur. La pièce musicale du compositeur de la Cour a une valeur (gloire) de 0.
- **Points bonus** - les joueurs gagnent des points bonus s'ils représentent une pièce musicale du Compositeur du Siècle dans un de leurs halls principaux.
  - Pendant le 1er décompte: les pièces du compositeur du siècle rapportent 1 point bonus
  - Pendant le 2ème décompte: 2 points bonus
  - Pendant le 3ème décompte: 3 points bonus
- **Points malus** - les joueurs reçoivent un point malus pour chaque hall vide lors du décompte.



## Exemple

L'image montre un exemple de décompte au cours duquel le joueur reçoit 4 points de victoire avec un Opéra de Wagner, 7 points avec Mozart (6 de gloire + 1 point bonus) et une déduction de 2 pour avoir 2 halls vides à Berlin.

## Important

Les points de victoire sont reçus après la fin du tour de jeu précédent, y compris les ajustements aux niveaux de l'échelle de gloire.

## Vider le Palazzo

Le Palazzo est vidé à la fin de chaque tour de décompte, qu'il soit ou non «plein».

Les pièces musicales sont placées sur la pile de défausse.

## Nouvelles Villes

Après le 1er et 2nd tour de décompte, de nouvelles villes deviennent disponibles pour les épisodes suivants, dans l'ordre suivant:

- après le 1er décompte (donc avant le début du tour 4), mettez la pile de bâtiments de Paris et Londres face visible.
- après le 2nd décompte (donc avant le début du tour 7), mettez la pile de bâtiments de Milan face visible.

## Employés et Personnages

Pendant la phase d'Action (phase 2), les joueurs embauchent des Employés et des Personnages. Un joueur paye les honoraires en déplaçant son marqueur de budget vers le bas et en prenant la carte de rôle du plateau ou en «jouant avec» le rôle (voir: Phase d'Action). Les fonctions des six rôles sont décrites ci-dessous.

## EMPLOYES

*Les Employés sont l'Impresario, l'Architecte, et la Signora. Après qu'un joueur a embauché un Employé, les autres joueurs peuvent «jouer avec».*

### 1. L'Impresario (honoraires: 3)

L'Impresario achète un maximum de deux des pièces musicales disponibles. Le prix d'une pièce est égal à la gloire de son compositeur. Le coût varie donc de 1 à 6 ducats.

Une fois qu'un joueur a acheté des pièces, il peut redéployer toutes ses pièces musicales dans ses halls. Les pièces peuvent être déplacées librement entre les villes et de/vers le stock personnel derrière l'écran. Un joueur peut conserver un nombre illimité de pièces derrière son écran. Bien entendu, un seul opéra peut être représenté dans un hall. Plusieurs pièces du même compositeur ne peuvent jamais être représentées dans le même bâtiment opéra.

Il est permis de représenter un opéra d'un compositeur, tandis qu'au même moment d'autres joueurs représentent d'autres opéras de ce compositeur dans la même ville (chacun dans son bâtiment).

La pièce musicale du compositeur de la Cour peut être placée n'importe où.

Un joueur peut aussi la garder derrière son écran.

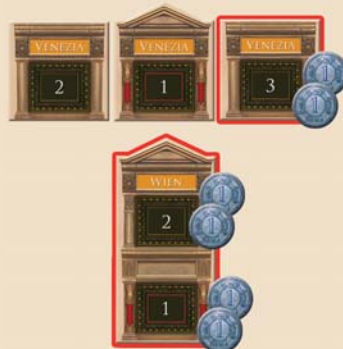
### «Jouer avec» l'Impresario

Un joueur qui «joue avec» peut également acheter un maximum de 2 pièces musicales, et réarranger toutes ses pièces. Honoraires: 1 par pièce musicale achetée. Si un joueur n'achète aucun opéra, il peut réarranger ses pièces au prix de 1 niveau de budget.

### 2. L'Architecte (honoraires: 2)

L'Architecte établit au maximum 2 morceaux de bâtiments. Le joueur peut choisir quel morceau de bâtiments il veut réaliser. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'un bâtiment opéra par ville. Il paye 2 ducats par hall de sa réserve personnelle, et reçoit 2 points par hall. Les ailes ne peuvent être construites qu'en extension d'un bâtiment principal.

Les nombres indiqués dans les halls indiquent la capacité maximum d'un bâtiment opéra.



## Exemple

Bâtiment principal Vienne + aile Venise :  $4 + 2 = 6$  ducats = 6 points

### «Jouer avec» l'Architecte

Si un joueur «jouer avec», il peut également réaliser un maximum de 2 morceaux de bâtiments. Honoraires: 1 par morceau de bâtiment.

### 3. La Signora (honoraires: 2)

La Signora vend un opéra pour être représenté au Palazzo. Le joueur choisit un opéra de son stock personnel ou d'un de ses halls et le place sur le Palazzo. Il peut maintenant choisir entre recevoir le double de la gloire du compositeur en ducats, ou transférer la gloire directement en points de victoire (1 pour 1 dans ce cas).

Un maximum de 1 opéra par compositeur peut être représenté au Palazzo, car le Roi est rapidement ennuyé.

**Note:** le compositeur de la Cour a une gloire de 0 et ne peut donc pas être vendu au Palazzo !



## Exemple

Un opéra du compositeur sur le niveau 5 (Verdi) vaut 10 ducats ou 5 points de victoire. Il n'est pas possible de vendre une pièce musicale de Mozart au Palazzo car un opéra de Mozart y est déjà représenté.

### «Jouer avec» la Signora

Si un joueur «joue avec» il peut également vendre 1 opéra pour des ducats (x2) pour des points de victoire (x1). Honoraires: 1.

Si le Palazzo est plein (3 pièces musicales au Palazzo à 2-3 joueurs, 4 à 4 joueurs), il n'est pas possible de «jouer avec» la Signora.

## PERSONNAGES

*Les Personnages sont des figures de jeu qui peuvent se déplacer d'une ville à une autre. Pour chaque ville, il y a 1 ou 2 places indiquées pour les Personnages. A la fin de chaque tour, les figures restent là où elles ont terminé leur coup. Quand un joueur joue un Personnage, il doit le déplacer vers une autre ville.*

### 1. Le Maestro (honoraires: 2)

Le joueur qui choisit le Maestro déplace le pion (figure) vert vers une place libre d'une autre ville. Le Maestro double les revenus pour tous les opéras représentés dans cette ville au cours de la phase de revenus (pour tous les joueurs).

**Remarque:** si le Maestro n'est pas joué pendant un tour, il continue toutefois à doubler les revenus de la ville où il est.

## 2. Le Critique (honoraires: 3)

Le joueur qui choisit le Critique déplace le pion (figure) noir vers une place libre d'une autre ville. Le joueur choisit alors un des compositeurs dont l'opéra est représenté dans cette ville, et il augmente ou réduit la gloire d'un maximum de deux niveaux pour ce compositeur, en déplaçant son portrait sur l'échelle de gloire.

Les compositeurs sur lesquels il passe se déplacent inversement d'un niveau.

## 3. L'Expert (honoraires: 4)

Le joueur qui choisit l'Expert déplace le pion (figure) violet vers une place libre d'une autre ville. Tous les opéras de ce joueur dans cette ville rapportent immédiatement des points. Chaque pièce musicale rapporte autant de points que la gloire de son compositeur.

Après ceci, le joueur doit donner sa meilleure pièce de cette ville (plus haute gloire) au joueur avec le plus faible nombre de points de victoire!

Afin de déterminer qui reçoit la pièce, les points de victoire avant l'Expert sont pris depuis la position de départ. Si le joueur qui joue l'Expert est également celui avec le plus faible nombre de points (incluant le cas où il est le plus faible à égalité avec d'autres), la pièce est placée sur la défausse.

Dans le cas où plusieurs adversaires auraient le même plus faible nombre de points, le joueur avec le plus faible niveau de budget gagne la pièce.

La pièce musicale du compositeur de la Cour a une gloire de 0 et donc ne rapporte aucun point.



Wagner + Verdi + Monteverdi + Handel =

$5 + 6 + 3 + 2 = 16$  points

La pièce de Verdi est donnée.

Les autres joueurs ayant des représentations dans la même ville pourraient également recevoir des points, mais uniquement s'ils acceptent de se séparer de leur meilleure pièce. S'ils choisissent de faire ceci, ils n'ont pas besoin de descendre leur marqueur de budget. La pièce musicale de ces joueurs est toujours jetée sur la pile de défausse.

## Fin du jeu

Après le 3<sup>e</sup> décompte, le jeu est terminé.

## Gagnant du jeu

Le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur avec la meilleure position budget gagne la partie (niveau le plus élevé, colonne la plus à gauche).

## Règles pour 2 joueurs

S'il n'y a que 2 joueurs, les règles alternatives suivantes s'appliquent:

- Un joueur peut choisir au maximum 4 cartes de rôles (au lieu de 3 cartes rôles à 3 ou 4 joueurs)
- «Jouer avec» les Employés choisis par l'adversaire n'a pas d'impact sur ce maximum
- Quand on «joue avec» un Employé (Impresario, Architecte ou Signora), la première action (acheter une pièce musicale, réaliser un bâtiment ou vendre une pièce au Palazzo) ne coûte aucun budget ; le second achat de musique ou de réalisation de bâtiment coûte 1 budget.
- Quand les nouvelles pièces musicales sont piochées (phase 4), pas plus de 2 pièces ne sont placées sur chaque carte de compositeur. La 3<sup>e</sup> pièce éventuelle est mise à la défausse.

## Crédits

Je voudrais remercier toutes les personnes qui ont travaillé avec moi pour réaliser ce projet. Depuis le premier prototype en septembre 2006, ce fut une longue et passionnante aventure jusqu'à la finale, résultant en l'introduction du jeu Opéra en octobre 2009.

En premier, je tiens à remercier mon épouse Ester, pour sa patience infinie et l'unique opportunité qu'elle m'a donné de réaliser mon rêve. Des remerciements tout particuliers vont aux co-designers André Grekhov, Florine de With, Ruud Kool et Hjalmar Haagsman. Ruud Kool et Christian Hildenbrand (Huch & Friends) ont aidé à aiguiser le gameplay d'Opera, résultant en un jeu bien équilibré. Le graphisme fabuleux de Volkan Baga contribue à un jeu où c'est une véritable joie de jouer et un plaisir de le posséder. Le design graphique réalisé par Arenea Kunkeler garantit que le jeu est visuellement magnifique et fonctionnel en même temps.

Et, last but not least, je voudrais remercier tous les testeurs du jeu durant toutes ses phases de développement. Leurs retours ont été vitaux pour un bon résultat.

*Hans van Tol*

## Colophon

Auteur du jeu: Hans van Tol  
Illustrations: Volkan Baga  
Design graphique: Arenea Kunkeler  
Traduction: Olivier Bourgeois  
Editeur: The Game Master BV,  
Nieuwerkerk aan den IJssel,  
The Netherlands  
[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)

© All rights reserved 2009.

The Game Master BV, Nieuwerkerk a/d IJssel, The Netherlands.