

PHILHARMONIX

MODE SOLO



MATÉRIEL



32 Cartes Maestro



3 Cartes spéciales Jouer un concert



3 Cartes spéciales Audition



1 Carte spéciale Composer



1 Carte spéciale Mécène



5 Cartes basiques Investir



6 Cartes basiques Jouer un concert



6 Cartes basiques Audition



2 Cartes basiques Promotion



2 Cartes basiques Composer



3 Cartes basiques Mécène



1 Carte secteurs de référence



1 Cube Maestro

MISE EN PLACE

Préparez-vous à affronter le Maestro, une entité dotée de talents musicaux inconcevables, capable de surpasser même les plus brillants chefs d'orchestre organiques.

PLATEAU PRINCIPAL

Mettez le jeu en place comme indiqué dans les règles de base pour une partie à 3-4 joueurs, mais ignorez l'étape 4 de la mise en place. La partie solo se joue sans les tuiles d'ordre du tour. Le Maestro est toujours le premier à jouer.

Pour les besoins du jeu en solo, les secteurs et les planètes sont numérotés comme suit :

Les secteurs sont numérotés dans le sens horaire, en commençant par le secteur gris (numéro 1) jusqu'au secteur jaune (numéro 6).

Les planètes les plus proches du centre ont le numéro 1, celles du deuxième cercle ont le 2 et le 3, et celles les plus éloignées sont numérotées 4, 5 et 6.



JOUEUR

Préparez votre plateau joueur comme dans une partie multijoueur classique, mais ignorez l'étape 21. Piochez une planète de départ au hasard. Étant donné que vous jouez en second, commencez avec 12 crédits de départ.

MAESTRO

- 1 Choisissez une couleur pour le Maestro et prenez tous les composants associés, à l'exception du vaisseau, du marqueur expérience, et des marqueurs renommée;
- 2 Placez les marqueurs haut-de-forme et les disques à proximité du plateau du Maestro;
- 3 Positionnez le marqueur prestige du Maestro sur la 10e position de la piste piano;
- 4 Prenez les 4 types de musiciens différents à 0 étoile et placez-les sur les emplacements les plus au centre de leur orchestre, en respectant les types d'instruments correspondants;
- 5 Prenez 2 symphonies différentes au hasard et placez-les sur le plateau du Maestro, dans les deux colonnes de symphonies les plus à gauche;
- 6 Placez le marqueur de points d'action sur

l'emplacement 0 et le marqueur de limite de points d'action sur la 10e case 6a;

- 7 Création des piles de pioche (deck) : Séparez les cartes Maestro basiques et les cartes Maestro spéciales en deux piles distinctes;
- 8 Dans la pile de cartes basiques, prenez les six cartes Jouer un concert, mélangez-les et placez-les face cachée à côté de l'action Audition 8a. C'est le deck Concert. Mélangez les 18 cartes basiques restantes et placez-les près du joueur. Cela constitue le deck Maestro;
- 9 Mélangez et placez les cartes Maestro spéciales à côté de l'action Investir 9a. Cela constitue le deck Maestro spécial. Au total, le Maestro a 3 decks différents.



COMMENT JOUER

Le Maestro et vous jouerez des actions consécutives jusqu'à ce que vous ayez tous les deux utilisé tous vos points d'action ⚙️. L'ordre de tour pour chaque manche est toujours le même : Maestro en premier puis vous en second.

DÉROULEMENT POUR LE JOUEUR

Suivez les mêmes règles qu'une partie classique. À la fin de chaque manche, vous recevez les bonus suivants :

- Manche 1 : gagnez 2 expériences ;
- Manche 2 : améliorez de 1 point votre limite de points d'action 🎭 ;
- Manche 3 : améliorez un de vos musiciens ou votre chef d'orchestre 🎵 ;
- Manche 4 : gagnez 1 musicien à 1 étoile 🌟.

Si vous placez votre chef d'orchestre 🎵 sur une action qui contient déjà le chef d'orchestre du Maestro, vous devez payer un nombre de crédits à la réserve égal au numéro de la manche ou, au choix, déplacer votre marqueur de points d'action ⚙️ d'un cran vers la droite.

DÉROULEMENT DU JEU POUR LE MAESTRO

Pendant son tour, le Maestro pioche 2 cartes du deck Maestro et les place faces visibles sur la table. Une carte Maestro représente l'une des 6 actions du jeu. Parmi les 2 cartes piochées, le Maestro choisit l'action ayant actuellement le coût en points d'action le plus bas (vérifiez sur le plateau pour déterminer cela). Pour exécuter une action choisie, le Maestro :

- Place son chef d'orchestre 🎵 sur l'action correspondante sur le plateau.
- Dépense un nombre de points d'action égal à la force de l'action. Déplacez son marqueur de points d'action ⚙️ vers la droite en conséquence.
- Résout l'action choisie. Consultez la section correspondante des règles pour savoir comment le Maestro exécute cette action.

Si le Maestro a déjà son chef d'orchestre sur l'action choisie, il joue l'autre carte.

Si les deux cartes piochées sont identiques, il en pioche une nouvelle.

Si les deux cartes piochées sont identiques et que le chef d'orchestre du Maestro est déjà sur cette action : défaussez les cartes et piochez-en deux nouvelles.

Après avoir résolu l'action, placez toutes les cartes piochées dans la pile de défausse.

Exception : Les cartes Audition ne sont pas défaussées après avoir été jouées (voir la section dédiée à l'action Audition).

[Uniquement pour Audition et Jouer un concert] Si les cartes sont identiques, choisissez-en une autre au hasard.

IMPORTANT !

Les cartes Maestro spéciales ont priorité sur les cartes basiques. Si le Maestro pioche une carte spéciale dont le coût en points d'action est supérieur à celui d'une carte de base piochée, le Maestro jouera toujours la carte spéciale. Si le Maestro pioche 2 cartes spéciales, appliquez les règles normales pour déterminer laquelle jouer.

Tout comme vous, le Maestro joue des actions jusqu'à atteindre ou dépasser sa limite de points d'action. La limite maximale de 15 points d'action par manche ne s'applique pas au Maestro. Contrairement à vous, lorsque le Maestro dépasse sa limite de points d'action 🎭, il ne perd pas de prestige 🎵. De plus, le Maestro ne paie pas de crédits ni de points d'action supplémentaires lorsqu'il place son chef d'orchestre sur une action où se trouve déjà le vôtre 🎵.

EXEMPLE :

Le Maestro pioche 2 cartes : Promotion et Audition. La carte Promotion a un coût de 4 points d'action **A** tandis que la carte Audition a un coût de 5 points d'action **B**. Pour jouer l'action Promotion, le Maestro place son chef d'orchestre 🎵 sur l'action Promotion du plateau. Il déplace son marqueur de points d'action en conséquence ⚙️ **C**. Après avoir appliqué les effets de l'action, les deux cartes sont défaussées dans la pile de défausse **D**.



ACTIONS

MÉCÈNE

Le Maestro impressionne les mécènes en plaçant simplement des marqueurs haut-de-forme sur l'emplacement en bas à gauche d'une carte mécène, sans tenir compte des coups de coeur. Ensuite, il gagne le prestige associé à tous les mécènes qu'il a impressionné.

Pour choisir un mécène, commencez par la carte mécène en bas de la pile. Comptez jusqu'au mécène correspondant à la puissance d'action de l'action. Le Maestro impressionne ce mécène. Si le mécène sélectionné est déjà impressionné, il passe au prochain mécène disponible non impressionné. Si tous les mécènes ont déjà été impressionnés, le Maestro gagne simplement la somme des points de prestige de tous ses mécènes impressionnés. Étant donné que les marqueurs haut-de-forme du Maestro ne se trouvent pas sur son plateau joueur, il ne reçoit pas les bonus de mécène associés au plateau joueur.

IMPORTANT !

Le Maestro gagne le prestige du nouveau mécène impressionné mais également le prestige de tous les mécènes déjà impressionnés auparavant.

MÉCÈNE SPÉCIAL

Identique à une carte basique mécène, à la différence que le Maestro gagne le double de prestige.

EXEMPLE :

Le Maestro pioche 2 cartes : Mécène et Investir **A**. La carte Mécène a un coût en points d'action inférieur à la carte Investir donc le Maestro joue celle-ci **B**. Il place un marqueur haut-de-forme sur le 2e mécène en partant du bas et gagne 2 prestiges **C**. Étant donné qu'il a déjà impressionné le 3e mécène **D**, il gagne 3 prestiges pour un total de 5 prestiges.



INVESTIR

Le maestro améliore ses statistiques :

- 1 Il augmente sa limite de points d'action de 1.
- 2 Il prend la carte du dessus du deck Maestro spécial et la place sur le dessus du deck Maestro.
- 3 La carte Investir est ensuite remise dans la boîte — **ne pas** la placer dans la pile de défausse.

EXEMPLE :

Le Maestro pioche 2 cartes : Investir et Jouer un concert **A**. La carte Investir a un coût en points d'action inférieur à l'autre carte, donc le Maestro joue celle-ci **B**. Il augmente sa limite de points d'action de 1 **C**. Il place une carte spéciale sur le dessus de son deck Maestro **D**. Enfin, la carte Investir est retirée du jeu **E**.



L'action suivante est "Jouer un concert", mais laissez cette action pour la fin.



PROMOTION

Le Maestro améliore ses musiciens en fonction de la puissance de l'action Promotion. Le chef d'orchestre du Maestro est, de base, amélioré pour toutes les symphonies.

- **I** / **II** Améliorer 1 musicien
- **III** / **IV** Améliorer 2 musiciens
- **V** / **VI** Améliorer 3 musiciens

Lors de la promotion, le Maestro résout les étapes suivantes 1 à 3 fois, selon le coût en points d'action :

- Si des musiciens à 0 étoile sont présents dans son orchestre, il améliore l'un d'eux. Sinon, le Maestro cherche des musiciens en double (même type et nombre d'étoiles) et améliore l'un d'eux. Pendant la promotion, si plusieurs musiciens viables peuvent être améliorés, le Maestro suit le protocole de priorisation décrit ci-dessous.

IMPORTANT !

Le Maestro peut améliorer un même type de musicien une seule fois par action Promotion.

IMPORTANT !

Protocole de priorisation :



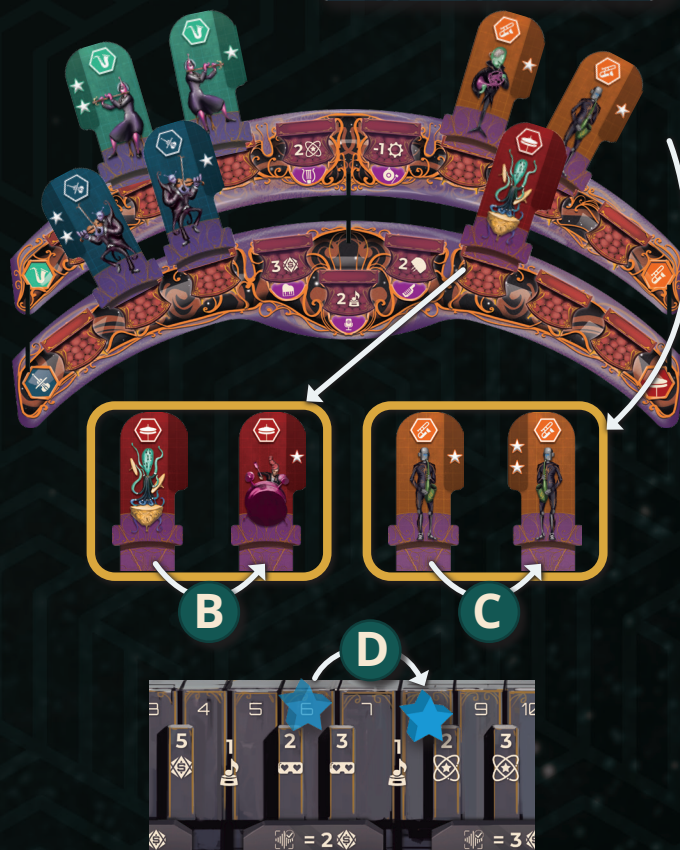
Priorité pour les musiciens étoilés : Musiciens à 0 étoile > Musiciens en double



Pour chaque étoile ajoutée dans l'orchestre du Maestro après une promotion, déplacez son marqueur étoile ★ d'autant de cases en avant sur la piste piano.

EXEMPLE :

Le Maestro joue l'action Promotion avec un coût en points d'action de 5. Il peut améliorer 3 musiciens **A**. Au début, il vérifie s'il a des musiciens à 0 étoile. Il commence par améliorer son percussionniste à 0 étoile en percussionniste à 1 étoile **B**. Ensuite, puisque le Maestro n'a plus de musiciens à 0 étoile, il vérifie s'il a des musiciens en double. Il possède deux musiciens à instruments cuivre à 1 étoile, donc il améliore l'un d'eux en 2 étoiles **C**. Comme il n'a plus de musiciens en double, il ne peut pas utiliser son 3e point d'amélioration. Avant de terminer son tour, le Maestro déplace son marqueur étoile ★ de deux cases sur la piste piano **D**.





COMPOSER

Le Maestro prend des dés symphonie en fonction du coût en points d'action :

- I / II 1 dé
- III / IV 2 dés
- V / VI 3 dés

Le Maestro priorise la prise des dés dans cet ordre : haut gauche, haut droite, bas gauche, puis bas droite.

Le Maestro ajoute à la première rangée de symphonies les symphonies représentées sur les dés pris.

Si un dé est à choix libre (joker), il le relance jusqu'à obtenir une symphonie normale.

Si le nombre d'espaces disponibles pour les symphonies est inférieur au nombre de dés pris, le Maestro priorise les symphonies qu'il n'a pas encore. L'ordre de priorité est le suivant : Bleu > Vert > Rouge > Noir > Jaune.

Si le Maestro prend plus de dés qu'il n'a de colonnes de symphonies disponibles, il prend autant de symphonies que possible, puis avance autant de symphonies que ses dés inutilisés. Pour cela, il priorise la symphonie la plus haute et à gauche.

Rappel : Le chef d'orchestre du Maestro est, de base, amélioré dans toutes les symphonies.

Après avoir résolu l'action Composer, lancez tous les dés pris et replacez-les dans leurs emplacements sur le plateau.



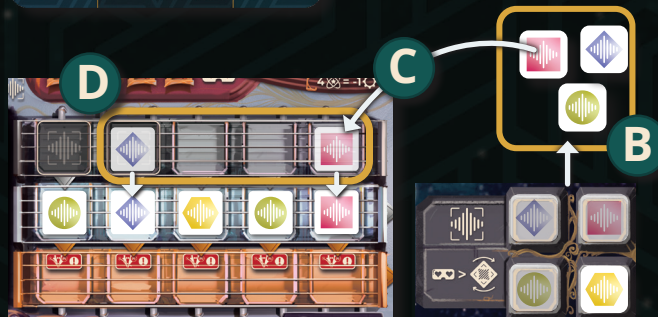
COMPOSER SPÉCIAL

Le Maestro prend le dé en haut à gauche puis les suivants en fonction du coût en points d'action : haut droite, bas gauche, puis bas droite.

- I / II 2 dés
- III / IV 3 dés
- V / VI 4 dés

EXEMPLE :

Le Maestro joue l'action Composer avec un coût en points d'action de 5 **A**. Il prend 3 dés du plateau **B**. Il ne lui reste qu'1 espace de symphonie vide. Comme il lui manque une symphonie rouge, il en gagne une en utilisant le dé correspondant **C**. Étant donné que deux dés restent inutilisés, il avance ses symphonies deux fois — la bleue et la rouge dans la rangée argentée supérieure **D**.



AUDITION

Pour résoudre une carte Audition : Définissez le secteur de recrutement à l'aide de la carte de secteur numéroté. Le Maestro ajoutera ses musiciens selon la tuile de demandes de ce secteur.

Il y a 3 types de musiciens décrits sur la tuile de demandes. Commencez par le musicien le plus à gauche sur la tuile. S'il n'est pas encore dans l'orchestre du Maestro (selon le type et les étoiles), ajoutez-le. S'il est déjà présent, passez au musicien suivant.

Répétez l'opération jusqu'à ce que le Maestro ait recruté le nombre de musiciens indiqué par la carte pour la puissance d'action actuelle :

Selon le coût en points d'action :

- I / II Le Maestro gagne 1 musicien.
- III / IV Le Maestro gagne 2 musiciens, prend la prochaine carte du deck Concert et la dispose au-dessus de son deck Maestro.
- V / VI Le Maestro gagne 3 musiciens, prend la prochaine carte du deck Concert et la dispose au-dessus de son deck Maestro.

Si le Maestro doit recruter un musicien à 3 étoiles et/ou un soliste, il prend directement les tuiles correspondantes à celles du plateau principal dans la réserve, (et non directement du plateau principal).

Si le Maestro ne peut pas recruter suffisamment de musiciens dans le secteur indiqué par la carte Audition alors il applique le même processus en vérifiant les musiciens sur la prochaine tuile de demandes (dans le secteur suivant) dans le sens horaire. Il poursuit jusqu'à ce qu'il ait recruté le nombre requis de musiciens.

Si le Maestro doit recruter un nouveau musicien mais n'a pas d'espace disponible pour ce type, il doit défausser un musicien à 0 étoile de ce type (s'il en possède un) et le remplacer par le nouveau.

Après avoir résolu une carte Audition de puissance 3 ou plus, ne la défaussez pas. Placez-la sur le côté, près du plateau. Mettez ensuite un marqueur (cube) Maestro sur le secteur correspondant à la puissance en points d'action.

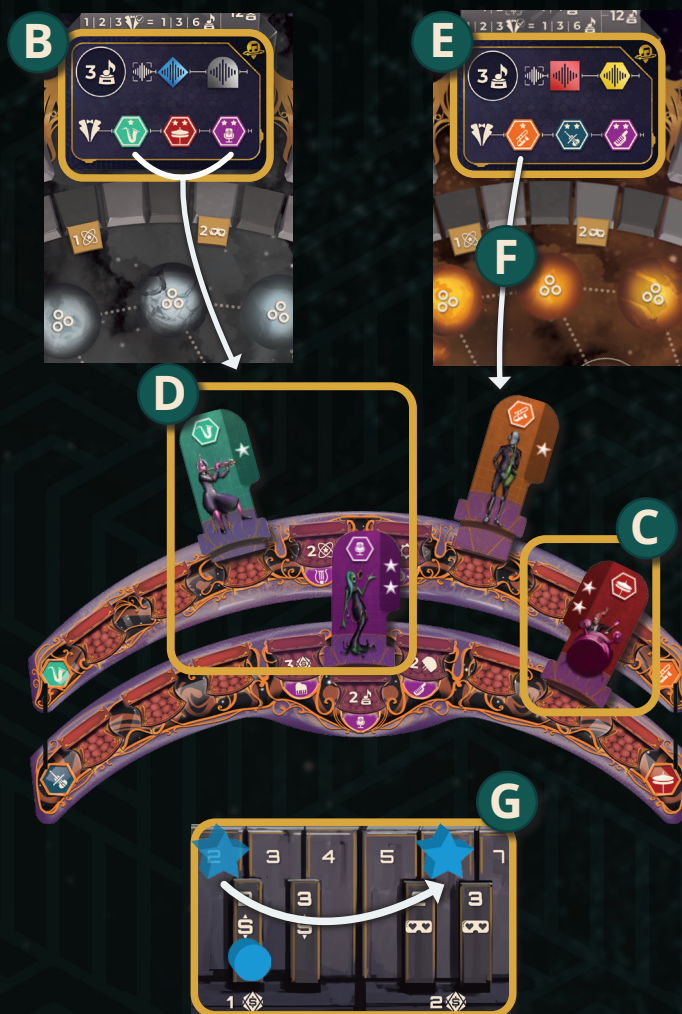
Lorsque le Maestro effectuera une action Jouer un concert dans un futur tour, cette carte Audition indiquera dans quel secteur le Maestro réalisera son concert.

AUDITION SPÉCIALE

Recrutez dans un secteur correspondant au coût en points d'action. Défaussez cette carte Audition comme d'habitude après sa résolution.

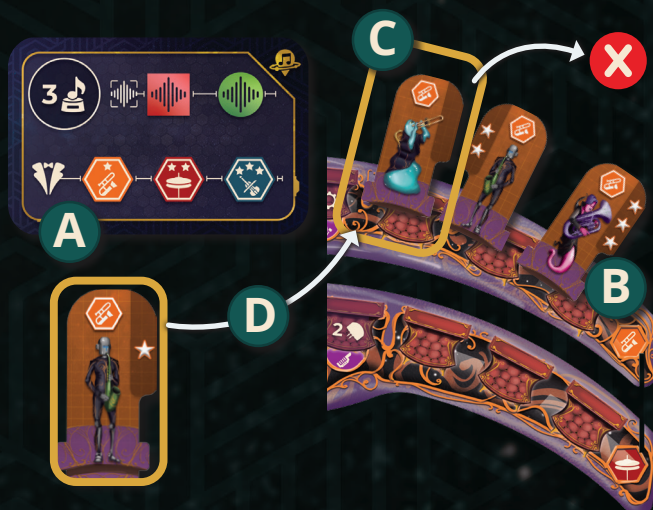
EXEMPLE :

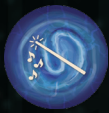
Le Maestro joue l'action Audition avec un coût en points d'action de 5. Il doit recruter un total de 3 musiciens à partir de la tuile de demandes du secteur gris, comme indiqué sur la carte Audition **A**. La tuile de demandes montre les musiciens suivants : 1 joueur d'instrument à vent à 1 étoile, une percussion à 2 étoiles et un chanteur à 2 étoiles **B**. Le Maestro possède déjà une percussion à 2 étoiles **C**, donc il recrute les musiciens manquants : un joueur d'instrument à vent à 1 étoile et le chanteur à 2 étoiles **D**. Comme il doit encore recruter un musicien supplémentaire, il passe à la tuile de demandes du secteur suivant, l'orange **E**. Il lui manque un cuivre à 1 étoile, qu'il prend comme dernier musicien de l'action **F**. Enfin, il avance de 4 cases sur la piste piano **G** et place la carte Audition près de son plateau.



EXEMPLE :

Le Maestro résout une action Audition et vérifie la tuile de demandes pour le secteur indiqué sur la carte. Il lui manque un cuivre à 1 étoile **A**, mais il n'a plus d'espace disponible pour les musiciens cuivre **B**. Il défausse un cuivre à 0 étoile **C** et le remplace par le cuivre à 1 étoile **D**.





JOUER UN CONCERT

Le Maestro réalise un concert.

Commencez par déterminer le secteur actif : Si une carte basique Audition a été jouée placée sur le côté : Consultez cette carte pour déterminer le secteur actif. Si aucune carte Audition n'est mise de côté : utilisez la carte Jouer un concert jouée pour identifier le secteur actif (*les cartes Jouer un concert indiquent un secteur*).

- 1 Placer les marqueurs disques ●
 - Le Maestro place un disque sur la tuile de demandes du secteur actif.
 - Puis il place un autre disque sur la planète correspondant au numéro du coût en points d'action. (cf. la carte secteurs de référence)

Si la planète correspondante a déjà un disque, il le place sur la planète suivante disponible (si le numéro est 6, il revient à 1). Le disque est placé même si le vaisseau du joueur est sur cette planète . Si un jeton fan est présent sur la planète, le Maestro le retire et le renvoie dans la réserve.

- 2 Gagner du prestige
 - Le Maestro gagne 3 prestiges s'il est le premier à jouer un concert dans ce secteur.
 - 1/4 prestige pour chaque 1/2 symphonie correspondante.
 - 1/3/6 prestige pour chaque 1/2/3 musicien correspondant.
 - 2 prestiges supplémentaires en cas de standing ovation lorsque toutes les conditions de la tuile de demandes sont complétées.

- 3 Faire progresser les symphonies

Le Maestro effectue ces étapes deux fois :

- S'il a des symphonies correspondantes, il en avance une. Sinon, il avance une symphonie non correspondante.
- Si plusieurs symphonies sont éligibles, le Maestro priorise celle la plus en haut et la plus à gauche.

Le Maestro tente toujours d'avancer un total de 2 symphonies.

- 4 Défausser les cartes

Défaussez la carte Jouer un concert utilisée avec les cartes associées (carte Audition par exemple).



JOUER UN CONCERT SPÉCIAL

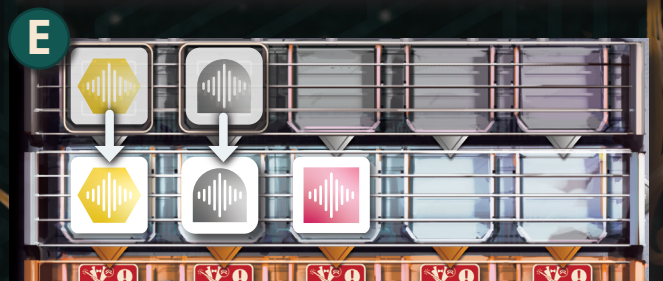
Lorsque le Maestro joue une carte spéciale Jouer un concert, il donne un concert dans le secteur indiqué sur la carte, correspondant au coût en points d'action. Bonus supplémentaire : Le Maestro marque +1 prestige pour chaque soliste qu'il possède. Défaussez cette carte après sa résolution.

IMPORTANT !

Si le Maestro doit jouer un concert dans un secteur où il a déjà un marqueur disque sur la tuile de demandes, défaussez la carte Jouer un concert et piochez-en une nouvelle.

EXEMPLE :

Le Maestro joue l'action Jouer un concert avec un coût en points d'action de 4 **A**. Il joue dans le secteur correspondant à la dernière carte Audition jouée , ici le secteur bleu **B**. Il place un marqueur disque sur la planète 4 du secteur bleu et un autre disque sur la tuile de demandes **C**. Il gagne 3 prestiges pour être le premier à jouer un concert dans ce secteur. Les demandes du secteur incluent : un bois à 1 étoile, un cuivre à 2 étoiles, une harpiste à 2 étoiles **D**. Le Maestro possède les 3 musiciens correspondants, ce qui lui rapporte 6 prestiges. Aucune symphonie ne correspondant, donc il ne gagne pas de points pour cela. Cependant, il avance ses symphonies les plus à gauche de la rangée supérieure **E**. Le Maestro termine son action Jouer un concert avec un total de 9 prestiges **F**. La carte Jouer un concert et la carte Audition sont défaussées **G**.



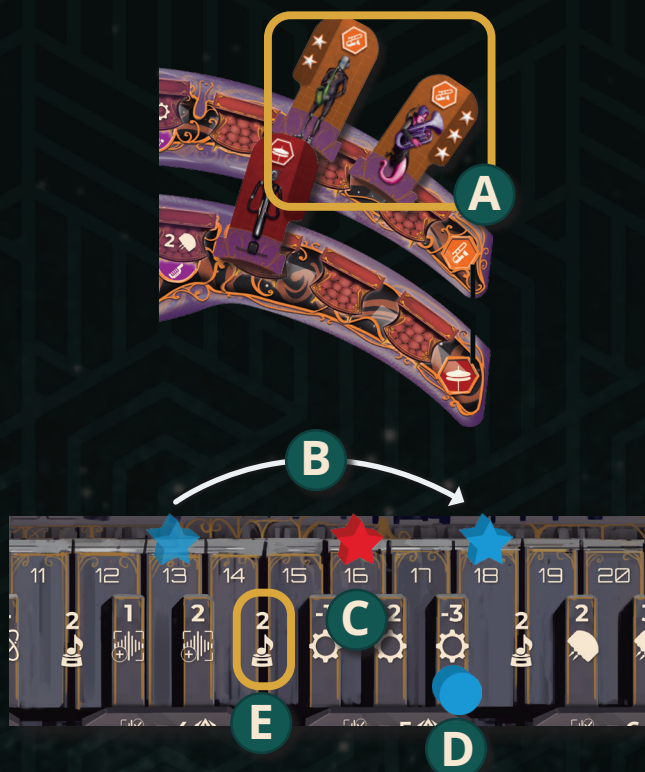
PISTE PIANO

Le Maestro progresse sur la piste piano avec son marqueur étoile ★ de la même manière que le joueur, c'est-à-dire à chaque fois qu'il augmente le nombre d'étoiles dans son orchestre. A mesure qu'il franchit un ensemble de touches, il gagne du prestige 🎵.

Le Maestro peut seulement revendiquer les récompenses situées à droite sur les ensembles de touches. Il peut revendiquer ces récompenses uniquement s'il est en avance sur le joueur sur la piste piano lorsqu'il franchit cet espace de récompense. Lorsqu'il revendique une récompense, il place un de ses marqueurs disques ● sur l'espace correspondant mais ne gagne rien.

EXEMPLE :

Le Maestro a obtenu de nouveaux musiciens représentant un total de 5 étoiles **A**. Il doit donc avancer son marqueur étoile ★ de 5 cases sur la piste piano **B**. Pendant son déplacement, il franchit la touche n°14, qui est la touche la plus à droite de cette section de la piste. Le Maestro est derrière le joueur sur la piste à ce moment **C**. Il ne peut donc pas placer de disque ● sur la touche noire. En continuant à avancer, le Maestro dépasse le marqueur étoile du joueur et termine son mouvement sur la touche n°18, qui est la touche la plus à droite de cette nouvelle section. Il place un disque sur la touche noire mais ne gagne pas la récompense en points d'action. Cependant, il gagne 2 prestiges **D** 🎵 qu'il a obtenu en franchissant les touches entre les cases n°14 et n°15 **E**.



FIN DE MANCHE

Après que le joueur ait passé et que le Maestro n'a plus de points d'action disponibles, la manche prend fin. Pour préparer le prochain tour, suivez ces étapes :

- 1 Récompenses du joueur :
 - Après la manche 1 : Gagnez 2 expériences ;
 - Après la manche 2 : Améliorez votre limite de points d'action de 1 ;
 - Après la manche 3 : Améliorez 1 musicien ou votre chef d'orchestre ;
 - Après la manche 4 : Gagnez 1 musicien à 1 étoile.
- 2 Récupérez les deux chefs d'orchestre 🧑 des espaces d'action.
- 3 Remettez les marqueurs de points d'action ⚙️ (joueur et Maestro) à leur position de départ (0).
- 4 Mélangez les tuiles de points d'action et attribuez-en une au hasard à chacune des 6 actions du plateau.
- 5 Relancez les 4 dés musicien et replacez-les sur leurs emplacements respectifs sur le plateau ;
- 6 Relancez les 4 dés symphonie et replacez-les sur leurs emplacements respectifs sur le plateau.
- 7 Remplacez les tuiles de demandes qui ont au moins un marqueur disque. Les disques reviennent respectivement au joueur et au Maestro.
- 8 Ajoutez de nouveaux musiciens 3 étoiles et des solistes dans les secteurs qui en manquent.

FIN DE LA PARTIE : SCORE

Lorsque le joueur et le Maestro ont passé la 5e manche, le jeu se termine. Suivez les étapes suivantes pour calculer les points de fin de partie.

Gagnez de la renommée pour les planètes où un disque ● a été placé lors d'un concert. Les planètes intérieures rapportent 1 renommée. Les planètes du milieu rapportent 2 renommées. Les planètes extérieures rapportent 3 renommées.

Celui qui a le plus de renommée dans un secteur marque 3 prestiges 🎵. En cas d'égalité, personne ne marque de points dans ce secteur.

Recommencez l'opération pour chaque secteur. Puis scorez les symphonies :

Gagnez 1/5 prestiges 🎵 pour chaque symphonie dans l'archive argentée/dorée.

(Seulement pour le joueur) Gagnez 1 prestige 🎵 pour chaque lot de 5 crédits en votre possession.

Celui ayant le plus de prestige total à la fin du jeu remporte la partie.

CREDITS

Concepteur du mode solo : Stefan Andonovski

Développeurs du mode solo : Stefan Andonovski and Ivo Baru

Graphic Designer : Filomena Doda and Ana Gjorgjijoska

Illustrateur : Daniel Cunha

Playtesting and Prototype Support: Andrej Manchevski

Edition des règles : Boris Momic, Stefan Andonovski, Ivo Baru, Andrej Manchevski and Stefan Noshpal

Traduction française : Ryaux Philippe, Fairise Alexis



Developpé et publié par :
Archona Games 2024 ©

Si vous avez un problème avec le jeu ou ses composants, contactez nous à :

support@archonagames.com



Pour les mise à jours, FAQ, errata, rendez-vous sur notre site grâce au QR code, ou sur :
www.archonagames.com/philharmonix/



MÉCÈNE

- En comptant les mécènes depuis le bas en fonction de la puissance de l'action, placez un marquer haut-de-forme sur l'espace bonus du mécène.
- Gagnez du prestige pour tous les mécènes impressionnés.

MÉCÈNE SPECIAL

Identique à un mécène normal, exception : le prestige gagné est doublé.



PROMOTION

- Promouvoir des musiciens selon la puissance de l'action.
- Ordre de priorité par type :



- Ordre de priorité par étoile :



* Cette action n'a pas de version spéciale.



INVESTIR

- Augmentez la limite de points d'action de 1.
- Mettez une carte spéciale Maestro sur le dessus du deck Maestro. Remplacez cette carte dans la boîte.

* Cette action n'a pas de version spéciale.



COMPOSER

- Prenez un nombre de dés du plateau égal à la puissance de l'action.
- Ajoutez la/les symphonie(s) sur la piste supérieure en priorisant les manquantes.
- Relancez les dés utilisés et reposez les sur leurs emplacements.
- Si il n'y a pas suffisamment d'espace pour les symphonies, améliorer celles existantes.

COMPOSER SPÉCIAL

- I / II Prenez 2 dés
- III / IV Prenez 3 dés
- V / VI Prenez 4 dés



JOUER UN CONCERT

- Vérifier la dernière carte Audition placée sur le coté pour déterminer le secteur actif. Suivez les étapes de l'action donner un concert.
- Le Maestro peut performer sur le lieu du vaisseau du joueur.
- Si il n'y a pas de carte Audition en jeu, utilisez la carte Jouer un concert pour identifier le secteur actif.

JOUER UN CONCERT SPÉCIAL

Ignorez la dernière carte Audition jouée et sélectionnez le secteur en fonction du coût en points d'action. Gagnez 1 prestige pour chaque soliste.



AUDITION

- Déterminez le secteur actif en fonction de la couleur de la planète sur la carte.
- Gagnez un ou plusieurs nouveaux musiciens en fonction de la puissance de l'action.
- Si le cout en point d'action est supérieur ou égal à 3 : Mettez de côté la carte Audition près du plateau pour les futurs concerts.

AUDITION SPÉCIALE

Recrutez dans le secteur selon la puissance de l'action. Défaussez cette carte normalement après utilisation.