

MELODIES

Thomas Dagenais-Lespérance



10+



30 min



2-5

LIVRET DE RÈGLES

APERÇU DU JEU

Dans ce jeu de cartes coopératif, vous et vos amis **montez un groupe de musique** et **jouez dans différents Lieux** dont **la difficulté augmente progressivement** jusqu'à ce que vous atteigniez **le top de la scène musicale!**

Pour cela, chaque membre du groupe **joue des cartes** qui doivent suivre la Mélodie en tenant compte de ses **restrictions**. Utilisez votre **instrument** et gagnez le soutien des **Spectateurs** pour jouer chaque **Chanson**. Pour y parvenir, chacun va devoir **jouer ou défausser toutes les cartes de sa main**.

CRÉDITS

Auteur

Thomas Dagenais-
Lespérance

Illustrateur

Vico Santos

Chef de projet

Philippe Tardif

Développement

Vincent Fugère
Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran

Conception graphique

Emeline D'Aoust
Alexandra Gosselin

Spécialiste préprod

Marie-Eve Joly

Marketing

Anne-Sophie Martin
Philippe Gariépy

Administration

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Directeur de Next Move

Jean-François Gagné

Directeur de création

Vincent Goyat

NEXT MOVE

© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001 rue F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canada

MATÉRIEL

72 cartes à jouer
numérotées de 1 à 9
(8 exemplaires de chaque).



1 Médiateur utilisé pour se rappeler la note en cours.

1 étui de départ contenant tout le nécessaire pour commencer la partie.

- A** 3 cartes Chanson **B** 5 cartes Instrument
C 1 affiche de départ **D** 5 cartes Spectateur (Fans)



Ainsi que **10 étuis Lieu** contenant des chansons, des instruments et des spectateurs!

MISE EN PLACE

- 1 Sortez l'affiche et les cartes de l'étui de départ/Lieu.
- 2 Mélangez toutes les cartes Instrument et distribuez-en 1 face visible à chaque joueur. Rangez les autres dans l'étui de départ.
- 3 Empilez les cartes Chanson, la  au-dessus et la  en dessous. Posez le Médiateur au-dessus de la première note.
- 4 Alignez autant de cartes Fan qu'il y a de joueurs près des chansons. Rangez les autres dans l'étui de départ.



Règle à 2 joueurs : alignez 3 cartes Fan.

- 5 Mélangez toutes les cartes à jouer et distribuez-en autant qu'indiqué par la carte Chanson (7, 9 ou 11) à chaque joueur. Empilez les autres à portée de main.



Sauf instruction contraire, les joueurs n'ont pas le droit de mélanger ou de trier leur main.

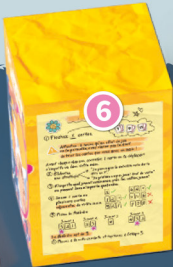
- 6 Fixez l'affiche sur le côté de la boîte.





6

1



4



3



2



5

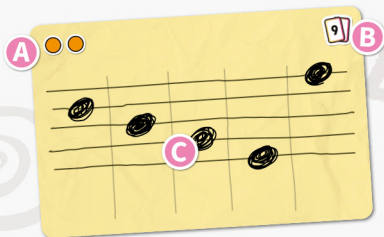


CARTES



CHANSONS

Les cartes Chanson sont des séries de **notes** qui doivent être jouées **de gauche à droite**.



A Icône Lieu et Programme musical

Indique de quel étui Lieu vient la carte, **ainsi** que le Programme musical: de la première chanson (●) à la dernière (●●●●).

B Main de départ

Le nombre de cartes que chaque joueur possède au début de la chanson.

À la fin de la chanson, plus aucun joueur ne doit avoir de cartes en main.

C Notes

Ces points représentent la Mélodie à définir.

La position de chacun est relative aux autres, et chacun représente **1 tour** (dans cet exemple, la durée de la chanson est de 5 tours).



INSTRUMENTS

Vous avez tous 1 carte Instrument par Lieu, qui s'accompagne d'un effet spécial que vous pouvez utiliser 1 fois par chanson.



SPECTATEURS

Des Fans sont les premiers à faire leur apparition dans les Lieux et seront rejoints plus tard par d'autres types de Spectateurs pour écouter vos chansons. N'importe quel joueur peut les utiliser. Ils **ne sont pas** rafraîchis entre les chansons.



À tout moment, n'importe quel joueur peut retourner sa carte Instrument ou une carte Spectateur pour profiter de son effet.

Les capacités sont de trois types :

À TOUT MOMENT : peut être utilisée à n'importe quel moment de la partie et interrompre les actions des autres joueurs.

QUAND VOUS JOUEZ : ne peut être utilisée que lorsque vous jouez une ou plusieurs cartes de votre main à votre tour.

DÉBUT/FIN DE TOUR : peut être utilisée avant (début) ou après (fin) que tout le monde a joué ou passé.

JOUER UNE CHANSON



Accorder : vous pouvez changer de place 1 carte de votre main.

▶ Avant chaque chanson, **accordez** 1 carte.

1. Jouer des cartes

Une fois par tour/note, dans n'importe quel ordre, chaque joueur effectue 1 des actions suivantes :



Jouer **1 carte**.



Jouer une **série** de plusieurs cartes adjacentes de même valeur.



Jouer une **suite** de plusieurs cartes adjacentes de valeur consécutive (dans l'ordre croissant ou décroissant).



Passer et ne jouer aucune carte.



Après que tout le monde a joué ou passé, fixez la Mélodie (cf. p. 10).



PARLEZ-VOUS!

Élaborez une stratégie.

Avant et pendant chaque chanson, le groupe doit discuter pour déterminer comment réussir son morceau.

La main des joueurs doit toujours rester secrète.

Des informations limitées peuvent être partagées à tout moment de la partie tant qu'elles ne révèlent ni ne suggèrent les cartes que vous avez en main.



CETTE NOTE
DOIT ÊTRE UN 4
OU UN 6.



JE PRÉFÈRE
TEMPORISER.



J'AI UN 5
POUR LA
PROCHAINE.



JOUE UNE PAIRE
POUR QUE JE
PUISSE ME
DÉBARRASSER
DE MON 9.



*Vous avez tout ce qu'il vous faut pour jouer
l'étui de départ! Ramassez vos cartes
et lancez enfin votre tournée!*

2. Fixer la Mélodie

La **Mélodie** de la note en cours est la **valeur qui a été la plus jouée**. En cas d'égalité, c'est la valeur la plus élevée parmi les ex aequo qui devient la Mélodie.

Prenez une carte de la valeur de la Mélodie parmi toutes les cartes jouées et posez-la au-dessous de la carte Chanson (une rangée de cartes est donc vouée à s'y former). Cette carte Mélodie servira de référence lorsque vous jouerez les notes suivantes de la chanson. Défaussez toutes les autres cartes jouées, puis passez à la note suivante.

**Suivez la note en cours
au moyen du Médiator**

**Notes de la Mélodie
fixées lors des tours
précédents**

8

6

4

**Deviens la
Mélodie**

3 4 5

Joueur 1

2

Joueur 2

4 3

Joueur 3



Rare cas : si aucune des cartes jouées ne correspond à la valeur de la Mélodie (parce que cette dernière a été modifiée par un effet), prenez cette carte dans le paquet et placez-la dans la rangée. Cela peut par exemple se produire lorsque vous utilisez la Basse.

10.00

3. Suivre la Mélodie

Une fois la Mélodie définie, continuez avec le reste de la chanson !

À chaque tour/note, la nouvelle note de la Mélodie **doit** être inférieure ou supérieure aux notes précédentes, conformément à la position relative de chaque note sur la carte Chanson.

Répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à ce que vous ayez réussi ou raté la chanson.

► Fausses notes

Après l'étape 3, si la Mélodie est égale à une note définie plus tôt **ou** ne respecte pas la position relative des notes précédentes de la carte Chanson, le groupe rate la chanson.



Réussir une chanson



La chanson est réussie si vous avez défini toutes les notes, et joué ou défaussé toutes les cartes de votre main.

Alors, rafraîchissez (en les retournant face visible) tous les Instruments et mettez la chanson terminée de côté. Les cartes Fan et Spectateur ne sont pas rafraîchies entre les chansons.

Vous avez **réussi** les 3 chansons de l'étui de départ?

Il est temps de PARTIR EN TOURNÉE, comme détaillé page suivante.

Rater une chanson



Si le groupe joue une **fausse note**, ne peut **pas terminer la chanson**, ou **qu'au moins un joueur a encore au moins 1 carte en main** à la fin de la chanson, le morceau est un échec et vous devez retenter votre chance. Ne rafraîchissez pas les cartes Fan et Spectateur.



Ajuster la difficulté

Mode facile: en difficulté face à une chanson ?
Rafraîchissez 1 carte Spectateur face cachée (ou plus, ça restera entre nous) après avoir raté une chanson plus d'une fois.

Mode expert: jouez sans accorder de cartes au début des chansons pour plus de défi!



PARTIR EN TOURNÉE



Une fois l'étui de départ terminé, votre groupe part en tournée, et vous débloquent du contenu au fil des Lieux dans lesquels vous jouez.

Chaque étui Lieu contient:

1 affiche présentant les règles du Lieu.

3 cartes Chanson que vous jouerez dans ce Lieu. Jouez toujours **face claire visible**.

Cartes Instrument

L'instrument proposé que quelqu'un **doit obligatoirement** jouer.

Cartes Spectateur

Les nouveaux admirateurs que vous rencontrez dans ce Lieu sont ajoutés à vos Fans.

**Notez que le Lieu ★ ne contient pas de nouvel Instrument et que le Lieu ♦ ne contient aucune nouvelle carte Spectateur.*

Votre groupe voyagera du Garage de Maman jusqu'à **L'ultime spectacle dans le ciel**. Jouez les étuis dans cet ordre:



Les Lieux et leur contenu sont signalés par un symbole pour vous faciliter la tâche.





RESTRICTIONS



Les cartes Chanson de certains Lieux proposent des notes assorties de symboles. Il s'agit de conditions qu'il convient de respecter et qui prennent le pas sur les règles habituelles.

Il existe 2 types de restrictions :

A Au moment de jouer/avant de jouer

Affectent la façon dont les joueurs jouent leurs cartes.



B Restrictions de Mélodie

Affectent la façon dont la note de la Mélodie est fixée.



Si votre groupe est incapable de respecter la restriction d'une note, la chanson est ratée.

Les nouvelles restrictions sont détaillées sur l'affiche du Lieu où elles apparaissent. Un résumé complet de toutes les restrictions apparaît aussi sur la dernière page de ce livret.



JOUER LES LIEUX

Pour chaque Lieu suivant l'étui de départ, modifiez la mise en place ainsi :

- 2 Un joueur doit impérativement prendre l'Instrument du Lieu. Mélangez toutes les autres cartes Instrument et distribuez-en 1 à chaque joueur qui n'en a pas.
- 4 Alignez autant de Fans qu'il y a de joueurs (mais 3 Fans à 2 joueurs) et la carte Spectateur du Lieu près des chansons.

Si vous réussissez à jouer les 3 chansons, le Lieu est remporté. Bravo !

- ▶ Rangez toutes les cartes Instrument débloquées dans l'étui de départ. Vous pourrez vous en servir dans les Lieux suivants.
- ▶ Rangez les cartes Chanson et Spectateur dans leur étui Lieu.
- ▶ **Passez à l'étui Lieu suivant !**



RAPPEL DES RESTRICTIONS



La Mélodie doit être **paire**.



Jouez **au moins 2 cartes**.



La Mélodie doit être **impaire**.



Ignorez la **valeur la plus élevée jouée**.



Jouez **face cachée**.



Jouez une valeur **supérieure ou égale** au **joueur précédent**.



Piochez et accordez 1 carte.



La valeur **la moins jouée la plus élevée** devient la Mélodie.



La Mélodie doit être la **même**.



Jouez des cartes **différentes** du **joueur précédent**.



La Mélodie doit être exactement de **1 de plus** ou exactement de **1 de moins**.



Jouez un nombre de cartes **supérieur ou égal** au **joueur précédent**.