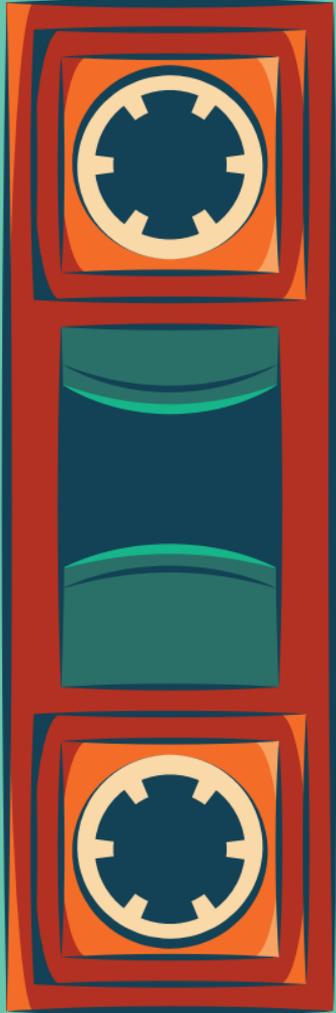


■ Rythm 'n' Play



# FAMILY JEUX



Do

Ré

Mi

Fa

Sol

Un jeu de Ludovic Barbe



Illustré par Simon Caruso

# MATÉRIEL

► 54 cartes **PLAY** :

42 **Notes** (Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La et Si, chacune en 6 exemplaires) et 12 **Altérations** (Dièse et Bémol, chacune en 6 exemplaires).



► 30 cartes **RYTHM** :

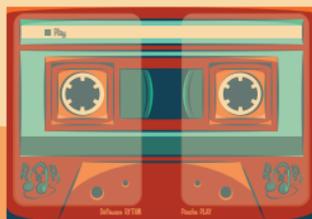
2 Rondes, 4 Blanches, 8 Noires, et 16 Croches.



- ▶ Une carte **Tonalité** : recto **Dièse** et verso **Bémol**.
- ▶ 2 **Cassettes** avec aide de jeu et emplacements de pioche et défausse.

## MISE EN PLACE

- ▶ Les cartes **PLAY** sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 4, le restant forme une pioche placée face cachée sur l'emplacement prévu sur la **Cassette Play**.
- ▶ Les cartes **RHYTHM** sont mélangées. Chaque joueur en reçoit une, le restant forme une pioche placée face cachée sur l'emplacement prévu sur la **Cassette Rythm**.
- ▶ La **Portée** désigne l'endroit où seront jouées les cartes **PLAY**.



# COMMENT JOUER

**BUT DU JEU** : remporter le plus de cartes possible (voir **RAMASSER** page suivante), et ainsi devenir le roi du R'n'P !

Le premier joueur est désigné par une partie de **PAN, T'ES MORT !** ou par tout autre moyen (par la suite, on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur à sa droite choisit le côté **Dièse** ou **Bémol** (voir **COMPOSER** ci-dessous) de la carte **Tonalité**.

Chaque joueur, à son tour, doit, au choix :

▶ **COMPOSER** : poser une carte **PLAY** sur la **Portée**, à la suite de la ou des cartes **PLAY** déjà présentes.

Si la carte **PLAY** jouée est une **Note**, elle doit toujours être supérieure ou inférieure à la précédente, suivant un sens ascendant (**Do-Ré-Mi-Fa-Sol-La-Si**) ou descendant (**Si-La-Sol-Fa-Mi-Ré-Do**), mais n'est pas obligatoirement consécutive (**Do-Ré-Fa-La-Si**). Ce sens est déterminé par la face visible de la carte **Tonalité** : ascendant côté **Dièse**, descendant côté **Bémol**.

Si la carte **PLAY** jouée est une **Altération** (**Dièse** ou **Bémol**), on retourne la carte **Tonalité** en fonction. On ne peut poser une **Altération** qu'après une **Note**, jamais après une autre **Altération** !

La **Portée** s'étale uniquement de **Do** à **Si** (ou de **Si** à **Do**). Si un joueur pose un **Dièse** après un **Si**, la note la plus haute est atteinte, il n'est plus possible de **Composer** ! De même que la note la plus basse sera un **Do** suivi d'un **Bémol**.



► **RAMASSER** : à son tour, si aucun adversaire n'a posé de nouvelle carte **PLAY** sur la **Portée**, un joueur doit, soit la continuer, soit la remporter ! Dans ce cas, il place la totalité de la **Portée** face cachée devant lui (voir **FIN DU JEU**). Son tour est terminé, c'est au tour du joueur suivant.

▶ **ÉCHANGER** : quand un joueur ne peut/veut pas jouer, il peut défausser des cartes **RYTHM** sur la **Cassette Play** afin d'y piocher de nouvelles cartes **PLAY**. Il pioche autant de cartes **PLAY** (4 maximum par tour) que la somme des temps **RYTHM** défaussés : une **Ronde** vaut 4 temps, une **Blanche** 2 temps, une **Noire** 1 temps, et une **Croche** 1 demi-temps (il faut donc défausser 2 **Croches** à la fois).

Attention : il est interdit d'avoir plus de 7 cartes en main. Si c'est le cas, le joueur doit défausser face visible devant lui la ou les cartes en trop : uniquement des cartes **PLAY** (mais ce ne sera pas sans conséquence, voir **FIN DU JEU**) !

▶ **PIOCHER** : piocher une carte **RYTHM** sur la **Cassette Rythm**. Si la pioche est vide, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



# FIN DU JEU

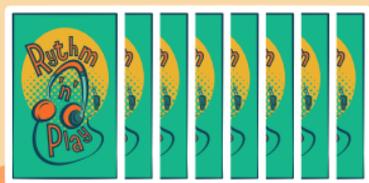
Dès que la dernière carte **PLAY** a été piochée et la dernière **Portée Ramassée**, la partie s'arrête immédiatement. On procède alors au décompte des points :

▶ Chaque carte **PLAY** placée face cachée devant un joueur lui rapporte 1 point.

▶ Chaque carte **PLAY** placée face visible devant un joueur lui enlève 3 points.

▶ Chaque carte **PLAY** présente dans la main du joueur lui rapporte 0 point.

▶ Chaque carte **RHYTHM** présente dans la main du joueur lui enlève sa valeur en temps.



EXEMPLE : huit faces cachées : 8 points. Une face visible :  
-3 points. Une **Croche** en main : -0,5 point.  
Total :  $8-3-0,5=4,5$  points !

Le joueur qui a le plus de points est déclaré roi du R'n'P ! En cas d'égalité, le vainqueur est celui ayant le moins de cartes RYTHM en main. S'il y a toujours égalité, ces joueurs se partagent la victoire !

## PRÉCISIONS

▶ Lorsqu'une Portée est ramassée, le sens de la Tonalité reste inchangé, jusqu'à ce qu'une autre Altération soit posée par un joueur.

▶ Après une Altération, il est interdit de poser la même note qu'avant l'Altération (exemple : Fa, Dièse, Fa). Il faut obligatoirement poser une Note différente (selon le sens de jeu).

## REMERCIEMENTS

Merci aux testeurs pour leur patience et leurs précieux conseils : ma famille, ma famille d'amis, et Dame Patricia !

Rythm'n'Play est un jeu créé par Ludovic Barbe et illustré par Simon Caruso.

Graphismes et mise en page : [www.SimonCaruso.com](http://www.SimonCaruso.com)

Retrouvez les jeux Family Jeux sur [www.FamilyJeux.com](http://www.FamilyJeux.com)



■ Rythm 'n' Play

