

# Clé de Sol

## Règle du jeu

But du jeu

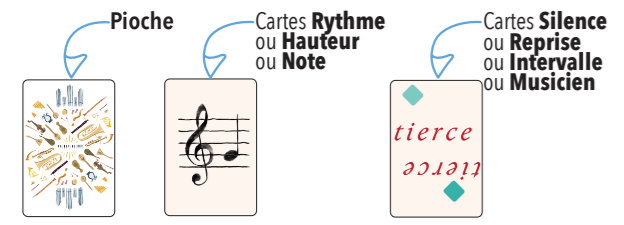
Placer le plus rapidement possible toutes ses cartes.

## Mise en place

Le joueur le plus âgé bat les cartes et en distribue sept à chacun. Les cartes restantes constituent la pioche.

## Déroulement

Le joueur le plus âgé retourne une carte de la pioche jusqu'à trouver une carte **Rythme**, **Hauteur** ou **Note** qui sert de carte de départ. Il joue l'une de ses cartes et s'il ne peut jouer, il pioche une carte et passe son tour. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre, selon les règles détaillées dans **Le jeu de la carte** pages 2 à 5. Les joueurs placent leurs cartes de jeu en deux piles : l'une située au plus près de la pioche pour les cartes **Rythme**, **Hauteur** et **Note** et l'autre, à côté de cette dernière pour les cartes **Silence**, **Reprise**, **Intervalle** et **Musicien** :



## Fin du jeu

Le joueur qui a placé toutes ses cartes en premier gagne la manche. Les autres joueurs comptent leurs points. Après cinq manches, le joueur dont le score est le plus petit gagne le jeu.

## Valeur des cartes

**Rythme**, **Hauteur** ou **Note** : 5 points.

**Silence** ou **Reprise** : 10 points.

**Intervalle** ou **Musicien** : 15 points.

## Présentation des cartes

<b>Cartes Note (x 56)</b> Une carte de chaque hauteur (du Do grave au La aigu) et de chaque rythme (double-croche, croche, noire et blanche).	<b>Cartes Intervalle (x 20)</b> Tierce (x 10), quarte (x 5), quinte (x 5).	<b>Cartes Rythme (x 10)</b> Double-croche (x 2), croche (x 2), noire (x 3), blanche (x 3).	
<b>Cartes Musicien (x 9)</b> 	<b>Cartes Hauteur (x 7)</b> Une carte de chaque nom de hauteur : Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La, Si.	<b>Cartes Silence (x 5)</b> Soupir (x 3), demi-pause (x 2).	<b>Cartes Reprise (x 3)</b> 

## Le jeu des cartes

Les joueurs peuvent se référer à tout instant aux *mémos* pages 5 et 6.

### Après une carte Rythme ...

Le joueur peut placer une carte **Rythme** identique.



Le joueur peut placer une carte **Note** composée du même rythme ou plusieurs cartes **Note** dont les valeurs additionnées équivalent au rythme en question.



Enfin, le joueur peut placer soit une carte **Silence**, soit une carte **Reprise**, soit une carte **Musicien**.

### Après une carte Hauteur ...

Le joueur peut placer une carte **Note** de même hauteur.



Le joueur peut placer une carte **Intervalle**.



Enfin, le joueur peut placer soit une carte **Silence**, soit une carte **Reprise**, soit une carte **Musicien**.

### Après une carte Note ...

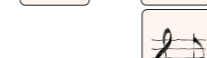
Le joueur peut placer une carte **Rythme** de même rythme.



Le joueur peut placer une carte **Hauteur** de même nom de hauteur.



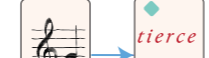
Le joueur peut placer une carte **Note** dont le rythme est identique.



Le joueur peut placer une carte **Note** de même nom de hauteur ou une carte **Note** dont la hauteur est conjointe c'est-à-dire, directement supérieure ou inférieure.

### Après une carte Note (suite) ...

Le joueur peut placer une carte **Intervalle**.



Enfin, le joueur peut placer soit une carte **Silence**, soit une carte **Reprise**, soit une carte **Musicien**.

### Après une carte Intervalle ...

Le joueur **doit** former un intervalle ascendant ou descendant de tierce, quarte ou quinte (se reporter au *mémo* page 6). Pour cela le joueur peut placer soit :



Une carte **Note** dont la hauteur correspond à l'intervalle demandé.



Une carte **Hauteur** dont la hauteur correspond à l'intervalle demandé.

Dans le cas où le joueur **ne peut pas** former l'intervalle :



Soit le joueur possède une carte **Musicien**, il doit alors la placer et cela le dédouane de former l'intervalle.

Soit le joueur ne possède pas de carte **Musicien**, il doit **piocher le nombre de cartes correspondant à l'intervalle**. S'il s'agit d'une tierce, le joueur pioche trois cartes, si c'est une quarte, il pioche quatre cartes et si c'est une quinte, cinq cartes. Lorsque l'intervalle n'a pas pu être honoré, ou recouvert d'une carte **Musicien**, le **joueur suivant devra l'honorer lui-même ou piocher** deux cartes.

### Après une carte Silence ...

Si c'est un soupir, le joueur qui suit passe son tour. Si c'est une demi-pause, les deux joueurs qui suivent passent leur tour. Toutes les cartes peuvent être jouées ensuite.



### Après une carte Reprise ...

La carte **Reprise** demande le changement de rotation du tour des joueurs à partir de celui qui la pose. Toutes les cartes peuvent être jouées ensuite.

### Après une carte Musicien...

Au moment de placer sa carte, le joueur indique quelle hauteur ou quel rythme le joueur suivant devra placer. Il demande par exemple «un La» ou «une croche». Si le joueur suivant ne peut pas jouer, il pioche et c'est au joueur d'après de placer la hauteur ou le rythme demandé, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la demande soit honorée. Le joueur, plutôt que de piocher, peut placer une autre carte **Musicien** et demander une autre hauteur ou un autre rythme.

### Interception

Lorsqu'un joueur possède une carte **Note** dont le nom et le rythme sont identiques à celle qui vient d'être posée, il peut la poser avant que le joueur dont c'est le tour ne pose sa carte. Ensuite le tour continue à partir du joueur qui a intercepté. Si le joueur commet une erreur dans son interception, le joueur dont c'était le tour lui donne, sans les montrer aux autres joueurs, deux cartes de son jeu.

## Mémo hauteurs

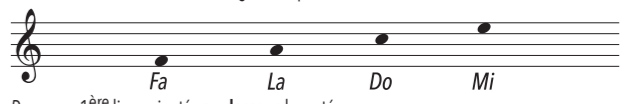


## Mémo hauteurs (suite)

Mi, Sol, Si, Ré, Fa : les notes **sur** les lignes, en partant du bas :



Fa, La, Do, Mi : les notes **entre** les lignes, en partant du bas :

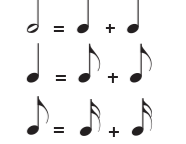


Do grave : 1<sup>ère</sup> ligne ajoutée **au-dessous** la portée,  
Sol aigu : 1<sup>er</sup> emplacement **au-dessus** de la portée,  
Ré grave : 1<sup>er</sup> emplacement **au-dessous** la portée :



## Mémo durées

(en binaire, mode du jeu)



## Mémo intervalles

simplifié

L'intervalle se comprend comme la distance entre deux hauteurs de son. Pour une tierce on compte trois noms de hauteur **en incluant la hauteur de départ** : à partir d'un Do, on compte Do, Ré, Mi. La tierce ascendante du Do est un Mi. Pour un intervalle descendant, on compte de la même manière : Do, Si, La. L'intervalle de tierce descendant est donc le La. Pour une quarte, on compte quatre notes et pour une quinte, on en compte cinq.