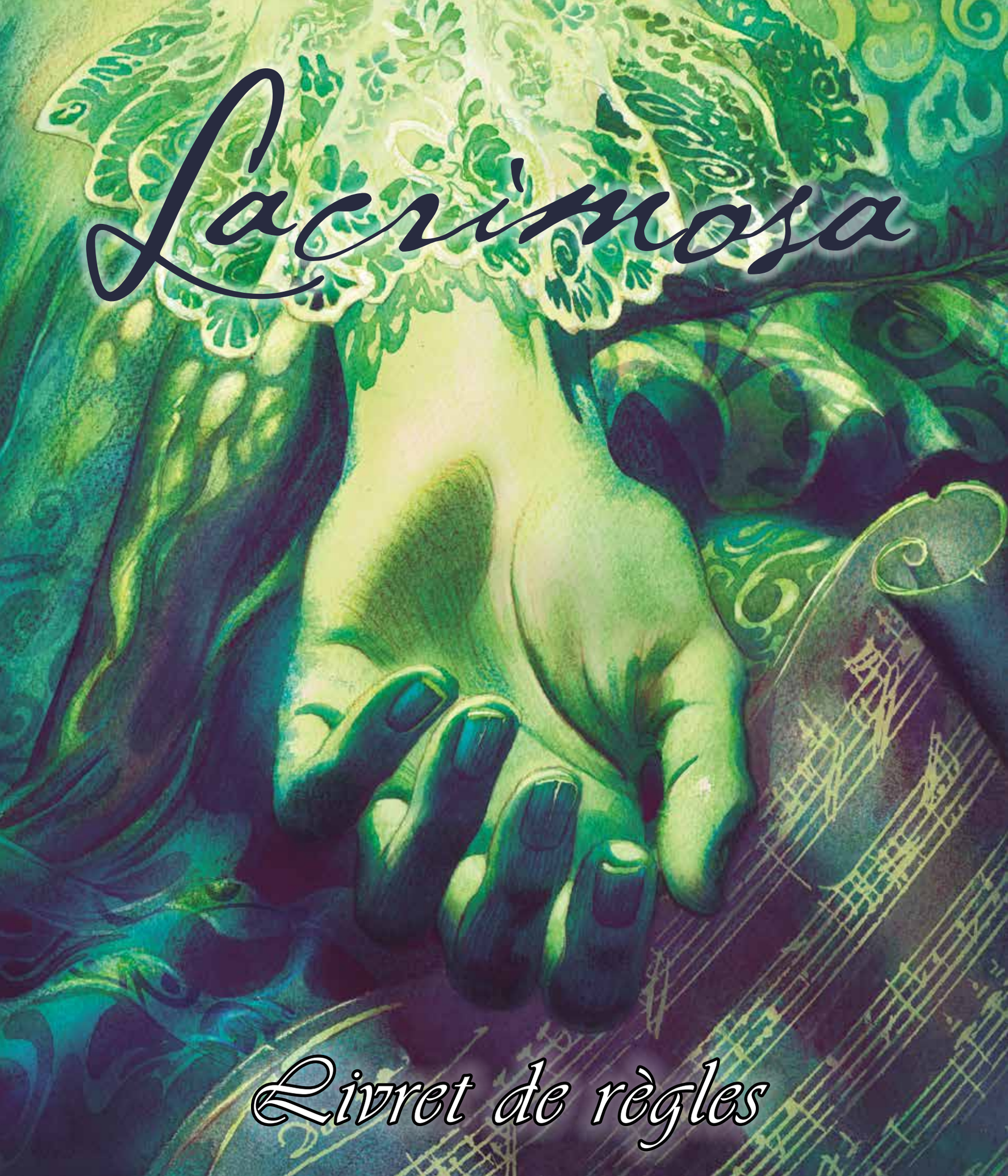

Lacrimosa
Livret de règles

Cher ami,

J'espère que cette lettre vous trouvera en pleine santé. Mon cœur essaie encore de se remettre, maintenant que mon cher Wolfgang nous a quittés. Que Dieu veille sur lui.

Comme vous l'avez si souvent accompagné et soutenu tout au long de sa vie, vous connaissez bien l'œuvre de mon mari. C'est pourquoi je m'enhardis à vous envoyer cette présente afin de solliciter votre collaboration. Comme vous le savez, mon mari a laissé derrière lui une version inachevée de son Requiem, et je crois qu'il ne serait que justice de parachever cette œuvre et d'honorer ainsi la gloire de notre Seigneur. Je connais les disciples de Mozart, mais j'ai honte d'admettre que ma situation financière reste précaire. Ce n'est que grâce à l'aide de mécènes comme vous, qui nous ont si généreusement aidés tout au long de ces années de joie et de difficultés, que j'aurai l'espoir de mener à son terme la dernière grande œuvre de mon époux, feu Wolfgang Amadeus Mozart.

En outre, j'aspire également à laisser derrière moi un ouvrage qui relate la vie de mon défunt mari. Peut-être seriez-vous disposé à me rencontrer au Café Herzog, à Vienne, pour me narrer et partager votre point de vue sur vos expériences avec Wolfgang, afin qu'elles soient préservées pour la postérité ? J'organise des rencontres avec tous les plus importants mécènes de mon mari et il serait inexcusable pour moi de poursuivre sans les commentaires d'une personne de votre envergure.



C'est pourquoi je me permets d'ainsi vous solliciter. J'espère que vous excuserez mon impudence, et que l'intention portée par cette lettre ne sera pas mal interprétée, car mon seul désir demeure que l'œuvre de mon époux bien-aimé et la contribution que vous y avez tous apportée soient respectueusement achevées et portées à la connaissance de tous. J'attends avec impatience votre réponse.

Sincèrement vôtre,
Constanze Mozart

En décembre 1791, sur son lit de mort, Wolfgang Amadeus Mozart, alors âgé de 35 ans, a écrit les huit dernières mesures de sa vie : le *Lacrimosa* du *Requiem en ré mineur*. Sa veuve, Constanze, a décidé de contacter jusqu'à quatre des plus généreux mécènes du défunt musicien afin de l'aider à enrôler les bons compositeurs pour prolonger l'écriture et achever l'œuvre.

Ce jeu raconte l'histoire de ces rencontres que Constanze a (peut-être) eues avec les mécènes de Mozart après sa mort. Les joueurs de *Lacrimosa* incarnent les mécènes du compositeur qui, à travers une série d'entretiens, racontent leurs voyages à travers l'Europe et les opus qu'ils ont financés, et acceptent de soutenir de leurs subsides les musiciens qui collaboreront à l'achèvement du *Requiem*. Tous ces souvenirs sont racontés du point de vue subjectif du narrateur, et plus les parties du *Requiem* sont financées, plus les notes biographiques de chaque mécène deviennent spectaculaires et intrigantes. Les mécènes parrainent l'écriture afin que l'œuvre ultime de Mozart puisse être achevée. Mais bien entendu, chacun aspire à rendre sa part de l'histoire aussi impressionnante que possible, afin d'être vu dans les mémoires de Constanze comme le mécène le plus important du génie musical, génie déjà reconnu comme éternel par ses propres contemporains.

Une partie de *Lacrimosa* se déroule en cinq manches, chacune d'elles correspondant à une période différente de la vie du compositeur, au cours desquelles les joueurs jouent leurs tours. À votre tour, vous devez choisir quelles cartes jouer pour effectuer des actions et quelles cartes utiliser pour acquérir des points d'histoire pour la manche suivante. Parallèlement, la participation active au financement de la composition du *Requiem* vous procure des avantages qui vous aident à donner vie au récit de vos expériences.

Grâce à vos activités de mécène, vous accumulez des gratifications, sous forme de points de victoire (PV), de différentes manières :

- grâce aux opus que vous avez commandés au compositeur, que vous pourrez ensuite faire interpréter ou vendre ;
- en vous remémorant les moments partagés avec le génie et en ajoutant ces souvenirs à votre paquet personnel de cartes ;
- en vous remémorant les voyages que vous avez effectués aux côtés de Mozart dans les différentes villes et cours royales d'Europe ;
- en aidant Constanze à terminer le *Requiem* inachevé.

À la fin de la cinquième manche, la partie s'achève et le mécène ayant cumulé le plus de points de victoire remporte la partie.

Matériel I



1 plateau principal



4 plateaux individuels



4 tuiles Aide de jeu



1 marqueur Premier joueur



4 marqueurs Score



Argent
10 pièces de 5 ducats
et 20 pièces de 1 ducat



45 marqueurs Point d'histoire
(15 marqueurs Talent de Mozart,
15 marqueurs Voyage et
15 marqueurs Composition)



1 marqueur Voyages de Mozart



4 marqueurs *Requiem* génériques
(couleur neutre)



5 cartes Constanze et 10 marqueurs Constanze



40 cartes de départ
(10 pour chacun des 4 joueurs)
Chaque joueur reçoit une main de départ : 1 opus et 9 souvenirs.



4 tuiles Portrait de compositeur



48 marqueurs Joueur (12 par joueur)
(7 marqueurs *Requiem*, 3 cubes Point d'histoire, 1 marqueur Finances et 1 blason)



11 cartes Soliste
pour le mode solo
(voir page 19)



60 tuiles Compositeur
(16 Eybler, 15 Stadler, 16 Süßmayr,
13 Freystädtler)
Ces tuiles représentent les compositeurs qui aideront à terminer le Requiem.



15 tuiles Ville
Mozart s'est rendu dans de nombreuses villes d'Europe pour faire interpréter ses œuvres ou pour rendre visite à des confrères afin d'apprendre et de partager des expériences.



34 cartes Souvenir
Elles représentent vos souvenirs des moments passés avec Mozart. Elles vous permettent d'effectuer des actions et de gagner des points de victoire et des points d'histoire.



46 cartes Opus
Elles représentent le travail du maestro que vous pouvez financer tout au long de sa vie.



15 tuiles Bonus de période
(3 pour chacune des 5 périodes)
Ces tuiles marquent le passage d'une période de la vie de Mozart à la suivante et indiquent le bonus qui est actif pendant la manche en cours.



16 tuiles Cour royale
Il n'est pas aisé de susciter l'attention des plus importantes cours d'Europe, mais y parvenir en vaut toujours la chandelle.

II Mise en place

1. Placez le plateau principal au centre de la table.

2. Placez le marqueur Voyages de Mozart à Salzbourg (Salzburg), sur la carte au centre du plateau.

3. Séparez les cartes de départ du reste du paquet et mettez-les de côté. Triez ensuite le reste des cartes Opus et des cartes Souvenir afin de former cinq paquets en fonction de leur période (manche). Dans une partie à **2 joueurs**, retirez aléatoirement 2 cartes Opus et 2 cartes Souvenir de chaque période. Dans une partie à **3 joueurs**, retirez aléatoirement 1 carte Opus et 1 carte Souvenir de chaque période. Mélangez ensuite le paquet de chaque période séparément et placez les cinq paquets de cartes, face cachée, à côté du plateau.

4. Prenez aléatoirement 1 tuile Bonus pour chacune des périodes et placez-les, face Récompense cachée, sur le dessus du paquet de cartes correspondant. Rangez les tuiles Bonus restantes dans la boîte, sans les consulter.

5. Empilez les cinq paquets chronologiquement, de façon à avoir la période 5 en dessous et la période 1 au sommet.

6. Placez la première tuile Bonus, face visible, sur l'emplacement Bonus de période du plateau. Révélez ensuite les 7 premières cartes du paquet en les plaçant sur les emplacements longeant le bord supérieur du plateau. Placez-les de façon à ce que les cartes Opus recouvrent la partie inférieure de leur emplacement et que les cartes Souvenir recouvrent la partie supérieure.

7. Choisissez 2 des 4 compositeurs pour jouer la partie et rangez les 2 autres dans la boîte. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser Eybler et Stadler. Vous pouvez également les choisir aléatoirement en plaçant les tuiles Portrait face cachée et en choisissant au hasard deux d'entre elles. Placez les tuiles Portrait des deux compositeurs choisis sur les emplacements les plus à gauche de la zone *Requiem* du plateau. Prenez ensuite toutes les tuiles Compositeur correspondant à chacun d'eux.

8. Mélangez les cartes Constanze et piochez-en 1 au hasard. Placez les marqueurs Constanze de sorte qu'ils recouvrent les fragments du *Requiem* indiqués sur cette carte, en tenant compte du nombre de joueurs. Rangez dans la boîte les cartes et les marqueurs Constanze non utilisés.

9. Mélangez les tuiles Cour royale et placez aléatoirement 3 d'entre elles sur les emplacements correspondants du plateau principal, en veillant à ce que la face avec le cadre doré soit cachée. Laissez les tuiles restantes dans leur pile sur le plateau.





Dans une partie à **2 joueurs**, retirez toutes les tuiles Compositeur marquées de 3 ou 4 points et rangez-les dans la boîte. Dans une partie à **3 joueurs**, retirez seulement celles marquées de 4 points. À 4 joueurs, vous utilisez toutes les tuiles.

Placez les tuiles conservées pour chaque compositeur sur l'emplacement correspondant à leur mouvement : empilez-les, portrait face cachée, dans l'ordre croissant de leur coût (les plus chères en dessous de chaque pile). Placez toutes les tuiles appartenant au même compositeur sur une même rangée. Ainsi, chaque compositeur est toujours identifié par un même symbole : une croche ♪ ou deux doubles croches ♬.

10 Mélangez les tuiles Ville et placez-les aléatoirement sur les emplacements correspondants du plateau principal, en veillant à ce que la face avec le cadre doré soit cachée. Laissez les tuiles restantes dans leur pile sur le plateau.

11 Disposez les pièces et les marqueurs Point d'histoire à côté du plateau, à portée de tous les joueurs.

12 Donnez à chaque joueur un plateau individuel et une tuile Aide de jeu, qu'il place dans l'emplacement correspondant de son plateau.



13 Chaque joueur place son blason en haut à gauche de son plateau individuel (face « +50 » cachée), et prend la carte Opus et les 9 cartes Souvenir de départ qui correspondent à son blason. Il les place près de son plateau individuel. Chaque joueur place ensuite les 7 marqueurs *Requiem* de sa couleur sur les cases Instrument de son plateau individuel et 1 marqueur *Requiem* de couleur neutre sur la case Instrument Cuivres (celle tout en haut).

14 Chaque joueur place ses cubes Point d'histoire sur la case « 2 » de chaque piste Points d'histoire de son plateau individuel et place son marqueur Finances sur la case 2 ducats de sa piste Finances.

15 Désignez aléatoirement un premier joueur : il reçoit le marqueur Premier joueur (diapason). Le jeu se déroule dans le sens horaire.

16 Chaque joueur reçoit des ducats et place son marqueur Score sur la piste Scores du plateau principal en fonction de sa place dans l'ordre du premier tour :

1er joueur : 10 ducats + 0 PV
(il laisse son marqueur Score hors du plateau)

2e joueur : 11 ducats + 0 PV
(il laisse son marqueur Score hors du plateau)

3e joueur : 10 ducats + 1 PV

4e joueur : 11 ducats + 1 PV

17 Chaque joueur mélange ses cartes Souvenir de départ et place le paquet obtenu, face cachée, à côté de son plateau individuel. Enfin, chaque joueur pioche 4 cartes de son paquet personnel pour constituer sa main de départ.

III Éléments du jeu

Vous trouverez ci-dessous une explication détaillée du matériel de jeu.

PLATEAU PRINCIPAL

Tout le monde, des rois aux simples roturiers, est ému par la musique de Mozart dès lors qu'elle est interprétée. Ses mécènes cherchent à rendre justice à sa mémoire en finançant l'écriture de la messe des morts du maestro autrichien et en se remémorant les expériences qu'ils ont partagées avec lui.

Le plateau principal est l'élément central du jeu et se compose des éléments suivants :



1 Rangée de cartes Opus et Souvenir

Les cartes Opus doivent être placées de manière à couvrir le bord inférieur de leur emplacement, tandis que les cartes Souvenir doivent couvrir son bord supérieur. Ces emplacements peuvent être associés à un coût (ou à une récompense) en points d'histoire Talent de Mozart, d'autres types de points d'histoire et/ou des ducats, que vous devez ajouter au coût des cartes avant de les prendre (voir les actions « Documenter des souvenirs » et « Commander un opus », page 14).

2 Paquet de cartes

Le paquet de cartes est divisé en différentes périodes par les tuiles Bonus de période.

3 Emplacement des tuiles Bonus de période

C'est ici que vous placez la tuile Bonus de période de la période en cours afin que la récompense obtenue par les joueurs à la fin de la manche soit visible de tous.

4 Piste Scores

Chaque joueur fait avancer son marqueur Score au fur et à mesure qu'il gagne des PV. Si un joueur dépasse 50 PV, il retourne le blason de son plateau individuel face « +50 » visible et reprend le décompte de ses PV depuis le début de la piste. S'il dépasse à nouveau la dernière case, il retire simplement son blason de son plateau individuel et recommence au début de la piste.

5 Carte de l'Europe centrale

Les joueurs peuvent investir des ducats et des points d'histoire Voyage pour se remémorer les voyages de Mozart à travers l'Europe et ses représentations au sein des cours et des théâtres les plus importants de l'époque. Ces représentations apportaient gloire et argent au musicien, mais également à ses mécènes (voir l'action « Voyage », page 15). Au début de la partie, les emplacements Cour royale et Ville sont remplis aléatoirement de tuiles Cour royale et Ville, respectivement. Les piles de tuiles Cour royale et Ville qui ne sont pas en jeu sont placées sur leurs emplacements respectifs 5a.

6 *Requiem*

Cette partition inachevée nous ramène à l'époque actuelle des mécènes, après que Mozart est passé de vie à trépas. Dans cette partie du jeu, les mécènes doivent aider Constanze et investir dans le travail d'autres compositeurs qui aideront à compléter les parties du *Requiem* que Mozart n'a pas pu terminer (voir l'action « *Requiem* », page 15). Le *Requiem* de Mozart est divisé en cinq sections appelées « mouvements ». Chaque mouvement comprend des partitions pour au moins deux familles d'instruments différentes. Le *Requiem* est représenté par les mouvements suivants : 1 *Kyrie*, 2 *Sequentia*, 3 *Offertorium*, 4 *Sanctus* et 5 *Agnus Dei*. Chaque mouvement indique les instruments pour lesquels des partitions doivent encore être composées, bien que certaines soient couvertes par les marqueurs de Constanze en début de partie, en fonction du nombre de joueurs. Un mouvement est complet dès que la partition de chaque instrument est écrite.

Lorsque vous financez un compositeur avec l'action *Requiem*, vous choisissez une partition d'instrument dans l'un des mouvements et placez votre marqueur *Requiem* sur la case correspondante du plateau principal. Vous ne pouvez choisir qu'une case vide. S'il n'y a pas de case vide correspondante, vous devez choisir un autre instrument ou un autre mouvement.

La partie inférieure de cette section du plateau comporte des emplacements sur lesquels sont placées les tuiles Compositeur pour chaque mouvement du *Requiem*. Les croches ♪ et les doubles croches ♫ identifient chaque compositeur et les récompenses (plus ou moins importantes) pour leurs contributions à l'opus.

PLATEAUX INDIVIDUELS

Votre plateau individuel représente votre histoire, qui, au fil de nombreuses années de mécénat, reflète le temps que vous avez passé avec Mozart et votre participation au financement actuel du Requiem. Il comprend vos souvenirs, les opus que vous avez commandés, les investissements consentis dans les voyages et autres représentations dans les théâtres et cours d'Europe. Il constitue une référence très utile pour raconter vos expériences à Constanze.

Chaque joueur organise les cartes qu'il joue au cours de chaque manche sur son plateau individuel et utilise ce dernier pour suivre ses points d'histoire et ses finances :



1 Rangée Expériences
Emplacements pour jouer des cartes permettant d'effectuer des actions. Ces emplacements rappellent le nombre de cartes que vous devez piocher dans votre paquet à la fin de chaque tour.

2 Rangée Histoires
Emplacements pour jouer des cartes permettant d'obtenir des points d'histoire.

3 Pistes Points d'histoire
Permettent de suivre l'évolution de vos points d'histoire. Si vous devez déplacer un cube au-delà de la limite maximale de sa piste, vous recevez à la place 1 ducat de la banque pour chaque case au-delà de la limite.

4 Réserve personnelle
Placez votre argent et vos éventuels marqueurs Point d'histoire dans cet emplacement.

5 Aide de jeu et rappel des actions gratuites (page 13).

6 Piste Finances
Si vous devez déplacer le marqueur au-delà de la limite maximale de cette piste, vous recevez à la place 2 PV pour chaque case au-delà de la limite.

7 Cases Instrument
Lorsque vous retirez des marqueurs *Requiem* de cette zone pour les placer sur le plateau principal, vous obtenez la récompense indiquée sur la case que vous avez vidée. Vous devez ensuite remplir la case vacante avec la tuile Compositeur que vous avez choisie. Certaines de ces tuiles peuvent octroyer des récompenses qui se déclenchent à différents moments de la partie.

8 Paquet de cartes Souvenir et de cartes Opus
Conservez-les près de votre plateau individuel.

CARTES

Vous pouvez obtenir des cartes Souvenir et des cartes Opus en utilisant les actions « Documenter des souvenirs » et « Commander un opus », comme détaillé page 14.

CARTES SOUVENIR

Partager des moments de vie aux côtés de Mozart, c'était vivre l'histoire à la première personne. On pouvait être en présence de la noblesse, rencontrer des gens de tous horizons, et on profitait de tout ce que la vie avait à offrir, des fêtes les plus anodines à l'extase la plus spirituelle.

Ces cartes représentent les passages que les mécènes ont notés dans leur journal intime relatifs aux engagements, aux voyages et, plus généralement, aux expériences qu'ils ont partagées avec le compositeur. Au fil du temps, ces cartes sont devenues les preuves historiques qui nous aident à retracer et à comprendre le cours de la vie de Mozart. Ces cartes constituent le paquet personnel avec lequel vous jouez. Vous pouvez l'améliorer en utilisant l'action « Documenter des souvenirs ».



Les cartes Souvenir comportent les éléments suivants :

1 **Récompense**
Lorsque vous jouez une carte Souvenir dans la rangée Expériences de votre plateau individuel, vous recevez la récompense indiquée en haut de la carte. La récompense peut être de l'argent et/ou une progression sur une piste Points d'histoire de votre plateau individuel. Certaines cartes Souvenir n'octroient pas de récompense.

2 **Actions**
Ces icônes indiquent les actions que vous pouvez effectuer (dans l'ordre de votre choix) lorsque vous jouez cette carte dans la rangée Expériences de votre plateau individuel (voir « Actions », page 14).

3 **Période**
Ces icônes indiquent la période à laquelle la carte appartient. Elles facilitent le tri des cartes lors de la mise en place. Les cartes Souvenir de départ de chaque couleur indiquent le blason du joueur à la place.

4 **Points d'histoire**
Ces icônes indiquent les points d'histoire et/ou de victoire que vous gagnez au cours de la phase d'entretien (page 16) lorsque vous jouez cette carte dans la rangée Histoires de votre plateau individuel.

CARTES OPUS

L'héritage musical de Mozart, avec plus de 620 œuvres signées, fait de lui l'un des compositeurs les plus prolifiques de l'histoire. Il recevait constamment des commandes, et la gestion de son héritage musical est un élément clé de votre réussite en tant que mécène.

Commander ces opus à Mozart a un coût, mais ils vous permettent, en contrepartie, de gagner en prestige. De plus, si vous les faites interpréter ou si vous les revendez, vous recevrez d'autres avantages et récompenses (voir l'action « Faire interpréter ou vendre un opus », page 14).



Les cartes Opus comportent les éléments suivants :

1 **Coût**
Ces cartes ne peuvent être obtenues qu'avec l'action « Commander un opus » (page 14). En plus du coût indiqué sur l'emplacement occupé par la carte sur le plateau principal, vous devez également vous acquitter du coût, en ducats et/ou en points d'histoire Talent de Mozart, indiqué sur la carte elle-même.

2 **Récompense immédiate**
Les cartes Opus vous rapportent des PV immédiats que vous gagnez dès que vous faites l'acquisition de la carte.

3 Titre
Le nom et le type d'opus, ainsi que l'année de sa composition.

4 Type
Il existe 4 types différents de cartes Opus :

 Opéra  Musique religieuse  Symphonie  Musique de chambre



Les quatre cartes Opus de départ sont illustrées du portrait de Maria Anna Mozart, la sœur de Wolfgang Amadeus. Elle-même compositrice, elle a vu sa carrière ignorée uniquement parce qu'elle était une femme à l'époque, mais elle a fortement influencé les années d'apprentissage de son jeune frère.

5 Période
Indique la période à laquelle appartient la carte. Cela facilite le tri des cartes lors de la mise en place ainsi que le calcul des faveurs royales en fin de partie. Les quatre cartes Opus de départ indiquent le blason du joueur à la place.

6 Faire interpréter
Le coût à payer et la récompense obtenue chaque fois que cet opus est joué en utilisant l'action « Faire interpréter » (page 14).

7 Vendre
Le coût à payer et la récompense obtenue lorsque cet opus est vendu en utilisant l'action « Vendre » (page 14).

Attention : Lorsqu'ils sont vendus, les opus sont retirés de la partie et ne sont pas pris en compte dans le décompte des PV octroyés par les tuiles Cour royale.

TUILES

L'arrivée de Mozart dans une ville était un événement unique dans une vie. Tout le monde voulait le rencontrer et le vin coulait à flots, des cours fréquentées par les nobles jusqu'aux tavernes les plus modestes. Le génie avait de nombreuses raisons de voyager, mais le transport, le logement et les autres dépenses n'étaient guère bon marché. Le rôle des mécènes était vital pour permettre au musicien d'effectuer ces nombreux voyages.

TUILES BONUS DE PÉRIODE

Ces tuiles marquent le passage du temps et indiquent quel bonus est actif pendant la manche en cours. Elles sont intégrées au paquet, intercalées entre les cartes des différentes périodes. Au début de chaque manche (période), la tuile correspondante est placée sur le plateau principal afin d'indiquer à tous les joueurs le bonus qu'ils reçoivent en fonction des actions effectuées au cours de la phase principale de cette manche.

Les tuiles Bonus de période comportent les éléments suivants :



1 Période
Cette partie de la tuile indique le numéro et les dates de la période à laquelle elle appartient. Cela facilite leur tri lors de la mise en place.

2 Illustration

3 Récompense
L'icône d'action et les récompenses qui lui sont associées lors de la phase d'entretien (page 16). Vous recevez la récompense pour chaque icône de l'action indiquée visible sur les cartes que vous avez jouées dans la rangée Expériences de votre plateau individuel.

TUILES COUR ROYALE

Mozart a passé la moitié de sa vie à côtoyer des rois, des empereurs et des évêques. En fait, alors qu'il n'était encore qu'un enfant, l'impératrice Marie-Thérèse d'Autriche l'a fait asseoir sur ses genoux pour pouvoir lui donner un baiser, tant elle appréciait la musique que le jeune Amadeus avait jouée pour elle.

Il est difficile d'attirer l'attention des puissants dans les cours les plus importantes d'Europe, mais le bénéfice potentiel en vaut la chandelle. Ces tuiles sont obtenues en utilisant l'action « Voyage » (page 15). Les joueurs les conservent dans leur zone de jeu jusqu'à ce que les PV qu'elles rapportent soient décomptés à la fin de la partie.

Les tuiles Cour royale comportent les éléments suivants :



1 Coût
Pour obtenir une tuile Cour royale, vous devez payer un coût en points d'histoire Voyage.

2 Récompense immédiate
Lorsque vous obtenez la tuile, vous gagnez immédiatement les PV, les ducats et/ou les marqueurs Point d'histoire indiqués.

3 Cadre doré
L'une des faces de chaque tuile présente un cadre de couleur dorée. Lorsque cette face est visible, la récompense immédiate qu'elle offre est plus généreuse.

4 Récompense de fin de partie
Vous recevez des PV en fin de partie pour les opus que vous avez financés ou pour votre participation à l'achèvement du *Requiem* (voir « Tuiles Cour royale collectées », page 17).

TUILES VILLE

Le fait d'être à la cour était peut-être quelque chose d'habituel pour Mozart, mais même en tant que jeune compositeur à succès, son manque de diplomatie et son caractère enfantin ont souvent joué contre lui. Heureusement, il trouvait toujours des excuses pour s'absenter de la cour et visiter d'autres villes, pour tout voir, des théâtres les plus bruyants et les plus humbles aux églises grandes et petites, tous les endroits où il pouvait élever son esprit avec la musique ou poursuivre le dernier objet de son amour.

Les tuiles Ville comportent les éléments suivants :



1 Coût
Pour atteindre une ville, vous devez payer un coût en points d'histoire Voyage et/ou en points d'histoire Talent de Mozart.

2 Récompense immédiate
Lorsque vous obtenez la tuile, vous recevez immédiatement les marqueurs Point d'histoire, les actions supplémentaires (qui peuvent être effectuées immédiatement, en payant les coûts correspondants), les ducats et/ou les PV indiqués. Une fois la récompense obtenue, défaussez la tuile à côté du plateau principal.

3 Cadre doré
L'une des faces de chaque tuile présente un cadre de couleur dorée. Lorsque cette face est visible, la récompense immédiate qu'elle offre est plus généreuse.

TUILES COMPOSITEUR

Après la mort du génie musical, sa veuve Constanze, avec l'aide des mécènes de son mari, s'est consacrée à commander à des compositeurs de confiance les mouvements du Requiem que Mozart n'avait pas pu terminer. Franz Jakob Freystädtler, Joseph Eybler et Franz Xaver Süßmayr ont tous été des disciples et des élèves privilégiés de Mozart. Sans oublier l'abbé Maximilian Stadler, qui était un ami intime de Mozart et de Haydn.

Les tuiles Compositeur comportent les éléments suivants :



1 Nom et portrait
Le nom et le portrait du compositeur apparaissent au dos de la tuile, tandis que l'autre face ne comporte que son nom en guise de rappel.

2 Mouvement
Les tuiles Compositeur sont réparties sur les différents mouvements du *Requiem* que vous pouvez composer.

3 Coût
Pour permettre au compositeur d'écrire une partition afin de compléter le *Requiem*, vous devez payer un coût en ducats, en points d'histoire Composition et, éventuellement, en abaissant votre marqueur sur votre piste Finances.

4 Récompense immédiate
Vous recevez immédiatement la récompense indiquée sur la tuile, puis vous devez placer la tuile, face cachée, dans la case Instrument de votre plateau individuel que vous venez de vider.

5 Récompenses récurrentes
Certaines tuiles Compositeur octroient une récompense récurrente qui est obtenue à certains moments de la partie. Elle est indiquée au dos de la tuile. Le symbole ∞ au recto de la tuile rappelle la présence de ce bonus.

Il existe trois types de récompenses récurrentes :

- **Récompenses *Sequentia* :** Elles octroient 1 progression sur la piste Points d'histoire indiquée pendant la phase d'entretien.
- **Récompenses *Offertorium* :** Elles octroient des PV chaque fois que vous commandez, faites interpréter ou vendez une carte Opus du type indiqué.
- **Récompenses *Agnus Dei* :** Chaque fois que vous effectuez une action du type indiqué, vous pouvez effectuer cette même action une fois supplémentaire (en payant normalement tous les coûts associés).

6 Nombre de joueurs
Certaines tuiles présentent des points sur leur recto. Ils servent à indiquer les tuiles à retirer lors de la mise en place (étape 7) selon le nombre de joueurs.



La joueuse bleue effectue une action **Requiem**, *commandant à Eybler la section Percussions de la* **Sequentia**. *Elle déplace son pion sur le plateau principal, paie le coût d'Eybler et place sa tuile Compositeur (face Portrait visible) sur son plateau individuel. Désormais, elle obtient une progression sur sa piste Points d'histoire Voyage lors de la phase d'entretien.*

IV Déroulement du jeu

Constanze a pris place près de la cheminée d'un café viennois populaire. Le thé refroidit alors qu'elle attend ceux qui ont soutenu financièrement Mozart pendant les nombreuses années de sa carrière. Elle cherche à documenter chaque moment de sa vie, chaque anecdote sur son mari, et les mécènes sont flattés de l'impressionner par leurs récits.

Chaque partie de *Lacrimosa* se déroule en 5 manches (appelées périodes) qui retracent les différentes étapes de la création artistique de Mozart. Les joueurs jouent à tour de rôle (en interagissant via le plateau principal, les cartes et leur plateau individuel) dans le but de tisser une histoire qui leur assurera une place dans la postérité du compositeur en tant que principaux commanditaires, et d'ainsi remporter la partie. Chaque manche est divisée en une phase principale, au cours de laquelle les joueurs jouent leurs tours (4 tours par manche), et une phase d'entretien.

1 PHASE PRINCIPALE

Au début de chaque manche, tous les joueurs piochent simultanément des cartes Souvenir dans leur paquet personnel jusqu'à avoir 4 cartes en main. À l'exception du premier tour de la partie, les joueurs commencent chaque manche avec 1 carte restante de la manche précédente.

Au cours de la partie, vous jouez à partir de votre paquet personnel de 9 cartes Souvenir. Chaque fois que vous devez piocher une carte, piochez-la toujours dans votre paquet personnel. Lorsque vous défaussez des cartes au cours de la partie, rangez-les définitivement dans la boîte (dans une défausse commune). Attention : à tout moment de la partie, vous ne disposez que de 9 cartes Souvenir. Vous pourrez vous débarrasser des cartes Souvenir les plus faibles de votre paquet au cours de la partie en les remplaçant par de meilleures cartes, mais vous aurez toujours précisément 9 cartes dans votre paquet.

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce qu'ils aient tous joué quatre tours. Ils passent ensuite à la phase d'entretien, puis à la manche suivante.

2 TOURS DES JOUEURS

À votre tour, vous devez jouer 2 cartes de votre main et les glisser dans votre plateau individuel (page 7) :

A Une carte est placée dans la rangée Expériences, en haut de votre plateau.

Cette carte détermine les actions que vous pouvez effectuer ce tour-ci (voir « Actions », pages 14 et 15). Si la carte indique plusieurs actions, vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix. Si la carte indique une récompense dans sa partie supérieure, vous recevez également cette récompense lorsque vous la jouez (voir « Cartes Souvenir », page 8).

B L'autre carte est placée dans la rangée Histoires, au bas de votre plateau, dans l'emplacement situé à la verticale de la carte que vous avez jouée dans la rangée Expériences. Cette carte vous rapportera des points d'histoire pour la manche suivante (voir « Phase d'entretien », page 16).



Une fois les 2 cartes posées, résolvez l'action (ou les actions) de la carte que vous avez placée dans la rangée Expériences.



Ensuite, si vous avez effectué l'action « Documenter des souvenirs » ou « Commander un opus », décalez vers la droite les cartes restant en haut du plateau principal afin de combler les emplacements vides, puis remplissez les emplacements vacants avec de nouvelles cartes piochées du paquet. Si la tuile Bonus de période suivante apparaît, ne remplissez pas les emplacements vides restants avant le début de la manche suivante (voir « Phase d'entretien », page 16).

Enfin, piochez des cartes de votre paquet jusqu'à en avoir 4 en main. **Exception** : À la fin de votre troisième tour de chaque manche, vous ne piochez qu'une seule carte (car c'est la dernière de votre paquet). Vous jouez votre dernier tour de chaque manche avec seulement 3 cartes, et terminez la manche avec 1 carte en main.

POINTS D'HISTOIRE

Au cours de la partie, vous gagnez des points d'histoire de 3 types : Talent de Mozart, Voyage et Composition. Ces points d'histoire vous aident à raconter votre histoire à Constanze et, plus concrètement, vous permettent de payer pour vos actions dans le jeu.

Selon la façon dont vous les gagnez, les points d'histoire peuvent être représentés sous forme de marqueurs ou en avançant le cube de la piste Points d'histoire correspondante sur votre plateau individuel. Lorsque vous dépensez des points d'histoire, vous pouvez utiliser les marqueurs et/ou ajuster la valeur de vos pistes Points d'histoire, et ce dans la combinaison de votre choix. Mais n'oubliez pas que lors de la phase d'entretien, vos pistes Points d'histoire sont toutes remises à zéro, tandis que vos marqueurs Point d'histoire sont conservés d'une manche à l'autre.



Dépensez 2 points d'histoire Talent de Mozart en remettant des marqueurs dans la réserve commune ou en reculant votre marqueur sur cette piste, dans n'importe quelle combinaison des deux.



Avancez de 2 cases sur votre piste Points d'histoire Voyage.



Gagnez 1 marqueur Point d'histoire Composition.

FACULTATIF

À tout moment lors de votre tour, vous pouvez échanger :



3 ducats contre 1 marqueur Point d'histoire de votre choix ;



1 marqueur Point d'histoire contre 1 ducat.

Après avoir mis vos cartes en jeu, mais avant d'effectuer toute action :



Au lieu de recevoir une récompense et d'effectuer toute action indiquée sur la carte Souvenir que vous avez jouée, vous pouvez prendre dans la banque autant de ducats que le numéro de la période en cours (indiqué sur la tuile Bonus de période sur le plateau). Vous pouvez choisir cette option si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas utiliser les actions de la carte que vous venez de jouer.

ARGENT

La banque est située à côté du plateau principal. Au cours de la partie, vous recevez de l'argent de la banque ou vous lui en versez. Les joueurs n'échangent jamais d'argent entre eux pendant la partie. À tout moment, vous pouvez échanger 5 pièces d'un ducat contre 1 pièce de cinq ducats et inversement.



1 ducat



5 ducats

ACTIONS

Voyons en détail les cinq actions indiquées sur les cartes Souvenir.

DOCUMENTER DES SOUVENIRS

Relisez un passage de votre journal intime relatant une expérience que vous avez vécue aux côtés du génie.



- Choisissez 1 carte Souvenir du plateau principal.
- Payez son coût en ducats et en points d'histoire (comme indiqué par l'emplacement que la carte occupe sur le plateau).
- Défaussez la carte que vous avez placée dans votre rangée Histoires (en bas) et remplacez-la par la carte que vous venez d'acheter.
- Faites glisser vers la droite les cartes de la rangée sur le plateau, puis remplissez l'emplacement vide.

COMMANDER UN OPUS

Mozart était un compositeur très prolifique qui a écrit plus de 620 opus différents au cours de sa courte vie. À plusieurs reprises, vous lui avez demandé de composer de nouveaux opus pour vous, moyennant honoraires. Chacune de ces commandes vous permet de renforcer votre prestige en tant que mécène de son génie.

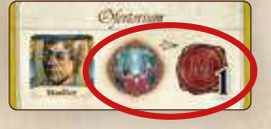


- Choisissez 1 carte Opus du plateau principal.
- Payez le coût en ducats et en points d'histoire Talent de Mozart indiqué en haut de la carte, plus tout coût supplémentaire indiqué par l'emplacement que la carte occupe sur le plateau. Placez la carte Opus devant vous.
- Gagnez les PV indiqués sur la carte.
- Gagnez des PV supplémentaires si l'une des tuiles Compositeur que vous avez sur votre plateau individuel correspond au type d'opus que vous venez de commander.
- Faites glisser vers la droite les cartes de la rangée sur le plateau, puis remplissez l'emplacement vide.

FAIRE INTERPRÉTER OU VENDRE UN OPUS

Une fois la partition livrée, vous avez tout à fait le droit d'en tirer profit, en partageant le talent de Mozart avec tous ceux qui sont prêts à en payer le prix.





- Choisissez une carte Opus que vous avez devant vous et que vous n'avez pas encore utilisée lors de cette manche (que vous n'avez pas inclinée) et décidez si vous souhaitez faire interpréter ou vendre cet opus.
- Payez le coût en points d'histoire Talent de Mozart, selon votre choix :



Si vous avez choisi de le **faire interpréter**, vous gagnez l'argent indiqué sur la carte et vous devez ensuite incliner la carte en la faisant pivoter de 90° afin d'indiquer que vous ne pouvez plus faire interpréter ou vendre cette carte au cours de cette manche.



Si vous avez choisi de **vendre** l'opus, mettez à jour votre piste Finances et votre marqueur Score selon les valeurs indiquées sur la carte. Puis, défaussez la carte (vous ne pouvez plus la faire interpréter ni la vendre).

- Gagnez des PV supplémentaires si l'une des tuiles Compositeur que vous avez sur votre plateau individuel correspond au type d'opus que vous venez de faire interpréter ou de vendre.

VOYAGE

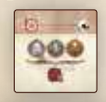
Mozart a visité les principales cours d'Europe pour se produire devant la noblesse et l'élite. Il s'est également rendu dans des théâtres, des monastères, et a rencontré des confrères dans les différentes villes du Vieux Continent, parfois pour gagner de l'argent, d'autres fois pour apprendre auprès d'autres maestros.



- Choisissez une ville ou une cour dans laquelle vous souhaitez déplacer le marqueur Voyages de Mozart. Vous pouvez choisir n'importe quelle destination, en traversant autant de villes et de cours que vous le souhaitez, mais vous devez payer la totalité des coûts combinés indiqués sur toutes les routes que le marqueur traverse et vous ne pouvez effectuer des actions qu'à la destination finale (pas dans les lieux que vous traversez).

  Gardez à l'esprit qu'il peut être souhaitable pour vous que Mozart reste sur son lieu actuel. Dans ce cas, vous n'avez aucun coût de voyage à payer.

- Une fois que le marqueur Voyages de Mozart a atteint sa destination, vous devez également payer le coût en points d'histoire Voyage qui est indiqué sur la tuile de destination. Juste après, vous gagnez les récompenses et pouvez effectuer les actions indiquées. Retirez ensuite la tuile du plateau :



Cours royales : Une fois que vous avez gagné sa récompense, conservez la tuile Cour royale devant vous. Ces tuiles indiquent un objectif (faveur royale) qui, lorsqu'il est atteint, vous rapporte des PV en fin de partie.



Villes : Percevez la récompense, puis mettez la tuile Ville sur le côté du plateau principal.

REQUIEM

On suppose que c'est le comte Franz von Walsegg qui a demandé au musicien d'écrire sa messe des morts. Constanze, la veuve de Mozart, fait tout son possible pour que la composition soit achevée après la mort de son mari, ce qui lui permettra également de percevoir les honoraires pour le travail qu'il avait effectué.



- Choisissez une case Instrument vide, dans un mouvement du *Requiem* sur le plateau principal, que vous souhaitez commander.
- Retirez le marqueur *Requiem* correspondant de votre plateau individuel, puis recevez la récompense indiquée sur sa case. Placez votre marqueur *Requiem* sur le mouvement du *Requiem*, dans la case Instrument vide, en vous assurant que la face visible correspond au compositeur que vous souhaitez engager.
- Vous devez vous acquitter du coût indiqué sur la tuile Compositeur au sommet de la pile du compositeur et du mouvement choisis. Payez les ducats et les points d'histoire Composition requis, et ajustez votre piste Finances, le cas échéant.
- Enfin, gagnez la récompense indiquée sur la tuile Compositeur et placez la tuile, face cachée, sur la case de votre plateau individuel dans laquelle vous avez retiré votre marqueur *Requiem*. Gardez à l'esprit que si la tuile Compositeur indique une récompense sur son verso, vous la recevrez au moment opportun pour le reste de la partie.

À la fin de la partie, vous déterminerez quel compositeur aura le plus contribué à chaque mouvement du *Requiem*, et les joueurs gagneront des PV en fonction de qui a financé ces partitions (voir « Fin de la partie », page 17).





Exemple d'action « Documenter des souvenirs » : *La joueuse bleue a ces cartes en main et joue son troisième tour d'une manche. Elle place une carte dans la rangée Expériences de son plateau individuel qui lui donne une action « Documenter des souvenirs », et une autre carte (qui rapporte 1 point d'histoire Talent de Mozart) dans la rangée Histoires en dessous. Pour effectuer son action, elle achète une carte Souvenir sur le plateau principal (en payant le coût correspondant), puis retire la carte qu'elle avait précédemment placée dans sa rangée Histoires, la défaussant pour le reste de la partie. Elle place immédiatement sa nouvelle carte dans la rangée Histoires de son plateau individuel, dans l'emplacement qu'elle vient de libérer. Elle doit maintenant compléter sa main, mais comme il ne reste qu'une seule carte dans son paquet, elle n'en prend qu'une.*

POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire (PV) représentent le niveau d'engagement de Constanze dans l'histoire racontée par les joueurs. Plus vous gagnez de PV, plus vous brillerez dans la première biographie de Mozart jamais écrite.

Lorsque vous en gagnez, faites avancer votre marqueur Score sur le plateau. Si vous dépassez 50 points, retournez votre blason situé dans l'emplacement supérieur gauche de votre plateau individuel face « +50 » visible, et recommencez la piste. Si vous dépassez 100 points, retirez votre blason et recommencez la piste.



Gagnez 2 PV



Blason

PHASE D'ENTRETIEN

Une fois que tous les joueurs ont effectué leurs 4 tours (tous les emplacements de cartes sur leurs plateaux individuels sont remplis), la phase principale de cette manche est terminée. Il est temps de remettre les plateaux en ordre afin qu'ils soient prêts pour la manche suivante, ou, si la dernière manche vient de se terminer, pour la fin de la partie (voir page 17).

3 PLATEAUX INDIVIDUELS

Pistes Points d'histoire

La première étape consiste à **remettre à zéro les différentes pistes Points d'histoire de votre plateau individuel** (Talent de Mozart, Voyage et Composition). Une fois réinitialisées, ajustez-les en fonction des icônes indiquées par les cartes que vous avez jouées dans la rangée Histoires (en bas) de votre plateau individuel. Si vous avez une carte qui vous rapporte des points de victoire, ajustez également la position de votre marqueur Score sur la piste.

Récompenses des compositeurs

Si l'une des tuiles Compositeur déjà placées sur les cases Instrument de votre plateau individuel indique une récompense en points d'histoire, vous la recevez maintenant, en avançant d'autant de cases sur les pistes indiquées que nécessaire.

Finances

Selon la position de votre marqueur sur la piste Finances :

Argent : recevez le nombre de ducats indiqué.

Joker : avancez l'un de vos cubes Point d'histoire (de votre choix) de 1 case sur une piste de votre plateau individuel.

PV : avancez votre marqueur Score du nombre de PV indiqué.

Bonus de période

Vérifiez l'action indiquée sur la tuile Bonus du plateau principal et recevez la récompense indiquée **à chaque fois** que l'icône de cette action apparaît sur les cartes que vous avez jouées dans la rangée Expériences (en haut) de votre plateau individuel.

Nettoyage

Redressez toutes les cartes Opus qui ont été interprétées au cours de cette manche. Retirez toutes les cartes Souvenir des rangées Expériences et Histoires de votre plateau individuel et mélangez-les pour créer votre paquet pour la manche suivante. **Attention !** Lorsque vous constituez le nouveau paquet, vous ne devez **PAS** inclure la carte qui reste dans votre main.

4 PLATEAU PRINCIPAL

Carte de l'Europe

Assurez-vous que toutes les tuiles Ville et Cour royale actuellement sur le plateau principal sont face cadre doré visible (si ce n'est pas le cas, retournez-les).

Ensuite, remplissez tous les emplacements Ville et Cour royale vides avec des tuiles de la pile appropriée, face cadre doré cachée, en suivant l'ordre indiqué par les numéros des emplacements vides. Si vous manquez de tuiles Ville, mélangez celles qui ont déjà été utilisées pour former une nouvelle pile.

Rangée de cartes et tuile Bonus

Retirez de la partie :

- la tuile Bonus de la période qui vient de se terminer ;
- les 4 cartes situées sur les emplacements les plus à droite de la rangée de cartes ;
- toutes les cartes du paquet encore présentes au-dessus de la prochaine tuile Bonus de période (s'il y en a).

Placez la tuile Bonus qui se trouve maintenant sur le dessus du paquet sur l'emplacement de la tuile Bonus du plateau, face Récompense visible (elle sera appliquée à la fin de la nouvelle période).

Faites glisser vers la droite toutes les cartes restantes dans la rangée au sommet du plateau et remplissez tous les emplacements vides avec des cartes de la nouvelle période.

Le premier joueur transmet le marqueur Premier joueur au joueur à sa gauche.

Fin de la partie V

C'est sur son lit de mort que Mozart a écrit sa dernière contribution à sa messe de Requiem en ré mineur (KV 626). Le mouvement Lacrimosa est la dernière chose que le génie a pu coucher sur papier avant de quitter le monde des vivants.

Une fois que vous avez terminé la cinquième manche de la partie, après l'étape des plateaux individuels de la phase d'entretien, effectuez le décompte final des PV en suivant ces étapes :

TUILES COUR ROYALE COLLECTÉES

Vérifiez l'état des tuiles Cour royale que vous avez collectées. Notez que chaque opus et chaque partition du *Requiem* ne peuvent être utilisés que pour remplir les conditions d'une seule tuile Cour royale. Aussi, si vous avez plusieurs tuiles Cour royale qui nécessitent le même élément, vous devez avoir un « exemplaire » distinct de cet élément pour chaque tuile Cour royale que vous voulez accomplir. Si vous n'en avez pas assez, vous pouvez choisir laquelle accomplir. Pour chaque tuile Cour royale que vous avez accomplie, vous obtenez les PV indiqués sur la tuile.



Pour obtenir les PV indiqués, vous devez avoir devant vous au moins 1 carte Opus de chacun des types indiqués. Les opus vendus ne sont pas comptés, puisqu'ils ne sont plus devant vous. Chaque opus ne peut être utilisé qu'une seule fois pour gagner des PV.



La joueuse bleue dispose de 2 tuiles Cour royale, dont l'une octroie des PV pour les opéras et la musique religieuse, tandis que l'autre octroie des PV pour les opus composés lors de la première et de la deuxième période. Parmi ses cartes, elle possède la carte Opus « Bastien und Bastienne », un opéra de la première période. Elle doit décider à quelle tuile Cour royale parmi les deux elle va l'affecter afin d'obtenir des PV.



Pour obtenir les PV indiqués, vous devez avoir au moins 1 marqueur *Requiem* sur chacune des partitions ou chacun des mouvements indiqués sur le plateau principal. Chaque marqueur *Requiem* ne peut être utilisé qu'une seule fois pour gagner des PV.



Le joueur jaune dispose de 2 tuiles Cour royale, dont l'une octroie des PV pour les cordes et les voix tandis que l'autre octroie des PV pour avoir participé aux mouvements Sequentia *et* Sanctus *du* Requiem. *Le joueur a placé l'un de ses marqueurs dans la case Voix du* Sanctus. *Il doit décider à laquelle des 2 tuiles Cour royale il va l'affecter afin de gagner les PV.*

DÉCOMPTE DU *REQUIEM*

Chaque mouvement du *Requiem* est associé à deux valeurs de PV. Chaque marqueur *Requiem* que vous avez sur un mouvement rapporte l'une de ces valeurs. Commencez par déterminer quel compositeur a fourni le plus de partitions pour ce mouvement, en additionnant les marqueurs de tous les joueurs (y compris les marqueurs de couleur neutre : ils comptent pour les majorités, mais ne rapportent de points à aucun joueur). Chacun de vos marqueurs *Requiem* correspondant au compositeur qui a le plus contribué à ce mouvement vous rapporte la valeur de PV la plus élevée. Chacun de vos marqueurs correspondant à l'autre compositeur vous rapporte la valeur de PV la plus faible. S'il y a égalité entre les deux compositeurs, ils rapportent tous deux **la valeur la plus faible**.



Regardons comment s'est déroulé le mouvement Sequentia. *Dans ce cas, Eybler ♪ a contribué avec 4 marqueurs, ce qui est supérieur aux 2 marqueurs de Stadler ♬. Chaque marqueur Eybler rapporte donc 4 PV et chaque marqueur Stadler 2 PV.*

La joueuse bleue gagne 8 PV pour ses 2 marqueurs Eybler. En revanche, le joueur jaune gagne 4 PV pour son unique marqueur Eybler, et 4 PV pour ses 2 marqueurs Stadler. Aucun joueur ne gagne de points pour le marqueur Eybler neutre.

CONCLUSION DE L'HISTOIRE

Vous gagnez 1 PV par tranche de 2 points d'histoire qu'il vous reste, en incluant le total des pistes de votre plateau individuel et des marqueurs qu'il vous reste.

ARGENT

Vous gagnez 1 PV par tranche de 3 ducats qu'il vous reste.



Une fois que vous avez déterminé votre score final, le joueur ayant le total de PV le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant contribué le plus au *Requiem* l'emporte. Si l'égalité persiste, celui qui a le plus de cartes Opus l'emporte. Si l'égalité persiste encore, les joueurs concernés se partagent une victoire bien méritée.

L'histoire de Schikaneder - Mode solo VI

Emanuel Schikaneder était un ami de la famille Mozart. C'était également un célèbre acteur, producteur et dramaturge, qui a collaboré avec Mozart à la création de l'une de ses plus grandes œuvres : La Flûte enchantée. La musique était de Mozart, mais les paroles et le livret ont été écrits par Schikaneder. Malheureusement, Mozart est mort quelques semaines seulement après la grande première. Schikaneder était inconsolable. Comme il connaissait la situation financière délicate de Constanze, il a monté La Flûte enchantée par altruisme afin d'aider la veuve dans ces heures sombres.

Schikaneder vous affronte en tant que « Soliste », ce qui lui donne un certain avantage puisque les bénéfices de *La Flûte enchantée* sont déjà entre les mains de Constanze. Votre objectif est de raconter du mieux possible votre vie avec Mozart et de contribuer généreusement à la composition du *Requiem* afin d'éclipser Schikaneder. Lorsque le texte fait référence au « Soliste », il s'agit de Schikaneder, votre adversaire virtuel.

MISE EN PLACE

Pour jouer en solo à *Lacrimosa*, procédez à la mise en place normale pour deux joueurs, avec les ajustements suivants :

3 Séparez les cartes de départ du reste du paquet et mettez-les de côté. Triez ensuite le reste des cartes Opus et des cartes Souvenir par période (5 différentes). Comme il y a deux « joueurs », retirez aléatoirement 2 cartes Opus et 2 cartes Souvenir de chaque période. Mélangez ensuite le paquet de chaque période séparément et placez les cinq paquets de cartes, face cachée, à côté du plateau.

7 Choisissez 1 des 4 compositeurs et rangez les tuiles des 3 autres dans la boîte. Gardez toutes les tuiles appartenant au compositeur choisi.

Séparez les tuiles du compositeur choisi en piles par mouvement, puis triez-les dans l'ordre de leur coût, en prenant soin de placer les plus chères au bas de chaque pile. Placez chaque pile, face visible, sur le mouvement du *Requiem* auquel elle correspond. Toutes les tuiles du compositeur choisi sont placées dans la rangée supérieure et sont ainsi associées au symbole de la croche ♪.

8 Mélangez les cartes Constanze et choisissez-en une aléatoirement. Placez les marqueurs Constanze de sorte qu'ils recouvrent les fragments du *Requiem* indiqués sur cette carte, comme vous le feriez dans une partie à deux joueurs. Rangez dans la boîte les cartes et les marqueurs Constanze non utilisés.

12 **13** **14** Procédez à la mise en place normale de votre plateau individuel. Pour le Soliste, prenez un plateau individuel et mettez en place ses marqueurs *Requiem*. Le Soliste n'utilise pas de points d'histoire, vous pouvez donc ignorer ces pistes sur son plateau individuel. Créez ensuite le paquet de 9 cartes du Soliste en choisissant le niveau de difficulté auquel vous souhaitez vous confronter :

- **Facile :** Utilisez les cartes Soliste numérotées de 1 à 9 et rangez les cartes 10 et 11 dans la boîte.
- **Moyen :** Utilisez les cartes Soliste numérotées de 1 à 7, 9 et 10, et rangez les cartes 8 et 11 dans la boîte.
- **Difficile :** Utilisez les cartes Soliste numérotées de 1 à 7, 10 et 11, et rangez les cartes 8 et 9 dans la boîte.

15 Prenez le marqueur Premier joueur. Vous ne le transmettez jamais au Soliste : vous serez le premier joueur tout au long de la partie.

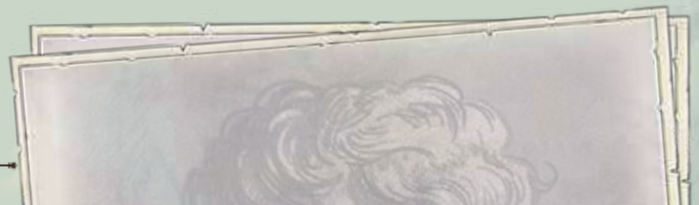
16 Sur votre plateau individuel, placez vos cubes Point d'histoire sur la case « 2 » de chaque piste Points d'histoire. Le Soliste, quant à lui, ne les utilise pas. Placez votre marqueur Score et celui du Soliste à côté de la piste Scores sur le plateau principal (les deux joueurs ont 0 PV au début de la partie).
Prenez 10 ducats.

Ajustez le marqueur Finances du Soliste en fonction du niveau de difficulté choisi :

- **Facile :** Case 0 ducat.
- **Moyen :** Case 2.
- **Difficile :** Case 4 1 1.

17 Mélangez vos cartes Souvenir de départ et placez le paquet obtenu, face cachée, à côté de votre plateau individuel. Piochez 4 cartes de votre paquet pour constituer votre main de départ.

Pour le Soliste, mélangez les cartes Soliste et laissez le paquet, face cachée, à côté de son plateau individuel, sans piocher de cartes pour constituer une main.



JOUER EN SOLO

Lorsque vous jouez seul, vous jouez vos tours normalement. Lorsque c'est au tour du Soliste de jouer, prenez en compte les ajustements suivants :

CARTES SOLISTE

Le Soliste joue avec un paquet spécifique de cartes qui comportent les éléments suivants :

Actions

Ces icônes indiquent les actions que le Soliste effectue lorsque la carte est jouée dans la rangée Expériences de son plateau individuel (voir « Actions du Soliste »).

Détails des actions

La partie inférieure de la carte est divisée en trois colonnes, chacune dépendant de l'action effectuée :

- La colonne de gauche indique laquelle des cartes Opus ou Souvenir disponibles sur le plateau principal (gauche ou droite) le Soliste prend lorsqu'il effectue les actions « Documenter des souvenirs », « Commander un opus » ou « Faire interpréter ou vendre un opus ».
- La colonne du milieu indique dans quelle direction le marqueur Voyages de Mozart se déplace et le nombre de tuiles Cour royale à visiter lorsque le Soliste effectue l'action « Voyage ».
- La colonne de droite indique le mouvement (◆1 à ◆5) et l'ordre de priorité des instruments (de haut en bas, ou de bas en haut) lors de l'action « *Requiem* ».



ACTIONS DU SOLISTE

Le Soliste ne pioche pas de cartes et n'en ajoute pas à sa main. Il joue simplement la première carte de son paquet dans sa rangée Expériences et la deuxième carte dans sa rangée Histoires.

Une fois que le Soliste a joué ses 2 cartes, il effectue l'action indiquée sur la carte qu'il a jouée dans la rangée Expériences selon les règles suivantes :

Documenter des souvenirs



Consultez la flèche dans la colonne de gauche de la carte que le Soliste a placée dans sa **rangée Histoires** afin de déterminer la carte Souvenir qu'il prend sur le plateau principal : soit celle qui est la plus à droite, soit celle qui est la plus à gauche.

Si la carte sélectionnée octroie des PV dans sa rangée Points d'histoire (en bas), le Soliste les reçoit immédiatement.

Sans payer aucun coût (en ducats ou en points d'histoire), il effectue les actions de la carte Souvenir prise. Cette carte Souvenir est ensuite retirée de la partie.

Commander un opus



Consultez la flèche dans la colonne de gauche de la carte que le Soliste a placée dans sa **rangée Histoires** afin de déterminer la carte Opus qu'il prend sur le plateau principal : soit celle qui est la plus à droite, soit celle qui est la plus à gauche.

Il prend la carte sans en payer le coût (en ducats ou en points Talent de Mozart).

Le Soliste gagne les PV indiqués sur la carte Opus (ajustez son marqueur Score sur le plateau principal en conséquence). Cette carte Opus est ensuite retirée de la partie.

Faire interpréter ou vendre un opus



Consultez la flèche dans la colonne de gauche de la carte que le Soliste a placée dans sa **rangée Histoires** pour déterminer quelle carte Opus sur le plateau principal il vend : soit celle qui est la plus à droite, soit celle qui est la plus à gauche.

Le Soliste ne fait jamais interpréter un opus et choisit toujours de vendre. Mettez à jour la piste Finances du Soliste et la piste Scores selon les valeurs de la carte Opus. Cette carte Opus est ensuite retirée de la partie.

Rappel : Si le marqueur Finances du Soliste dépasse la fin de sa piste Finances, il gagne à la place 2 PV pour chaque case au-delà de la limite, comme un joueur normal.

Pour ces trois actions, s'il n'y a pas de cartes Souvenir (pour « Documenter des souvenirs ») ou Opus (pour « Commander un opus » et « Faire interpréter ou vendre un opus ») sur le plateau principal à ce moment-là, le Soliste ne fait rien et l'action est sans effet.

Voyage



Consultez la flèche dans la colonne du milieu de la carte que le Soliste a placée dans sa **rangée Histoires** pour déterminer dans quelle direction sur la carte de l'Europe le marqueur Voyages de Mozart se déplace. Le chiffre à côté de la flèche détermine le nombre de **cours royales** que le Soliste visite (0, 1 ou 2), dans l'ordre numérique de la flèche (croissant ou décroissant).

Le Soliste accompagne Mozart dans les différentes cours royales, en passant par diverses villes, sans jamais payer les coûts demandés. Trouvez l'emplacement où se trouve le marqueur Voyages de Mozart et, à partir de celui-ci, déplacez le marqueur de cour en cour en suivant la numérotation des villes et des cours royales, dans l'ordre indiqué par la flèche (croissant ou décroissant), jusqu'à ce qu'il ait visité le nombre de cours indiqué. Ne tenez compte que de celles qui disposent encore d'une tuile Cour royale (ignorez les emplacements Cour vides).

Si le marqueur Voyages de Mozart atteint 11- Munich (München), il poursuit son voyage vers 1- Salzbourg (Salzburg), et inversement.

Si le marqueur Voyages de Mozart termine son déplacement sur une cour possédant une tuile Cour royale, le Soliste considère qu'il s'agit de sa première « visite », si un minimum de 1 visite est requis. S'il passe sur 1 ou 2 cours possédant une tuile dans le cas où plusieurs visites sont requises avant sa destination finale, le Soliste prend toutes les tuiles Cour royale qu'il rencontre.

Cours royales : Prenez la tuile Cour royale et placez-la à côté du plateau individuel du Soliste (ces tuiles seront comptabilisées en fin de partie).

Villes : Lorsque le Soliste traverse une ou plusieurs villes, défaussez les tuiles Ville qu'il y trouve sans appliquer leurs effets.

Certaines cartes indiquent que le Soliste ne visite **aucune** cour. Dans ce cas, le marqueur Voyages de Mozart ne se déplace pas et aucune action n'est effectuée.

Si, à n'importe quel moment de l'action (soit au début, soit après avoir visité la première cour royale si la carte indique que 2 cours sont visitées), il n'y a pas de tuiles Cour royale sur le plateau, alors l'action se termine immédiatement.

Requiem



Consultez la flèche dans la colonne de droite de la carte que le Soliste a placée dans sa **rangée Histoires** pour déterminer quel instrument le Soliste ajoute au *Requiem* : soit l'instrument disponible le plus en haut, soit le plus en bas de la zone *Requiem* du plateau principal. Le nombre à côté de la flèche définit le mouvement (1 à 5).

Sans payer de coût (en ducats, en points d'histoire ou en progression sur la piste Finances), le Soliste place n'importe lequel de ses marqueurs *Requiem* sur le mouvement et la partition indiqués, face « doubles croches » visible. S'il n'y a pas de case vide dans le mouvement choisi, choisissez le mouvement suivant à droite avec des cases vides (ou le mouvement précédent à gauche s'il n'y a aucune case dans les mouvements suivants).

Le Soliste reçoit immédiatement les PV indiqués pour la récompense inférieure du mouvement dans lequel son marqueur a été placé : ajustez son marqueur Score sur le plateau principal. Gardez à l'esprit qu'il bénéficie également du décompte des points du *Requiem* normalement en fin de partie.

Si le Soliste n'a plus de marqueur *Requiem* (il a déjà utilisé les 7), alors l'action est sans effet.

PHASE D'ENTRETIEN

Le Soliste n'effectue aucun entretien sur son plateau individuel autre que de récupérer et mélanger son paquet de cartes. Vous seul devez effectuer la phase d'entretien comme indiqué dans les règles habituelles.

FIN DE LA PARTIE

Calculez votre score en suivant les règles habituelles.

En plus des points qu'il a gagnés pendant la partie, le Soliste ajoute :

1. Tuiles Cour royale : il décompte les points de toutes les tuiles Cour royale qu'il a cumulées au cours de la partie, que les conditions qui y figurent aient été remplies ou non.

2. Points du *Requiem*, décomptés normalement.

Le Soliste ne tient pas compte des sections 3 et 4 du décompte final (« Conclusion de l'histoire » et « Argent »), puisqu'il n'a utilisé ni points d'histoire ni ducats lors de la partie.

VII Iconographie



Commander un opus
Cette action apparaît sur les cartes Souvenir. Certaines tuiles Compositeur comportent également cette icône : elles octroient cette action comme récompense.



Documenter des souvenirs
Cette action apparaît sur les cartes Souvenir. Certaines tuiles Ville comportent également cette icône : elles octroient cette action comme récompense.



Requiem
Cette action apparaît sur les cartes Souvenir. Certaines tuiles Compositeur comportent également cette icône : elles octroient cette action comme récompense.





Faire interpréter



Vendre

Faire interpréter ou vendre
Cette action apparaît sur les cartes Souvenir. Certaines tuiles Compositeur comportent également cette icône : elles octroient cette action comme récompense. L'icône est décomposée en deux icônes (« Faire interpréter » et « Vendre ») sur les cartes Opus et sur certaines tuiles Ville.



Voyage
Cette action apparaît sur les cartes Souvenir. Certaines tuiles Compositeur comportent également cette icône : elles octroient cette action comme récompense.



Expériences
La zone de votre plateau individuel comportant des emplacements sur lesquels vous jouez des cartes Souvenir pour effectuer des actions et obtenir des récompenses.



Histoire
La zone de votre plateau individuel comportant des emplacements sur lesquels vous jouez des cartes Souvenir pour obtenir des points d'histoire.



Points d'histoire
Les points d'histoire Talent de Mozart, Voyage, Composition et Joker.



Pistes Points d'histoire
Ajustez (vers la gauche ou vers la droite) le cube Point d'histoire indiqué (Talent de Mozart, Voyage ou Composition) sur la piste Points d'histoire correspondante de votre plateau individuel.

Joker : Vous pouvez choisir sur quelle piste Points d'histoire vous préférez avancer.



Pistes Points d'histoire
Obtenez des marqueurs pour les points d'histoire Talent de Mozart, Voyage ou Composition.

Joker : Vous pouvez choisir le type de marqueur Point d'histoire que vous préférez.



Chaque fois que vous devez déplacer un cube Point d'histoire au-delà de la limite maximale de sa piste, vous obtenez à la place 1 ducat de la banque pour chaque case au-delà de la limite.



Finances
Ajustez (vers le haut ou vers le bas) votre marqueur sur la piste Finances de votre plateau individuel.



Chaque fois que vous devez déplacer votre marqueur au-delà de la limite maximale de votre piste Finances, vous gagnez à la place 2 PV pour chaque case au-delà de la limite.

Un opus peut appartenir à l'un des quatre types suivants :

 Opéra

 Musique religieuse

 Symphonie

 Musique de chambre

Instruments du *Requiem*

 Cuivres

 Percussions

 Cordes

 Voix

 Orgue

Cartes Opus de départ





Points de victoire (PV)
Avancez votre marqueur Score d'autant de PV qu'indiqué par cette récompense.



Argent
Le chiffre associé à l'icône indique le nombre de ducats à payer (**rouge**) ou à gagner (**noir**).



Chiffres
Lorsqu'une icône n'est associée à aucun chiffre, elle représente une seule unité de l'élément indiqué. Lorsqu'un chiffre **rouge** est associé à l'icône, cela signifie que vous devez dépenser ce nombre d'unités. Lorsque l'icône est associée à un chiffre **noir**, cela signifie que vous gagnez ce nombre d'unités.



Vous trouverez ces icônes sur les marqueurs *Requiem* et dans la zone Compositeurs du *Requiem* du plateau principal. La croche ♪ désigne le compositeur de la rangée supérieure de la zone Compositeurs du *Requiem*.

Les deux doubles croches ♫ désignent le compositeur de la rangée inférieure de la zone Compositeurs du *Requiem*.

CRÉDITS

In memoriam
Josep Renalias et Angla

Un jeu de Gerard Ascensi et Ferran Renalias

Illustré par Enrique Corominas, Jared Blando et David Esbrí

Graphismes : Meeple Foundry

Composants en bois et en carton : BG FX

Relectures : Marià Pitarque et William Niebling

Rédaction et développement : David Esbrí

Conseillers musicaux : David Sisó et Ana Puche

Testeurs : Albert Reyes, Antonio Moonoise, Carlos Romero, Dani Garcia, David Bernal, David Heras, Eloi Pujadas, Germán P. Millán, Jorge P. Barroso, Kortes Serrano, Linus Garriga, Roger Canyadell et Víctor Samitier

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Robin Houpier, Robin Leplumey

Graphiste version française : Vincent Mougenot

Merci à Pedro Soto de nous avoir prêté un disque et un cube .

VIII Références



Cette tuile Ville vous permet de vendre immédiatement une carte Opus de musique religieuse. Si vous décidez d'effectuer cette action « Vendre », vous le faites normalement en payant le coût et en recevant la récompense correspondante, puis vous avancez également de 2 cases votre marqueur sur votre piste Finances.



Cette tuile Ville vous permet de faire interpréter immédiatement une carte Opus de musique religieuse. Si vous décidez d'effectuer cette action « Faire interpréter », vous le faites normalement en payant le coût et en recevant la récompense correspondante, puis vous gagnez 7 ducats supplémentaires.



Vous gagnez 2 PV pour chaque carte Opus de musique de chambre en votre possession.



Vous gagnez 3 PV pour chaque carte Opus de musique religieuse en votre possession.



Après avoir placé le marqueur *Requiem* sur une case Cuivres d'un mouvement du *Requiem*, ajoutez le marqueur *Requiem* neutre sur une case vide du même mouvement. En fin de partie, les marqueurs neutres comptent pour les majorités, mais ils ne rapportent aucun PV aux joueurs.



Icône de récompense récurrente. Ce compositeur offre une récompense qui peut se déclencher plusieurs fois pendant le reste de la partie.



Récompenses *Sequentia* : Elles octroient 1 progression sur la piste Points d'histoire indiquée lors de la phase d'entretien.



Récompenses *Offertorium* : Elles octroient des PV chaque fois que vous commandez, faites interpréter ou vendez une carte Opus du type indiqué.



Récompenses *Agnus Dei* : Chaque fois que vous effectuez une action du type indiqué, vous pouvez effectuer cette même action une fois supplémentaire (en payant normalement tous les coûts associés).