

# Vivo



Chantez de votre plus belle voix et respectez  
l'harmonie pour éviter les fausses notes  
et donner un concert qui a du chien !

## PRÉSENTATION

Vivo se déroule en **2** manches de **12** plis chacune. À chaque pli, une carte Harmonie est révélée : les artistes doivent, si possible, jouer à eux tous le nombre exact de **couleurs** indiqué sur cette carte.

Après chaque pli, le joueur ayant placé la carte la plus forte **ET** le joueur ayant placé la carte la plus faible gagnent des points. À la fin de la partie, l'artiste avec le plus de points l'emporte !

## MATÉRIEL

- A** 48 cartes Note (*4 couleurs allant chacune de 1 à 12*)
- B** 15 cartes Harmonie



## MISE EN PLACE

- 1 Munissez-vous d'un stylo et d'un papier pour compter les points.
- 2 En fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous), retirez du jeu les cartes Harmonie et les cartes Note adéquates.
- 3 Mélangez les cartes Harmonie et empilez-les, face cachée, au centre de la table.
- 4 Révélez une première carte Harmonie, et placez-la à côté de la pile.
- 5 Révélez une seconde carte Harmonie, et laissez-la sur le dessus de la pile (*elle permettra aux joueurs d'anticiper le prochain pli*).
- 6 Mélangez les cartes Note et distribuez-en **12** à chacun. Le dernier joueur ayant chanté une chanson **ouvre le premier pli**.

|    | Cartes Note               | Cartes Harmonie                 |
|----|---------------------------|---------------------------------|
| 3♫ | Retirez 1 couleur         | Retirez tous les Quatuors       |
| 4♫ | Jouez avec les 4 couleurs | Retirez 1 Solo, 1 Duo et 1 Trio |

## DÉROULEMENT D'UN PLI

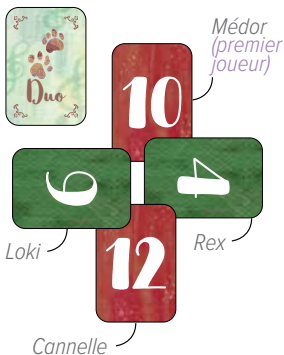
Le premier joueur ouvre le pli avec 1 carte de **son choix**. Chacun leur tour, dans le sens horaire, les autres joueurs jouent également 1 carte, si possible **en respectant l'harmonie**. Si quelqu'un **ne peut pas** respecter l'harmonie, il doit quand même se séparer d'une carte, mais il fait une « fausse note ».

## RESPECTER L'HARMONIE

À votre tour, vérifiez le nombre de couleurs indiqué sur la carte Harmonie et combien de couleurs sont déjà présentes dans le pli.

- 1 Si le nombre de couleurs indiqué sur la carte Harmonie **est déjà atteint**, vous **devez** jouer une couleur **qui est déjà présente**.
- 2 Si le nombre de couleurs indiqué sur la carte Harmonie **n'est pas déjà atteint**, vous **pouvez** jouer la couleur **de votre choix**.

Attention néanmoins : si le nombre de couleurs indiqué sur la carte Harmonie n'est pas encore atteint, **vous ne pouvez pas jouer une carte empêchant cette harmonie** ; s'il est nécessaire de jouer une nouvelle couleur pour atteindre le nombre de couleurs requis, vous **devez** le faire (voir *Exemple 3*).



**Exemple 1 :** Médor ouvre le pli avec du rouge. Rex peut jouer la couleur de son choix : il décide de poursuivre avec du vert. Comme le pli est un Duo et qu'il y a déjà 2 couleurs présentes, Cannelle et Loki doivent suivre avec du rouge ou du vert.

**Exemple 2 :** Médor, Rex et Cannelle ont tous les trois décidé de jouer du bleu. Comme le pli est un Duo, Loki ne peut pas lui aussi suivre avec du bleu, car 2 couleurs différentes doivent être présentes dans ce pli.





11

Médor  
(premier  
joueur)



Loki



Rex

12

Cannelle

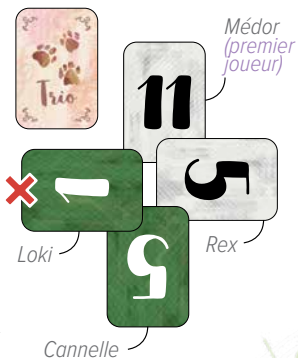
**Exemple 3 :** Seul Médor peut jouer la couleur de son choix. Comme le pli est un Quatuor, les joueurs suivants ne peuvent pas jouer une couleur déjà présente. À son tour, Loki doit conclure le pli avec la dernière couleur encore disponible.



## JOUER UNE FAUSSE NOTE

Si à votre tour vous ne **pouvez pas** respecter l'harmonie, vous faites une fausse note. Jouez quand même une carte **de votre choix**, face visible, comme d'habitude. Cette carte sera **ignorée** lors de la résolution du pli et ne pourra donc pas vous rapporter de points à la fin de la manche.

**Exemple 4 :** Médor ouvre le pli avec du blanc. Rex peut jouer la couleur de son choix : il décide de suivre avec du blanc lui aussi. Comme le pli est un Trio, Cannelle doit obligatoirement lancer une nouvelle couleur, ce qu'elle fait avec du vert. Loki doit jouer du rouge ou du bleu pour compléter le Trio, mais il n'en a pas dans sa main : il est obligé de faire une fausse note.



### **Exemple 5 :**

Médor et Rex ont respectivement joué du bleu et du blanc. Malheureusement, Cannelle et Loki n'ont plus ces couleurs dans leur main. Ils jouent tous les deux du rouge, et font tous les deux une fausse note.

## RÉSOLUTION D'UN PLI

Une fois que tout le monde a joué sa carte, suivez les étapes ci-dessous pour résoudre le pli, en ignorant toutes les fausses notes :

- ▶ Le joueur qui a posé la carte **la plus forte** la place devant lui, face **cachée**.
- ▶ Le joueur qui a posé la carte **la plus faible** la place devant lui, face **visible**.

Toutes les autres cartes sont placées face cachée dans une défausse commune.

En cas d'égalité (c'est-à-dire si plusieurs personnes ont joué la même carte et qu'il s'agit de la carte la plus forte ou de la carte la plus faible), c'est le joueur ayant posé sa carte en dernier qui la remporte et la place devant lui.

### Exemple de résolution d'un pli à 3 joueurs



Médor



+ FAIBLE

Rex



+ FORTE

Cannelle



*Cannelle ayant fait une fausse note, sa carte est ignorée. C'est donc finalement Rex qui a joué la carte la plus forte.*

## Exemple de résolution d'un pli à 4 joueurs



Médor



+ FORTE

Rex



Cannelle



+ FAIBLE

Loki



*Loki ayant fait une fausse note, sa carte est ignorée. Rex et Cannelle se retrouvent à égalité concernant la carte la plus faible. C'est finalement Cannelle qui l'emportera, car c'est elle qui a joué sa carte en dernier.*

### Cas particuliers :

Si **tout le monde est à égalité**, seul le dernier joueur place sa carte devant lui, face **cachée** : on considère qu'il s'agit de la carte la plus forte à avoir été jouée, et qu'il n'y a pas de carte la plus faible pour ce pli.

Dans le même ordre d'idée, si **tout le monde a fait une fausse note** (hormis évidemment le premier joueur, qui ne peut jamais en faire), alors ce dernier place sa carte devant lui, face **cachée**.



## PLI SUIVANT

Après avoir résolu un pli, défaussez la carte Harmonie placée au centre de la table et remplacez-la par la carte face visible sur le dessus de la pile Harmonie. Révélez une nouvelle carte Harmonie et laissez-la sur le dessus de la pile.

Le joueur qui a remporté la carte **la plus faible** du pli précédent ouvre le nouveau pli.

*Si personne n'a remporté de carte la plus faible, le joueur ayant remporté la carte la plus forte ouvre exceptionnellement le pli.*

## FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin après 12 plis. Chaque joueur compte alors les points des cartes qu'il a remportées et placées devant lui :

- Chaque carte **face cachée** vaut **2** points.
- Chaque carte **face visible** rapporte autant de points que sa **valeur**.

Notez le score de chacun sur un papier. Si vous n'avez joué qu'une manche, refaites la mise en place pour en commencer une seconde. Le joueur ayant remporté la carte la plus faible au dernier pli débutera.

Après la seconde manche, la partie prend fin, et le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les artistes ex æquo se partagent la victoire.

## EXEMPLE DE CALCUL DE POINTS



CARTES FACE CACHÉE : 8 points



CARTES FACE VISIBLE : 13 points

TOTAL : 21 points

## CRÉDITS

**Conception :** Vic Village, LEO

**Illustration :** Sai Beppu

**Graphisme :** Anca Gavril & Co.

**Relecture des règles :** Jeff Fraser, Eric Slauson

**Art 3D :** Filip Gavril

**IELLO pour la version française**

**Chef de projet :** Guillaume Dejonghe

**Traduction :** Armande Bessire

**Relecture :** Coralie Brunet

**Graphisme :** Doriane Frache

**allplay**™



## RAPPELS ET PRÉCISIONS

- ▶ Au cours d'une manche, les joueurs ne peuvent consulter ni la défausse ni les cartes que les autres joueurs ont placées face cachée devant eux.
- ▶ Dans un **Solo**, tous les joueurs doivent jouer la même couleur que celui qui a ouvert le pli.
- ▶ Dans un **Trio** à 3 joueurs ou un **Quatuor** à 4, chaque joueur doit jouer une couleur différente.
- ▶ Dans un **Trio** à 4 joueurs, si les deux premiers joueurs jouent la même couleur, le troisième joueur **doit** lancer une nouvelle couleur pour respecter l'harmonie.
- ▶ Si, à votre tour, le nombre de couleurs requis ne peut plus être atteint avant la fin du pli, vous devez quand même lancer une **nouvelle** couleur pour éviter la fausse note.

*Exemple : Dans un Trio à 3 joueurs, le deuxième joueur fait une fausse note. Le Trio ne peut plus être réussi, mais le troisième joueur doit quand même lancer une nouvelle couleur si possible.*