

 Lionel Graveleau

 Apolline Etienne

Paneveggio

Naissance d'un luthier



CREATIVE
AND COOL

 1 à 4 joueurs

 14 ans +

 30min/joueur

► PRÉSENTATION

Les épicéas de la forêt du parc naturel de Paneveggio, surnommée « la forêt des violons », en Italie, ont une essence particulièrement recherchée par les luthiers. Elle était notamment utilisée par Antonio Stradivari qui venait s'approvisionner en Val di Fiemme pour la fabrication de ses instruments.

► DESCRIPTION

Paneveggio vous plonge en 1700, près de cette forêt mythique d'où des générations d'illustres luthiers comme Stradivari, Amati ou Guarneri ont tiré le précieux bois nécessaire à la confection de leurs violons.

Les joueurs* incarnent de jeunes luthiers qui, après avoir quitté leur Maître Luthier, se lancent dans leur art avec leur propre atelier. En alternant des séquences de travail en atelier et des séquences de conservation en patrimoine de leurs œuvres, ils cherchent à remporter le plus de Points de Prestige (PP) et à proposer leurs plus belles œuvres aux prestigieux musiciens de l'époque.

Au rythme de votre partition, vous développez votre atelier en étendant votre réseau de relations grâce à vos Contacts. Vous achetez du bois, qui, s'il reste stocké, pourra vieillir et gagner en qualité. Ce bois servira à confectionner des violons d'exception. Des jetons Étude représentent votre gestion. Vous les dépensez pour moduler vos actions, enfin vous restaurez les violons des musiciens qui s'usent au fil des tours de jeu. Les violons confectionnés peuvent, lors d'une séquence de Conservation, être mis en Patrimoine dans votre Atelier. Ils ne subissent alors plus l'usure et conservent leur Prestige jusqu'à la fin de la partie. Seuls les violons confectionnés et les apprentis formés vous octroient le Prestige nécessaire à votre renommée.



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MATÉRIEL



75 cartes Personnage qui
représentent des musiciens ou
des apprentis



5 cartes Démarrage pour
orienter vos premières parties



1 carte Premier Joueur



12 jetons Violon représentés
dans 4 couleurs foncées



14 jetons Lutherie représentés
dans 4 couleurs claires



28 jetons Note de couleur noire

4 PLATEAUX JOUEUR



Recto × 4



Verso
(mode Solo / 1 par niveau)



1 Plateau Maître Luthier

2 TYPES DE CARTES

► MUSICIEN

Type d'action affiliée
(peut augmenter le temps
de l'action correspondante.)

Nom ou type du musicien

Prestige du musicien et de
ses violons
(voir p.11)

Prérequis de pose
du musicien
(Voir p.17)

Type d'effet de la carte
soit un effet de fin de tour



soit un effet action Relation

- de 1 temps
- de 2 temps
- de 3 temps

Effet de la carte
représenté sous forme
d'iconographie et de texte



Emplacement d'un violon
confectionné et son bonus de
placement.
1 à 5 emplacements par carte

Numéro de référence de la carte,
lorsqu'il est précédé d'une icône,
cela indique que la carte fait partie du
deck de démarrage affilié à cette icône.

► APPRENTI

Type d'action affiliée
(peut augmenter le temps
de l'action correspondante.)

Type de la carte

icône Apprenti

Condition de pose
de l'apprenti
(Voir p.16)

Effet de la carte
représenté sous forme
d'iconographie et de texte

Effet de fin de partie
Chaque type d'apprenti offre
une façon différente de
gagner des Points de Prestige



Numéro de référence de la carte,
lorsqu'il est précédé d'une icône, cela
indique que la carte fait partie du
deck de démarrage affilié à cette icône.

MISE EN PLACE

► PLATEAU JOUEUR



1. Placez, à proximité du plateau Maître Luthier, les 5 musiciens de départ :
cartes n° 01, 16, 31, 46 et 61 .

2. Chaque joueur doit recevoir 7 cartes selon 2 possibilités :

MULLIGAN

Ou

DRAFT

Distribuez à chaque joueur 10 cartes. Chacun peut 1 fois remettre sous la pioche centrale autant de cartes qu'il souhaite de sa main et piocher le même nombre.

Parmi ces 10 cartes, chacun en choisit 7. Les autres sont placées sous la pioche centrale. Lorsque tous les joueurs ont sélectionné leurs 7 cartes, mélangez la pioche centrale.

Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

Les joueurs procèdent à un draft : sur les 8 cartes, chacun en choisit 1 et passe le reste à son voisin de gauche. Répétez ce processus pour les cartes restantes. Lorsque chacun n'a plus que 2 cartes, il en garde une dernière et l'autre est mélangée avec la pioche.

Ensuite, suivez les points suivants :

3. En commençant par le premier joueur, chacun va choisir le musicien de départ avec lequel il veut commencer et le placer dans sa **zone Partenaires**.

Pour le plateau Maître Luthier prenez au hasard, parmi les musiciens non retenus, un musicien de Prestige 1 (voir page 6). A moins de 4 joueurs, placez les musiciens de départ non utilisés dans la pioche puis mélangez la.

4. Sur ses 7 cartes conservées, chaque joueur en place 4 pour former sa **zone de Contacts** et conserve en **main** les 3 cartes restantes.

5. **Formation de la partition:** le type d'affiliation des cartes sélectionnées (main et contacts) indique les 7 notes que chaque joueur peut placer (une seule note par temps). Le joueur choisit dans quel ordre il veut les positionner. Avec la mise en place ci-dessus, il a pu placer dans l'ordre de son choix 1 note Bois, 2 notes Étude, 1 note Confection, 2 notes Relation et 1 note Restauration.

6. Chacun commence avec 1 jeton Lutherie dans sa zone Ducats

Première Partie :

Des decks de démarrage permettent d'avoir des partitions déjà prêtes et des premières cartes facilement exploitables : au moins un apprenti qui peut être posé, un musicien de chaque niveau de Prestige .

Il vous est proposé 5 configurations personnelles de départ offrant différentes manières de jouer et reposant sur chacune des actions de base.

Chaque joueur choisit une carte de démarrage qui lui indique :

Le placement des 7 jetons Note sur sa partition.

1 carte musicien de Prestige 1 à placer en zone Musiciens Partenaires.

3 cartes à prendre en main.

4 cartes à placer dans la zone de Contacts

Enfin, chacun débute avec un jeton Lutherie en zone Ducats.



► ESPACE COMMUN

Les cartes Personnage sont mélangées puis placées faces cachées pour former une pioche centrale, y inclure les cartes des decks de démarrage non utilisés lors d'une première partie.

Placez le plateau Maître Luthier au centre de la table. Il présente les Musiciens Partenaires du Maître Luthier qui vous a formé.

Placez en case 1 PP un musicien niveau 1 non retenu. Placez au hasard une carte Musicien selon son Prestige, depuis la pioche, sur les 3 emplacements restants. Chaque joueur y aura accès à tout moment en payant un surcoût en étude pour leur confectionner un violon.

Première Partie :

Placez 1 carte musicien de Prestige 1, prise d'un deck de démarrage non utilisé.

Placez la carte musicien de Prestige 2, n°62

Placez la carte musicien de Prestige 3, n°7

Placez la carte musicien de Prestige 4, n°69

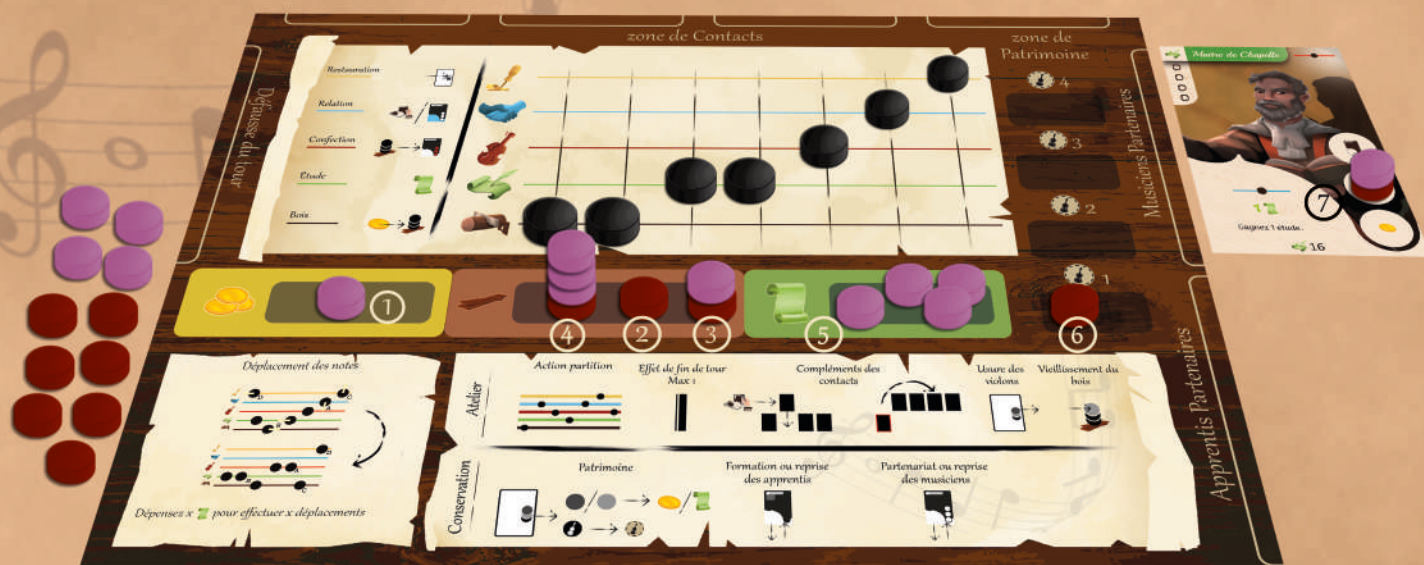


RÈGLES ET PRINCIPES GÉNÉRAUX

Chaque joueur dispose de 14 jetons Lutherie. Ils ont des usages différents selon leurs emplacements: Ducats, Stock de Bois, Études ou amélioration de la qualité du bois ou du violon.

Ces jetons sont en quantité limitée, si un joueur venait à en manquer dans sa réserve, il pourrait en retirer un ailleurs sur son plateau depuis l'une des 3 zones de son atelier. (Ducats, Stock de Bois ou Études)

- ① Chaque jeton Lutherie placé en zone Ducats vaut 1 Ducat
- ② Le premier jeton placé en zone stock de Bois est un jeton Violon qui représente un bois de qualité 1.
- ③ Avec une action Bois de 2 temps, la qualité du Bois est de 2. Un jeton Lutherie placé sur le jeton Violon exprime cette qualité.
- ④ Ce Bois est formé d'une pile comprenant à sa base 1 jeton violon puis 3 jetons Lutherie pour exprimer sa qualité de niveau 4. C'est la qualité maximale du bois d'un violon.
- ⑤ Chaque jeton Lutherie placé en zone Études vaut 1 Étude
- ⑥ Un jeton Violon placé en zone Patrimoine ne s'use plus, il apporte un nombre de PP égal au Prestige du musicien dont il provient.
- ⑦ Lors d'une action de confection, une pile de Bois du stock Bois est placée sur un musicien de prestige égal ou inférieur au temps de l'action. La qualité du Bois ne détermine pas le Prestige du violon, Celui-ci est égal au Prestige du musicien (ici ●●●● soit un violon de 1 PP)



Astuce :

La qualité de vos violons est déterminante pour la durée de vie de ces derniers qui s'usent après chaque séquence Atelier. Plus votre bois est de qualité, plus votre violon le sera. Une bonne qualité de violon permet de conserver plus longtemps celui-ci sur la carte du musicien et donc de profiter plus longtemps de son effet Relation. De plus, vous récupérerez alors aisément des ducats ou études avec les jetons Lutherie de vos violons déplacés en Patrimoine.



► EFFET :

Tous les effets et bonus sont optionnels. Les gains peuvent être perçus partiellement.
En cas de contradiction entre un effet et la règle, c'est l'effet qui prédomine.

► PIOCHE :

A chaque fois qu'un joueur est amené à piocher, il peut, au choix :

Prendre l'une des 4 cartes visibles de sa zone de Contacts

Échanger une carte de sa main avec une carte visible parmi les contacts adverses

Piocher la première carte de la pioche

La main d'un joueur est limitée à 10 cartes à la fin de son tour.

► DÉFAUSSE DE CARTE :

Placez une carte de votre main dans la zone de défausse de votre plateau joueur.

► POSE DE CARTE :

Les cartes sont posées en zone Partenaires, soit comme musiciens soit comme apprentis.

Vous pouvez poser des cartes uniquement de votre main lors d'une séquence de Conservation ou en bénéficiant d'un bonus de placement lors de la confection d'un violon.

Vous devez toujours respecter leurs conditions de pose.

► NOTION DE TEMPS DE L'ACTION

Un jeton Note sur une ligne d'action représente 1 note de 1 temps d'action, un jeton adjacent à celui-ci sur la même ligne représente la même note, soit la même action mais avec 2 temps d'action, etc.

Une note de plusieurs temps permet de réaliser une action plus puissante.

Vous pouvez temporairement augmenter le temps de l'action jouée, en défaussant de votre main des cartes affiliées à ce type d'action. Chaque carte défaussée ajoutant 1 temps à cette action.

Il n'y a pas de limite au temps d'une action.

Les cartes défaussées ainsi ne peuvent pas modifier l'action ou ajouter une nouvelle action.

Vous pouvez aussi profiter de l'effet des apprentis posés (ajouter du temps, gagner des ducats, etc.) lors de la résolution d'une action à laquelle ils sont affiliés.

Chaque apprenti ne peut être utilisé qu'une fois par action à tout moment de sa résolution.

Toutefois, il est possible d'utiliser plusieurs apprentis de même type, ou de solliciter à nouveau un apprenti si une autre action de même type est prévue ultérieurement sur la partition.

On peut cumuler les effets d'apprentis et défausser des cartes pour un même type d'action.

► ZONE DE CONTACTS

Votre zone de Contacts représente votre carnet d'adresse.

C'est une réserve de cartes personnelle dans laquelle vous pourrez piocher. (voir § PIOCHE)

Il n'est pas possible de confectionner un violon pour un musicien en zone de Contacts.

► ZONE D'AIDE DU MAÎTRE LUTHIER

A tout moment de la partie, si un joueur a besoin d'un ducat ou d'une étude et qu'il n'en a pas, il peut demander de l'aide au Maître Luthier. Il place un jeton Lutherie de sa réserve sur la zone d'aide du plateau Maître Luthier et obtient alors un ducat ou une étude. Toutefois chaque jeton sur la zone d'aide **est bloqué jusqu'à la fin de la partie** et fera perdre 1 PP à son propriétaire.

TOUR DE JEU :

Les joueurs enchaînent leurs tours dans le sens horaire. Le premier joueur est désigné au hasard, il prend la carte premier joueur.

Au début de votre tour de jeu, vous pouvez modifier votre partition, chaque modification coûte 1 étude, Il ne sera jamais possible d'avoir 2 notes sur un même temps.

- Déplacez une note sur la ligne du dessus ou du dessous. Considérez les lignes Bois et Restauration comme voisines.
- Interchangez 2 notes qui se suivent sans changer leurs lignes d'action. La première et la dernière note sont considérées comme des notes qui se suivent.
- Décalez d'un temps toutes les notes vers la droite, la dernière note devient alors la première de la partition; ou vers la gauche, la première note devient alors la dernière note de la partition.

Exemple: pour 4 jetons Étude remplacés dans votre réserve, vous pouvez déplacer la note de l'action Relation vers la ligne d'action Confection (1), échanger les temps des notes Étude et Bois (2), puis déplacer la dernière note d'action Restauration vers la ligne d'action Bois (3) pour enfin finir par décaler toutes vos notes vers la gauche. La première action Restauration est repositionnée en fin de partition (4).



Ensuite, vous disposez de 2 options: effectuer une séquence Atelier, ou bien une séquence Conservation.

► SÉQUENCE ATELIER :

Action Partition

Vous exécutez les actions ordonnées par votre partition sans possibilité d'en modifier la programmation. Vous pouvez ignorer ou résoudre pour moins de temps une action.

- La partition est lue de gauche à droite et se décompose en 7 temps.
- La position d'un jeton Note indique l'action qu'il permet de réaliser. Chaque ligne correspond à une action différente.
- Une succession consécutive de notes sur une même ligne permet d'effectuer 1 seule action de force égale au nombre de temps de l'action.
- La puissance de vos actions peut être augmentée en défaussant une carte de votre main affiliée à l'action en cours ou par l'effet d'un apprenti Partenaire permettant d'ajouter un temps.

Exemple: le joueur qui utilise la partition précédemment modifiée, va appliquer dans l'ordre :

- 1 action étude pour 2 temps.
- 1 action bois pour 1 temps
- 1 action confection pour 2 temps
- 1 action bois pour 1 temps
- 1 action restauration pour 1 temps .



ACTION BOIS :

Payez 1 Ducat pour ajouter 1 bois à votre stock.
Prenez alors 1 jeton Violon de votre réserve pour le placer dans votre stock de bois, empilez dessus les jetons Lutherie. Le nombre total de jetons (Violon+Lutherie) est égal au temps de l'action.
Cela correspond aussi à la qualité du Bois (maximum 4 jetons).

L'action Bois est indissociable, vous ne pouvez pas répartir une puissante action Bois de plusieurs temps en plusieurs actions Bois moins puissantes.

Exemple : vous effectuez une action Bois de 3 temps, vous placez 1 jeton Violon puis au-dessus 2 jetons Lutherie pour signifier que ce bois est de qualité 3.

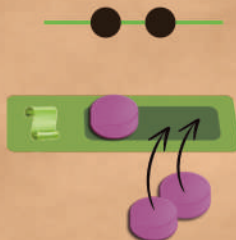


ACTION ÉTUDE :

Prenez autant de jetons Lutherie de votre réserve que le temps de l'action Étude pour les placer dans votre zone Études.

Ces jetons Étude vous serviront à reprogrammer votre partition ou à accéder aux musiciens du plateau Maître Luthier.

Exemple : vous effectuez une action Étude de 2 temps, vous placez 2 jetons Lutherie depuis votre réserve dans votre zone Études.





ACTION CONFECTION :

Prenez un bois de votre stock quel que soit sa qualité. Puis placez-le sur un emplacement libre d'un musicien de Prestige égal ou inférieur au temps de l'action.

Ce bois est désormais un violon de Prestige égal à celui du musicien. Il apporte autant de PP.

Bénéficiez du bonus de placement de votre violon immédiatement.

L'action Confection est indissociable, vous ne pouvez pas répartir une puissante action Confection de plusieurs temps en plusieurs actions Confection moins puissantes.

3 types de musiciens peuvent être sollicités.

- Un musicien Partenaire
- Un musicien adverse qui possède au moins un de vos jetons (jeton Lutherie suite à une restauration, ou jeton Violon si on a déjà réussi à confectionner précédemment un violon).
- Un musicien du Maître Luthier pour lequel vous devrez dépenser autant d'études que son Prestige en plus du temps de confection.

Exemple: vous effectuez une action Confection de 2 temps, vous placez 1 Bois de votre stock sur une carte musicien de prestige 1 à 2.

Le joueur choisit le Bonus de placement 1 Ducat.



BONUS DE PLACEMENT



Posez une carte Personnage, depuis votre main, en respectant ses prérequis



Piochez une carte Personnage



Gagnez une Étude



Augmentez la qualité du bois du violon posé de +1



Gagnez un Ducat

Astuce :

Il peut être intéressant de solliciter les musiciens adverses ou du Maître Luthier pour :

- Profiter d'un bonus utile
- Obtenir un Prestige de violon nécessaire à la pose d'un musicien
- Accéder à un effet de musicien susceptible d'aider dans votre stratégie





ACTION RELATION :

Cette action consiste à développer ses relations, il y a 2 façons de résoudre l'action :

- Soit PIOCHER autant de cartes Personnage que le temps de l'action. (voir page 8, § PIOCHE)
- Soit ACTIVER l'effet Relation d'une carte Musicien qui possède un de vos violons, qu'elle soit sur votre zone Partenaires, sur le plateau Maître Luthier ou sur la zone Partenaires d'un joueur adverse.

L'action Relation pour activer un effet est indissociable, vous ne pouvez pas répartir une puissante action Relation de plusieurs temps en plusieurs actions Relation moins puissantes.

Exemple : vous effectuez une action Relation de 2 temps, vous piochez 2 cartes Personnage ou vous activez l'effet Relation de 1 ou 2 temps de relation d'un musicien qui possède 1 de vos violons.



action Relation de 2 temps
(Relation avec un musicien de Prestige 2)

Les joueurs Vert et Rouge sont présents sur ce musicien qui possède 4 violons. Ils peuvent tous les deux prétendre à l'effet du musicien à leur tour de jeu avec une action Relation de 2 temps.

Ici, le joueur peut effectuer l'action Restauration pour chaque violon présent, donc 4 restaurations.



Astuce :

Les cartes piochées pourront servir comme nouveaux Musiciens ou Apprentis à placer sur votre zone Partenaire, mais aussi pour ajouter temporairement du temps à des actions.

Si vous avez placé 1 ou plusieurs apprentis affiliés à Relation, pensez bien à lire leurs conditions de PP de fin de partie pour aller chercher et conserver en main des cartes Personnage affiliées aux types d'actions demandées par l'apprenti.





ACTION RESTAURATION :

Ajoutez autant de jetons Lutherie que le temps de l'action aux violons de votre choix pour en améliorer la qualité du bois. Vous pouvez restaurer les violons de n'importe quel musicien de l'aire de jeu, y compris ceux des adversaires. Répartissez les jetons à votre convenance. La qualité du bois d'un violon ne peut jamais dépasser 4.

Exemple: action Restauration de 2 temps
(Restauration sur un violon d'un musicien adverse)



Le joueur Vert restaure 1 violon du joueur rouge avec 2 jetons Lutherie. Il prépare le tour suivant pour pouvoir poser 1 violon sur ce musicien car, après usure du violon, il restera l'un de ses jetons sur celui-ci.



Tour du
joueur vert

Tour + 1 du
joueur vert

Le joueur aurait tout aussi bien pu restaurer des violons de sa couleur dans le but d'éviter de casser l'un de ses violons ou de prolonger sa présence sur le musicien pour bénéficier plus longtemps de son effet Relation.

Astuce :

La restauration du violon d'un adversaire est un gain réciproque pour les joueurs; le propriétaire voit la vie de son violon prolongée ; quant au restaurateur, c'est un moyen de gagner rapidement Ducats ou Études, ou encore de se positionner sur un musicien adverse pour lui confectionner un violon. (voir usure des violons)



SUITE DE LA SÉQUENCE ATELIER :

Après avoir résolu votre partition d'actions, réalisez les opérations suivantes :

Activez l'effet de fin de tour  d'un seul musicien qui possède l'un de vos jetons Violon

Agencez votre zone de Contacts :

Pour chaque pile vide de votre zone de Contacts, piochez une carte de la pioche pour combler ces emplacements.



Répartissez, à votre convenance, les cartes défaussées ce tour au-dessus des piles de votre zone de Contacts.



Procédez à l'usure de tous vos violons:

Retirez le jeton Lutherie du haut de la pile de chacun de vos violons.

S'il s'agit d'un jeton Lutherie adverse, rendez le à son propriétaire qui en fait 1 Ducat ou 1 Étude.

S'il s'agit de l'un des vôtres, il retourne dans votre réserve.

S'il n'y a pas de jeton Lutherie sur votre violon, celui-ci est cassé. Le jeton Violon retourne alors dans votre réserve.

Fin de tour du joueur Vert:



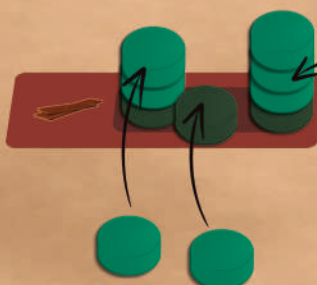
Ce violon appartient au joueur Rouge, il ne s'use pas.

Le jeton Lutherie retourne dans la réserve du joueur Vert.

Le violon est cassé, le jeton retourne à la réserve.

Le jeton Lutherie est rendu au joueur Rouge et devient Ducat ou Étude.

Procédez, pour finir votre tour, au vieillissement du bois en stock. Ajouter 1 jeton Lutherie sur vos piles de bois en stock dans la limite de 4 jetons, jeton Violon compris.



Ce Bois est constitué de 4 jetons, il est donc de qualité 4 et ne vieillit plus.

Astuce :

Surveillez bien le nombre de vos violons et leur usure pour éviter qu'ils s'abîment trop, voire qu'ils soient perdus. Il est intéressant pendant la première moitié de partie de mettre en place un stock de bois: sa qualité augmentera et les violons confectionnés avec ce bois dureront plus longtemps.



► SÉQUENCE CONSERVATION :

Cette séquence permet de déposer ses violons en zone Patrimoine, de récupérer Ducats et Études, et de développer sa zone Partenaires avec de nouveaux apprentis et de nouveaux musiciens.



Mise en Patrimoine des violons :

Déplacez tous les jetons Violon de votre couleur posés sur des musiciens dans votre zone Patrimoine. Chaque jeton Violon est déposé dans l'espace correspondant au Prestige du musicien qui le détenait.

Les jetons Lutherie sont rendus à leurs propriétaires respectifs, joueur actif compris, les joueurs placent leurs jetons Lutherie en zone Ducats et/ou en zone Études selon leur choix.

Exemple : Mise en Patrimoine des violons confectionnés par le joueur vert



Le violon du joueur rouge reste sur la carte et conserve les 2 jetons Lutherie du joueur vert et donc sa qualité 3.

Les 3 jetons Violon du joueur vert sont placés en Patrimoine sur la case 2 PP. Le jeton Lutherie du joueur vert sur le violon vert est transformé en Ducat ou Étude.

Les jetons Lutherie du joueur rouge lui sont rendus. Il les transforme en Ducats et/ou Études.

Astuces :

La qualité du Bois permet non seulement de prolonger la vie des violons mais aussi de gagner Ducats ou Études pour chaque jeton Lutherie placés sur les violons au moment de leur mise en Patrimoine.

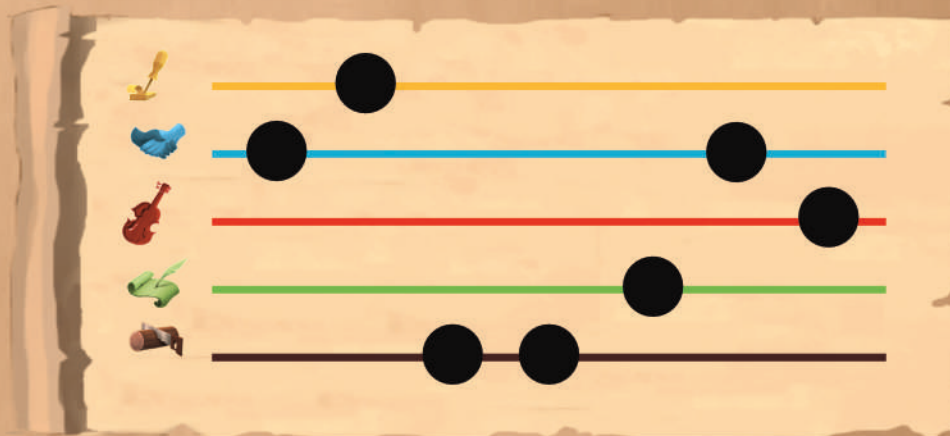




Formation ou Reprise en main d'apprentis :

Vous pouvez poser 1 ou plusieurs cartes Apprenti, depuis votre main, dans votre zone Partenaires à condition de respecter leurs prérequis.
3 actions consécutives doivent respecter précisément la partition demandée par l'apprenti, quelque soit le temps des actions concernées dans l'ordre de résolution de la partition sans interruption.

Vous ne pouvez pas former plus de 6 apprentis sur la partie. Ils restent en zone Partenaires, même si la partition devait changer et ne plus respecter l'enchaînement attendu par l'apprenti.
Vous pouvez aussi reprendre en main 1 ou plusieurs apprentis déjà posés précédemment pour leurs renforts d'action mais vous renoncerez alors à leurs PP en fin de partie.



Exemple: pose de 2 apprentis:

La partition respecte l'enchaînement Restauration-Bois-Étude pour l'apprenti de type affiliation Bois et l'enchaînement Bois-Étude-Relation pour l'apprenti de type affiliation Étude.



Partenariat ou Reprise en main de musiciens

Vous pouvez poser 1 ou plusieurs cartes Musicien, depuis votre main, en zone Partenaires à condition de respecter leurs prérequis.

Les musiciens exigent de savoir combien de violons vous avez confectionnés ainsi que leurs niveaux de Prestige.

1-2-1-0, lu de bas en haut, signifie que vous devez avoir minimum 1 violon de Prestige 1, 2 de Prestige 2 et 1 de Prestige 3 en zone Patrimoine ou sur des cartes Musicien. Il peut y en avoir plus, que ce soit en nombre ou en Prestige.

Vous pouvez aussi reprendre en main 1 ou plusieurs musiciens déjà posés précédemment s'ils deviennent plus utiles pour votre stratégie comme renfort d'action plutôt que comme musiciens Partenaires. S'il devait y avoir des violons adverses sur la carte Musicien reprise en main, ils seraient remis à leurs propriétaires qui les placeraient en zone Patrimoine. Les jetons Lutherie éventuellement placés dessus seraient également rendus pour devenir Ducats ou Études.



Ici le joueur vert vient de placer 3 violons en Patrimoine depuis son Bourgeois.

Il décide de placer, dans sa zone Partenaires, le Troubadour qu'il avait en main et qui requiert 5 violons de 1 PP a minima.

Ensuite il choisit de reprendre en main le Bourgeois pour l'aider à renforcer une prochaine action Restauration, pour empêcher le joueur rouge d'utiliser encore son musicien et pour récupérer ses 2 jetons Lutherie qu'il place en Ducats et/ou Études à sa convenance.

Il rend au joueur rouge son violon qui le place en Patrimoine pour 2 PP.

FIN DE PARTIE :

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur, à la fin de son tour, a confectionné ses 12 Violons.

Ses adversaires, jusqu'à celui placé à droite du premier joueur en début de partie, jouent un dernier tour.

On laisse les violons actuellement sur les musiciens, avec tous leurs jetons Lutherie. Chaque joueur a une dernière occasion de poser des apprentis afin de valoriser leurs PP :

1. Il peut d'abord modifier sa partition, en dépensant les études nécessaires.
2. Il peut ensuite poser un ou plusieurs apprentis si la configuration de la partition le permet.
Il n'est pas autorisé de reprendre en main des cartes de sa zone Partenaires à ce moment de la partie.

Le score final est déterminé de la manière suivante :

► VIOLONS :

Chaque jeton Violon du joueur apporte sa valeur en PP :

- ceux en Patrimoine
- ceux encore présents sur les cartes Musicien (partenaires du joueur, adverses ou du Maître luthier)

► APPRENTIS:

Chaque type d'apprenti rapporte des PP tels qu'indiqués sur leur carte. Pour chaque carte :

- **Bois** : Dépensez jusqu'à 4 jetons Lutherie en provenance des violons actifs sur les musiciens ou des Bois en stock. Chaque jeton rapporte 1 PP
- **Étude** : Gagnez 1 PP pour chaque type différent d'apprenti autre que Étude que le joueur a posé.
Par exemple, avec 2 apprentis Étude, 2 apprentis Bois, 1 apprenti Confection et 1 apprenti Relation, le joueur gagne pour chacun des apprentis Étude 3 PP.
- **Confection** : Gagnez des PP selon le nombre de violons réalisés en Patrimoine et sur les musiciens : 3 pour 12 violons, 2 pour 11 violons, 1 pour 10, aucun PP dans les autres cas.
- **Relation** : Dépensez jusqu'à 4 cartes des types indiqués par l'apprenti. Chaque carte rapporte 1 PP.
- **Restauration** : Dépensez jusqu'à 4 ducats et/ou études. Chacun d'eux fait gagner 1 PP.

► MALUS :

Chaque jeton placé sur la zone d'aide du plateau Maître luthier fait perdre 1 PP à son propriétaire

► VAINQUEUR :

Le joueur qui totalise le plus de Points de Prestige remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant confectionné le plus de violons l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cartes Apprenti Partenaire est déclaré vainqueur.

Sinon les joueurs se partagent la victoire.

GLOSSAIRE

► EFFETS DU JEU

(Relation, fin de tour, effet d'apprenti)

Les effets l'emportent sur la règle si ils la contredisent.

Vieillir

Cette action suit la règle de vieillissement de fin de tour : ajouter 1 jeton Lutherie sur 1 bois en stock pour une qualité maximale de 4 (1 jeton Violon + 3 jetons Lutherie) .

Ajouter 1 temps

Cet effet d'apprenti permet d'ajouter temporairement du temps à une action. La partition n'est pas modifiée. Exemple avec la carte 43 (1 ducat pour ajouter 1 temps de Confection) : le joueur s'apprête à résoudre une action Confection de 2 temps. Il peut dépenser 1 ducat, pour considérer qu'elle fait temporairement 3 temps.

Reprendre un jeton Lutherie de la zone d'aide du Maître Luthier

On prend un jeton bloqué sur la zone d'aide du plateau Maître Luthier pour le remettre dans sa réserve. En plus d'éviter le malus de 1 PP, cela permet d'avoir plus de jetons à disposition. Ignorer cet effet si le joueur n'a pas bloqué de jeton dans la zone d'aide.

Acheter un bois/ Confectionner/ Restaurer

Ces effets fonctionnent sous les mêmes conditions que les actions Bois, Confection, Restauration de la partition. Ainsi pour le bois, il faut toujours payer 1 ducat. Toutefois, on ne peut pas utiliser de carte ou effet d'apprenti pour renforcer cette action.

Nombre de violons sur le musicien

Compter le nombre de violons sur la carte Musicien pour évaluer la force de l'action. On ne prend pas en compte les propriétaires des violons.

Ou

Si un effet indique de gagner plusieurs fois un élément OU un autre, on peut assortir le choix comme on le souhaite. Par exemple si le gain est de 2 ducats ou études, le joueur peut prendre 2 ducats, ou 2 études, ou 1 étude et 1 ducat.

Poser une carte

Sauf mention contraire, pour poser une carte il faut respecter ses prérequis. Pour les musiciens on compte les violons actifs et ceux en patrimoine, sachant que lors d'une pose en Conservation, tous les violons seront naturellement en patrimoine. L'effet de pose pendant une action en phase Atelier permet de ne pas attendre une prochaine séquence Conservation pour poser rapidement une carte utile.

Décomposer une action

Il est possible par cet effet de considérer séparément les notes. Par exemple, on peut transformer une action de 3 temps en 1 action de 2 temps et 1 action de 1 temps. Les autres conditions d'exécution restent inchangées pour chacune des actions obtenues : on peut renforcer le temps, appliquer des effets d'apprentis.

Effectuer l'action affiliée

On se réfère au type d'affiliation de la carte. Si par exemple il s'agit d'une carte affiliée à l'action Bois, cet effet permet de réaliser l'action Bois, pour le temps indiqué par l'effet.

Ignorer l'action

On considère que l'action n'est pas présente. Comme l'effet est ignoré, on ne peut pas exploiter un autre effet "ignorer".

Diminuer la qualité d'un bois

On ne peut retirer que les jetons Lutherie, pas la base de la pile de jetons, qui est un jeton Violon.

Valoriser

Appliqué sur les violons en patrimoine, il s'agit d'augmenter le niveau de Prestige d'un violon en le changeant de case. Par exemple "Valoriser de 2" signifie qu'on peut déplacer un jeton Violon de 1 vers 3. Cet effet permet d'avoir plus de PP en fin de partie et aussi de valider les prérequis de pose de musiciens. On ne peut pas ainsi introduire un nouveau jeton Violon (il faut le confectionner). La valorisation ne peut pas être répartie sur plusieurs violons. L'excédent éventuel de valorisation est perdu (par exemple une valorisation de 3 fera passer au mieux un violon de 2 à 4).

► PRÉCISIONS DE CARTES SPÉCIFIQUES

Carte n°8 Vivaldi

Vivaldi est un soliste, il n'attend aucun violon pour être posé et peut ainsi entrer à tout moment de la partie. Attention toutefois à ne pas le poser trop vite. Il n'accepte qu'1 seul violon et demande 4 temps de Confection.

Carte n°10 Somis

Ciblez un de vos musiciens Partenaires et suivez les règles habituelles de Conservation : les jetons Violon en patrimoine, les jetons Lutherie des joueurs rendus à leurs propriétaires (pour ducats ou études). S'il existe des violons adverses sur ce musicien, ils sont rendus à leur propriétaire qui les passe aussi en Patrimoine. Reprenez en main la carte Musicien ciblée.

Somis peut servir à récupérer des violons avant leur vieillissement, récupérer immédiatement des ducats ou encore reprendre une carte pour s'en servir comme soutien d'une action.

Carte n°21 Maître de Chapelle

Ignorez les prérequis de l'apprenti signifie que le joueur peut poser une carte apprenti même si l'enchaînement des 3 actions attendues n'apparaît pas sur la partition.

Carte n°22 Maître de Chapelle

Un mouvement de note correspond au changement d'1 ligne Action, à l'échange de 2 notes voisines, au décalage de partition. Contrairement à la séquence Conservation, les mouvements ici ne nécessitent pas de dépenser d'étude.

Carte n°23 Rameau

Le joueur place 1 jeton Lutherie sur un jeton Note. À la prochaine séquence Atelier, cette action vaudra 3 temps. Le jeton sera retiré après avoir résolu cette action. Si le tour suivant, le joueur décide de suivre une séquence Conservation, le joueur reprend le jeton en tant qu'étude. Si le jeton Note est déplacé, le jeton Lutherie le suit.

Carte n°29 Apprenti affilié à l'étude

Dépensez 2 études pour retirer 1 jeton Lutherie de la zone d'aide du Maître Luthier. Le joueur peut utiliser l'étude qu'il gagne lors de l'action où il sollicite l'effet de cet apprenti.

Carte n°38 Veracini

L'effet de confection ne s'exploite que sur la carte Veracini et sur un emplacement disponible.

Carte n°51 Troubadour

La carte défaussée venant de la main, elle ne peut pas avoir de violon. Si l'effet dépend du nombre de violon, alors il n'y a pas d'effet.

Carte n°54 Mascitti

Mascitti peut en fin de tour utiliser l'effet d'un musicien Partenaire de Prestige 1 ou 2 (comme s'il avait une relation de 2 temps), même si le joueur n'a pas de violon sur ce musicien. Si l'effet dépend du nombre de violon, alors il n'y a pas d'effet.

Carte n°58 Apprenti affilié à la Relation

La relation peut porter sur un musicien Partenaire du joueur même s'il n'a pas de violon. Il faut toutefois que l'action utilise le nombre suffisant de temps (par exemple 3 temps pour utiliser le pouvoir Relation d'un musicien niveau 3).

Carte n°67 Bourgeois

Le musicien adverse ciblé peut ne pas porter de violon. L'effet est appliqué par rapport au musicien ciblé. Ainsi, si on doit prendre en compte le nombre de violons, on compte ceux sur la carte Musicien ciblé.

Carte n°68 Dall'Abaco

La restauration peut porter sur le violon d'un musicien ne disposant pas d'effet fin de tour. Le violon restauré peut être un musicien adverse.

VARIANTE SOLO :

Jouez en solo contre le bot Stradivarius comme s'il s'agissait d'une partie à 2 joueurs.
4 niveaux de difficulté vous sont proposés, chacun ajoutant des règles par rapport au niveau précédent.
Retrouvez chacun de ces modes au dos des plateaux joueurs.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Pour vous :
Optez pour la mise en place du jeu multijoueur ou de démarrage. Pas de draft.

Pour Stradivarius :
Donnez-lui le plateau du niveau de difficulté que vous souhaitez jouer, les jetons Lutherie et Violon d'une couleur.
Attribuez-lui au hasard 1 musicien de Prestige 1 et placez-le dans sa ligne de musiciens Partenaires.
Ajoutez depuis la pioche 2 autres musiciens. Les 3 cartes doivent être de types différents. Piochez jusqu'à obtenir cette configuration. (Triez de gauche à droite les musiciens par ordre décroissant de Prestige) Pour une première partie, il peut être plus facile de choisir pour Stradivarius, des musiciens de type Bois, Restauration et Étude.

NOTION DE NIVEAU D'ACTIVITÉ

Placez 1 jeton Note au niveau d'activité 1 de son plateau personnel. Le niveau d'activité correspond au Prestige des musiciens sur lesquels Stradivarius va pouvoir confectionner des violons : Il pourra confectionner des violons sur ses musiciens Partenaire de Prestige égal ou inférieur à son niveau d'activité.

Pour augmenter ce niveau, décalez le jeton Note d'un cran sur le plateau personnel de Stradivarius.
Stradivarius joue en premier. Il prend donc la carte Premier Joueur. Enchaînez ensuite les tours comme une partie à 2 joueurs.



► NIVEAU PIANISSIMO

Niveau Pianissimo:

Exemple de mise en place pour Stradivarius

Au tour de Stradivarius vérifiez si celui-ci peut effectuer une séquence Conservation.

Il doit le faire s'il remplit l'une des conditions suivantes:

1. Il peut valider les prérequis d'un musicien de Prestige +1 par rapport à son niveau d'activité (exemple : il est au niveau d'activité 1, il cherche un musicien de Prestige 2) parmi ses Partenaires puis parmi ses Contacts.
2. L'un de ses violons est de qualité 1, le violon n'a plus de jeton Lutherie.
3. Il n'y a plus de place disponible pour confectionner un violon sur les musiciens Partenaires de Prestige égal ou inférieur au niveau d'activité.

Résolvez alors la séquence Conservation :

Conservation :

Si Stradivarius a au moins une carte de type Confection dans sa ligne Partenaires, il ajoute depuis sa réserve un jeton Violon à son patrimoine de Prestige égal au nombre de cartes de type Confection qu'il possède.

Déplacez les violons des musiciens Partenaires de Stradivarius en Patrimoine. Les jetons Lutherie de Stradivarius vont dans sa zone Ducats. Vos éventuels jetons Lutherie vont soit dans votre zone Ducats et/ou Études.



Si son niveau d'Activité est inférieur à 4 :

- Augmentez son niveau d'activité de 1 en décalant d'une case sur la droite le jeton Note sur son plateau personnel.
- Défaussez son musicien Partenaire de plus faible Prestige. En cas d'égalité, défaussez celui placé le plus à gauche de sa ligne Partenaires.
- Recherchez un musicien de Prestige égal au nouveau niveau d'activité en respectant les prérequis de pose et en respectant l'ordre suivant :

- Si le musicien recherché se trouve déjà dans la ligne Partenaires : Ajoutez alors au hasard 1 carte musicien depuis la pioche dans la ligne Partenaires afin qu'il s'y trouve toujours 3 musiciens.

- Si le musicien recherché est dans sa ligne de Contacts : Déplacez-le dans ses Partenaires. Sinon, recherchez-le dans la pioche. Ne respectez pas dans ce cas les prérequis de pose. Piochez jusqu'à trouver un musicien de Prestige égal à son nouveau niveau d'activité. Placez alors depuis sa réserve un jeton Lutherie dans la zone d'aide du Maître Luthier puisqu'il n'a pas respecté les prérequis, Stradivarius aura alors -1 PP en fin de partie. Veillez enfin à classer les Musiciens Partenaires par ordre décroissant de Prestige.

Si Stradivarius ne peut pas effectuer une séquence de Conservation, il effectue une séquence Atelier.

Atelier :

1. Stradivarius confectionne un violon gratuitement avec un bois de qualité 2 sur un musicien Partenaire de Prestige égal ou inférieur à son niveau d'activité. Le violon est placé sur l'emplacement disponible le plus bas du musicien. Stradivarius ne gagne pas de bonus de pose.

2. Stradivarius applique des ACTIONS (qui lui sont propres) selon le type d'affiliation des cartes dans sa ligne Partenaires :

- a. Bois : Ajoutez 1 jeton Lutherie au bois du violon posé par carte affiliée (qualité max 4)
- b. Étude : Gagnez une étude par carte affiliée
- c. Confection : Voir Séquence Conservation Stradivarius.
- d. Relation : Piochez une carte par carte affiliée. Ajoutez-les dans sa ligne de Contacts
- e. Restauration : Voir fin de tour

3. Résolvez la fin de tour de Stradivarius :

- a. Appliquez la règle d'usure de ses violons.
- b. Pour chaque carte affiliée à Restauration, Stradivarius restaure dans l'ordre de priorité :

- Un de ses violons qui n'a plus de jeton Lutherie
- Un de vos violons. Si plusieurs sont possibles, il restaure celui ayant le bois de meilleure qualité, sur le musicien de plus petit Prestige.

Note : Si Stradivarius a restauré un ou plusieurs de vos violons, lors de l'usure de ceux-ci, il transférera ses jetons Lutherie dans sa zone Études.

Fin de partie

La fin de partie est déclenchée comme dans une partie à 2 joueurs lorsque Stradivarius ou vous avez confectionné 12 violons.

Évaluez le Prestige de Stradivarius :

- Points de Prestige des violons (musiciens Partenaire et Patrimoine)
- Comptez Ducats, Études et Cartes dans la ligne de Contacts puis divisez par 2 pour lui attribuer autant de Prestige supplémentaire.

► NIVEAU PIANO

Appliquez les règles du niveau Pianissimo, utilisez le plateau PIANO et ajoutez la règle suivante:

Conservation :

Après avoir déplacé en patrimoine les violons des musiciens, procédez à leur valorisation de la manière suivante:

- Repérez dans la ligne de Contacts de Stradivarius un couple de cartes de même affiliation et de Prestige strictement différent du niveau d'activité + 1.
- Identifiez le violon de plus fort Prestige inférieur à 4 dans sa zone Patrimoine.
- Défaussez le couple de cartes précédemment repéré.
- Valorisez de 1 le Prestige du violon identifié.
- Répétez le processus tant qu'il reste des couples de cartes Contacts éligibles.

Puis reprenez la séquence Conservation.

Exemple : Stradivarius est au niveau d'activité 2. Dans sa ligne de Contacts il y a un musicien de Prestige 3 affilié à l'étude. Ce musicien étant strictement de Prestige +1 par rapport à son niveau d'activité, il ne peut pas être apparié à Rameau qui a la même affiliation. Ici le couple de cartes Relation et le couple de cartes Restauration sont défaussés. Le violon en Patrimoine de Prestige 2, qui a le plus fort Prestige inférieur à 4 dans la zone Patrimoine de Stradivarius, est valorisé de 2.

► NIVEAU FORTE

Appliquez les règles du niveau Piano, utilisez le plateau FORTE et ajoutez la règle suivante:

Conservation :

à la fin de la phase, après avoir mis à jour les musiciens Partenaires, ajoutez 1 apprenti:

- il doit être présent dans la ligne de Contacts de Stradivarius qui doit alors dépenser 2 études. Placez l'apprenti dans sa ligne de Partenaires
- Le type d'action de l'apprenti s'ajoute aux actions résolues par Stradivarius lors de son Atelier
- En fin de partie, après avoir comptabilisé les PP de ses violons, Stradivarius ajoute les PP des apprentis Partenaires en suivant leurs conditions de PP.

Exception : pour les apprentis Relation, comptez les cartes sans distinction de type dans sa ligne de Contacts.

► NIVEAU FORTISSIMO

Appliquez les règles du niveau Forte, utilisez le plateau FORTISSIMO et ajoutez la règle suivante:

Mise en place:

Vous commencez la partie: Prenez 3 Musiciens de Prestige 1 au hasard (cartes n° 01, 16, 31, 46 et 61). Après avoir sélectionné vos 7 cartes, choisissez votre musicien Prestige 1, attribuez en 1 au hasard à Stradivarius et l'autre au Maître Luthier. L'une des cartes de sa ligne de Contacts doit être un apprenti et l'une des cartes de sa ligne de musiciens Partenaires doit être de Prestige 2.

Conservation :

Tous les jetons de Lutherie des violons sont déplacés en zone Étude et non en zone Ducat.

Atelier :

À la fin de chaque tour d'Atelier, si Stradivarius possède un musicien de prestige 4 avec un violon, il valorise de +1 un violon en Patrimoine. Utilisez le violon de Prestige le plus fort inférieur à 4.



REMERCIEMENTS :

Je veux remercier toutes les personnes qui ont contribué depuis 10 ans à la construction de Paneveggio notamment Vincent et Vincent pour nos échanges réguliers, Cédric pour ses précieux conseils de game design, Marina et Nicolas pour les nombreux tests, mes amis joueurs et les membres des clubs de Mem Angers et HDJ. Merci particulier à toute l'équipe Creative and Cool sans qui le projet n'aurait pu aboutir : Ludo pour avoir cru en ce projet; Tef et Laurent pour les tests et, associés à Cédric et Seb, pour l'énorme travail d'édition. Enfin merci à ma famille pour sa patience et son soutien, Hélène, Jeanne et Léonie pour toutes ses idées et talents graphiques.

Salut à toute la communauté TricTrac qui m'a fait partager la passion du jeu.

Auteur : Lionel Graveleau

Illustratrice : Apolline Etienne

Graphisme : Manon Nicolas, Stéphane Planchenault, Sébastien Brunet, Olwen Planchenault

Édition des Règles : Lionel Graveleau, Laurent Prin, Cédric Maillot

© 2025 Creative And Cool Edition

**CREATIVE
AND COOL**



Paneveggio

PP de fin de partie

Pour chaque type d'Apprenti :

	Dépensez jusqu'à 4 études ou ducats pour 1 PP chacun
	Dépensez jusqu'à 4 cartes (types selon l'Apprenti) pour 1 PP chacune.
	Gagnez 3/2/1 PP si vous avez confectionné 12/11/10 violons.
	1 PP par type différent d'Apprenti posé, autre que Étude.
	Dépensez jusqu'à 4 de vos jetons Lutherie, depuis des bois ou vos violons, pour 1 PP chacun.

				
-1 PP Par jeton Lutherie dans la zone d'aide	1 PP Par violon de Prestige 1	2 PP Par violon de Prestige 2	3 PP Par violon de Prestige 3	4 PP Par violon de Prestige 4

Actions (x : temps de l'action)

	<u>Restauration:</u>	Déplacez x fois 1 jeton Lutherie de votre réserve sur vos violons. (dans la limite d'une qualité de bois de 4)
	<u>Relation :</u>	Piochez x fois ou activez l'effet Relation d'un musicien de Prestige x possédant l'un de vos violons.
	<u>Confection :</u>	Placez 1 bois sur un emplacement libre d'un musicien de Prestige x. Gagnez le bonus de violon.
	<u>Etude :</u>	Gagnez x études.
	<u>Bois :</u>	Dépensez 1 ducat. Gagnez 1 bois de qualité x.

Bonus de violon



Cartes Musicien

Bois	Etude	Confection	Relation	Restauration
01 —●—●—●—●—●→1	16 —●—●—●—●—●→1	31 —●—●—●—●—●→	46 —●—●—●—●—●→1	61 —●—●—●—●—●→
02 —●—●—●—●—●→1	17 —●—●—●—●—●→1+1	32 —●—●—●—●—●→	47 —●—●—●—●—●→	62 —●—●—●—●—●→2
03 —●—●—●—●—●→1	18 —●—●—●—●—●→1+1	33 —●—●—●—●—●→1	48 —●—●—●—●—●→3	63 —●—●—●—●—●→x
04 —●—●—●—●—●→x	19 —●—●—●—●—●→x	34 —●—●—●—●—●→x	49 —●—●—●—●—●→	64 —●—●—●—●—●→x
05 —●—●—●—●—●→1	20 —●—●—●—●—●→2	35 —●—●—●—●—●→	50 —●—●—●—●—●→?	65 —●—●—●—●—●→2
06 —●—●—●—●—●→1	21 —●—●—●—●—●→	36 —●—●—●—●—●→1	51 —●—●—●—●—●→	66 —●—●—●—●—●→
07 —●—●—●—●—●→	22 —●—●—●—●—●→x	37 —●—●—●—●—●→x	52 —●—●—●—●—●→3	67 —●—●—●—●—●→
08 —●—●—●—●—●→1	23 —●—●—●—●—●→1	38 —●—●—●—●—●→Vacant	53 —●—●—●—●—●→	68 —●—●—●—●—●→
09 —●—●—●—●—●→x	24 —●—●—●—●—●→	39 —●—●—●—●—●→	54 —●—●—●—●—●→	69 —●—●—●—●—●→1
10 —●—●—●—●—●→x	25 —●—●—●—●—●→1	40 —●—●—●—●—●→+1	55 —●—●—●—●—●→	70 —●—●—●—●—●→x

Pictogrammes

--- Effet Relation

|| Effet de fin de tour

🎸 Action Bois en stock

🎻 Action Etude

🎵 Action Confection

🎼 Action Relation

🎹 Action Restauration

1,2,...X

🎵 Dépense 1,2,...X

1,2,...X

🎵 Gagnez 1,2,...X

🎵 Ducat

🎵 Etude

🎵 Jeton Lutherie

🎵 Piochez une carte

🎵 Posez une carte

🎵 Défaussez une carte

🎵 Effectuez l'action Relation d'un musicien partenaire

🎵 Effectuez l'action Relation d'un musicien adverse

🎵 Reprenez ce musicien en main

🎵 Piofon sur ce musicien

🎵 Piofon sur un musicien adverse

🎵 Valorisez 1 violon en patrimoine de x

🎵 Ancorez la qualité d'un bois en stock de 1

🎵 Récupérez 1 jeton lutherie depuis le plateau du Grand Maître Luthier