



RÈGLES DU JEU ^[FR]



Le **LOG BOOK** de François Sarhan, c'est à la fois un jeu, un album et un carnet de bord artistique. Laissez-vous embarquer par l'imagination musicale !

Pour un tutoriel des règles, des variations du jeu, plus d'information sur la musique qui l'accompagne et l'intégralité de la musique sans interruption, flashez le QR code.



Principe du jeu

En ouvrant une vieille boîte à musique, un groupe de musiciens découvre une étrange collection d'images, de partitions, d'anecdotes, de bulletins météo... On y trouve pêle-mêle des souvenirs d'animaux fantastiques, de jeux d'enfants, de tracasseries du quotidien ou de fabuleux instruments. Mais nous parviennent-ils du passé ou du futur ? Et quel peut bien être le lien entre ces représentations et la musique ? Les avis divergent parmi les joueurs réunis autour de la boîte, si bien qu'ils décident de s'en remettre au Maestro. À votre avis, quelle version sera jugée plausible par ce dernier ?

But

Les joueurs se divisent en deux catégories : d'un côté le maestro, de l'autre les musiciens.

Les musiciens gagnent des points en argumentant de manière convaincante les associations qu'ils imaginent entre l'illustration et la musique entendue.

Quand vous êtes le Maestro, vous gagnez des points si vous





retrouvez l'association (illustration/musique)
imaginée par le compositeur.

Contenu

80 cartes illustrées (au verso le QR code pour l'audio du morceau, au recto l'illustration correspondant au morceau du verso), 1 carte « 1st Musician », 1 carte « Expert »

Préparation

Un des joueurs est choisi au hasard pour être le 1^{er} musicien, la carte désignant son rôle est disposée devant lui de manière visible. Le joueur à sa gauche est le Maestro. Il place également sa carte (« Expert ») devant lui. Tous les autres joueurs sont des musiciens.

Les 80 cartes illustrées sont mélangées et 5 cartes sont distribuées à chaque joueur (face QR code visible). Le reste des cartes forme la pioche. Munissez-vous d'une feuille de papier pour comptabiliser les scores de chaque manche.

Un téléphone portable connecté à internet est également nécessaire pour lire les QR codes des cartes. Pour une meilleure écoute, nous vous conseillons de vous munir d'une enceinte externe au téléphone.

Comment Jouer

Première phase: Le 1^{er} musicien choisit une carte de sa main, flashe le QR code au dos, diffuse le fichier audio correspondant et place la carte face cachée (face QR code) au milieu de la table.

Tout en écoutant la piste sonore, les autres musiciens choisissent alors la carte parmi les leurs correspondant





le mieux à la musique et placent aussi cette carte face cachée au milieu de la table.

Deuxième phase: Toutes les cartes sélectionnées par les musiciens, dont celle du 1^{er} musicien, sont mélangées et distribuées, face illustrée, de telle manière que chaque musicien a une carte devant lui.

En commençant par le musicien à gauche du Maestro, chaque musicien à tour de rôle tente de convaincre le Maestro que la carte illustrée disposée devant lui correspond bien à la musique entendue. (Une limite de temps de 90 secondes par joueur, par exemple, peut être décidée.)

Troisième phase: Enfin, le Maestro, après une écoute attentive de l'interprétation de chaque musicien, décide quelle est la carte la plus appropriée à la musique et l'annonce.

Scores

Les points sont attribués de la façon suivante :

Le musicien dont la carte a été sélectionnée par le Maestro obtient un point.

Le musicien qui a argumenté en faveur de cette carte, gagne deux points.

Le Maestro gagne deux points s'il a reconnu la carte associée à la piste sonore.

Les cartes qui ont été jouées sont éliminées et chaque musicien pioche une carte de manière à en avoir de nouveau cinq dans la main. Le Maestro devient alors le 1^{er} musicien et le joueur à sa gauche devient le nouveau Maestro qui met maintenant ses 5 cartes de côté.





On recommence alors avec la première phase, pour débiter une nouvelle manche.

Fin du jeu

Le jeu est terminé après avoir fait un tour complet, chaque joueur ayant été le Maestro une fois. Celui ou celle qui a le plus de points a gagné.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS OU 2 ÉQUIPES

Dans cette version coopérative, les deux joueurs, ou les deux équipes, s'amuse à observer si leurs interprétations respectives concordent.

Préparation

Les cartes sont mélangées et une pioche est formée (face QR code en haut). Les 7 premières cartes de la pioche sont utilisées pour former une autre pile : la pile de jeu.

Comment jouer

Le morceau de musique de la première carte de la pile de jeu est diffusée en flashant le QR code et deux cartes de la pioche sont retournées. Une carte est dite Carte 1, l'autre est dite Carte 2.

Chaque joueur décide silencieusement quelle carte correspond le mieux à la musique. Simultanément, sur un signe convenu à l'avance, les joueurs montrent un ou deux doigts pour révéler leur choix.

Si les deux joueurs réussissent à converger sur la même illustration, ils peuvent augmenter le nombre de cartes à l'étape suivante : la deuxième carte de la pile de jeux est





écoutée et 3 cartes de la pioche sont retournées et ainsi de suite.

Si leur choix ne concordent pas, ils resteront avec le même nombre de cartes à retourner pendant qu'ils écoutent une nouvelle carte de la pile de jeux.

Entre chaque étape, les cartes utilisées sont éliminées du jeu. Vous réussissez l'étape avec 5 cartes avant que les 7 cartes de la pile de jeu ne soient épuisées? Vous êtes proche d'une expérience de télépathie et vous avez gagné!

Si vous jouez en équipes, chaque équipe doit se mettre d'accord secrètement sur le choix de la carte.

LES CRÉATEURS DU JEU

Le compositeur François Sarhan et les 10 musiciens de l'ensemble Zafraan partagent un même plaisir de découverte. Tout peut leur servir d'inspiration : une angine, un renard que l'on croise en voiture, la sonorité d'une machine à laver, et même un bulletin météo!

Ils observent, imaginent, expérimentent et s'amuse !

Pour en savoir plus, rendez-vous sur francoissarhan.blogspot.com ou zafraanensemble.com.

Nous nous réjouissons de vous rencontrer à l'un de nos concerts!

