



LIVRET DE RÈGLES



**SUN
CORE
GAMES**

⚙️ Marco Schaub
🔪 Malte Zirbel


**PALLADIS
GAMES**

UN PEU DE CONTEXTE

Le nom du jeu All-Star est un jeu de mots. Le draft est une mécanique bien connue dans le milieu du jeu de société, conçue pour des jeux de cartes à collectionner comme Magic: the Gathering et popularisée ensuite par 7 Wonders notamment.

Mais le draft est aussi le moment de l'année, dans les sports d'Amérique du Nord, où les différents clubs ont la possibilité de recruter de nouveaux joueurs selon un rang défini au préalable.

C'est ce que vous allez faire dans All-Star Draft : vous incarnez le Manager d'une équipe de hockey dont le job consiste à recruter les joueurs les plus prometteurs, et à constituer les meilleures équipes. Vous les enverrez affronter d'autres équipes dans différentes arènes durant la saison régu-

lière et participer ensuite aux Play-Off (les séries éliminatoires).

Votre but ultime : gagner le cœur des supporters en dirigeant l'équipe la plus populaire ! Pour cela, vous sélectionnerez des joueurs et composerez des équipes au cours des trois manches que compte la saison régulière. Durant chaque manche, vos équipes gagneront de la popularité en fonction de leur classement.

Puis il vous faudra faire preuve d'endurance et d'intelligence lors des séries éliminatoires. Vous devrez envoyer vos meilleurs joueurs, tour après tour – et si vous perdez, c'est l'élimination des séries.

Mais n'oubliez pas, même si vous ne terminez pas en tête des séries, ce qui compte vraiment à la fin de la saison, ce sont vos supporters.

Si votre équipe est la plus populaire – celle qui a réussi à attirer le plus de supporters –, alors vous serez désigné meilleur Manager !

MATÉRIEL



6 grandes cartes
Fan Zone



15 grandes cartes
Arènes



2 grandes cartes
Tie-Breakers
(Départages)



1 Grande carte
Station de Bus



108 cartes
Hockeyeurs



2 cartes **Points**
des Play-Off



4 tickets
Play-Off



18 jetons
Bus



12 jetons
Supporters

ANATOMIE D'UNE CARTE



MISE EN PLACE



❶ Placez la carte **Station de Bus** en haut de votre aire de jeu.

❷ Mélangez les cartes **Arènes** et constituez une pioche, face cachée que vous placerez à gauche de la **Station de Bus** (gardez de la place à la droite de celle-ci ❸ pour y jouer vos **Arènes** le temps voulu).

Chaque Manager choisit une couleur et reçoit :

❹ La carte **Fan Zone** de sa couleur.

❺ Les 3 **Jetons Bus** (avec les valeurs 1, 2 et 3) de sa couleur.

❻ Les 2 **Jetons Supporters** de sa couleur.

❼ Choisissez ensuite 2 espèces (Ours, Canards, Chevaux, etc.) par Manager et mélangez les cartes de

chacune de ces espèces ensemble, afin de constituer la pioche commune de **Hockeyeurs**. Placez cette pile à côté de la pile d'**Arènes**.

❽ Si vous jouez à 2 ou 3, recevez chacun(e) respectivement 2 ou 1 **Ticket Play-Off**.

Note : Les variantes pour 2 joueurs se trouvent en page XX.

Placez à disposition des joueuses et joueurs :

❾ Les cartes **Tie-Breakers**. Placez-les sur la face correspondant au nombre de joueurs (2-4 ou 5-6).

❿ La carte de résumé des **Points des Play-Off**.

COMMENT JOUER

1. SAISON RÉGULIÈRE PREMIÈRE MANCHE

a. Placement des Arènes

Tirez la première carte du paquet **Arènes** et placez-la face visible en haut de l'espace de jeu.

Distribuez à chaque Manager **6 cartes Hockeyeurs** de la pioche commune.

b. Phase de Draft

Chaque Manager regarde sa main, sélectionne une carte **Hockeyeur** et la place, face cachée sous sa carte **Fan Zone**. Cette zone constitue son **banc**.

Chaque Manager passe ensuite les cartes restantes à son voisin ou sa voisine de gauche, et en reçoit autant du ou de la Manager à sa droite.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes **Hockeyeurs** aient été distribuées. Chaque Manager doit donc avoir **6 Hockeyeurs sur son banc**.



c. Composition des équipes

Chaque Manager constitue une équipe de **5 Hockeyeurs** et la place **devant sa Fan Zone**. Le dernier **Hockeyeur** reste **sur le banc**.

d. Attribution des bus

Cette équipe se voit assigner le jeton **Bus n°1**.

e. Résolution des matches

Une fois que tous les Managers ont réalisé ces étapes, retournez vos équipes respectives face visible.

La puissance d'une équipe est égale au nombre de cartes **Hockeyeurs** partageant un même **symbole, numéro** ou **espèce** dans cette équipe. Placez le **Jeton Bus** sous le rang correspondant de la carte **Station de Bus**.



L'équipe d'Aline **1** est composée de **5 cartes** de l'espèce **Canards**. Elle place son bus (le bleu) sur la colonne la plus à gauche de la Station de Bus. L'équipe d'Éric **2** compte **3 symboles** 🦉. Il place son bus (le jaune) sur la 3^e colonne. Quant à Magalie, avec ses **3 cartes Ours** **3**, elle place son bus (rouge) également sur la 3^e colonne.

La place d'une équipe dans le classement d'une Arène est déterminée en la comparant à la puissance des autres équipes. En cas de puissance égale, on départage les équipes en utilisant la carte des **Tie-Breakers** (Départages). Les critères **OR** battent les critères **ARGENT**, qui battent les critères **BRONZE**. Dans chaque catégorie de critères comparez ensuite en partant du haut vers le bas.

Si deux équipes ont la même puissance et que leurs critères sont les mêmes (par exemple 2 brelans de 3), alors les deux équipes sont à égalité et gagnent toutes les deux le nombre de supporters égal à leur rang.

Chaque Manager gagne ensuite un nombre de supporters selon son classement dans l'Arène, et fait avancer son pion d'autant de cases sur sa **Fan Zone**.



Suite de notre exemple précédent : Magalie est 1^{re}, elle remporte donc 13 supporters. Étienne est 2^e, et gagne 10 supporters. Aline et Éric sont 3^e ex-aequo, ils remportent donc 7 supporters chacun.



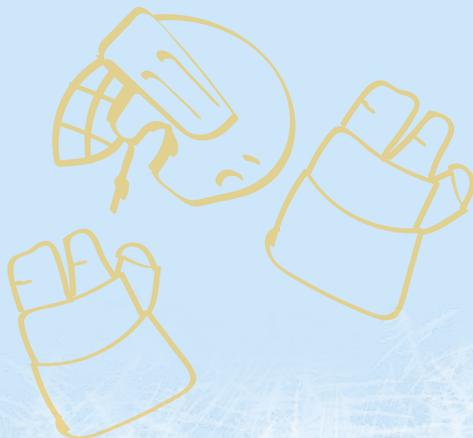
Les équipes de Magalie ① et Étienne ② ont chacune un brelan de symboles, qui sont des critères **OR**. Les équipes d'Aline ③ et Éric ④, elles, ont chacune un brelan de chiffres – des critères **ARGENT**. Magalie est 1^{re}, car ses symboles  battent les  d'Étienne. Quant à Aline et Éric, ils sont 3^e ex-aequo, avec un brelan de 8.

Note : toutes les Arènes ne suivent pas la même logique d'attribution des points. Certaines font gagner des points de manière décroissante, parfois autrement. Alors regardez bien où vous envoyez vos équipes!

f. Fin de la manche

Ensuite, défaussez l'Arène.

Les équipes restent en jeu, cartes faces visibles, devant chaque Manager.



2. DEUXIÈME ET TROISIÈME MANCHE

Vous allez maintenant jouer **deux nouvelles manches successivement**, en reprenant les mêmes étapes que vu précédemment.

a. Placement des Arènes

À la deuxième manche, piochez les **deux** première cartes du paquet **Arène** et placez-les face visible verticalement.

À la troisième manche, piochez-en **trois** que vous placez verticalement.

b. Phase de Draft

La phase de Draft reprend, comme vu page XX. Lors de la deuxième manche, les cartes circuleront vers la **droite**, et lors de la troisième manche, de nouveau vers la **gauche**.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes **Hockeyeurs** aient été distribuées. Chaque Manager doit donc avoir 7 cartes **Hockeyeurs** sur son banc lors de la deuxième manche, et 8 lors de la troisième.



c. Composition des équipes

Une fois le Draft terminé, chaque Manager peut échanger une carte **Hockeyeur** d'une équipe devant lui avec une carte issue de son banc. Le nouveau **Hockeyeur** est placé face cachée dans son équipe (il peut tout à fait s'agir de la même carte – juste pour bluffer).



Lors de la première manche, Barbara a joué une équipe composée de 3 **Canards**, d'un **Panda** et d'un **Cheval** ①. Durant le Draft de la deuxième manche, elle a récupéré plusieurs cartes ②, dont deux **Canards**, qui sont allés sur son banc. Elle décide d'échanger l'un des **Canards** de son banc contre la carte **Panda** de sa première équipe, en la plaçant face cachée.

Une fois que les changements ont été effectués, chaque Manager récupère les cartes placées sur son banc. Il ou elle constitue une nouvelle équipe de 5 **Hockeyeurs** et la place devant sa **Fan Zone**. Les derniers joueurs restent sur le **banc**.

d. Attribution des bus

Chaque **Manager** attribue ensuite les bus **face cachée** à chaque équipe.

Le **Bus 1** pour indiquer que l'équipe ira affronter ses adversaires dans la première **Arène** (celle tout en haut). Le **Bus 2** pour indiquer qu'une autre équipe ira dans l'**Arène** suivante et le **Bus 3** pour la dernière **Arène**, tout en bas.



Nous sommes à la 3^e manche, et tout le monde a fini de créer ses équipes. Thierry choisit d'envoyer sa première équipe dans l'**Arène 3** ; il place donc devant celle-ci son **Bus 3 face cachée**. Il fait de même avec sa 2^e équipe et le **Bus 2**, puis la 3^e équipe avec le **Bus 1**.

e. Résolution des matches

Une fois que tous les Managers ont réalisé les étapes précédentes, retournez face visible vos équipes respectives.

Les **Arènes** sont résolues les unes après les autres. Lors de la résolution d'une **Arène**, placez le jeton de **Bus** correspondant à celle-ci sous le rang correspondant de la carte **Station de Bus**. Résolvez les égalités grâce à la carte des **Tie-Breakers**.

Les **Managers** gagnent des **supporters** selon la puissance de leurs équipes dans chaque **Arène**.

f. Fin de la manche

Défaussez ensuite les **Arènes**. Lors de la deuxième manche, les équipes restent en jeu, cartes **faces visibles**, devant chaque **Manager**.

Après la troisième manche, chaque **Manager** récupère ses cartes **Hockeyeurs** et les place **face cachée** sur son banc.

3. PLAY-OFF (SÉRIES ÉLIMINATOIRES)

Chaque joueur et joueuse doit désormais avoir sur son banc 18 cartes **Hockeyeurs**.

Distribuez des **Tickets Play-Off** en suivant les indications ci-dessous :

	2	3	4	5	6
	2	1	-	-	-

a. Préparation des équipes

Chaque Manager prépare une équipe constituée de 5 **Hockeyeurs** parmi les 18 à sa disposition sur son banc. Une fois cela fait, posez l'équipe ainsi constituée devant vous face cachée.

b. Confrontation

Une fois que toutes les équipes sont placées, révéléz-les. Déterminez la puissance de chaque équipe comme lors de la saison régulière.

Le Manager qui gère l'équipe avec la plus faible puissance doit défausser un **Ticket de Play-Off**. Si elle ou il n'en a pas, alors il est éliminé, et gagne un nombre de supporters égal à son classement (cf. carte de résumé des **Points des Play-Off**).

Alix, Bertrand, Chantal et Damien sont en phase de **Play-Off**. Comme ils jouent à 4, ils n'ont pas reçu de **Ticket de Play-Off**. Lors du premier tour, c'est Damien qui a l'équipe la plus faible. Il est donc éliminé, et remporte **11 Supporters**.



c. Gestion des égalités

En cas d'égalité, les Managers concernés doivent effectuer un **Tir de Pénalité** (appelé un *Shootout*).

Chaque Manager joue une seule carte **Hockeyeur** de sa main, face cachée, avant de la révéler en même temps que son ou ses adversaires. On compare alors la puissance des **Hockeyeurs** selon les critères habituels.

En cas d'égalité sur le critère le plus important (les **symboles**), alors on regarde le second critère (les **numéros** pour les parties à 3-4 joueurs, les **espèces** pour les parties à 5-6 joueurs) pour départager les **Hockeyeurs**.

Le **Hockeyeur** le plus faible perd le tir de pénalité et son Manager doit défausser un **Ticket de Play-Off** – ou bien est éliminé s'il n'en a plus.

Puis, toutes les cartes **Hockeyeurs** qui ont servi au **Tir de Pénalité** sont **défaussées** (elles sont retirées de la partie et ne pourront plus servir).

d. Changement d'équipiers

Les Managers encore en lice conservent leur équipe et doivent obligatoirement substituer entre 2 et 4 cartes **Hockeyeurs** de leur équipe avec les cartes restant sur leur banc.

Chaque Manager choisit d'abord 2, 3 ou 4 cartes **Hockeyeurs** de son équipe, puis les **défausse** (les retire de la partie). Chaque Manager choisit ensuite autant de cartes de son banc, et les place face cachée à côté de son équipe.

Chantal a passé le premier tour avec succès grâce à ses cinq **cartes 3**. Elle décide de remplacer trois cartes de son équipe contre des cartes de son **banc** – afin de rajouter trois cartes avec un **symbole** 🏒. Elle défausse trois des cartes de son équipe, puis les remplace par les nouvelles cartes, face cachée.



Si vous n'êtes pas en mesure d'échanger au moins 2 **Hockeyeurs** de votre équipe, vous êtes alors automatiquement éliminé des **Play-Off**. Si plusieurs Managers sont éliminés en même temps de cette façon, chacun(e) gagne le nombre de points du rang disponible le plus bas dans le classement de la série.

e. Suite et fin

Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un(e) seul(e) Manager. Elle ou il remporte alors les Séries Eliminatoires et gagne le nombre de supporters indiqué pour la première place.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les tickets de Play-Off restants rapportent un bonus de supporters :

	2	3
Pts/Ticket	+2	+3

4. FIN DE LA PARTIE

Le ou la Manager qui cumule le plus de supporters est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, c'est celui ou celle qui a gagné le plus de supporters lors des Play-Off qui remporte la partie.

MODES DE JEU POUR 2 MANAGERS

Il existe 3 modes de jeu différents pour jouer la saison régulière à 2 : les modes **Heritage**, **Open Market** et **Duel**.

MISE EN PLACE

Elle est identique pour les trois modes :

- 1) Mélangez les cartes Hockeyeurs de cinq espèces afin de constituer la pioche de joueurs.
 - 2) Mettez de côté les Arènes qui ne sont pas jouables à deux Managers (voir page XX.)
 - 3) Chaque Manager reçoit une première main de sept cartes Hockeyeurs.
 - 4) Chaque Manager choisit une carte et la met sur son banc, face cachée.
- Puis selon le mode de jeu choisit, effectuez les actions suivantes :

SAISON RÉGULIÈRE

Mode Heritage

1) Chaque Manager choisit une carte et la place face cachée sur son banc, puis donne les cartes restantes à son adversaire et reçoit les siennes. Recommencez jusqu'à ce que chaque Manager ait sept cartes sur son banc.

2) Choisissez une carte parmi vos sept cartes et défaussez-la face cachée.

Cette phase de draft est identique durant la 2^e et la 3^e manche de la saison régulière.

Mode Open Market

1) Placez vos 12 cartes Hockeyeurs restantes au centre de la table, face visible, puis déterminez qui commence aléatoirement.

2) Le ou la Manager qui commence choisit une carte Hockeyeur et la place sur son banc face cachée. Recommencez jusqu'à ce que chaque Manager ait sept cartes sur son banc.

3) Choisissez une carte parmi vos sept cartes et défaussez-la face cachée.

Cette phase de draft est identique durant la 2^e et la 3^e manche de la saison régulière. Durant ces deux manches, c'est le ou la Manager qui a le score le plus bas qui pourra choisir en premier.

Mode Duel

1) Chaque Manager choisit deux cartes dans sa main, en place une face cachée sur son banc et donne l'autre à son adversaire, qui fait de même.

2) Recommencez jusqu'à ce que chaque Manager ait sept cartes sur son banc.

3) Choisissez une carte parmi vos sept cartes et défaussez-la face cachée.

Cette phase de draft est identique durant la 2^e et la 3^e manche de la saison régulière.

PLAY-Off (SÉRIES ÉLIMINATOIRES)

Pas de changement.

RÉSUMÉ DES ÉTAPES

- a. Placement des Arènes
- b. Phase de Draft
- c. Composition des équipes
- d. Attribution des bus
- e. Résolution des matches
- f. Fin de la manche