

## CONTENU

- 120 cartes :
- 20 cartes Chant
- 20 cartes Danse
- 20 cartes Théâtre
- 60 cartes Questions
- 1 plateau
- 6 pions
- 1 dé



REF. 75020



# RÈGLES DU JEU



## 1 • PRINCIPE DU JEU

Le plateau est divisé en 3 parties correspondant aux 3 temps forts de votre vie d'académicien.ne : l'arrivée au château, les évaluations et le prime.

Pour avancer vous devez répondre à des questions et passer des épreuves jugées par les autres joueurs. Pour progresser d'une partie du plateau à une autre, vous devrez vous qualifier lors des « ÉVALUATIONS » et du « PRIME ». Sur ces cases, il vous faudra vous dépasser lors d'un double test (question + épreuve).

Serez-vous le/la grand(e) gagnant(e) de la Star Academy ?

## 2 • BUT DU JEU

Arriver le premier sur la case Star Academy et réussir l'épreuve finale.

## 3 • MISE EN PLACE DU JEU

Placez le plateau au centre de la table.

Séparez les cartes de la façon suivante :

- les cartes épreuves CHANT
- les cartes épreuves DANSE
- les cartes épreuves THÉÂTRE
- les cartes QUESTIONS



Mélangez chacune des catégories de cartes et placez-les à côté du plateau face cachée.

Une défausse sera constituée au début de la partie pour accueillir les cartes jouées.

Chaque joueur choisit un pion et se place sur la case Départ.

Le joueur qui fait le plus gros score au lancé de dé, commence la partie. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 4 • DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il peut alors tomber sur plusieurs types de cases :

### • CASES QUESTIONS

Un autre joueur pioche une carte Questions et pose la question au joueur tombé sur la case. Si ce dernier répond correctement, il avance d'1 case, sinon il reste à sa place.



### • CASES ÉPREUVES

Le joueur pioche une carte Épreuve correspondant à la case sur laquelle il s'est arrêté : danse (case bleue), chant (case violette) ou théâtre (case jaune), la lis à haute voix et tente de relever le défi.

L'épreuve sera notée de 1 à 10 par chacun des autres joueurs. Si le joueur obtient un score > ou égal à 5, il réussit l'épreuve et avance de 2 cases s'il ne réussit pas ou ne réalise pas l'épreuve, il recule d'1 case.



### • CASES ÉPREUVES JOKER

Le joueur pioche la carte Épreuve de son choix. Appliquez les mêmes règles de notation que pour les cases épreuves.



### • CASES SPÉCIALES

Elles agissent sur l'avancée des joueurs. Leurs effets sont décrits directement sur le plateau.



### • CASES QUALIFICATIVES

Les joueurs doivent tomber pile sur ces cases ou reculer du nombre de cases en trop sans subir l'effet de la nouvelle case sur laquelle ils se trouvent.

Si un joueur arrive sur une de ces cases par une case spéciale *Tremplin*, il y reste et passe l'épreuve Évaluation ou Prime au tour suivant.



L'épreuve consiste à répondre correctement à une question ET à réussir une épreuve (danse, chant ou théâtre). Elle sera notée de 1 à 10 par chacun des autres joueurs. Si le joueur obtient un score > ou égal à 5, il réussit l'épreuve et reste sur la case en attendant de jouer au prochain tour. Sinon, il retente sa chance au tour suivant.



**Attention : si deux joueurs se trouvent sur la case Prime, l'épreuve se joue en duel.**

Celui qui a la meilleure note avancera au prochain tour. Le perdant retentera sa chance.

### • CASE FINALE

Les joueurs doivent tomber pile sur cette case ou reculer du nombre de cases en trop sans subir l'effet de la nouvelle case sur laquelle ils se trouvent.



Le joueur doit répondre correctement à deux questions et réussir deux épreuves au choix. S'il obtient un score > ou égal à 5 au total des épreuves, il remporte la partie. Si ce n'est pas le cas malheureusement, il devra tenter sa chance à la saison prochaine ! Et un autre joueur pourra tenter de gagner la finale.



Attention !



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.  
Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Fabriqué en Europe



© 2023 Endemol Production  
Based on the Format "Star Academy", a Banijay Group  
format Original idea of Marcelo Ferrero

# Lansay

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil - FRANCE  
[www.lansay.fr](http://www.lansay.fr)