ALL-STAR
DRAFT
LIVRET DE RÈGLES
SEAL OF APPROVAL
the DICE TOWER
SUN CORE GAMES
Marco Schaub
Malte Zirbel
PALLADIS GAMES

PRINCIPE DU JEU

Dans All-Star Draft, vous incarnez le (ou la) 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 régulière, et participerez 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 hockeyeurs 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.

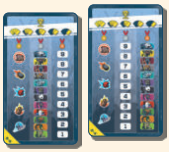
Il vous faudra ensuite faire preuve d'esprit tactique lors des séries éliminatoires : vous devrez envoyer vos meilleurs hockeyeurs dans l'arène, tour après tour – et si vous perdez, c'est l'élimination qui vous guette !

Mais n'oubliez pas : ce qui compte vraiment à la fin de la saison, c'est la popularité de votre équipe. Si elle a réussi à attirer le plus de supporters, alors vous serez désigné meilleur(e) manager !

MATÉRIEL

6 grandes cartes **Fan Zone**

15 grandes cartes **Arènes**



2 grandes cartes **Tie-Breakers** (départage d'égalités)

1 grande carte **Station de Bus**

108 cartes **Hockeyeurs** (9 cartes de 12 **Espèces**)

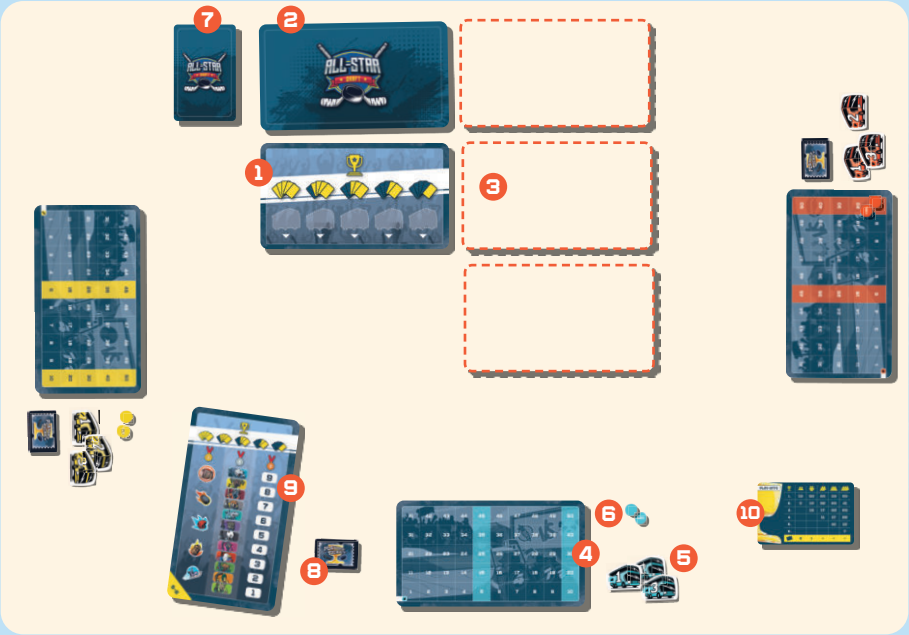
2 cartes **Points des Play-Off**

4 tickets **Play-Off**

18 jetons **Bus**

12 jetons **Supporters**

MISE EN PLACE



❶ Placez la carte **Station de Bus** vers le haut de l'aire de jeu.

❷ Mélangez les cartes **Arènes** et constituez une pioche, face cachée que vous placerez au-dessus 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 parmi les cartes **Hockeyeurs** deux **Espèces** différentes (Ours, Canards, Chevaux, etc.) par **Manager** et mélangez-les ensemble, afin de constituer la **pioche des Hockeyeurs**. Placez cette pile à côté de la **pile d'Arènes**.

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

👤	2	3	4	5	6
🎟	2	1	-	-	-

Note : Les variantes pour deux Managers se trouvent en page 11.

Placez à disposition des Managers :

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

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

ANATOMIE D'UNE CARTE

Dans All-Star Draft, vous aurez à disposition plusieurs types de cartes. Parmi celles-ci, les cartes **Hockeyeurs** et **Arènes**.

CARTES HOCKEYEURS

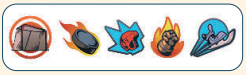
Composent les **Équipes** que vous enverrez jouer dans les **Arènes**.

❶ Illustration de l'**Espèce** (il en existe douze différentes).

❷ Icone de couleur ColorADD (pour les personnes atteintes de dyschromatopsie).

❸ **Numéro** de **Hockeyeur** (de 1 à 9).

❹ **Symbole** d'équipement (il en existe cinq, voir ci-dessous).



CARTES ARÈNES

Représentent les endroits où les **Équipes** de **Hockeyeurs** s'affrontent.

❶ Nom de **l'Arène**.

❷ Nombre de **points de Supporters** remportés suivant le classement de l'équipe à l'issue des matchs.

❸ Icones spécifiques de l'**Arène** :

Attention ! Décompte des **Supporters** inhabituel

Retirez ces **Arènes** pour les parties à deux Managers

Une suite de 5 chiffres est plus forte que 5 cartes partageant un **attribut** commun

Un brelan + une paire (de n'importe quels critères) sont plus forts que 5 cartes

Un **Symbole** de chaque sont plus forts que 5 cartes

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.

b. Phase de Draft

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

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.

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

Note : vous pouvez consulter à tout moment les cartes que vous avez draftées.

c. Composition des Équipes

À partir des cartes présentes sur son **Banc**, chaque Manager constitue une **Équipe** de cinq **Hockeyeurs** et la place **devant sa Fan Zone**. Le **Hockeyeur** non-sélectionné reste **sur le Banc**.

La **Puissance** d'une **Équipe** est égale au nombre de cartes **Hockeyeurs** partageant un même attribut (**Symbole**, **Numéro** ou **Espèce**). Elle va de 1 à 5, la **Puissance** maximale étant de 5.

C'est cette **Puissance** qui va permettre de déterminer le **classement** de chaque **Équipe** pour le match en cours.

À la fin de la phase de Draft, Aline a pu récupérer ces six **Hockeyeurs**. L'**Équipe** la plus puissante qu'elle puisse composer sera celle avec trois cartes portant le **Numéro 3** (l'**attribut** le plus représenté). Elle complète son **Équipe** avec deux autres cartes, et laisse la sixième sur son **Banc**. La **Puissance** de son **Équipe** est donc de 3.

d. Attribution des bus

Une fois l'**Équipe** composée, elle se voit assigner le jeton **Bus n°1**.

e. Résolution des matchs

Chaque Manager retourne son **Équipe** face visible, puis place son **Jeton Bus** sous le rang de la carte **Station de Bus** correspondant à sa **Puissance**.

L'équipe d'Aline ❶ est composée de **5 Hockeyeurs** 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 ❷ compte **3 Symboles**. Il place son bus (le jaune) sur la 3e colonne. Quant à Magalie, avec ses **3 Hockeyeurs Ours** ❸, elle place son bus (rouge) également sur la 3e colonne.

L'**Équipe** d'Aline a une **Puissance** de 5, elle est donc 1re dans cette manche. Les **Équipes** d'Éric et Magalie ont toutes les deux une **Puissance** de 3, elles vont devoir être départagées.

Si plusieurs équipes ont la même **Puissance**, on les départage grâce à la carte des **Tie-Breakers**. On commence par comparer les équipes en se basant sur les critères **Or**, **Argent** et **Bronze**. L'ordre de ces critères dépend du nombre de **Managers** (voir sur la carte des **Tie-Breakers**, ou le tableau ci-dessous). L'**Or** bat l'**Argent** et le **Bronze**, l'**Argent** bat le **Bronze**.

	2	3	4	5	6
1	Symbole			Symbole	
2	Numéro			Espèce	
3	Espèce			Numéro	

Dans cette partie à deux Managers, on cherche à départager les **Équipes** de Paul ❶ et de Juliette ❷, qui ont chacune une **Puissance** de 3.

L'**Équipe** de Paul est la mieux classée, les **Symboles** étant un critère **Or**, et les **Numéros** un critère **Argent**.

En cas de nouvelle égalité (par exemple avec deux brelans de **Symboles**), les **Équipes** sont départagées en se référant de nouveau à la carte des **Tie-Breakers**, cette fois en regardant l'ordre de **Puissance** sous chaque colonne, de haut en bas.

Dans cette partie à deux Managers, on cherche à départager les **Équipes** de Nathan 1 et d'Isa 2, qui ont chacune une **Puissance** de 3, et des critères **Or** (avec chacune trois **Symboles**).

L'**Équipe** d'Isa est la mieux classée, les battant les .

f. Attribution des points de Supporters

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

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!

Lors de la résolution de cette arène, Manue est 1re, elle remporte donc 13 **Supporters**. Benoit et Carine sont 2e *ex-aequo*, et remportent 10 **Supporters** chacun. Comme on saute un rang, Denis gagne les points du 4e, donc 5 **Supporters**.

Si deux **Équipes** ont la même **Puissance** et que leurs attributs sont les mêmes (par exemple deux brelans de 3), alors les deux **Équipes** sont à égalité et gagnent toutes les deux le nombre de **points de Supporters** égal à leur rang. S'il reste un(e) ou plusieurs Managers, on saute le rang suivant.

g. Fin de la manche

Ensuite, défaussez l'**Arène** en la remettant dans la boîte du jeu.

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 étapes vues précédemment.

a. Placement des Arènes

À la deuxième manche, piochez les **deux** première cartes du paquet **Arène** et placez-les face visible l'une en dessous de l'autre.

À la troisième manche, piochez-en **trois** que vous placez l'une en dessous de l'autre.

b. Phase de Draft

La phase de Draft reprend, comme vu page 05 (*b. Phase de Draft*). On commence donc par distribuer six cartes **Hockeyeurs** à chaque Manager.

Lors de la deuxième manche, les cartes circulent vers la **droite**, et lors de la troisième manche, vers la **gauche**.

c. Composition des équipes

Une fois le draft terminé chaque **Manager** peut échanger une seule carte **Hockeyeur** d'une équipe précédemment jouée avec une carte issue de son **Banc**. Le nouvel **Hockeyeur** ainsi sélectionné est placé face cachée dans l'**Équipe** concernée. Chaque échange doit être finalisé avant de pouvoir passer à l'**Équipe** suivante.

Nous sommes à la fin de la **phase de Draft** de la 2e manche. Barbara décide d'échanger la carte **Panda** de son **Équipe** ❶ en jeu avec une carte **Canard** de son **Banc** ❷. Elle place cette dernière face cachée dans son **Équipe**.

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 cinq **Hockeyeurs** et la place devant sa **Fan Zone**. Les derniers **Hockeyeurs** restent sur le **Banc**.

d. Attribution des bus

Chaque Manager attribue ensuite les bus **faces cachées** à chaque **Équipe**. Le **Bus n°1** pour indiquer que l'**Équipe** ira affronter ses adversaires dans la première **Arène** (située en haut de la zone de jeu). Le **Bus n°2** pour indiquer l'**Équipe** qui ira dans l'**Arène** suivante, et le **Bus n°3** pour celle qui jouera dans la dernière **Arène**.

Nous sommes à la troisième manche. 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 2e **Équipe** et le **Bus 2**, puis la 3e **Équipe** avec le **Bus 1**.

e. Résolution des matchs

Retournez face visible vos **Équipes** respectives en commençant par celle du **Bus n°1**. Lors de la résolution d'une Arène, utilisez le **jeton de Bus** correspondant à celle-ci sous le rang correspondant de la carte **Station de Bus**. Résolvez les égalités comme vu page 06-07 (*e. Résolution des matchs*).

Après la résolution du 1er match de chaque manche, vous retournerez l'**Équipe** du **Bus n°2**, et ainsi de suite.

f. Attribution des points de Supporters

Les Managers gagnent des **points de Supporters** selon la **Puissance** de leurs **Équipes** dans chaque **Arène**.

g. Fin de la manche

Défaussez ensuite les **Arènes**. À la fin de la 2e manche, les **Équipes** restent en jeu, cartes **faces visibles**, devant chaque Manager.

Après la 3e manche, chaque Manager récupère ses cartes **Hockeyeurs** et les place **faces cachées** sur son **Banc**.

3. PLAY-OFF (SÉRIES ÉLIMINATOIRES)

Chaque **Manager** prend en main l'intégralité des cartes draftées sur son **Banc** en saison régulière (soit 18 cartes).

Vérifiez que les **Tickets Play-Off** aient bien été distribués suivant les indications ci-dessous :

	2	3	4	5	6
	2	1	-	-	-

a. Préparation des équipes

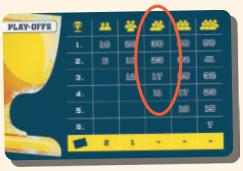
Chaque Manager prépare une **Équipe** constituée de 5 **Hockeyeurs** parmi les 18 à sa disposition. Une fois cela fait, posez l'**Équipe** ainsi constituée devant vous face cachée.

b. Confrontation

Une fois que toutes les **Équipes** sont placées, révélez-les. Déterminez la **Puissance** de chaque **Équipe** comme lors de la saison régulière.

Le ou la Manager qui gère l'**Équipe** avec la plus faible **Puissance** doit défausser un **Ticket de Play-Off**. Si vous n'en avez pas, alors vous êtes éliminé(e), et vous gagnez un nombre de points de **Supporters** égal à votre classement (cf. carte de résumé des **Points des Play-Off**).

Lors du premier tour de cette partie à 4 Managers, Damien a l'**Équipe** la plus faible. Il est éliminé, et remporte 11 points de **Supporters**.



c. Gestion des égalités

En cas d'égalité, les Managers concerné(e)s 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 (voir page 06, *e. Résolution des Matchs*).

Bastien ❶ et Clara ❷ jouent leur **Tir de Pénalité**. Les deux **Hockeyeurs** révélés ont un critère **Or** identique, à savoir deux **Symboles**. Comme nous sommes dans une partie à cinq Managers, on regarde ensuite le critère **Argent**, à savoir l'**Espèce**. Le **Caribou** étant plus haut que le **Cheval** dans l'échelle de **Puissance**, c'est donc Clara qui l'emporte.

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

Ensuite, les cartes **Hockeyeurs** qui ont été jouées pour le **Tir de Pénalité** sont **défaussées** (elles sont remises dans la boîte du jeu).

d. Changement d'équipiers

Les Managers encore en lice conservent leur **Équipe** face visible devant eux, 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 remet dans la boîte du jeu). Chaque Manager choisit ensuite autant de cartes de son **Banc**, et les place faces cachées à côté de son **Équipe**.

Chantal a passé le premier tour des **Play-Off** avec succès. Elle décide de remplacer trois cartes de son **Équipe** contre des cartes de son **Banc**. Elle défausse trois des cartes de son **Équipe** en jeu, puis les remplace par les nouvelles cartes, **faces cachées**.

Si vous n'êtes pas en mesure d'échanger au moins deux **Hockeyeurs** de votre équipe, vous êtes alors automatiquement éliminé(e) des **Play-Off**. Si plusieurs Managers sont éliminé(e)s 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 **c.** et **d.** jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un(e) seul(e) Manager. Elle ou il remporte alors les **Play Off** et gagne le nombre de **Supporters** indiqué pour la première place.

Dans une partie à 2 ou 3 Managers, 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 **points de Supporters** est déclaré(e) vainqueur !

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

MODES DE JEU POUR 2 MANAGERS

Il existe trois modes de jeu différents pour jouer la saison régulière à deux Managers : 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 des Hockeyeurs**.

2) Remettez dans la boîte les **Arènes** qui ne sont pas jouables à deux Managers (celles avec l'icone 🚫).

3) Chaque Manager reçoit une première main de sept cartes **Hockeyeurs**.

SAISON RÉGULIÈRE

Selon le mode de jeu choisit, effectuez les actions suivantes.

a. Mode Heritage

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

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

La phase de draft reste identique durant la 2e et la 3e manche de la saison régulière.

b. Mode Open Market

Chaque Manager choisit une carte et la place face cachée sur son **Banc**, avant de placer ses six cartes **Hockeyeurs** restantes au centre de la table, face visible.

Déterminez qui commence de manière aléatoire. Le ou la Manager qui commence choisit une carte **Hockeyeur** parmi les douze présentes, et la place sur son **Banc** face cachée. Recommencez jusqu'à ce que chaque Manager ait sept cartes sur son **Banc**.

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

La phase de draft reste identique durant la 2e et la 3e manche de la saison régulière. Durant ces deux manches, c'est le ou la Manager qui a le nombre de points de **Supporters** le plus bas qui pourra choisir en premier.

c. Mode Duel

Chaque **Manager** choisit une carte, la place face cachée sur son **Banc**, puis en place une sur le **Banc** de son adversaire. Passez les cartes restantes à votre adversaire, puis recommencez jusqu'à ce que chaque **Manager** ait sept cartes sur son **Banc**.

Choisissez une carte parmi ces sept cartes et défaussez-la face cachée.

La **phase de Draft** reste identique durant la 2e et la 3e manche de la saison régulière.

PLAY-OFF (SÉRIES ÉLIMINATOIRES)

Suivez les règles habituelles.