



Comme dans l'émission, vous êtes des candidats à la célébrité qui, grâce à leurs talents et un peu de chance, vont découvrir la vie de star. Encore faut-il passer les étapes du casting, convaincre le jury, se démarquer des autres candidats et s'adapter au rythme exigeant de la Star Academy.

REGLES DU JEU

But du Jeu :

Devenir star en arrivant le 1er sur la case "Star de Demain" et réussir l'épreuve finale.

Principe du Jeu :

Le plateau est divisé en 3 parties, qui correspondent aux 3 temps forts de votre vie de candidat : le Casting, le Concours d'Entrée et l'Academy. Pour avancer, vous devez répondre à des questions sur les stars et la musique et passer des épreuves "Talents" jugées par un autre joueur arbitre. Pour progresser d'une partie du plateau à l'autre, vous devez passer par des cases "qualificatives" : le CASTING et le JURY, sur lesquelles vous devrez tomber pile. Là, comme sur la case STAR DE DEMAIN, il vous faudra vous dépasser lors d'une double épreuve (question + "Talent"). Histoire de pimenter la partie, en plus de votre rôle de candidat, vous serez également à plusieurs reprises arbitre des prestations des autres joueurs.

Matériel :

- 1 plateau avec 3 parties (le Casting / le Concours d'Entrée / l'Academy)
- 900 questions (3 par carte) + 100 cartes "Talents" et "Vie de Star" (à mélanger)
- 3 cartes "arbitre" : "Directeur de Casting" / "Nikos" / "Directeur d'Academy"
- 1 CD 18 titres en versions instrumentales avec livret
- 8 pions + 1 dé
- 1 règle du jeu

Début du Jeu :

Tous les joueurs placent leur pion sur la case "Départ" et font 2 jets de dé : le premier pour répartir les cartes "arbitre" aux 3 joueurs qui font le plus gros score (par ordre décroissant le "Directeur de Casting", puis "Nikos", puis le "Directeur d'Academy"). Puis le deuxième jet de dé détermine qui commence la partie (le plus gros score). Les joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du Jeu :

Le premier joueur lance un dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il peut alors tomber sur plusieurs types de cases : cases "question", cases "épreuve" et cases spéciales.

1. Case "question" (bleue) : un joueur tire une carte "question" et demande au joueur qui est tombé sur la case de choisir le numéro de la question qu'il va lui poser parmi les 3 de la carte. Si le joueur répond correctement, il avance d'une case, sinon il recule d'une case. **Son tour s'arrête sans qu'il subisse l'effet de la nouvelle case où il se trouve.**

2. Case "épreuve" (orange) : on tire une carte, qui est soit une carte "Talents" (recto + verso orange), soit une carte "Vie de Star" (recto vert + verso orange). Précision : ces cartes ont le même verso, et sont donc mélangées dans un seul et même paquet.

Les cartes "Talents" sont des épreuves de chant*, de danse (chorégraphie sur un titre) ou de comédie (mime, improvisation).

Arbitrage : La décision de la réussite ou non est prise par le joueur qui possède la carte "arbitre" de la partie du plateau où se situe la case "épreuve" : le "Directeur de Casting" pour la première partie, "Nikos" pour la partie "Concours d'Entrée", le "Directeur d'Academy" pour la partie "Academy". (Si le joueur qui est tombé sur la case événement possède lui-même la carte "arbitre" de sa partie de plateau, c'est l'arbitre de la partie inférieure qui décide. Pour la première partie, c'est "Nikos" qui remplace le "Directeur de Casting").

Les cartes "Vie de Star" sont de simples péripéties.

Le joueur avance ou recule du nombre de cases précisé sur la carte. Le tour du joueur s'arrête sans qu'il subisse l'effet de la nouvelle case où il se trouve.

3. Case spéciale (verte) : elle influence l'avancée des pions. Ses effets sont décrits sur le plateau. Le tour du joueur s'arrête sans qu'il subisse l'effet de la nouvelle case où il se trouve.

Une fois que le tour du premier joueur est passé, le deuxième joueur lance son dé et ainsi de suite. **A chaque fin de tour de jeu** (quand tous les participants ont joué), **les titulaires des 3 cartes "arbitre" les passent respectivement à leur voisin de droite.**

(*) dans le cas où la lecture du CD est impossible, les épreuves de chant se déroulent a capela avec les paroles du livret.

Les 3 phases du Jeu Star Academy :

Partie 1) Le Casting :

Dans cette partie, vous êtes des chanteurs amateurs qui cherchent à devenir des stars : vous vous inscrivez par téléphone, envoyez votre maquette, pour arriver à être convoqués au casting.

Case qualificative : CASTING

Cette case est qualificative pour la deuxième partie. Les joueurs doivent tomber pile sur cette case ou reculer du nombre de cases en trop. Un joueur arrivé sur la case en fin de tour (par une case spéciale "Tremplin" ou suite à une question ou épreuve) y reste et passe l'épreuve "Casting" au tour suivant.

L'épreuve "Casting" consiste à répondre correctement à une question + réussir une épreuve "Talents". L'épreuve est jugée par le joueur qui a la carte "Directeur de Casting".** (Si le joueur qui est tombé sur la case "Casting" possède la carte "Directeur de Casting", c'est le joueur qui a la carte "Nikos" qui juge la prestation "Talents").

Si l'épreuve est réussie, le prochain jet de dé permettra d'avancer dans la partie "Concours d'Entrée", sinon le joueur reste sur la case et retente l'épreuve au tour suivant.

Partie 2) Le Concours d'Entrée :

Dans cette partie, vous faites partie des présélectionnés pour entrer dans la Star Academy : découverte du trac, 1ères vocalises et 1ers pas de danse devant un jury de professionnels. Mais votre talent ne suffit pas : présentés au jury contre d'autres candidats, vous faites aussi l'apprentissage de la compétition. Pour transformer votre vocation en destin, il va falloir maintenant convaincre et vous démarquer. D'autant plus que le nombre de places est limité !

Les cartes "questions" et les épreuves des cartes "Talents" se jouent en duel, contre un autre joueur désigné par l'arbitre. Celui qui répond le plus vite ou réussit l'épreuve avance d'une case s'il est dans cette partie du jeu, sinon pas d'effet (le joueur dans cette partie ne recule pas s'il ne répond pas correctement, mais il a plus de difficulté à avancer à chaque tour. Le joueur d'une autre partie du plateau ne bouge pas son pion). Attention : si l'un des 2 joueurs propose une mauvaise réponse, il ne peut plus faire d'autres choix. Pour les épreuves "Talents", les 2 joueurs jouent l'épreuve en même temps et doivent faire la prestation la plus convaincante.

Case qualificative : JURY

Cette case est qualificative pour la troisième partie.

Les joueurs doivent tomber pile sur cette case ou reculer du nombre de cases en trop.
Le joueur doit répondre correctement à une question et réussir une épreuve "Talents"*** jugée par le joueur qui possède la carte "Nikos".

Si le joueur qui est tombé sur la case Jury possède la carte "Nikos", c'est le joueur qui a la carte "Directeur d'Academy" qui juge la prestation "Talents".

Partie 3) La Star Academy :

Après avoir convaincu le jury, vous arrivez enfin dans l'Academy. Alors que les cours et la vie de groupe rythment votre quotidien (chant, danse, comédie, fitness, cours de rattrapage), vous récoltez les premiers lauriers de votre célébrité (interview, disque de la classe, 1er succès, tournée en province). Les plus talentueux se verront proposer un rôle dans une comédie musicale, le gagnant deviendra Star de Demain.

Dans cette partie, **les cases "Cours de Rattrapage"** impliquent le joueur qui tombe dessus et ses deux voisins de table. Les 3 joueurs doivent répondre à une carte "question" : celui qui répond correctement en 1er est repêché. Ensuite, un jet de dé "vote du public" repêche un autre des 2 joueurs (un score entre 1 et 3 sauve l'un des deux, un score entre 4 et 6 repêche l'autre). Le troisième est perdant : s'il est dans la partie Star Academy, il retourne à la première case après le Jury, sinon il ne se passe rien.

Case finale : STAR DE DEMAIN

Les joueurs doivent tomber pile sur cette case ou reculer du nombre de cases en trop.
Le joueur doit répondre correctement à une question choisie par le joueur qui possède la carte "Directeur d'Academy" parmi les 3 de la carte + réussir une épreuve "Talents"*** jugée également par le Directeur d'Academy (si le joueur qui tombe sur la case "Star de Demain" a la carte "Directeur d'Academy", c'est le joueur qui a la carte "Nikos" qui choisit la question et juge l'épreuve).

Pour tout savoir sur la Star Academy et ses coulisses... 2 solutions :

- Le Magazine officiel Star Academy, en vente tous les mois
- Le Fan Club officiel de la Star Academy (<http://fanclub.tf1.fr>)

Et bien sûr, retrouvez également l'univers de l'émission sur Internet :

www.staracademy.fr



(**) Attention : ne pas confondre les cartes "Talents" (recto + verso orange) avec les cartes "Vie de Star" (verso vert).