

# Megastar

de Friedemann Friese

Joueurs : 2 à 5

Age : 10 ans et plus

Durée : environ 45 minutes

## Contenu

84 cartes musicien, avec 12 cartes pour chaque musicien  
7 cartes hit-parade, avec 1 carte pour chaque musicien

## Aperçu du jeu

Qu'elles fassent partie d'un boys band, d'un duo hip-hop ou d'un groupe de rock, vous souhaitez propulser vos stars favorites au sommet du hit-parade. Chaque joueur débute le jeu avec cinq cartes en mains et gagne une carte supplémentaire à chaque tour. Lors de chaque évaluation du hit-parade, les musiciens grimpent ou chutent par rapport à leurs positions précédentes dans celui-ci. Si possible, essayez d'obtenir les musiciens qui s'envolent vers le sommet du hit-parade, plus haut sera leur classement, plus vous gagnerez des points avec vos cartes musicien. Le joueur qui possède le plus de points gagne la partie.

**Remarque :** les musiciens solo et les groupes sont appelés « musicien » dans la suite des règles. Les règles suivantes sont destinées à des parties à quatre joueurs. Les règles pour des parties de 2 à 5 joueurs sont décrites à la fin.

## Mise en place du jeu pour quatre joueurs

En premier lieu, séparez les cartes musicien (à dos bleu) et les cartes hit-parade (à dos rouge) les unes des autres. Mélangez les cartes musicien, et retirez-en cinq du jeu face cachée au hasard. Les cartes musicien restantes sont posées face cachée au milieu de la table pour constituer une pioche.

Ensuite, les cartes hit-parade sont mélangées et posées l'une à côté de l'autre en une rangée verticale. La carte située au sommet de la rangée – c'est-à-dire celle située le plus près de la pioche – est au premier rang, celle située au bas de la rangée est au 7ème rang. Onze cartes musicien sont maintenant prises de la pioche et rangées selon leur type à la droite de la rangée des cartes hit-parade pour créer un marché. L'espace situé à la gauche de la rangée des cartes hit-parade – la « réserve » - est vide au début du jeu. Enfin, chaque joueur prend cinq cartes de la pioche et en défausse une face cachée devant lui. Le joueur qui possède la plus grande collection de CD joue en premier.

Réserve    Pioche    Marché



## Déroulement du jeu

A son tour, chaque joueur doit réaliser les actions suivantes dans l'ordre précis suivant :

1. Retourner la carte posée face cachée devant lui, et la poser dans la réserve située à gauche du hit-parade dans la même rangée que la carte musicien située dans le hit-parade.
2. Maintenant, le joueur doit prendre en mains une carte de son choix dans le marché situé à droite du hit-parade.
3. Il pioche la carte située au sommet de la pioche et la prend en mains.
4. Pour terminer son tour, il place une carte de sa main devant lui face cachée. Cette action termine le tour du joueur, de sorte que c'est maintenant au tour du joueur situé à sa gauche.

### Attention !

Lorsqu'un joueur pose la troisième carte d'un musicien dans la réserve ou lorsqu'il souhaite prendre la dernière carte disponible du marché, le jeu s'interrompt temporairement et le hit-parade est immédiatement évalué et ajusté.

### Comment le hit parade est-il évalué ?

Pour chaque carte musicien située dans la réserve à gauche d'une carte hit-parade, cette carte hit-parade grimpe d'une place. Ainsi, si trois cartes d'un musicien sont dans la réserve, ce musicien grimpe de trois places dans le hit-parade. Si une seule carte ou deux cartes sont dans la réserve, le musicien en question grimpe d'une ou de deux places dans le hit-parade.

Le musicien situé au premier rang est évalué en premier, mais comme la carte ne peut pas monter plus haut,

elle reste au premier rang. Ensuite, le musicien au second rang est évalué ; aussi longtemps qu'au moins une carte se trouve à côté de lui dans la réserve, sa carte monte d'une place et est donc placée au premier rang. Les autres musiciens sont ensuite évalués du 3ème au 7ème rang.

En fonction du nombre de cartes dans la réserve, le joueur qui a fait débiter l'évaluation prend la carte hit-parade du musicien et la déplace de trois, deux ou une place vers le sommet du hit-parade, ou autrement la laisse à la même position. Toutes les cartes hit-parade qui se font devancer de cette manière sont déplacées d'une position vers le bas. Une fois qu'un musicien a fait l'objet d'un ajustement sur le hit-parade, retirez ses cartes de la réserve, à gauche, et posez-les sur le marché, à droite.

**Exemple :** Une évaluation doit être réalisée parce que le troisième musicien noir a été posé dans la réserve. Comme aucune carte du musicien vert ne se trouve dans la réserve, il ne fait pas l'objet d'un ajustement. Même s'il a deux cartes dans la réserve, le musicien rouge ne grimpe que d'une place, soit au premier rang (car il n'est pas possible de grimper au-delà du premier rang) et le musicien vert tombe au second rang. Ensuite, le musicien noir est évalué. Même s'il a trois cartes dans la réserve, il ne grimpe qu'au premier rang, tandis que vert et rouge descendent d'une place. Le musicien violet grimpe de deux places grâce à ces deux cartes et se retrouve au second rang. Le musicien jaune grimpe d'une place, mais redescend dès lors que le musicien bleu grimpe de deux places.

Le joueur qui a provoqué l'évaluation termine son tour en retirant une carte du marché, en piochant une carte de la pile et en plaçant une carte face cachée devant lui.



## Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour lors duquel un joueur prend la dernière carte de la pioche. Chaque joueur possède à ce moment 16 cartes en mains (13 cartes à cinq joueurs) ainsi qu'une carte supplémentaire posée face cachée devant lui. Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur assis à la gauche de celui qui a provoqué la fin du jeu, chaque joueur pose dans la réserve, face visible, la carte située face cachée devant lui. Cela peut provoquer une ou plusieurs évaluations. Après que l'évaluation finale a été réalisée, les positions au hit-parade sont définitivement figées. Pour un musicien situé au premier rang, chacune de ses cartes musicien en mains d'un joueur vaut 5 points ; les cartes musicien situées au second rang valent 4 points ; au troisième rang, 3 points, au quatrième rang, 2 points et au cinquième rang, 1 point. Les musiciens qui sont situés dans les deux derniers rangs ne valent aucun point. Chaque joueur additionne les points des cartes qu'il a en mains. Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

## Répartition des cartes dans une partie de 2 à 5 joueurs

Selon le nombre de joueurs, tous les musiciens ne seront pas utilisés. De plus, un nombre différent de cartes musicien sera retiré au hasard du jeu après que les cartes auront été mélangées. Les cartes musicien restantes formeront la pioche posée au milieu de la table.

- A 2 joueurs, utilisez 5 musiciens et retirez 15 cartes du jeu.
- A 3 joueurs, utilisez 6 musiciens et retirez 10 cartes du jeu.
- A 4 joueurs, utilisez tous les musiciens et retirez 5 cartes du jeu.
- A 5 joueurs, utilisez tous les musiciens et retirez 3 cartes du jeu.

Ainsi le hit-parade contiendra de 5 à 7 cartes, en fonction du nombre de joueurs.

## Variante pour l'évaluation

Dans cette variante, vous ajustez en premier lieu tous les musiciens qui n'ont qu'une seule carte dans la réserve, ensuite les musiciens qui ont deux cartes et, enfin, ceux qui ont trois cartes. Quand plusieurs musiciens ont le même nombre de cartes dans la réserve, il faut ajuster les musiciens dans l'ordre du hit-parade, de haut en bas.

**TRADUCTION :** Frédéric Frenay (Basée sur la traduction anglaise de W. Eric Martin)

**MISE EN PAGE :** LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)