



**STAR  
REALMS**  
**ACADEMY**

MON PREMIER JEU DE DECKBUILDING



**Livret de règles**

# STAR REALMS ACADEMY

2 JOUEURS • À PARTIR DE 7 ANS • 20 MINUTES

## MATÉRIEL

### 1 PLATEAU PRINCIPAL



### 2 PLATEAUX INDIVIDUELS



**16 PIÈCES**



**30 JETONS  
POINT DE VIE**



**6 JETONS  
COMBAT**

### 48 CARTES COMMERCE



### LISTE DES CARTES

- 4x Navette de la Fédération
- 4x Vaisseau Cargo
- 3x Monde de Négoce
- 3x Escorte Commerciale
- 2x Administration Centrale
- 4x Bélier
- 4x Pod Commercial
- 3x La Ruche
- 3x Vaisseau-Mère
- 2x Monde-Colonie
- 4x Corvette
- 4x Frégate Impériale
- 3x Relais de Recyclage
- 3x Vaisseau de Reconnaissance
- 2x Q.G. de la Flotte

## 12 CARTES DE DÉPART

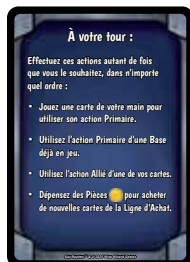


10X ÉCLAIREUR



2X VIPER

## 2 AIDES DE JEU



## APERÇU

Dans *Star Realms Academy*, vous commencez la partie avec un paquet de cartes qui représente votre flotte galactique. À votre tour, vous jouez des cartes de votre main pour effectuer diverses actions. Vous pouvez également acheter de nouvelles cartes pour renforcer votre flotte.

- **Les Pièces** (🟡) servent à acheter des Vaisseaux et des Bases dans la Ligne d'Achat.
- **Les Points de Vie** (🍷) représentent votre score. Chaque joueur commence la partie avec 15 Points de Vie.
- **Le Combat** (🔴) est utilisé pour attaquer votre adversaire en réduisant ses Points de Vie ou en détruisant ses Bases.

**Le premier joueur qui parvient à réduire les Points de Vie de son adversaire à zéro remporte la partie!**



# RÈGLES GÉNÉRALES

## MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur effectue les étapes suivantes :

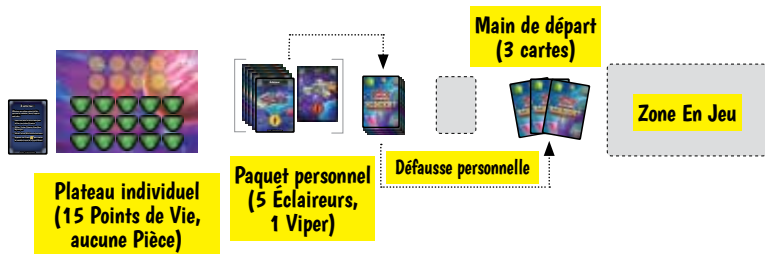
1. Il place un plateau individuel et une aide de jeu devant lui.
2. Il place 15 Points de Vie sur son plateau individuel.
3. Il prend son propre paquet de cartes, composé de 5 Éclaireurs et 1 Viper, le mélange et le place, face cachée, à côté de son plateau individuel.
4. Il pioche 3 cartes de son paquet. Un joueur peut consulter les cartes de sa main, mais pas celles de la main de son adversaire.
5. Il s'assure qu'il y a suffisamment de place autour de lui pour pouvoir jouer ses cartes. Cet espace est appelé la zone « En Jeu ».

Le joueur le plus âgé jouera le premier tour. L'autre joueur place 1 Pièce sur son plateau individuel.

## MISE EN PLACE DU PLATEAU PRINCIPAL

1. Placez le plateau principal sur la table entre les deux joueurs.
2. Regroupez les Pièces et les jetons Combat en une réserve à portée des deux joueurs.
3. Mélangez les cartes Commerce pour former une pioche et placez-la face cachée sur le plateau principal à l'endroit indiqué.
4. La Ligne d'Achat se compose de 5 emplacements. Révélez 5 cartes de la pioche Commerce afin de remplir chaque emplacement de la Ligne d'Achat.

## Joueur 1



## Joueur 2



# TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur le plus âgé.

À votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes autant de fois que vous le souhaitez et dans n'importe quel ordre :

- **Jouer une carte de votre main pour utiliser son action Primaire**  
Il n'y a pas de coût pour jouer une carte : placez-la simplement dans votre zone « En Jeu », face visible.
- **Utiliser l'action Primaire d'une de vos Bases déjà en jeu**
- **Utiliser l'action Alliée d'une de vos cartes**
- **Dépenser des Pièces (🟡) pour acheter de nouvelles cartes de la Ligne d'Achat**

Il existe 2 types de cartes dans *Star Realms Academy* : les Vaisseaux et les Bases.

## LES VAISSEAUX

Lorsque vous jouez un Vaisseau, vous devez immédiatement utiliser son action Primaire.

Les Vaisseaux joués restent face visible devant vous jusqu'à la fin de votre tour. Ils sont ensuite placés dans votre Défausse.



## LES BASES

Vous pouvez avoir plusieurs Bases en jeu. Vous pouvez utiliser l'action Primaire de chaque Base une seule fois à tout moment de votre tour.

**Contrairement aux Vaisseaux, les Bases ne sont pas défaussées à la fin de votre tour : elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites.**

**Les Bases fonctionnent comme des boucliers. Tant que vous avez une Base en jeu, vos Points de Vie ne peuvent pas être diminués.**

Autrement dit, vous ne pouvez perdre des Points de Vie que si vous n'avez aucune Base en jeu.

Chaque Base a une valeur de Défense. Cette valeur correspond au nombre de jetons Combat qu'il faut pour détruire la Base. Les Bases détruites sont placées dans la Défausse de leur propriétaire.

## LES ACTIONS

**Chaque action ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.**

Voici les différents types d'actions disponibles :



Piochez 1 carte de votre paquet.





Regagnez le nombre de Points de Vie indiqué. Prenez-les dans la réserve et placez-les sur votre plateau individuel. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 15 Points de Vie.



Gagnez le nombre de Pièces indiqué. Prenez-les dans la réserve et placez-les sur votre plateau individuel. Vos Pièces restent sur votre plateau individuel (vous les conservez d'un tour à l'autre) jusqu'à ce que vous les dépensiez. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 8 Pièces sur votre plateau individuel. Si vous en avez beaucoup, n'hésitez pas à en dépenser quelques-unes avant de jouer une carte qui vous ferait dépasser cette limite.



Attaquez votre adversaire pour diminuer ses Points de Vie ou détruire ses Bases.


Certaines actions ont plusieurs effets. Par exemple, l'action Primaire de l'Administration Centrale génère 2  et 2 .

Lorsque vous jouez cette carte, vous bénéficiez des deux effets !





Pour rappel, **vous ne pouvez pas diminuer les Points de Vie de votre adversaire tant qu'il a une Base en jeu.**

Si vous attaquez votre adversaire et que celui-ci a une ou plusieurs Bases en jeu, placez 1 jeton Combat sur une Base pour chaque point de combat que vous générez. Prenez les jetons dans la réserve. Vous pouvez répartir ces jetons entre les Bases de votre adversaire comme vous le souhaitez.

Les jetons Combat restent sur une Base jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Une Base est détruite lorsqu'elle a autant de jetons Combat que sa valeur de Défense. Lorsque c'est le cas, remettez ces jetons dans la réserve et placez la Base dans la Défausse de son propriétaire.

Dès que votre adversaire se retrouve sans Base pour le défendre, il retire de son plateau autant de jetons Point de Vie qu'il vous reste de  (remettez ces jetons Point de Vie dans la réserve).



**Exemple :** *Jouer une Frégate Impériale vous fait gagner 2 . Votre adversaire a une Base avec une Défense de 1 (La Ruche), que vous devez détruire avant de pouvoir réduire ses Points de Vie. Tout d'abord, vous dépensez 1  pour placer 1 jeton Combat sur La Ruche. Elle a maintenant autant de jetons Combat que sa valeur de Défense : elle est donc détruite et placée dans la Défausse de votre adversaire. Il vous reste 1  : vous le dépensez pour attaquer votre adversaire, qui retire 1  de son plateau individuel.*



## LES ACTIONS ALLIÉ



Une action Alliée est une action bonus. Elle peut être effectuée **en plus** de l'action Primaire de la carte !

Chaque carte appartient à une **Faction**. Pour utiliser l'action Alliée d'une carte, vous devez avoir au moins une autre carte en jeu appartenant à la même Faction. Si vous avez une carte de la même Faction en jeu, l'action Alliée devient disponible.

Lorsqu'une action Alliée est disponible, vous pouvez l'utiliser à tout moment de votre tour.


**L'action Alliée de chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, même si vous jouez plusieurs autres cartes de cette Faction.**



**Exemple :** Lors de votre tour, vous jouez une Frégate Impériale et une Corvette. L'ordre dans lequel vous jouez les cartes n'a aucune importance. Dès que vous avez ces deux cartes en jeu, l'action Alliée de la Frégate Impériale devient disponible.



## ACHETER DES CARTES


Pendant votre tour, vous pouvez acheter des cartes de la Ligne d'Achat. Pour cela, payez leur coût en Pièces  (remettez les Pièces utilisées dans la réserve). Le coût de chaque carte est indiqué dans son coin supérieur droit.

**Lorsque vous achetez une carte, placez-la dans votre Défausse** (elle n'entre pas en jeu et vous ne pouvez pas immédiatement utiliser ses actions).

Vous payez une carte uniquement lorsque vous l'*achetez* dans la Ligne d'Achat. Vous ne devez jamais payer pour *jouer* des cartes de votre main.

**Il y a toujours 5 cartes visibles dans la Ligne d'Achat.**

Lorsqu'une carte quitte la Ligne d'Achat, elle est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche Commerce.

**Exemple :** Pour acheter la carte *Bélier* dans la Ligne d'Achat, payez 1  de votre plateau individuel, que vous placez dans la réserve, puis prenez la carte *Bélier* de la Ligne d'Achat pour la placer dans votre Défausse.

1. Payez 1 Pièce de votre plateau individuel et placez-la dans la réserve

2. Achetez la carte *Bélier* (qui coûte 1 )



3. Placez la carte *Bélier* dans votre Défausse




## FIN DU TOUR

Lorsque vous avez joué toutes vos cartes et êtes prêt à terminer votre tour, effectuez dans l'ordre les étapes suivantes :

1. **Placez vos Vaisseaux en jeu dans votre Défausse, face visible.** Vos Bases non détruites **restent** en jeu. Vous ne gardez aucune carte en main. Vous pouvez consulter votre Défausse à tout moment.
2. **Piochez 3 nouvelles cartes dans votre paquet.**

Votre tour est terminé. C'est maintenant le tour de votre adversaire.

**Si vous devez piocher une carte et que votre paquet est vide,** mélangez votre Défausse et placez-la, face cachée, pour former votre nouveau paquet.



**Paquet**  
(1 carte restante)

**Défausse**

1. Piochez votre première carte

2. Mélangez votre Défausse pour former un nouveau paquet

3. Piochez votre deuxième et votre troisième carte

**Exemple :** Vous devez piocher 3 cartes, mais il n'en reste qu'une dans votre paquet. Piochez cette carte, puis mélangez votre Défausse pour créer votre nouveau paquet et piochez-y 2 cartes supplémentaires.

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à réduire les Points de Vie de son adversaire à zéro remporte la partie!

# CRÉDITS

## Wacky Wizard Games :

**Conception** : Rob Dougherty et Darwin Kastle

**Développement et Production** : Danielle Reynolds

**Design** : Darwin Kastle

**Direction artistique et Illustrations** : Antonis Papantoniou

**Illustrations** : Guram Ahaladze, Vaggelis Manousakas, Josh Nelson, Shliapin, Agus SW et Ramon Wadry

**Graphisme** : Cody Jones et Kalissa Fitzgerald

**Graphisme et Mise en page** : Adam Lachmanski

**Mise en page** : Matthew Titelbaum, Michael Schemaille

**Testeurs** : Randy Delven, Daisy Dougherty, Derek Funkhouser, Lizzy Funkhouser, Dennis Grayson, Kelsey Gregware, Ethan Hoornebeek, Joel Hoornebeek, Wes Hunter, Cj Moynihan, Debbie Moynihan, Nick et Kelcey Potvin, Paul Salomon, Alec Train, Micheal Kussy, Jessica Deschenes, Nick Reynolds, Peggy Reynolds, Jaz Samano et Scott Jarman

## IELLO pour la version française :

**Chef de projet** : Guillaume Dejonghe

**Traduction** : MeepleRules.fr

**Relecture** : Robin Leplumey

**Graphisme** : Doriane Frache

© 2025 Wise Wizard Games

IELLO SAS

