

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Stern von Afrika - L'Étoile d'Afrique

Jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs (avec une règle en solitaire) à partir de 6 ans.

Auteur : Kari Mannerla - Jeu Piatnik n° 6121

Traduction française : François Haffner – haffner@free.fr

---

## Jeu pour 2 à 5 joueurs

---

### But du jeu

Les joueurs essaient de collectionner les plus belles pierres précieuses en 5 tours de jeu. Celui qui atteint la valeur totale la plus élevée, gagne la partie.

### Contenu

- 54 cartes
- 60 jetons

### Les cartes à jouer

Chaque carte possède une valeur, une couleur et une indication de lieu. La couleur et l'indication de lieu n'ont pas d'importance dans le jeu normal – Ils ne servent que dans le jeu solitaire. – Chaque valeur est présente quatre fois sauf l'Étoile d'Afrique et le Brigand qui n'existent qu'en un exemplaire.

### Les cartes spéciales sont les suivantes :

- **Les pierres précieuses** : en plus, de l'Étoile d'Afrique il y a encore le rubis (13), l'émeraude (12) et le topaze (11).
- **Le fer à cheval** : Le fer à cheval (A) est aussi un As avec une valeur de "14" – dans le jeu solitaire, une valeur de "1".
- **Le Brigand** : la carte de Brigand bat toutes les autres cartes, sauf l'Étoile d'Afrique.
- **L'Étoile d'Afrique** : Naturellement la plus haute carte du jeu !
- **Le lion** : les lions (2) sont dotés d'une fonction spéciale en plus de leur valeur normale. Une carte lion peut battre toutes les cartes inférieures à 11 (donc pas les pierres précieuses) !

### Préparation du jeu

1. Le joueur le plus âgé est le donneur pour le premier tour.  
**Remarque** : on appelle "donneur" le joueur qui mélange les cartes et les distribue. C'est également lui qui détermine le joueur qui joue la première carte.
2. Les cartes sont mélangées par le donneur qui en distribue 4 à chaque joueur.
3. Les cartes restantes sont mises en pile, faces cachées, au milieu de table.

4. Les jetons sont préparés. Avant la première partie, les jetons doivent être détachés avec soin de leur plaque.
5. Pour les tours suivants, le donneur change dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, le nouveau donneur est toujours le joueur à gauche de l'ancien donneur du tour précédent.

### Déroulement du jeu

- Le joueur à gauche du donneur joue la première carte, puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur prend de sa main la carte de son choix qu'il met au milieu de la table, face visible.
- Les joueurs suivants doivent jouer et mettre sur la table une carte d'une valeur plus élevée que la carte, ou les cartes, se trouvant déjà sur la table.
- Si un joueur ne possède pas de carte assez haute, ou s'il ne veut pas jouer une telle carte, il doit prendre en pénalité un jeton de voleur. Il joue ensuite une plus faible carte de son choix, en la plaçant sous les cartes déjà jouées.
- Cette règle ne joue plus, aussitôt qu'une valeur plus élevée que 10 se trouve au dessus du tas. Un joueur qui ne peut ou ne veut pas jouer de carte de valeur plus élevée, ne doit pas prendre de jeton de voleur ni jouer une plus faible carte sous les cartes déjà jouées. Le joueur déclare simplement : "je passe" et c'est au tour du joueur suivant.
- Si tous les joueurs ont passé sauf un, celui-ci reçoit les cartes jouées - on dit aussi qu'il fait la levée.  
**Remarque** : c'est généralement le joueur qui a joué la carte la plus haute qui fait la levée.
- Le joueur qui a fait la levée joue ensuite une carte arbitraire de sa main au milieu de table. Le joueur suivant met une valeur plus haute, ou prend un jeton de voleur, etc.

### Fin d'un tour

Dès qu'un joueur a joué sa dernière carte, le tour prend fin pour lui. Les autres joueurs continuent toutefois à jouer. Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur qui possède des cartes, le tour prend fin lorsque c'est à lui de jouer, et les cartes qui lui restent sont jetées.

## Compte des points

Les cartes ont les valeurs suivantes :

- L'Étoile d'Afrique : **3 points**
- Le brigand, les fers à cheval et les pierres précieuses : **2 points**
- Tout autre carte : **1 point**

Chaque jeton de voleur fait perdre **2 points** à son propriétaire. Si le joueur n'a pas assez de points pour payer la pénalité due à ses jetons de voleur, ces jetons sont mis de côté et seront déduits lors des prochains tours.

Selon les points atteints, les joueurs reçoivent maintenant des jetons de victoire :

- Le gagnant du tour reçoit un jeton de fer à cheval.
- Le second en points reçoit un jeton de rubis.
- Le troisième en points reçoit un jeton d'émeraude.
- Le quatrième en points reçoit un jeton de topaze.
- Lorsque cinq joueurs participent, le cinquième reste les mains vides.
- Un joueur qui atteint en un tour plus de 40 points, reçoit un jeton topaze supplémentaire en bonus.

Pour estimer plus facilement la fortune de chacun, les jetons de pierre précieuse peuvent être échangés dans un rapport 2/1 contre des jetons de qualité supérieure :

- 2 topazes contre 1 émeraude
- 2 émeraudes contre 1 rubis
- 2 rubis contre 1 fer à cheval

## Fin du jeu

A la fin du cinquième tour, les sommes totales de chaque joueur sont découvertes. Le joueur à la tête de la plus grosse fortune gagne. Pour estimer les fortunes, les pierres précieuses obtenues sont estimées ainsi :

- les fers à cheval : 8 points
- le rubis : 4 points
- l'émeraude : 2 points
- la topaze : 1 point

Si deux joueurs ou plus ont la même somme, ce sont les jetons de voleur du dernier tour qui les départagent. Celui qui possédait le moins de jetons de voleur l'emporte. Si les joueurs sont encore à égalité, ils se serrent la main et sont ex æquo.

---

## Jeu solitaire

---

Les cartes sont bien mélangées et sont mises en une pile faces cachées. La première carte est retournée : elle commence la première rangée. Le joueur prend en main les deux premières cartes suivantes, et doit en poser une en respectant les règles. Ensuite une nouvelle carte est tirée de nouveau, etc. Le joueur doit toujours avoir 2 cartes au choix en main.

**Remarque :** Pour faire une partie plus facile, vous pouvez vous autoriser 3 cartes en main au lieu de 2 !

### Les règles de pose

Les cartes suivantes peuvent être posées l'une sur l'autre :

- les cartes de la même valeur.
- les cartes ayant un écart de valeur d'un en plus ou en moins.
- les cartes possédant une première lettre identique du nom de lieu. Le V et le W sont considérés comme une seule lettre.  
Remarque : si un nom de lieu comporte plusieurs parties, chacune d'elles est

considérées comme valable (par exemple : "Cape Verde" sur "Victoria Falls")

- le lion peut être mis sur chaque n'importe quelle carte de la même couleur, peut importe sa valeur.
- le brigand peut être posé sur toutes les cartes.
- le fer à cheval peut être considéré comme "14" ou comme "1".

Lorsque l'Étoile d'Afrique est tirée, les possibilités suivantes sont offertes :

- Elle peut être utilisée pour regrouper deux rangées quelconques.
- Elle peut aussi servir de joker pour continuer une rangée avec n'importe quelle carte.

Lorsque aucune des deux cartes ne peut être posée, une nouvelle rangée doit être commencée. Le but du jeu en solitaire est de poser toutes les cartes en aussi peu de rangées que possible. Le résultat est estimé ainsi :

- une rangée : Incroyable !
- deux rangées : Très bien
- trois rangées : Bien
- quatre rangées : Passable
- cinq rangées ou plus : Insuffisant