

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)



# Star Master

Un jeu de François Allaire pour 1 à 6 joueurs

## **Contenu**

Plateau de jeu, 9 cubes, 2 dés, 54 pions de couleurs

## **But du jeu**

Être le premier joueur à disposer 6 pions de couleurs différentes sur son tableau de notation.

## **Début du jeu**

Placer les cubes côté couleur visible sur le plateau de jeu. Vous disposez d'une minute pour mémoriser leur emplacement avant de les retourner, côté couleur invisible.

## **Règle du jeu**

Le joueur le plus jeune est désigné pour commencer la partie qui continuera dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur lance les 2 dés.

**Le dé blanc** indique :

- soit une couleur, et dans ce cas le joueur doit retourner le cube sur lequel se trouve la même couleur ; la couleur du cube retourné doit être vue par tous les joueurs.
- soit une étoile, et dans ce cas le joueur retourne un cube dont il aura préalablement choisit et annoncé la couleur.

Si le joueur **ne trouve pas** le cube désigné par le dé blanc, il replace le cube soulevé au même emplacement et passe les dés au joueur suivant.

Si le joueur **trouve** le cube ayant la même couleur que le dé, il place le pion de couleur correspondant sur son tableau de notation.

Lorsqu'un joueur gagne un pion, le cube retourné n'est pas remplacé au même endroit ; le joueur doit intervertir la position de ce cube avec celle d'un autre du plateau. Il passe ensuite les dés au joueur suivant.

Si le **dé noir** se trouve sur une face étoilée et que le dé blanc désigne une couleur, tous les joueurs sont concernés par la recherche du cube. Le joueur ayant le plus rapidement saisi un cube doit le retourner : si ce cube correspond à la couleur par le dé blanc, il gagne le pion de couleur correspondant (sauf s'il le possède déjà). Dans le cas contraire il doit enlever de son tableau de notation, s'il en dispose, le pion correspondant à la couleur du cube retourné par erreur. Si aucun joueur ne souhaite retourner un cube, les dés sont passés au joueur suivant.

Un joueur peut passer son tour lorsque le dé blanc indique une couleur qu'il possède déjà sur son tableau de notation.

## **Variantes**

### ***Règle compétition***

Un joueur doit trouver le cube désigné par le dé blanc lorsqu'il possède déjà le pion de couleur correspondant. S'il échoue, il perd ce pion (il l'enlève de son tableau de notation).

### ***Enfants (4 à 8 ans)***

Le dé noir n'est pas utilisé et les cubes ne bougent pas en cours de partie.

### ***Solitaire***

Vous pouvez jouer seul. Vous disposez de 12 tours de jeu pour disposer 6 pions de couleurs différentes sur votre tableau de notation. Vous noterez chaque tour passé par des pions disposés sur les tableaux de notation restés libres. Application de la règle compétition.