

**Matériel :** un plateau percé de trous formant une étoile 6 x 10 pions de couleur.

- On y joue à 2, 3, 4 ou 6 joueurs. Chaque joueur installe les 10 pions de sa couleur sur une des branches de l'étoile.
- Si on joue à 2 ou 4, les joueurs installent leurs pions sur des branches qui s'opposent.
- Si on joue à 3, il faut qu'entre les positions de départ des différents joueurs, une branche d'étoile reste inoccupée.

**But du jeu :**

Il s'agit d'amener le plus vite possible tous ses pions dans la branche d'étoile opposée à sa position de départ.

**Déroulement :**

- Le sort désigne celui qui commence.
- Chaque joueur à son tour déplace un seul de ses pions.
- Les pions peuvent sauter ou avancer, mais pas les deux à la fois, lors d'un seul coup.
- On ne renverse pas de pions.

**Avancer :**

A chaque coup, on amène le pion du point où il se trouve à un point voisin et ceci dans n'importe quelle direction, donc aussi en arrière et en diagonale.

**Sauter :**

- Si le point voisin est occupé par un autre pion du joueur ou celui d'un adversaire, il peut sauter par dessus ce pion à condition que le point suivant situé sur la même ligne soit libre.
- On est autorisé à sauter dans toutes les directions ; il est donc possible, lors d'un seul coup, de sauter par dessus plusieurs pions.
- Entre les différents bonds, il est permis de changer de direction, par exemple de sauter en zigzag.
- Mais on n'est pas obligé de sauter ; on peut donc s'arrêter de sauter quand on veut, même s'il est théoriquement possible de continuer.

**Le gagnant est celui qui le premier réussit à amener tous ses pions dans la branche opposée.**

**La règle complète sera fournie avec le jeu !**