Émilie & Jérôme Soleil

Michel Vordu

CARTÉTOILE

6+ | 2-4 | 15 min

But du jeu

Constituez votre royaume en échangeant les cartes de votre tableau et en tentez d'améliorer votre jeu. À la fin de la partie, qui aura combiné ses cartes le plus judicieusement pour gagner le plus d'étoiles et donc remporter la victoire ?

Contenu et mise en place

69 cartes, 55 pièces Étoiles



Mélangez soigneusement les cartes et distribuez-en **12 à chaque personne**, face cachée. Sans les regarder, formez chacun un tableau de **deux rangées de 6 cartes**, toujours face cachée, devant vous. Les cartes qui n'ont pas été distribuées sont placées au centre pour former la pioche. Retournez une carte de la pioche et posez-la à côté. Il s'agit de la pile de défausse.

- Vous n'aurez besoin des pièces Étoiles qu'à la fin du jeu pour le décompte des points. Posez-les en une réserve à côté des piles de cartes.

- Révélez tous face visible la carte de votre choix dans votre tableau.



*Si la carte retournée est un **magicien**, remettez-la au hasard dans la pioche et prenez la première de la pile, que vous placez face visible sur l'espace vide dans votre tableau.*



*Si la carte retournée est un **Phénix**, l'effet du Phénix (retourner une autre carte - voir page 3) **ne s'applique pas.***

Et c'est parti !
Déroulement du jeu

C'est la personne qui a vu une licorne en dernier qui commence ! Ensuite, vous jouez les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lorsque c'est votre tour, vous avez le choix entre les deux actions suivantes :

A

Prendre la carte du dessus de la pile de défausse visible pour l'échanger avec une carte face visible ou face cachée de votre tableau. Placez alors la carte de la défausse face visible dans votre jeu, et la carte échangée est placée face visible sur la pile de défausse.

OU

B

Prendre la carte du dessus de la pioche face cachée. Regardez-la et choisissez l'une des options parmi les deux suivantes :

- *Échangez-la avec une carte face visible ou face cachée de votre jeu (comme pour l'action A),*

OU

- *Posez la carte piochée sur la pile de défausse, face visible.*

Mais attention : dans ce cas, vous devez immédiatement révéler une carte face cachée de votre tableau au choix.

Ensuite, c'est au tour de la personne suivante. À chaque tour de jeu, votre tableau de cartes va changer. Votre but en échangeant les cartes est de collecter le plus d'étoiles possible.

À la fin de la partie, seules les étoiles complètes sont prises en compte. Ainsi, essayez de placer vos cartes côte à côte ou l'une sous l'autre de façon à faire se combiner le plus grand nombre possible d'étoiles.

Étoile complète :







Le **Protecteur de dragons**, la **Protectrice de licornes** et la **Protectrice de loups** vous rapportent des pièces Étoiles en fonction du nombre d'animaux présents dans votre tableau.



Exemple : si, à la fin de la partie, vous avez une Protectrice de loups dans votre tableau et en plus une carte Loup, vous recevez 2 Étoiles. Si vous avez une Protectrice de loups et deux cartes Loup, vous recevez 4 Étoiles.

Les cartes des Protecteurs sans animaux leur correspondant, ou les animaux supplémentaires sans une autre carte de Protecteur ou Protectrice ne rapportent pas d'Étoiles !



Dès qu'un **Magicien** apparaît dans votre tableau (qu'il ait été révélé, ou placé depuis la défausse ou la pioche), il lance un sort : vous devez immédiatement échanger n'importe quelle carte de votre tableau, visible ou cachée (sauf le Magicien) avec une carte du tableau d'une autre personne.



Les cartes échangées restent face cachée ou face visible, comme elles l'étaient avant l'échange.

Le Magicien reste alors dans votre tableau. Mais vous pourrez l'échanger plus tard avec une carte tirée de la pioche ou de la défausse.

Attention : vous ne pouvez **jamais** échanger de Magicien lors d'un sort.

Les cartes qui sont placées au-dessus ou en dessous d'un Magicien à la fin de la partie **ne sont pas prises en compte** dans le décompte des points. Vous avez donc tout intérêt à vous débarrasser des Magiciens avant la fin du jeu !



Lorsque vous révélez ou que vous placez un **Phénix** dans votre tableau, retournez immédiatement face visible une autre carte de votre tableau. Peu importe que la carte Phénix provienne de la pioche, de la défausse ou d'un échange lors d'un sort de Magicien.

Cependant, si le Phénix est la première carte (dans la mise en place) ou la dernière carte révélée, son effet n'est pas activé.

Remarque : pendant toute la durée de la partie, vous ne pouvez modifier votre tableau qu'en échangeant des cartes ou en y intégrant de nouvelles. Vous ne pouvez jamais intervertir ou déplacer des cartes à l'intérieur de votre tableau.

Si à un moment de la partie la pioche s'épuise, mélangez la pile de défausse et disposez les cartes comme en début de partie lors de la mise en place.

Fin de partie et décompte des points

La partie prend fin lorsque les 12 cartes d'un des tableaux sont révélées. Tous les autres révèlent alors également leurs cartes qui se trouvent encore face cachée.

Si un Magicien est présent dans votre tableau, il ne peut malheureusement plus faire de magie. Retournez alors la carte qui se trouve au-dessus ou en dessous du Magicien. Elle n'est pas comptabilisée.

Placez maintenant une pièce Étoile sur chaque étoile complète de votre tableau.

Sur les cartes Protecteurs, placez des pièces Étoiles en fonction du nombre d'animaux correspondants qui se trouvent dans votre tableau (2 pièces Étoile pour 1 Protecteur + 1 carte Animal, 4 pièces Étoile pour 1 Protecteur + 2 Animaux).

Chaque carte Protecteur ou Protectrice ne compte que pour 2 animaux maximum. Pour marquer des points avec un troisième Animal, il vous faudrait une autre carte Protecteur ou Protectrice correspondante.

Comptabilisez à présent la totalité de vos pièces Étoiles : la personne qui en a le plus remporte la victoire !

En cas d'égalité, vous gagnez la partie ensemble.



Exemple de décompte des points :



A *Pour le Protecteur du dragon + 1 dragon, on obtient 2 pièces Étoile.*

B *La carte au-dessus du Magicien a été retournée face cachée avant le décompte des points. Elle n'est pas comptabilisée.*

Les autres étoiles complètes et assemblées sont ajoutées.

Le total de ce tableau est donc de ***11 Étoiles.***

Auteurs : Émilie et Jérôme Soleil
Illustration : Michel Verdu
Graphisme : Léon Schiffer / Fiore GmbH
Rédaction : Meike Wilken

Pour la version française :
Suivi de Projet : Aurélia Penhoat / Étienne Duverger
Graphisme : Pierre Bourgain / Geoffrey Noël

Concept de jeu HiLo basé sur une idée de Eilif Svensson et Knut Stromfors ®HiLo, marque déposée, Schmidt Spiele



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

CE

Adaptation et
distribution françaises :
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Données et adresse à conserver. 09-2025