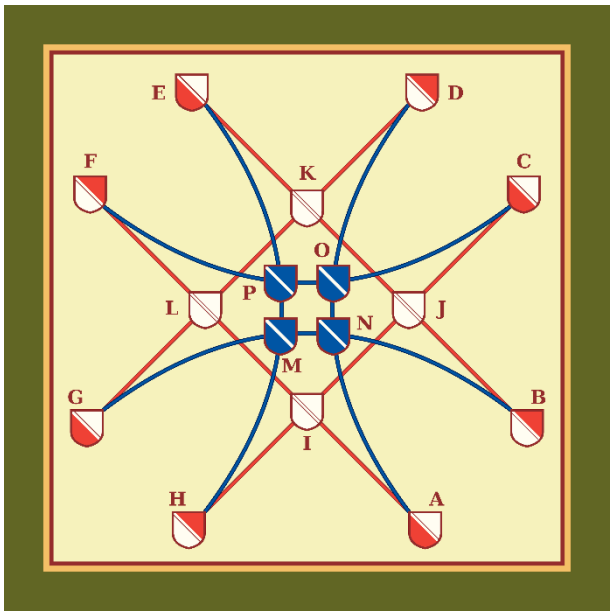
L’ÉTOILE NATIONALE



Imaginée par Jules Arnous de Rivière, l’un des meilleurs joueurs d’échecs français du XIX^e^ siècle, *L’Étoile nationale* est une rareté de la Belle Époque, proposée aux lecteurs de *L’Écho de Paris* d’août à novembre 1891. Grand amateur de jeux de combinaisons, l’auteur contribuait d’ailleurs à la rubrique *Récréations intellectuelles* du quotidien dans laquelle il publiait des énigmes sous le pseudonyme de Pic de Brasero.

L’originalité du jeu réside dans son double usage. Pour un seul joueur, il offre un casse-tête de permutations dans la plus pure tradition du *Taquin* ; à deux, il devient un véritable jeu de stratégie où chacun s’efforce de former le premier l’une des figures gagnantes.

Bien qu’assez éphémère, le jeu connut un certain succès : la revue *La Science en famille* lui consacra une page entière dans son numéro d’octobre 1891 et, deux ans plus tard, il bénéficia d’une description détaillée dans le troisième tome des *Récréations mathématiques* du célèbre mathématicien français Édouard Lucas.

But du jeu

L’Étoile nationale peut se jouer de deux manières :

- **Le jeu à deux joueurs** : être le premier à disposer ses quatre pions selon l’une des **36 figures gagnantes**.
- **Le jeu pour un seul joueur** : faire glisser les pions d’une station à l’autre jusqu’à obtenir une disposition donnée, **en un minimum de coups**.

Matériel

- **Un plateau en forme d’étoile** comportant **16 stations**, désignées par les lettres A à P et reliées par **quatre lignes droites rouges** et **quatre lignes courbes bleues** (Fig. 1).
- **16 pions** de couleurs : **8 rouges**, **4 bleus** et **4 blancs**.
- Pour les permutations de lettres, chaque pion porte en outre **la lettre d’une station**.

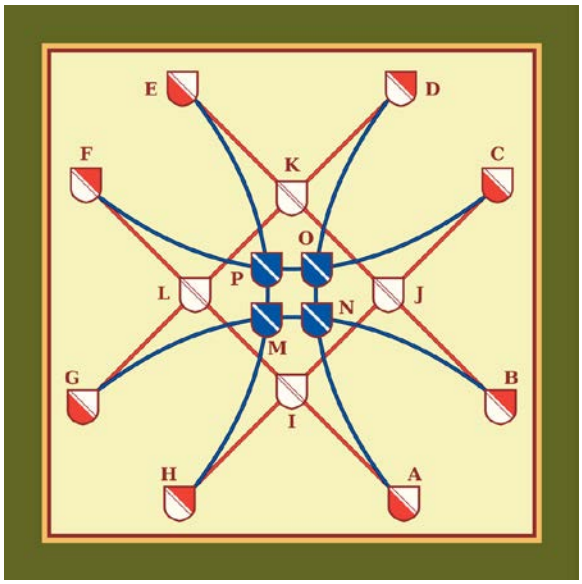


Fig. 1 : Le plateau de l’Étoile nationale

Les stations

Les seize stations se répartissent en trois groupes, que l’on reconnaît à la décoration de leur écu :

- **les huit pointes** de l’étoile, de A à H, aux écus rouge et blanc ;
- **le grand carré** (ou losange) I, J, K, L, aux écus blancs ;
- **le petit carré central** M, N, O, P, aux écus bleus.

Chaque ligne relie quatre stations. Les droites rouges sont AILF, BJKE, CJIH et DKLG ; les courbes bleues sont ANOD, BNMG, COPF et EPMH. Les côtés du petit carré central sont donc des tronçons de courbes.

Les déplacements

Un pion ne peut aller que sur une **station voisine libre**, en suivant **la ligne droite ou la ligne courbe** qui relie les deux stations, et il s'arrête **à la première station** rencontrée. Il ne peut jamais suivre une ligne brisée, ni sauter par-dessus un autre pion (Fig. 2).

Une pointe n'a donc que deux voisines, l'une par sa droite et l'autre par sa courbe ; toutes les autres stations en ont quatre.

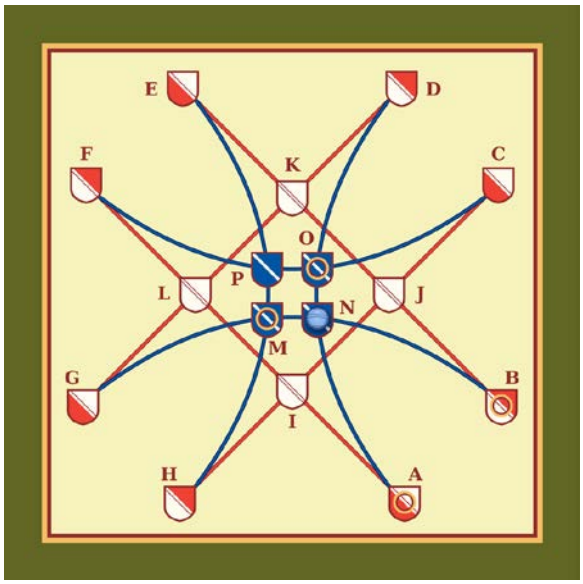


Fig. 2 : Le pion bleu en N peut aller en M, O, A ou B, mais jamais en J ni en P

LE JEU À DEUX JOUEURS

Mise en place

- Un joueur prend **4 pions rouges**, l'autre **4 pions bleus**.
- La partie commence sur un plateau vide.
- Les joueurs conviennent de qui commence, par convention ou par tirage au sort ; on joue ensuite à tour de rôle.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en deux phases : la *phase de pose* et la *phase de déplacement*.

1. La phase de pose

À son tour, chaque joueur pose **un pion** sur la station libre de son choix, jusqu'à ce que les huit pions soient sur le plateau.

2. La phase de déplacement

Les huit pions étant posés, le trait reste alternatif : à son tour, chaque joueur **déplace l'un de ses pions** d'une station à une station voisine libre, comme indiqué plus haut.

> Le début a une grande importance : en posant ses pions, il faut à la fois contrecarrer les dispositions de l'adversaire et se ménager plusieurs possibilités. Les coups sont souvent forcés si l'on veut éviter une perte immédiate.

Fin de partie

Le premier joueur qui forme l'une des 36 figures gagnantes décrites ci-après **remporte la partie**. Une figure peut être formée dès la phase de pose : il faut donc surveiller l'adversaire dès son premier pion.

Les 36 figures gagnantes

Les figures gagnantes sont réparties en huit familles. Dans les quatre premières familles, les stations sont contiguës ; dans les quatre dernières, elles ne le sont plus.

- **La ligne droite** (4) : AILF, BJKE, CJIH, DKLG **(Fig. 3)**
- **La ligne courbe** (4) : ANOD, BNMG, COPF, EPMH **(Fig. 4)**
- **Le carré** (6) : ABJI, CDKJ, EFLK, GHIL, IJKL, MNOP **(Fig. 5)**
- **Le trapèze** (4) : ANMH, BNOC, DOPE, FPMG **(Fig. 6)**
- **L'arc de cercle** (8) : ABCD, BCDE, CDEF, DEFG, EFGH, FGHA, GHAB, HABC **(Fig. 7)**
- **Le rectangle** (4) : ABEF, BCFG, CDGH, DEHA **(Fig. 8)**
- **Le triangle** (4) : AJDL, BIGK, CKFI, ELHJ **(Fig. 9)**
- **Les quatre coins** (2) : ACEG, BDFH **(Fig. 10)**

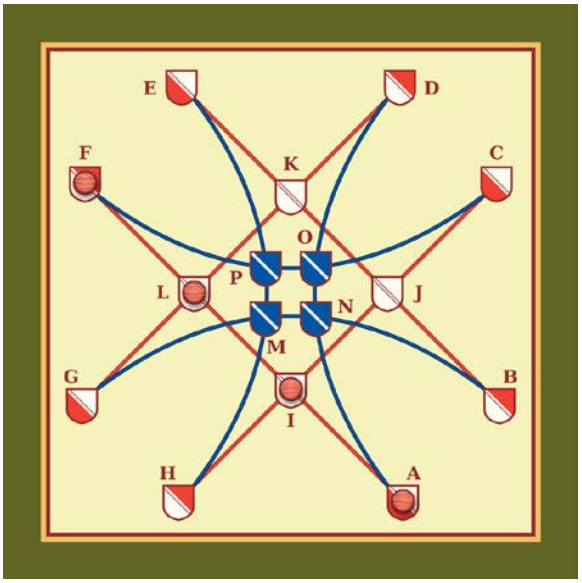


Fig. 3 : La ligne droite (AILF)

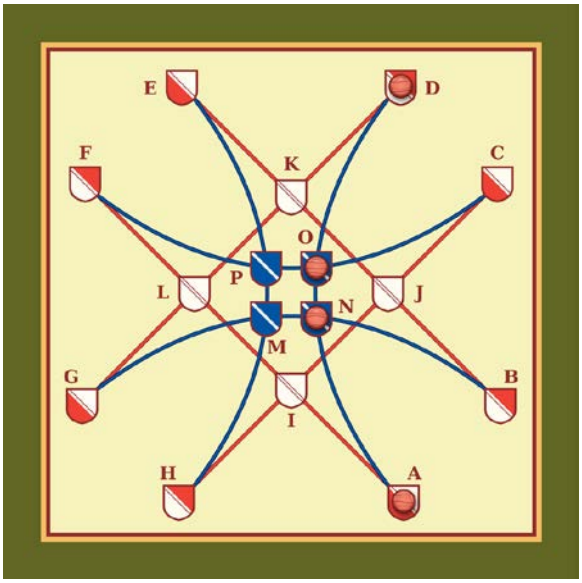


Fig. 4 : La ligne courbe (ANOD)

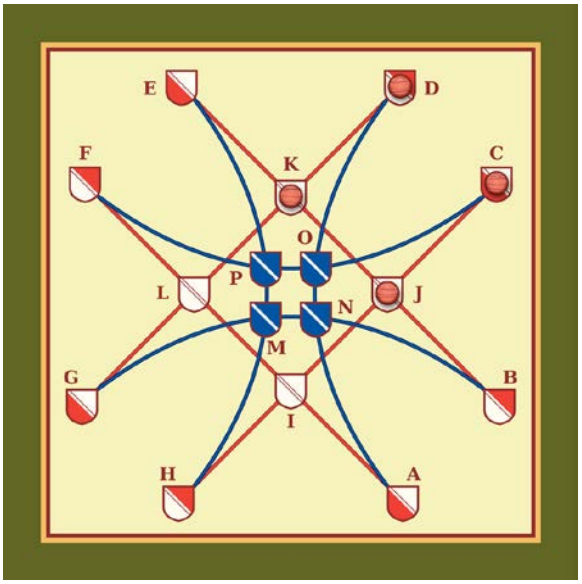


Fig. 5 : Le carré (CDKJ)

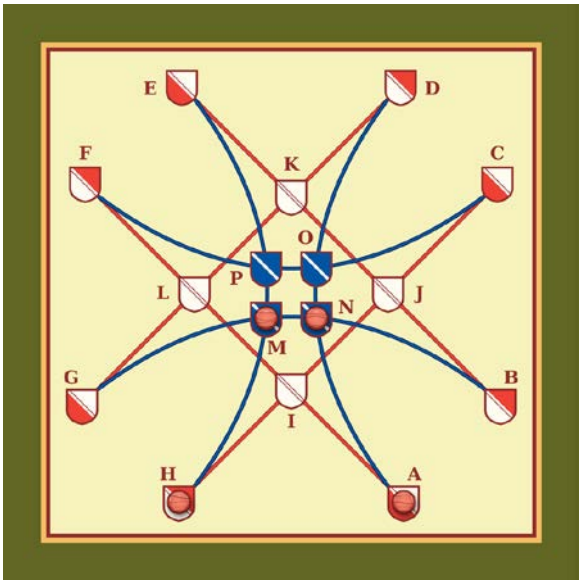


Fig. 6 : Le trapèze (ANMH)

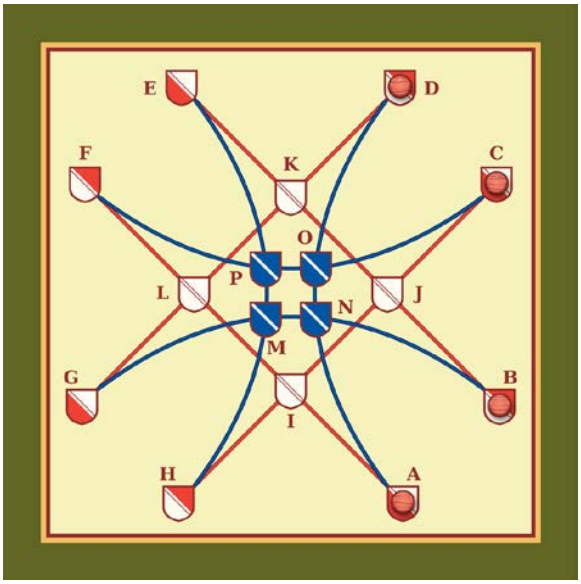


Fig. 7 : L’arc de cercle (ABCD)

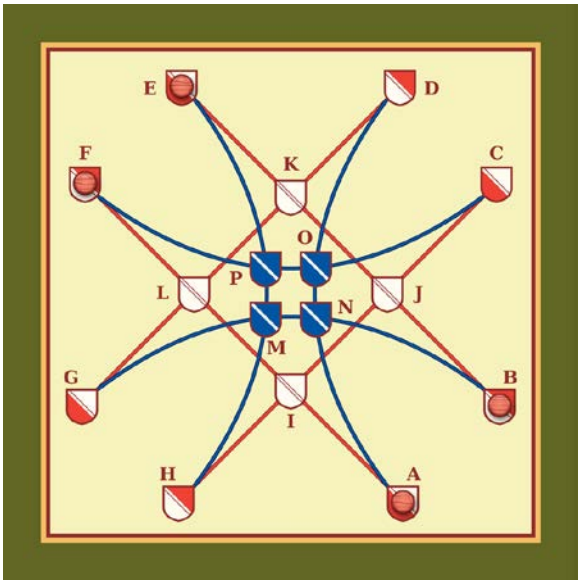


Fig. 8 : Le rectangle (ABEF)

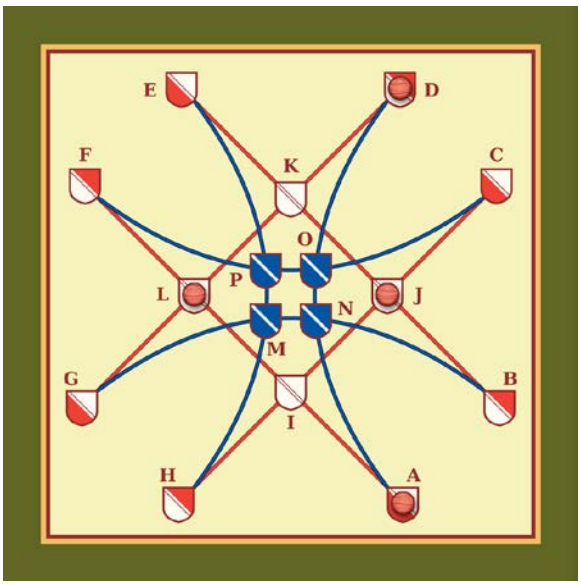


Fig. 9 : Le triangle (AJDL)

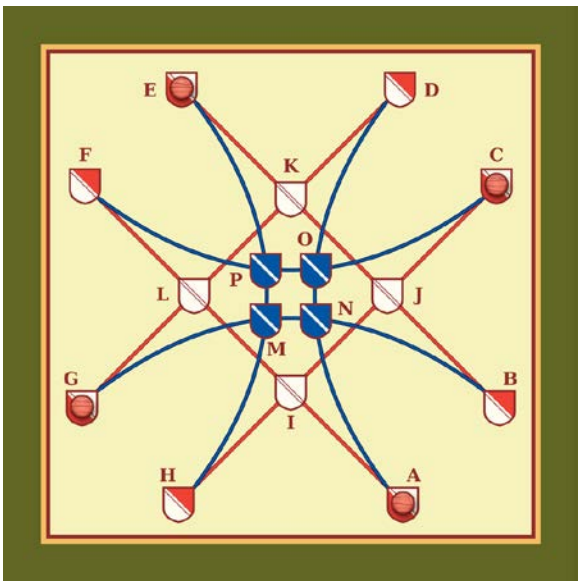


Fig. 10 : Les quatre coins (ACEG)

Particularités de la version numérique

Dans le jeu à deux, une proposition de « partie nulle par répétition » a été ajoutée. Une fenêtre contextuelle apparaît lorsqu’une même position s’est présentée cinq fois au cours de la partie, et offre aux joueurs la possibilité de s’accorder sur une partie nulle. Les règles d’origine ne prévoient rien de tel : cette convention n’a d’autre but que d’éviter une partie sans fin.

De même, bien que le risque soit très faible, un joueur peut se retrouver bloqué, sans aucun coup valable à jouer. Rien ne prévoyait ce cas de figure. Cette version numérique applique donc la règle en vigueur dans d’autres jeux de l’époque, tels le *Tonkin* ou l’*Assaut* : un joueur qui ne peut bouger aucun pion perd la partie.

LE JEU POUR UN SEUL JOUEUR

Principe

Pour un seul joueur, *L'Étoile nationale* est un casse-tête dans l'esprit du *Taquin*. On dispose **quinze pions** sur le plateau, ce qui laisse **une station vide**. À chaque coup, on fait glisser dans cette station vide l'un des pions qui lui sont voisins, en suivant la ligne qui les relie. Le but est d'obtenir la disposition demandée **avec le plus petit nombre de coups possible**.

> Contrairement au *Taquin*, où la moitié des positions de départ sont impossibles à résoudre, les permutations de l'Étoile ont toujours une solution, quelle que soit la position de départ.

Il existe deux façons de jouer seul : le jeu des **permutations de couleurs** et le jeu des **permutations de lettres**.

1. Les permutations de couleurs

C'est la version la plus simple du jeu.

On utilise **4 pions bleus, 4 blancs et 7 rouges** : l'un des huit pions rouges est retiré. On dispose les pions au hasard sur le plateau, puis il faut retrouver **l'ordre classique** :

- les **4 bleus** au petit carré central M, N, O, P ;
- les **4 blancs** au grand carré I, J, K, L ;
- les **7 rouges** aux pointes de l'étoile, la huitième pointe restant vide (Fig. 11 et Fig. 12).

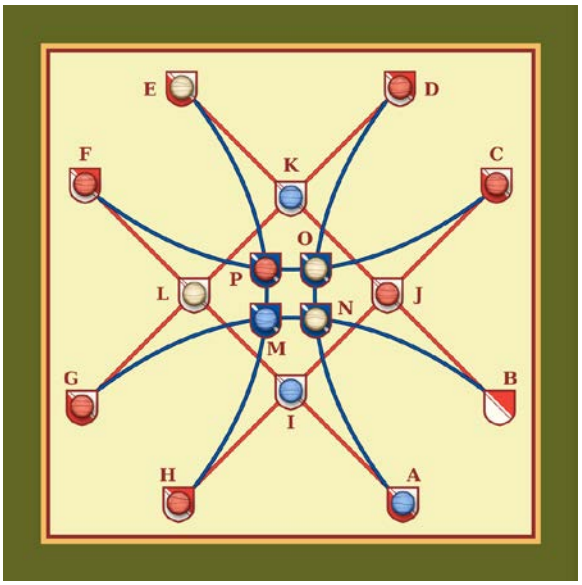


Fig. 11 : Une position de départ, la pointe B est vide

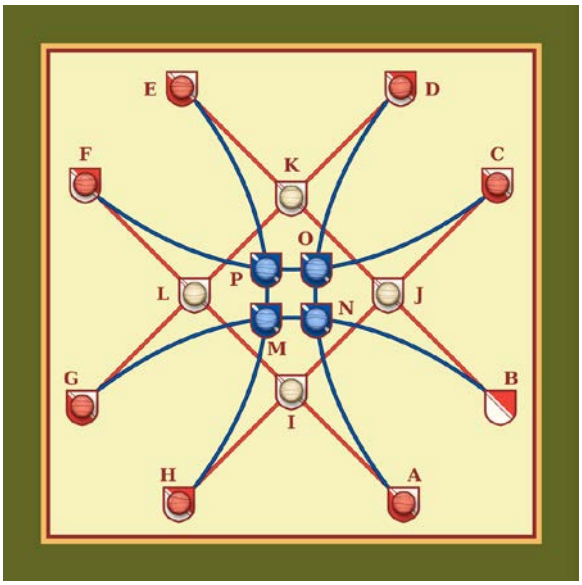


Fig. 12 : L'ordre classique, à atteindre

2. Les permutations de lettres

C’est la version la plus difficile du jeu.

Chaque pion porte **la lettre d’une station** de sa couleur : les bleus portent les lettres M, N, O, P ; les blancs portent les lettres I, J, K, L et les rouges portent les lettres des pointes, de A à H.

Comme pour les permutations de couleurs, on retire **obligatoirement un pion rouge** : la pointe qui porte sa lettre sera la station vide à la fin. On mélange les quinze pions restants, puis il faut **ramener chacun d’eux sur la station de sa lettre** (Fig. 13 et Fig. 14).

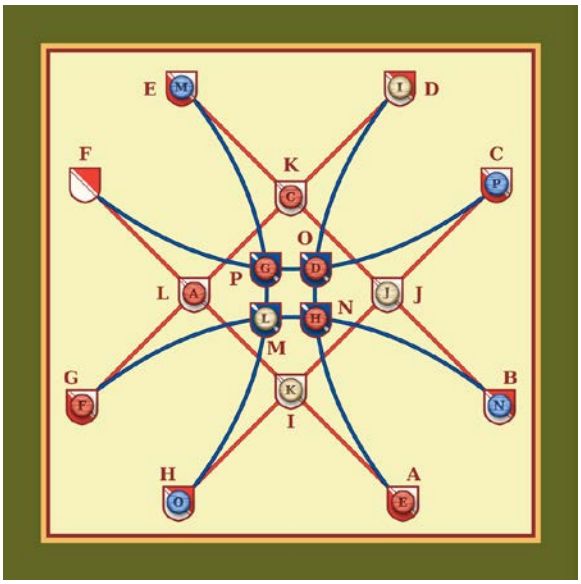


Fig. 13 : Pions mélangés, le pion rouge B a été retiré

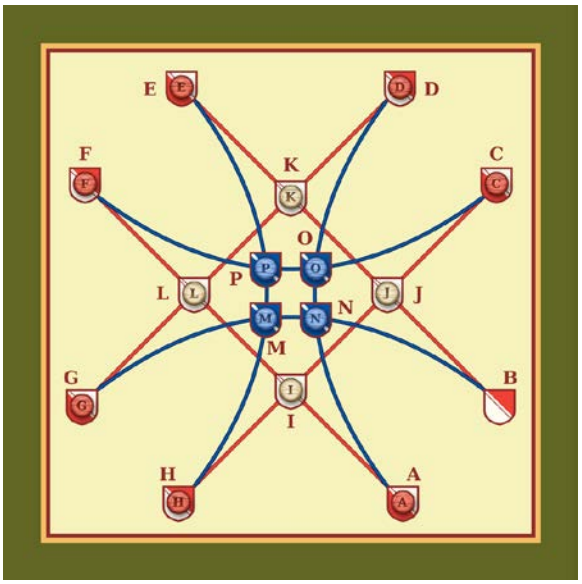


Fig. 14 : Chaque pion est sur sa station

Édité par Frédéric Vande Vreken - Sambreville, Belgique

Jeux de Fred

https://vandevreken.be

Copyright © 2026 Frédéric Vande Vreken