Le Petit Prince

Voyage vers les Étoiles

Dans le sillage de la Petite Fille, partez à la rencontre du Petit Prince à bord de votre biplan. Un voyage plein de rebondissements vous attend. Tout au long de votre parcours, vous rencontrerez des amis, mais aussi des pièges.

Le Matériel

8 éléments de parcours (3 connexions, 3 tronçons de ciel, la Maison du Grand-Père, la Planète du Petit Prince)
5 branches Avion en papier
18 tuiles Histoire
12 jetons Télescope
36 jetons Étoile
12 cartes Grand-Père
Pour chaque joueur :
- 8 cartes Renard
- 1 Avion
- 1 Casque d'aviateur

Préparation

Préparez le plateau de jeu en assemblant les huit éléments de parcours.

Vous pouvez les assembler dans l'ordre de votre choix, sur la face de votre choix. Ainsi vous pourrez jouer sur un parcours différent à chaque partie.

Le parcours que vous allez suivre est constitué de 27 cases Nuage et d'une case de départ et d'arrivée. Certains Nuages sont vides, certains portent des Étoiles, d'autres un Oiseau, d'autres encore un Télescope. Vous devrez agir en fonction de ce que montre le Nuage où se posera votre Avion.

Chaque joueur choisit une couleur et prend en main le lot des huit cartes Renard présentant un casque de cette couleur. Elles sont numérotées de 1 à 5 (1x1, 2x2, 2x3, 2x4, 1x5).



Chaque joueur prend un jeton Étoile dans la réserve ainsi que le Casque d'aviateur de sa couleur qu'il pose devant lui.

Formez une réserve avec les jetons Étoile.

Isolez les 12 cartes Grand-Père et mélangez-les. Formez la pioche en plaçant ces cartes faces cachées à côté du parcours.





Mélangez les 12 jetons Télescope et placez-les à côté de la Maison du Grand-Père. Ils doivent tous montrer le même côté, celui avec un grand Télescope visible.



Les Avions à la couleur des joueurs sont empilés sur la case de départ (la Maison du Grand-Père), dans un ordre aléatoire.

Mélangez les 18 tuiles Histoire. Placez six tuiles Histoire en ligne en face de chaque connexion, quatre sur le grand côté de la connexion, faces visibles, et deux sur son petit côté, faces cachées. Vous formez ainsi trois lignes de six tuiles.

Placez les 5 tuiles Avion en papier autour de la Planète du Petit Prince.

But du jeu

Pour gagner, vous devez être l'Aviateur avec le plus d'Étoiles à la fin de la partie.

Comment joue-t-on?

L'ordre dans lequel les Aviateurs jouent n'est pas fixe. Il dépend de la position des Avions sur le parcours. C'est toujours l'Aviateur dont l'Avion est sur la position la moins avancée, c.a.d. la plus proche du point de départ, qui joue.

Si plusieurs Avions sont empilés sur la dernière position, c'est celui du dessus de la pile qui joue.

Ainsi au début de la partie, par exemple, les Aviateurs jouent à tour de rôle dans l'ordre descendant (du plus haut vers le plus bas) des Avions dans la pile.

Dans la situation ci-dessous, c'est au tour de l'Aviateur Rose de jouer, puis au Jaune et enfin au Vert.



Ici, l'Aviateur Vert joue en premier.



Que fait-on pendant son tour ?

Choisissez une carte dans votre main et posez-la face visible devant vous. Placez-la sous votre Casque d'aviateur. Elle ne servira plus pendant la partie.

Avancez alors votre Avion sur le parcours d'un nombre de Nuages ÉGAL OU INFÉRIEUR au nombre indiqué sur cette carte. Vous devez toujours déplacer votre Avion d'au moins un Nuage.

Durant la partie, vous pouvez jouer une carte de votre main QUELLE QUE SOIT SA COULEUR. Les Casques de couleur présents sur les cartes ne servent qu'à simplifier la mise en place du jeu.



L'Aviateur Rouge joue une carte de valeur 4. Il peut déplacer son Avion de 1, 2, 3 ou 4 Nuages au choix.

Deux situations sont possibles :



1- Votre Avion arrive sur un Nuage OÙ IL EST SEUL : s'il y a lieu, appliquez l'effet de ce Nuage (voir en dernière page).

2- Votre Avion arrive sur un Nuage où se trouve(nt) déjà un ou plusieurs Avions. Posez votre Avion au sommet de la pile. Le Nuage n'a pas d'effet. Piochez alors une carte dans la main du joueur à qui appartient l'Avion sur lequel vous vous êtes posé. Rendez lui ensuite une carte de votre choix. Vous pouvez rendre celle que vous venez de piocher.



Note : Si vous ou votre adversaire n'avez plus de carte en main, il n'y a pas d'échange de cartes entre vous.

Que se passe-t-il lorsqu'on franchit les connexions ?

Trois connexions ponctuent le parcours.

Chaque fois que votre Avion franchit une connexion, vous devez IMMÉDIATEMENT choisir une tuile Histoire à côté de cette connexion.



Vous pouvez prendre une tuile Histoire dont les Étoiles sont visibles ou une tuile Histoire dont les Étoiles sont cachées (sans en prendre connaissance avant).

Placez la tuile Histoire choisie devant vous, face Étoiles visible.

Nombre de tuiles Histoire de chaque type



Si vous parvenez à réunir les deux Histoires, celle avec le Renard et celle avec le Petit Prince, l'ensemble de ces deux Histoires ne vaut pas 2 Étoiles mais 8 Étoiles (2+6).



Que peut-on faire quand on n'a plus de cartes en main ?

Si, au début de votre tour, vous n'avez plus de cartes en main, vous pouvez :

• Soit défausser une de vos tuiles Histoire pour avancer votre Avion de cinq Nuages ou moins,

• Soit retirer votre Avion de la piste. Cela ne signifie pas pour autant que vous avez perdu ! Mais vous devez attendre que la partie se termine avant de comparer votre score à celui des autres Aviateurs.

Que faire quand on arrive sur la Planète du Petit Prince ?

Le premier Aviateur qui atteint la Planète du Petit Prince prend la branche Avion en papier avec 6 Étoiles. L'Aviateur qui atteint la Planète du Petit Prince en deuxième position reçoit la branche restant avec le plus d'Étoiles. Ainsi tous les Aviateurs qui atteignent la planète reçoivent une branche sauf le sixième Aviateur dans une partie à 6 joueurs.

Lorsque votre Avion arrive sur la Planète du Petit Prince, vous devez défausser toutes les cartes qu'il vous reste éventuellement en main.

Qui remporte la partie ?

La partie prend fin lorsque plus aucun joueur n'a de cartes en main.

Chaque joueur fait la somme des jetons Étoile qu'il a réunis au cours du jeu. Il y ajoute la somme des Étoiles représentées sur les tuiles Histoire et sur la branche Avion en papier qu'il a éventuellement récupérées s'il a atteint la Planète du Petit Prince. Le joueur possédant le plus d'Étoiles est déclaré vainqueur. Les égalités entre joueurs sont départagées avec la branche montrant le plus d'Étoiles.

Avec les tuiles et jetons ci-dessous, l'Aviateur Rouge marque 22 points.



11 Étoiles : 3 + 1 + 1 + 6 *4 Étoiles* *7 Étoiles*

Les quatres cases Nuage

Ces Nuages sont sans effet. Lorsque vous vous y posez, rien ne se passe.

Les Étoiles

Prenez dans la réserve près du parcours le nombre d'Étoiles indiqué sur le Nuage. Placez ces jetons devant vous ; ce sont des points de victoire.

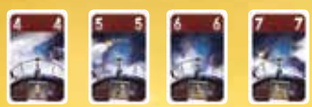
Les Oiseaux

Piochez la première carte de la pile Grand-Père et ajoutez-la à votre main.



Les cartes Grand-Père

La pioche de cartes Grand-Père contient des cartes de valeur 4, 5, 6 et 7 ainsi que deux types de cartes spéciales :





Vous choisissez :

- Soit d'avancer votre Avion jusqu'au prochain Nuage Oiseau non occupé par un Avion,
- Soit d'avancer votre Avion des trois Nuages ou moins.



Passez en première position. Placez votre Avion sur le Nuage juste devant l'Avion le plus avancé sur la piste.

Si un ou plusieurs Avions ont déjà terminé la course lorsque vous jouez cette carte, votre Avion rejoint directement la Planète du Petit Prince.

Les Télescopes

Retournez au hasard un des jetons Télescope faces cachées près de la Maison du Grand-Père et appliquez son effet.



Trois types de jetons Télescope existent :



Prenez dans la réserve autant d'Étoiles qu'indiqué sur le Télescope (2 ou 3 Étoiles).



Perdez autant d'Étoiles qu'indiqué sur le Télescope (1 ou 2 Étoiles). Le(s) jeton(s) est(sont) défaussé(s) dans la réserve. Si vous n'avez pas de jetons Étoile devant vous, rien ne se passe.



Volez deux Étoiles à l'Aviateur de votre choix ou une Étoile à deux Aviateurs de votre choix.



Volez une Étoile à l'Aviateur de votre choix.

Si aucun adversaire ne possède de jetons Étoile, les deux jetons Télescope ci-dessus sont sans effet.

Points importants à ne pas oublier

- Vous devez rejouer immédiatement si, à l'issue de votre déplacement, votre Avion est toujours en dernière position sur la piste.
- N'oubliez pas que vous pouvez avancer d'un nombre de Nuages inférieur au nombre indiqué sur la carte que vous jouez. Mais vous devez toujours avancer d'au moins un Nuage.
- Attention : votre main de départ n'est pas suffisante pour arriver jusqu'à la Planète du Petit Prince. Pour aller le plus loin possible, faites en sorte de piocher des cartes Grand-Père au cours du jeu en vous posant sur les Nuages Oiseau.
- Seuls les Nuages forment les cases du parcours. Les connexions ne comptent jamais dans les déplacements. Votre Avion ne peut pas s'y arrêter.
- Un joueur qui réunit les deux tuiles Petit prince + Renard marque 8 Étoiles au lieu de 2.



Édité par Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline AURIOL
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com
support@asmodee.com

Auteurs : **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Direction artistique : **Ian Parovel**

Illustrations additionnelles : **Maëva Da Silva & Christine Deschamps**

© 2015 LPPTV Little Princess - On Entertainment - Orange Studio - M6 Films

Découvrez également notre autre jeu dans l'univers du Petit Prince.

Le Petit Prince
Fabrique-moi une planète

www.ludonaute.fr



LPP™ © SOGEX 2015