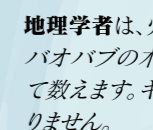


キャラクター



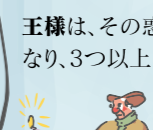
うめぼれ屋は、へび1匹につき、4点の得点になります。



地理学者は、火山のない惑星のタイル1枚につき1点の得点になります。バオバブの木の効果で裏返しになったタイルも、火山のないタイルとして数えます。キャラクタータイル(地理学者のタイルも含む)は得点になりません。



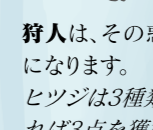
天文学者は、日没のタイル1枚につき2点になります。



王様は、その惑星にバラが1本しかなければ14点、2本ある場合は7点になり、3つ以上ある場合は得点になりません。



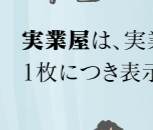
点燈夫は、街燈1つにつき1点になります。



狩人は、その惑星にいる動物(ゾウ、キツネ、へび、ヒツジ)1種類につき3点になります。ヒツジは3種類ありますが、どれもヒツジなので、そのうち1種類でも惑星にいれば3点を獲得します。



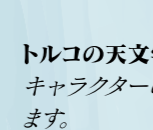
呑み助は、バオバブの木によって裏返しになったタイル1枚につき3点を獲得します。



実業屋は、実業屋のタイルで示されている色(白、灰色、茶色)のヒツジ1枚につき表示されている得点(2点、3点、5点のいずれか)を獲得します。



庭師は、バオバブの木1本につき7点を獲得します。(1つの惑星にはバオバブの木は最大2本までしか存在できないことに注意してください!)



トルコの天文学者は、大きな星1つにつき1点を獲得します。キャラクターのタイルにあるものも含むすべての大きな星が得点になります。



王子さまは、ヒツジの種類(白、灰色、茶色)1つにつき3点、箱1つにつき1点を獲得します。

ゲームの遊び方

このゲームでは、ラウンドを16回実行します。最も年下のプレイヤーが先手になります。

1. 先手プレイヤーは、4つのタイルの山から1つを選んで、プレイヤーの人数と同じ枚数のタイルをその山から取ります(例:4人でゲームをしている場合、先手プレイヤーは4枚を取ります)。
2. 取った4枚のタイルを表向きにしてテーブルの上に並べ、全員で表面を確認します。
3. 先手プレイヤーは表向きにしたタイルの中から1枚を選んで自分の手前に置き、自分の惑星を作ります。
4. 次に先手プレイヤーは他のプレイヤー1人を指名します。指名されたプレイヤーは先手プレイヤーが並べた残りのタイルの中から1枚を選び、自分の手前に置いて惑星を作ります。
5. 次に今タイルを選んだプレイヤーが、まだタイルを選んでいないプレイヤー1人を指名し、指名されたプレイヤーは先手プレイヤーが並べた残りのタイルの中から1枚を選び、自分の手前に置いて惑星を作ります。これを、全員がタイルを1枚ずつ取るまで繰り返します。全員が取ったら、今回のラウンドは終了です。



ゲームの終了

プレイヤー全員が自分の惑星を完成させると、ゲームは終了です。

終了したら、各プレイヤーは自分の惑星にいるキャラクター4人を使って、自分の惑星の得点を計算します。

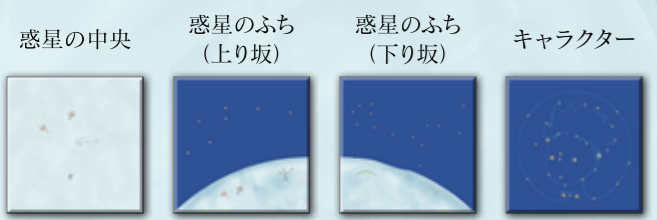
1人のプレイヤーが同じ種類のキャラクターを2つ以上持っている場合、それぞれが得点になります。

最後のプレイヤーは残った1枚を取らなければなりません。最後の1枚を取ったプレイヤーが次のラウンドの先手プレイヤーになります。新しいラウンドも、上記の手順で行ってください。

ゲームは、各プレイヤーが縦4枚×横4枚の合計16枚のタイルで自分の惑星を完成させるまで続けます。

ゲームの準備

4種類のタイルを別々にシャッフルし、それぞれ裏向きの山にして、テーブルの中央に置きます。



4人でプレイする場合はタイルの山それぞれからタイル4枚ずつを、3人または2人でプレイする場合はタイルの山それぞれから8枚ずつを、表面を見ずに取りのぞきます。取りのぞいたタイルは今回のゲームでは使用しません。取り除いたタイルは、表面を確認せずに脇に置いておきます。

これで準備は完了です。

惑星を作るルール

- それぞれの惑星は、惑星の中央4枚、惑星のふち(上り坂と下り坂)各4枚、キャラクター4枚の合計16枚のタイル16枚で完成します。それより多くなることも少なくなることもありません。
- 16枚のタイルは縦4枚×横4枚の正方形になり、中央部が円の惑星になり、4つの角がキャラクターのタイルを置く場所になります。
- 惑星を作るとき、どの順番でタイルを置いても問題ありません。つまり、ゲーム開始後の4ラウンド中に、キャラクターのタイル4枚(角のタイル)を置くことも可能です。
- 自分の惑星を作っている途中では、すでに置いてあるタイルにつなげるように新たなタイルを置く必要はありません。タイルとタイルの間が空いていても(後にタイルを置くスペースがあっても)問題ありません。ただしゲーム終了時には全てのタイルが隣り合っていないとなりません。
- 1人のプレイヤーが同じ種類のキャラクターを2人以上持っても問題ありません。

バオバブの木には注意しよう!

タイルの中には、バオバブの木が茂っているものがあります。バオバブは多すぎるとよくありません。

1人のプレイヤーの惑星にあるバオバブの木が2本以下であれば問題ありませんが、**3本目のバオバブの木のタイルが加わった場合、そのプレイヤーのバオバブのタイル3枚すべてを裏返しにしなければなりません。**そのタイルにあったアイテムは、ゲーム終了時の得点になりません。

3枚のタイルが裏返ったら、そのプレイヤーは新たにバオバブのタイルを加えることができます。しかし、さらにバオバブのタイルが3枚になった場合、その3枚も裏返しにしなければなりません。



火山にご用心!

ゲームの最後に、いちばん火山が多いプレイヤーは、自分の惑星の火山の数だけ得点を失います。

そのプレイヤーが同数で2人以上いる場合、そのプレイヤー全員がペナルティを受けます。

合計得点が最も多いプレイヤーは、星の王子さまの祝福のもと、ゲームの勝者となります。同点の場合、火山の数が少ないプレイヤーを上位とします。火山の数も同じ場合は、そのプレイヤー同士で勝利を分かち合ってください。



得点計算の例

ブルーノの得点は、14+12+12+7=45点です。

12: ヘビとゾウとヒツジとキツネ

14: パオバブの木2本

7: バラ2本

12: 白いヒツジ6匹

アントワースの得点は9+9+13+10=41点です。

9: 火山のないタイル9枚

9: 裏向きのタイル3枚

13: 白と灰色と茶色のヒツジに加えて箱4つ

10: 茶色のヒツジ2匹

ブルーノの得点合計は45点ですが、彼の惑星は火山の数(6つ)が最も多い。したがって彼の最終的な得点は、45-6=39点になります。したがって、このゲームはアントワースの勝ちです!

『隠れたキャラクター』拡張ルール

プレイヤーがキャラクタータイルを選ぶときに、4枚は裏向きのまま並べ、選ぶときに自分だけが表面を確認して選び、自分の惑星を作る際に裏向きのまま自分の手前に置きます。こうすることで、他のプレイヤーがどのキャラクターを持っているかわからない状態でゲームを進めます。

2人用ルール

2人でゲームをする場合は、以下のルールを適用してください:
年下のプレイヤーが先手です。この先手をプレイヤーAとします。

- プレイヤーAは、4つのタイルの山の中の1つを選び、そこから3枚を取ります。
- そのプレイヤーは相手に見られないようにその3枚の表面を確認し、その中の2枚を選んでテーブルの中央に表向きにして並べます。残りの1枚は裏向きのままその横に置いておきます。
- プレイヤーBは、この3枚(うち1枚は裏向きのまま、表面を確認せずに)のタイルから1枚を取ります。
- 次にプレイヤーAが残り2枚のタイルのうち1枚を取ります。残りの1枚は表向きにして捨て札とします。

次のラウンドは、プレイヤーBがタイルの山を選びそこから3枚を取り、2枚を表向きに、1枚を裏向きのままテーブル中央に並べます。この方法で2人がラウンドごとに交互に、各自の惑星が完成するまで続けます。

The Little Prince

星の王子さま
ボードゲーム



1. タイルを選んで、
2. そのタイルで自分の惑星を作って、
3. できた惑星のたいせつなものを教えてください。

2-5 8+ 25'

ゲームの内容物: タイル80枚、トークン5個

ゲームデザイン: アントワース・ボウザ & ブルーノ・カタラ
アートワーク: アントワース・サンテグジュベリ
レイアウト: Ludonaute

LePetitPrince.com
Ludonaute.fr

MADE IN CHINA



※「星の王子さま」の日本語タイトルは、岩波書店版の小説の翻訳者であるフランス文学者内藤濯氏の考案によるものです。



日本語販売元:
株式会社ホビージャパン
東京都渋谷区代々木2-15-8
cardgame@hobbyjapan.co.jp

注意! 小さな部品が入っていますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。

LPP™ © A. de Saint-Exupéry Estate 2013



このゲームのデザイナーから、以下の方々に感謝の言葉を捧げます: Françoise Sengissen, Mikael Bach, Michael Bertrand, Frederic Vuillet, Emilie Pautrot