

Le Petit Prince

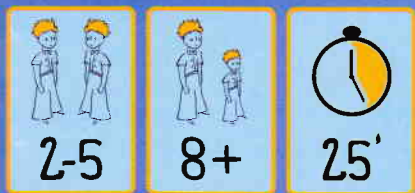
Fabrique-moi une planète

1. Choisissez
votre tuile.



2. Assemblez
votre planète.

3. Déterminez
sa valeur.



Auteurs : Antoine Bauza & Bruno Cathala
Illustrations : Antoine de Saint-Exupéry
Maquette : Ludonaute


Ce jeu contient 80 tuiles et 5 jetons.



LePetitPrince.com
Ludonaute.fr

Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans. Contient
des petites pièces.

LPP™ © Succession A. de Saint-Exupéry 2013

MADE IN
CHINA 
Ludonaute

11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr



Exemple de décompte de points

Bruno marque $14+12+12+7 = 45$ points.

12
Renard, Éléphant, Serpent et Mouton

14
2 Baobabs

12
6 Moutons blancs

7
2 Roses

Bruno marque donc 45 points grâce à ses Personnages mais sa Planète possède le plus grand nombre de Volcans (6 Volcans). Son score final est donc $45-6=39$ points. C'est donc Antoine qui gagne la partie !

Variante Personnages cachés

Les tuiles Personnage ne sont pas montrées à tous, comme les autres tuiles. Le joueur les consulte secrètement, en choisit une, et passe les tuiles restantes au joueur de son choix. Elles sont gardées face cachée et ne seront révélées que lors du décompte final. Il n'est donc plus possible de connaître avec certitude les Personnages des joueurs adverses.

Antoine marque $9+9+13+10 = 41$ points.

9
9 tuiles Planète sans Volcan

9
3 tuiles retournées

13
Moutons blanc, beige, marron et 4 Caisses

10
2 Moutons marrons

Partie à 2 joueurs

Le plus jeune joueur est le joueur A. Le déroulement du jeu est le suivant :

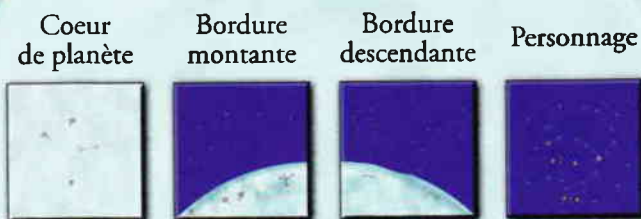
1. Le joueur A choisit une des 4 pioches et prend 3 tuiles.
2. Il prend secrètement connaissance des 3 tuiles. Il en sélectionne 2 qu'il pose face visible. La dernière est posée face cachée.
3. Le joueur B choisit une des 3 tuiles (il peut donc choisir la tuile cachée, mais sans la consulter préalablement).
4. Puis le joueur A prend 1 tuile parmi les 2 restantes. La dernière tuile est défaussée face visible.



Un nouveau tour peut maintenant commencer. Le joueur B choisit une pioche dans laquelle il prend 3 tuiles puis il place 2 de ces tuiles face visible et la dernière face cachée. Le jeu continue ainsi, en échangeant les rôles à chaque tour, jusqu'à ce que les deux planètes soient terminées.

Mise en place

Mélangez séparément les 4 paquets de tuiles. Puis placez ces 4 pioches face cachée au centre de la table.



Pour une partie à 4 joueurs, écartez, sans les regarder, 4 tuiles de chaque pioche. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, écartez 8 tuiles de chaque pioche. Les tuiles écartées ne seront pas utilisées lors de cette partie. Vous pouvez les mettre de côté (sans les regarder).

C'est tout ! Vous pouvez débiter la partie.

Règles de construction

- Les planètes se composent de 16 tuiles au total : 4 Coeurs, 4 Bordures montantes, 4 Bordures descendantes et 4 Personnages. Ni plus, ni moins.
- Les 16 tuiles doivent former un carré de 4x4 tuiles et représenter une belle planète bien ronde, avec les 4 Personnages aux 4 coins. (voir les exemples au dos)
- Les planètes peuvent être construites dans n'importe quel ordre ; par exemple lors des 4 premiers tours, les joueurs peuvent placer les 4 tuiles Personnage.
- En cours de partie, les morceaux de planète ne sont pas nécessairement adjacents ; les joueurs peuvent faire des «trous» qui seront comblés plus tard.
- Une planète peut accueillir plusieurs Personnages identiques.

Déroulement du jeu

La partie se joue en 16 tours. À chaque tour, chaque joueur ajoute une ile à sa planète afin de marquer le maximum de points à la fin du jeu. Le plus jeune joueur déte la partie.

1. Il choisit l'une des 4 pioches et prend autant de tuiles qu'il y a de joueurs, par exemple dans une partie à 4 joueurs, il prend 4 tuiles.
2. Il pose ces tuiles face visible sur la table afin que tous les joueurs puissent les voir.
3. Il choisit alors une des tuiles visibles et la place devant lui afin de former sa planète.
4. Il désigne ensuite un joueur qui n'a pas encore obtenu de tuile ce tour-ci.
5. Le joueur désigné choisit une tuile parmi celles restantes et la place devant lui afin de former sa propre planète. Puis ce nouveau joueur désigne à son tour un autre joueur.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient obtenu e tuile.

Le dernier joueur récupère la dernière tuile restante, il n'a dorcas le choix. En contrepartie, il devient le premier joueur pour le tour suivant. Le tour de jeu reprend er suite à l'étape 1 ci-dessus.

La partie se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur disse, devant lui, d'une planète entière, composée de 16 les disposées en carré 4x4.

Attention aux Baobabs !

Sur certaines tuiles se trouvent des Baobabs. Leur prolifération est à redouter !

Tant que la planète d'un joueur ne comporte que 1 ou 2 Baobabs, tout va bien. Mais **lorsqu'un troisième Baobab est ajouté, le joueur doit immédiatement retourner les 3 tuiles avec un Baobab face cachée**. Les éléments alors cachés ne seront pas comptabilisés à la fin de la partie.

Une fois ces 3 tuiles retournées, le joueur peut à nouveau placer des Baobabs mais s'il se retrouve avec une nouvelle série de 3 Baobabs, il devra retourner face cachée cette nouvelle série de 3 tuiles.



Fin de partie

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur planète, la partie prend fin.

Chaque joueur calcule son score en cumulant les points octroyés par chacun de ses 4 Personnages (vous pouvez vous servir des jetons et de la piste de score au dos de la boîte).

Si un joueur possède plusieurs Personnages du même type, il gagne des points pour chacun d'eux.

Gare aux Volcans !

Le joueur qui possède le plus de Volcans à la fin de la partie subit une pénalité : il perd un nombre de points égal au nombre de Volcans sur sa planète. *Si plusieurs joueurs sont à égalité avec le plus grand nombre de Volcans, ils subissent tous cette pénalité.*

Le joueur avec le score le plus élevé remporte les félicitations du Petit Prince et est déclaré vainqueur. *En cas d'égalité, le créateur de planète avec le moins de volcans l'emporte. Si les planètes des joueurs à égalité possèdent le même nombre de Volcans, ils se partagent la victoire.*

Les Personnages



Le Vaniteux donne 4 points par Serpent.

Le Géographe donne 1 point par tuile de Planète sans Volcan. *Les tuiles retournées face cachée (à cause des Baobabs) comptent toujours comme des tuiles sans Volcan. Les tuiles Personnages ne comptent pas pour le Géographe.*



L'Astronome donne 2 points par Coucher de Soleil.

Le Roi donne 14 points si une seule Rose est présente sur la planète, 7 points si deux Roses sont présentes sur la planète et aucun point s'il y a 3 Roses ou plus sur la planète.



L'Allumeur de réverbères donne 1 point par Réverbère.

Le Chasseur donne 3 points pour chaque espèce animale (Renard, Éléphant, Serpent, Mouton) présente sur le Planète. *Il suffit de posséder une seule des trois couleurs de Mouton pour marquer les 3 points correspondant à cette espèce.*



L'Ivrogne donne 3 points pour chaque tuile retournée face cachée (à cause des Baobabs).

Les **Businessmen** donnent respectivement 2, 3 ou 5 points pour chaque Mouton de leur couleur (blanc, beige ou marron).



Le Jardinier donne 7 points par Baobab. *(Rappel : il ne peut jamais y avoir plus de 2 Baobabs visibles sur une planète.)*

L'Astronome Turc donne 1 point par Grosse Étoile. *Toutes les Grosses Étoiles comptent, même celles figurant sur les tuiles Personnage.*



Le Petit Prince donne 3 points pour chaque couleur de Mouton présente (blanc, beige, marron) et 1 point par caisse.