

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Le Petit Prince

APPRIVOISE LE RENARD

**Jeu de cache-cache et d'astuce
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.**

Éléments du jeu

3 figurines Petit Prince et leur support, 1 figurine Renard et son support, 5 pistes (représentant verticalement 4 décors), 1 plateau d'orientation Renard (représentant horizontalement 4 décors), 12 cartes d'orientation Renard (cartes au dos représentant le renard), 12 cartes Petit Prince réparties en 3 séries de 4 cartes : jaune, rose et bleue, 1 pion Étoile.

Préambule

Avant de jouer avec le renard, le petit prince doit l'apprivoiser...

But du jeu

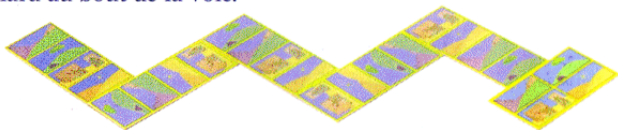
Aider le petit prince à trouver les cachettes du renard pour l'apprivoiser et devenir son ami. Attention, vous n'avez que 12 coups pour réussir.

Préparation du jeu

Détacher soigneusement toutes les pièces du cadre, insérer les 3 figurines Petit Prince dans le support de couleur correspondant, insérer la figurine Renard dans son support.

Début de la partie

Poser les 5 pistes les unes à la suite des autres pour former une voie. À chaque partie, les joueurs peuvent choisir un assemblage différent pour former leur voie. Poser le tableau d'orientation Renard au bout de la voie.



Le joueur qui prend le rôle du renard reçoit sa figurine qu'il pose devant le plateau d'orientation Renard et 12 cartes d'orientation Renard qu'il cache. Les autres joueurs reçoivent chacun une

figurine Petit Prince qu'ils posent au début de la voie et les 4 cartes d'orientation de leur couleur, qu'ils cachent. Si moins de 4 joueurs jouent la partie, les éléments restants sont remis dans la boîte.

Le pion Étoile ne sera utilisé que si la partie se joue à 2 ou dans le cas de la variante (cf fin règle du jeu).

Déroulement de la partie

La partie se joue en 12 tours.

À chaque tour le joueur Renard choisit secrètement l'une de ses cartes orientation et la pose face cachée devant lui. Il indique ainsi l'endroit où il se cache durant ce tour.

Les autres joueurs, les Petits Princes, doivent deviner sa cachette. Ils indiquent leur choix en posant face cachée l'une de leur carte d'orientation. Une fois que tous les Petits Princes ont fait leur choix, ils dévoilent leur carte.

Le Renard pose alors sa figurine sur le plateau d'orientation Renard à l'endroit où il se cache.

Les Petits Princes comparent leur carte avec la position du Renard. Le ou les Petits Princes qui ont trouvé la cachette avance leur figurine sur la piste correspondante la plus proche. Les autres ne bougent pas.

Chaque Petit Prince reprend ensuite ses cartes d'orientation.

Le Renard pose la carte jouée face retournée au fond de la boîte du jeu.

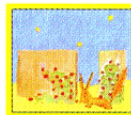
Au tour suivant, de nouveau le Renard choisit une cachette que les Petits Princes doivent trouver.

Le Renard ne peut choisir que 3 fois la même cachette car il n'existe que 3 cartes d'orientation par endroit.

Les Petits Princes avancent à des vitesses différentes en fonction de l'assemblage des pistes. Ainsi, 2 joueurs qui ont trouvé la bonne réponse peuvent avancer respectivement d'un ou de cinq champs en fonction de l'endroit où ils étaient au tour précédent.

Astuces : pour que le Renard empêche les autres joueurs de voir combien il lui reste de cartes d'orientation, il peut les cacher dans le couvercle de la boîte et le tenir incliné, à l'abri des regards indiscrets.

Faites bien attention aux endroits choisis par le Renard, ils sont de bons indices pour les cachettes à venir : vous savez qu'il ne dispose que de 3 cartes par endroit !



Fin de la partie

La partie s'achève lorsque le Renard a utilisé ses 12 cartes d'orientation. Le gagnant est le Petit Prince qui a le plus avancé vers le Renard. Si 2 joueurs sont sur le même champ, à proximité du Renard, ils se partagent la victoire.

La partie est également finie si un joueur avance sur un champ qui dépasse la fin de la piste. Le joueur pose alors sa figurine Petit Prince à côté de celle du Renard. Il a apprivoisé le Renard !

Pour jouer à 2

Si la partie se joue à 2, l'un des joueurs prend le Renard et l'autre un Petit Prince et ses 4 cartes d'orientation. Avant de commencer la partie, placer le pion Étoile à côté du dernier champ de la troisième piste. Le Petit Prince gagne la partie s'il rejoint ou dépasse ce champ. S'il n'y arrive pas, le Renard n'a pas été apprivoisé, le Petit Prince a perdu la partie.

Astuce : vous pouvez rendre le jeu plus ou moins difficile en avançant ou en reculant le pion Étoile...

Variante

Pour que le Renard ait la possibilité de gagner, on peut varier le jeu en introduisant le pion Étoile. En début de partie les joueurs décident à côté de quel champ ils placent le pion Étoile. Si à la fin de la partie, aucun Petit Prince n'a atteint ce champ, le Renard a gagné. Cette variante peut également être jouée dans une partie à 2 joueurs.

PETIT JOUR PARIS

© 2004 Petit Jour
7, avenue Trudaine 75009 Paris, France
Fax : + 33 (0) 1 60 65 82 01
e-mail : welcome@petitjour.com
www.petitjour.com
Le Petit Prince™
© Succession Antoine de Saint Exupéry 2002

Retrouvez également le petit prince avec les jeux "Le Petit Prince part en voyage" et "Le Petit Prince protège sa planète"



Auteur : Kai Haferkamp
© KOSMOS Verlag
Conception graphique : Studio Petit Jour. Paris
Illustrations originales d'Antoine de Saint Exupéry

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car les petites pièces pourraient être avalées.

