

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



Par exemple, un joueur annonce « Je parie sur les faces 1 et 6 ». Le dé tombe sur 2 : le joueur ne gagne rien.

Par exemple, un joueur annonce « Je parie sur les faces 1, 2, 3, 4 ». Le dé tombe sur 4 : le joueur gagne 1 tuile.

Dans le cas d'une partie avec des enfants, vous pouvez simplifier cette épreuve en pariant sur un jet de dé pair ou impair. En cas de pari correct, le joueur gagne 2 tuiles.

Variantes

Les joueurs peuvent adapter le jeu à leurs envies et ne conserver que les tuiles des épreuves qu'ils préfèrent.

Pour faire des parties plus courtes, on peut diminuer le nombre de tuiles par planète.

Il faudra cependant que chaque planète contienne un nombre pair de tuiles (2, 4 ou 6).



Conception du jeu : Damien Hervé de chez Play Bac
Direction éditoriale : Thomas Dartige
Édition : Anne-Flore Durand
Rédaction des questions : Sophie de Mullenheim
Conception graphique : Antonin Faure et Camille Marchand
Fabrication : Marie-France Wolfsperger
Montage : Christelle Liauté et Aurélie Luques
Photogravure : ROC Édition & Multimédia

© Gallimard Jeunesse, 2015
© Gallimard Jeunesse / Play Bac pour le modèle et la règle du jeu, 2015

Le Petit Prince
© Succession Antoine de Saint-Exupéry - 2015

GALLIMARD JEUNESSE

playBac

- ★ À partir de 3 joueurs
- ★ Dès 7 ans et pour toute la famille



Contenu de la boîte

- 64 tuiles représentant les planètes et astéroïdes
- 1 pion et 1 socle
- 1 dé
- 1 sablier de 45 secondes
- 1 règle du jeu
- 180 cartes réparties en 2 étuis

But du jeu

Le gagnant est celui qui a remporté le plus de tuiles à la fin de la partie.

Préparation du jeu

Les joueurs disposent en cercle sur la table 8 piles de tuiles représentant les planètes

et astéroïdes. Ce cercle de 8 planètes constituera le « plateau de jeu ».

Les piles doivent comporter 8 tuiles chacune. Chaque pile est constituée de 8 tuiles identiques : on ne les mélange pas entre elles.

Il n'y a pas de case Départ. C'est le joueur qui commence qui choisit.



On place le dé, le sablier et les étuis de cartes sur la table.

Prévoir également un crayon et quelques feuilles blanches.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Il lance le dé puis déplace le pion, du nombre indiqué par le dé, de planète en planète, dans le sens de son choix, vers la gauche ou vers la droite.



Il doit réaliser l'épreuve de la planète sur laquelle il est tombé (voir épreuves).

Si un ou plusieurs joueurs remportent l'épreuve correspondante, ils prennent une ou plusieurs tuiles du tas. Ainsi, à chaque victoire d'un ou plusieurs joueurs, les piles diminuent.



C'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé, déplacer le pion (vers la gauche ou vers la droite) et réaliser l'épreuve correspondante. Et ainsi de suite.

Si un joueur ne peut pas gagner autant de tuiles qu'il aurait dû parce que la planète n'est plus assez fournie (exemple : épreuve du Businessman), il doit se contenter du nombre de tuiles restant sur la planète.

Quand une planète a disparu, on continue de jouer avec les planètes restantes en « resserrant » le cercle des planètes.



Exemple, 3 tas ont déjà été épuisés.

À la fin de la partie, quand il ne reste plus qu'une planète, il n'est plus nécessaire de lancer le dé.

La partie se termine quand toutes les tuiles ont été gagnées et qu'il ne reste plus de planète sur la table.

Chacun compte ses tuiles. Le gagnant est celui qui en a cumulé le plus grand nombre.

Si plusieurs joueurs terminent à égalité, ils seront départagés par une épreuve de l'Allumeur de réverbères : chacun à son tour prononce la phrase, le premier qui bute sur la phrase perd.

Les épreuves

Certaines épreuves doivent être réalisées dans le temps imparti par le sablier (45 secondes). S'il n'y a pas de gagnant une fois le sablier écoulé, l'épreuve se termine sans gagnant.



Le Géographe : un défi d'imitation ou de mime / SABLIER

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte, la lit pour lui, et exécute le défi.

Tous les autres joueurs tentent de deviner la réponse. Le joueur imitateur et le joueur qui a deviné gagnent chacun une tuile correspondant à la planète du Géographe.



Le Mouton : un défi de dessin / SABLIER

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte, la lit pour lui, et exécute le défi.

Tous les autres joueurs tentent de deviner la réponse. Le joueur dessinateur et le joueur qui a deviné gagnent chacun une tuile correspondant à la planète du Mouton.



Le Serpent : une énigme / SABLIER

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte et lit l'énigme à voix haute.

Tous les autres joueurs tentent de deviner la réponse.

Le joueur qui a posé la question – et qui connaît donc la réponse – peut uniquement répondre « oui » ou « non » aux questions des joueurs.

Le joueur qui a lu la carte et le joueur qui a trouvé la solution de l'énigme gagnent chacun une tuile correspondant à la planète du Serpent.



Le Roi : un gage / SABLIER

Le joueur doit exécuter le gage indiqué par la carte.

Il remporte alors le nombre de tuiles indiqué par la carte.



Le Renard : un défi à plusieurs / SABLIER

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte et lit son défi. Il ne doit pas le lire à voix haute dans le cas où le défi serait quelque

chose à faire deviner.

Il choisit un ou plusieurs joueurs pour l'accompagner dans son défi, comme indiqué sur la carte.

Sauf indication contraire, les joueurs ayant remporté le défi remportent une tuile chacun.



L'Allumeur de réverbères : un virelangue à prononcer / SABLIER

Le joueur qui a lancé le dé tire une carte, si rien de particulier n'est spécifié, il lit le virelangue à haute voix 2 fois. Il doit ensuite poser la carte face cachée et prononcer 3 fois de suite le virelangue sans se tromper. Si le joueur bute sur la phrase, le défi est perdu.

Les enfants peuvent garder la carte sous les yeux si le défi est jugé trop difficile.



La Rose : un cadeau.

Quand un joueur tombe sur la rose, il remporte une tuile et en offre une seconde au joueur de son choix.



Le Businessman : un pari.

Le joueur parie, au choix, sur 1, 2 ou 4 faces de son choix du dé.

- S'il parie sur 1 face, il remporte 4 gains en cas de victoire.

- S'il parie sur 2 faces, il remporte 2 gains en cas de victoire.

- S'il parie sur 4 faces, il remporte 1 gain en cas de victoire.