

Der Kleine Prinz

REISE ZU DEN STERNEN

Du fliegst mit deinem Doppeldecker im Gefolge des Kleinen Mädchens, um den Kleinen Prinzen zu treffen! Eine unerwartete Reise beginnt. Auf deinem Weg wirst du neue Freunde gewinnen, aber auch auf Fallen stoßen. Sei auf der Hut!

Spielmaterial

8 Routenteile (3 Verbindungsstücke,
3 Wolkenabschnitte, Haus des
Großvaters, Planet des Kleinen Prinzen)
5 Papierfliegerplättchen
18 Geschichtsplättchen
12 Fernglasmarker

36 Sternmarker
12 Großvaterkarten
Für jeden Spieler:
8 Fuchskarten
1 Flugzeug
1 Pilotenhelm

Spielaufbau

Verbindet die acht Routenteile zu einem Spielplan.

Ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge verbinden. Außerdem könnt ihr die Seite auswählen. So könnt ihr jedes Mal mit einer anderen Route spielen.

Die vor euch liegende Route besteht aus 27 Wolkenfeldern (zusätzlich zu den Start- und Endfeldern). Einige Wolken sind leer und andere zeigen Sterne, einen Vogel oder ein Fernglas. Die Wolke, auf der du landest, bestimmt deine Aktion in deinem Zug.

Legt die Sternmarker
als Vorrat bereit.



Mischt die 12 Großvaterkarten
und legt sie als verdeckten Stapel
neben der Route bereit.



Mischt alle 12 Fernglasmarker
(mit dem Fernglas nach oben)
und legt sie neben das Haus
des Großvaters bereit.
Alle Marker müssen das
Fernglas zeigen.



Bildet dann aus den
Flugzeugen der teilnehmenden
Spieler zufällig einen Stapel
und stellt ihn auf das Haus
des Großvaters.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die 8 Fuchskarten auf die Hand, die den farblich passenden Pilotenhelm zeigen. Die Karten sind von 1 bis 5 nummeriert (1x1, 2x2, 2x3, 2x4, 1x5).



Zusätzlich erhält jeder Spieler
1 Sternmarker und den
Pilotenhelm in seiner Farbe.

Mischt die 18 Geschichtsplättchen.
Legt jeweils 6 Geschichtsplättchen
neben jedes Verbindungsstück;
4 Plättchen aufgedeckt neben die
breite Seite des Verbindungsstücks
und 2 Plättchen verdeckt neben
die kurze Seite. So habt ihr 3 Sets
mit je 6 Plättchen.



Legt die 5 Papierfliegerplättchen
um den Planeten des Kleinen
Prinzen herum.

Spielziel

Es gewinnt der Pilot, der am Spielende die meisten Sterne gesammelt hat.



Wie wird gespielt?

Es gibt keine feste Spielreihenfolge. Stattdessen kommt es auf die Positionen der Flugzeuge auf der Route an. Es ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Flugzeug sich am weitesten hinten befindet (in Richtung des Startfelds).

Falls mehrere Flugzeuge als Stapel auf der letzten Position sind, ist das oberste Flugzeug an der Reihe.

Zu Beginn des Spiels gibt also der Stapel auf dem Startfeld die Reihenfolge vor: Die Spieler sind von oben nach unten an der Reihe.

In diesem Beispiel ist zuerst der pinkfarbene Pilot an der Reihe, dann der gelbe und zuletzt der grüne Pilot.



In diesem Fall ist der grüne Pilot an der Reihe.



Was machst du in deinem Zug?

Wähle 1 der Karten von deiner Hand und spiele sie vor dir aus. Lege sie unter deinen Pilotenhelm, um anzuzeigen, dass du diese Karte nicht erneut ausspielen kannst.

Dann bewegst du dein Flugzeug entlang der Wolkenfelder nach vorne. Du musst MINDESTENS 1 Feld weit fliegen und darfst HÖCHSTENS so weit fliegen, wie die Zahl auf der gespielten Karte angibt.

Während der Partie darfst du jede Karte von deiner Hand ausspielen, EGAL WELCHER FARBE. Die farbigen Helme auf den Karten sind nur für den Spielaufbau wichtig.



Der rote Pilot spielt eine 4er-Karte. Er darf sein Flugzeug um 1, 2, 3 oder 4 Wolken weit bewegen, ganz wie er möchte.



Zwei mögliche Situation nach dem Fliegen:



1) Dein Flugzeug landet auf einer Wolke und ist dort ALLEINE. Falls möglich, führst du den Effekt der Wolke aus (s. letzte Seite).

2) Dein Flugzeug landet auf einer Wolke, wo bereits andere Flugzeuge sind. Lege deines oben auf die anderen Flugzeuge. Die Wolke hat für dich keinen Effekt. Dann

nimm verdeckt 1 Karte aus der Hand des Piloten, dessen Flugzeug sich direkt unter deinem befindet. Danach gibst du ihm 1 Karte von deiner Hand (das darf auch die eben genommene sein).



Hinweis: Hat einer von euch beiden keine Karten mehr auf der Hand, tauscht ihr keine Karten aus.

Was passiert bei den Verbindungsstücken?

Auf der Route gibt es drei Verbindungsstücke.

Jedes Mal, wenn dein Flugzeug ein Verbindungsstück überfliegt, musst du SOFORT eines der dortigen Geschichtsplättchen nehmen.



Du darfst entweder eines der offenen Geschichtsplättchen nehmen (wo die Sterne sichtbar sind) oder eines der verdeckt liegenden (aber ohne vorher darunter zu schauen).

Lege das von dir gewählte Geschichtsplättchen vor dir ab, so dass die Sterne sichtbar sind.

Anzahl der Geschichtsplättchen



Wenn du es schaffst, zwei passende Plättchen zu verbinden, das eine mit dem Fuchs und das andere mit dem Kleinen Prinzen, sind sie zusammen 8 Sterne (2+6) wert, statt nur 2.



Was tun, wenn du keine Karten mehr hast?

Wenn du zu Beginn deines Zuges keine Karten mehr auf der Hand hast, musst du:

- Entweder eines deiner Geschichtsplättchen ablegen (aus dem Spiel) und dann bis zu 5 Wolkenfelder weit fliegen;
- oder dein Flugzeug von der Route nehmen. Das bedeutet nicht, dass du schon verloren hast! Aber du musst bis zum Spielende warten, um deine Punkte mit denen der anderen Piloten zu vergleichen.

Was passiert, wenn du den Planeten des Kleinen Prinzen erreichst?

Der erste Spieler, der den Planeten des Kleinen Prinzen erreicht, nimmt das Papierfliegerplättchen mit 6 Sternen. Der nächste Spieler, der den Planeten erreicht, nimmt das Plättchen, welches die meisten Sterne zeigt. Alle Spieler, die den Planeten erreichen, erhalten eines der Papierfliegerplättchen, außer dem sechsten Spieler in einer Partie zu sechst.

Wenn du den Planeten des Kleinen Prinzen erreichst, legst du alle deine verbliebenen Handkarten ab.



Wer gewinnt die Partie?

Die Partie endet, wenn kein Spieler mehr Karten auf seiner Hand hat.

Jeder Spieler zählt seine Sternmarker, die er während der Partie erhalten hat. Dazu kommen dann die Sterne auf seinen gesammelten Geschichtsplättchen sowie die Sterne auf dem Papierfliegerplättchen, falls der Spieler eines erhalten hat. Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Sterne auf seinem Papierfliegerplättchen hat.

Mit diesen Plättchen und Markern erzielt der rote Pilot 22 Punkte.



11 Sterne: 3 + 1 + 1 + 6

+



4 Sterne

+



7 Sterne

Die vier Wolkenfelder

Diese Wolken haben keinen Effekt. Wenn dein Flugzeug hier landet, passiert nichts.

Die Sterne

Nimm so viele Sternmarker aus dem Vorrat, wie auf der Wolke angegeben sind. Lege sie vor dir ab; das sind deine Siegpunkte.



Die Vögel

Nimm die oberste Karte vom Stapel der Großvaterkarten auf deine Hand.



Die Großvaterkarten

Der Stapel der Großvaterkarten besteht aus Karten mit den Werten 4, 5, 6 und 7 sowie aus zwei besonderen Karten:



Du darfst wählen:

- Entweder fliegst du mit deinem Flugzeug zum nächsten Wolkenfeld mit einem Vogel, auf dem sich kein anderes Flugzeug befindet;
- oder du fliegst mit deinem Flugzeug bis zu 3 Felder weit (auch weniger).



Setze dich an die Spitze! Stelle dein Flugzeug auf das Wolkenfeld direkt vor dem Flugzeug, das aktuell ganz vorne ist.

Wenn bereits ein oder mehrere Flugzeuge das Ende der Route erreicht haben, stellst du dein Flugzeug direkt auf den Planeten des Kleinen Prinzen.

Die Ferngläser

Decke einen der Ferngläsermarker auf, die neben dem Haus des Großvaters liegen, und führe den Effekt aus.



Es gibt drei Arten von Ferngläsermarkern:



Nimm so viele Sternmarker aus dem Vorrat, wie auf dem Ferngläsermarker angegeben sind (2 oder 3).



Du verlierst so viele Sternmarker, wie auf dem Ferngläsermarker angegeben sind (1 oder 2). Lege sie zurück in den Vorrat. Hast du keine Sternmarker vor dir liegen, passiert nichts.



Nimm entweder 2 Sternmarker von einem anderen Piloten oder je 1 Sternmarker von zwei verschiedenen Piloten deiner Wahl.



Nimm 1 Sternmarker von einem anderen Piloten deiner Wahl.

Falls keiner der anderen Piloten Sternmarker vor sich liegen hat, haben diese beiden Ferngläsermarker keinen Effekt.

Beachtet diese wichtigen Punkte

- Du bist sofort noch mal am Zug, wenn dein Flugzeug nach deiner Bewegung immer noch an letzter Position ist.
- Behalte im Hinterkopf, dass du auch weniger Felder fliegen darfst, als auf deiner Karte angegeben. Aber du musst mindestens 1 Wolkenfeld weit fliegen.
- Gib acht! Deine Startkarten reichen nicht aus, um den Planeten des Kleinen Prinzen zu erreichen. Damit du weit genug kommst, solltest du ab und zu auf Wolkenfeldern mit einem Vogel landen, um neue Karten zu bekommen.
- Die Wolken sind die einzigen Felder auf der Route. Die Verbindungsstücke zählen nicht als Feld und du kannst niemals dort landen.
- Ein Spieler, der die zwei passenden Geschichtsplättchen mit dem Kleinen Prinzen und dem Fuchs sammelt, erhält 8 Sterne (statt 2).

Veröffentlicht von Ludonaute

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



Vertrieb der deutschsprachigen

Ausgabe durch Asmodee

Friedrichstr. 47
45128 Essen
www.asmodee.com
deutschland@asmodee.com



Autoren: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Art Direction: Ian Parovel

Weitere Illustrationen: Maëva Da Silva & Christine Deschamps

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

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

