Il Piccolo Principe Verso le Stelle

Seguite le orme della Bambina e volate a incontrare il Piccolo Principe a bordo del vostro biplano! Un viaggio inaspettato vi attende. Lungo il cammino incontrerete degli amici, ma anche delle trappole: fate attenzione!

Contenuto del gioco

8 pezzi del percorso (3 connettori, 3 tratti di cielo, la casa del Nonno, il pianeta del Piccolo Principe)

5 tessere Aeroplano di Carta

18 tessere Storia

12 segnalini Telescopio

36 segnalini Stella

12 carte Nonno

Per ogni giocatore:

8 carte Volpe

1 Aeroplano

1 Casco da Aviatore

Preparazione

Componete il tabellone di gioco montando gli otto pezzi del percorso.

Potete montarli nell'ordine e sul lato che preferite, in questo modo potrete giocare ogni volta con un percorso diverso.

Il percorso lungo cui viaggerete è composto da 27 caselle Nuvola (in aggiunta alla casella di partenza e a quella di arrivo): alcune Nuvole sono vuote, altre contengono delle Stelle, un Uccello o un Telescopio. In base a ciò che la Nuvola mostra, potreste avere qualcosa da fare quando il vostro Aeroplano giungerà su quella Nuvola.

Componete una riserva con tutti i segnalini Stella.



Ogni giocatore sceglie un colore e prende in mano la serie di otto carte Volpe con il Casco da Aviatore del suo colore: le carte sono numerate da 1 a 5 (1x1, 2x2, 2x3, 2x4, 1x5).



Ogni giocatore prende un segnalino Stella e il Casco da Aviatore del proprio colore, che colloca davanti a sé.

Separate le 12 carte Nonno e mescolatele. Componete un mazzo di pesca con queste carte e collocatelo a faccia in giù accanto al percorso.

Mescolate tutti e 12 i segnalini Telescopio (con il Telescopio a faccia in su) e collocateli accanto alla casa del Nonno: tutti devono mostrare la stessa immagine, quella del Telescopio grande.



Impilate in ordine casuale tutti gli Aeroplani dei giocatori sulla casella di partenza (la Casa del Nonno). Mescolate le 18 tessere Storia.

Collocate sei tessere Storia accanto a ogni connettore: quattro tessere a faccia in su lungo il lato più grande dei connettori e due tessere a faccia in giù lungo il lato più piccolo. In questo modo avrete tre serie da sei tessere ciascuna.



Collocate le 5 tessere Aeroplano di Carta attorno al pianeta del Piccolo Principe.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è essere l'Aviatore con il maggior numero di Stelle alla fine della partita.



Come si gioca?

L'ordine di gioco degli Aviatori non è fisso, ma dipende dalla posizione degli Aeroplani lungo il percorso: il giocatore il cui Aeroplano si trova più indietro, vale a dire il più vicino alla casella di partenza, è quello che gioca per primo.

Se più Aeroplani occupano la stessa ultima posizione, l'Aeroplano in cima alla pila è il primo a giocare.

All'inizio della partita, quindi, ogni giocatore agisce secondo l'ordine della pila degli Aeroplani, dal più alto al più basso.

Nell'esempio sottostante il primo turno spetta all'Aviatore Rosa, poi tocca all'Aviatore Giallo e infine a quello Verde.



In questa situazione è l'Aviatore Verde ad agire per primo.



Cosa si fa in un turno?

Scegliete una della carte che avete in mano e giocatela davanti a voi, collocandola sotto il vostro Casco da Aviatore per indicare che non potrete giocare di nuovo quella carta.

Poi muovete il vostro Aeroplano lungo il percorso di un numero di Nuvole PARI O INFERIORE (minimo 1) al numero indicato sulla carta.

Durante la partita potete giocare qualsiasi carta della vostra mano, A PRESCINDERE DAL COLORE. I Caschi colorati sulle carte servono solo a semplificare la preparazione del gioco.



Possono verificarsi due situazioni:



1. Il vostro Aeroplano arriva su una Nuvola dove è DA SOLO: se possibile, si applica l'effetto della Nuvola (vedi all'ultima pagina).



2. Il vostro Aeroplano arriva su una nuvola dove ci sono già altri Aeroplani: in questo caso l'Aeroplano viene collocato in

cima alla pila e la Nuvola non ha effetto. Poi il giocatore

prende una carta dalla mano del proprietario dell'Aeroplano che è arrivato subito prima del suo e dà a quel giocatore una carta di sua scelta (può anche scegliere di restituirgli la carta che ha appena preso).



Nota: Se il giocatore o il suo avversario non hanno nessuna carta in mano, non si verifica nessuno scambio di carte.

Cosa succede quando si attraversano i connettori?

Lungo il percorso si attraversano tre connettori.

Ogniqualvolta il vostro Aeroplano attraversa uno di quei connettori quando si muove, dovete scegliere IMMEDIATAMENTE una delle tessere Storia accanto ad esso.



Potete prendere una tessera Storia con il lato delle Stelle rivolto a faccia in su o una tessera Storia con il lato delle Stelle nascosto (ma senza prima guardare che cos'è).

Collocate la tessera Storia scelta davanti a voi, con il lato delle Stelle rivolto a faccia in su.

Cosa bisogna fare sul pianeta del Piccolo Principe?

Il primo giocatore che arriva sul pianeta del Piccolo Principe prende l'Aeroplano di Carta con 6 Stelle. Il secondo giocatore che arriva sul pianeta del Piccolo Principe prende l'Aeroplano di Carta con il maggior numero di Stelle rimanente e così via: tutti i giocatori il cui Aereoplano arriva sul pianeta del Piccolo Principe prendono un Aeroplano di Carta, tranne il sesto giocatore in una partita a 6 giocatori.



<mark>Numero di tessere</mark> Storia di ogni tipo



Se un giocatore riesce a riunire la Storia con la Volpe e quella con il Piccolo Principe, queste Storie assieme varranno 8 Stelle (2+6) anziché 2.



Cosa succede quando finiscono le carte?

Se all'inizio del vostro turno rimanete senza carte nella vostra mano, scegliete tra:

- Scartare una delle vostre tessere Storia per far avanzare il vostro Aeroplano di un massimo di cinque caselle Nuvola.
- Rimuovere il vostro Aeroplano dal percorso. Questo non significa necessariamente che abbiate perso la partita, ma dovrete aspettare la sua fine prima di poter confrontare il vostro punteggio con quelli degli altri Aviatori.

Chi vince la partita?

La partita termina quanto tutti i giocatori restano senza carte in mano.

Contate i segnalini Stella accumulati nel corso della partita, poi sommate a quel numero le Stelle presenti sulle vostre tessere Storia e sull'Aeroplano di carta che potreste aver recuperato una volta giunto sul pianeta del Piccolo Principe. Il giocatore che ha il maggior numero finale di Stelle è il vincitore; in caso di parità, vince la partita il giocatore tra quelli in parità che ha il numero di stelle più alto sul suo Aeroplano di carta.



Le quattro caselle Nuvola

Queste Nuvole non hanno alcun effetto: quando il vostro Aeroplano arriva qui, non accade nulla.



Prendete dalla riserva accanto al percorso il numero di Stelle che compare sulla Nuvola e collocate quei segnalini davanti a voi: sono punti vittoria!



Gli Uccelli

Prendete la carta in cima al mazzo del Nonno e aggiungetela alla vostra mano.



Le carte Nonno

Il mazzo del Nonno è composto da carte numerate con 4, 5, 6 o 7, nonché da due carte speciali:











Potete scegliere tra:

- Muovere il vostro Aeroplano fino alla prossima Nuvola con gli Uccelli su cui non sia già presente un Aeroplano.
- Muovere il vostro Aeroplano di un massimo di tre caselle Nuvola.



Passate al primo posto! Collocate il vostro Aeroplano sulla Nuvola immediatamente successiva all'Aeroplano che occupa la posizione più avanzata lungo il percorso.

Se uno o più Aeroplani sono già arrivati alla fine del percorso, muovete il vostro Aeroplano direttamente sul pianeta del Piccolo Principe.



I Telescopi

Voltate uno dei segnalini Telescopio collocati a faccia in giù accanto alla casa del Nonno e applicatene l'effetto.



Esistono tre tipi di segnalini Telescopio:





Prendete dalla riserva il numero di Stelle indicato sul segnalino Telescopio (2 o 3).





Perdete il numero Stelle indicato sul segnalino Telescopio (1 o 2), scartatele e rimettetele nella riserva. Se non avete nessun segnalino Stella davanti a voi, non accade nulla.



Rubate due Stelle a un Aviatore o una Stella a due Aviatori diversi di vostra scelta.



Rubate una Stella a un Aviatore di vostra scelta.

Se nessun avversario ha un segnalino Stella davanti a sé, gli ultimi due Telescopi non hanno nessun effetto.

Da non dimenticare

- Se alla fine del movimento il vostro Aeroplano è ancora quello più indietro sul percorso, giocate immediatamente un nuovo turno.
- Ricordate che è possibile muoversi di meno caselle Nuvola di quelle indicate sulla carta che si gioca, ma è sempre necessario muoversi di almeno 1 casella Nuvola!
- Attenzione: le carte della mano di partenza non sono sufficienti per raggiungere il pianeta del Piccolo Principe! Per arrivare più lontano possibile è necessario ottenere più carte durante la partita fermandosi sulle Nuvole con gli Uccelli.
- Le Nuvole sono le uniche caselle del percorso, mentre i connettori non vanno considerati quando si effettuate il movimento: gli Aeroplani non possono fermarsi su di essi.
- Un giocatore che raduna le due tessere con il Piccolo Principe e la Volpe ottiene 8 Stelle anziché 2.



Pubblicato da Ludonaute

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



Distribuito in Italia da Asterion Press s.r.l.

Via Martiri di Cervarolo 1/B 42015 Correggio (RE) ITALY www.asterionpress.com



Autori del Gioco: Antoine Bauza e

Bruno Cathala

Direzione Artistica: Ian Parovel

Illustrazioni Aggiuntive: Maëva Da Silva e

Christine Deschamps

Traduzione: Fiorenzo delle Rupi

Revisione: Lorenzo Fanelli

© 2015 LPPTV Little Princess - On Entertainment

- Orange Studio - M6 Films

Provate anche l'altro gioco dedicato all'universo del Piccolo Principe:



Costruiscimi un pianeta

www.ludonaute.fr www.asterionpress.com

