Mały Książę
Droga do gwiazd

Podążając śladami Małej Dziewczynki, poleć swoim dwupłatowcem na spotkanie z Małym Księciem! Czeka na Ciebie niespodziewana przygoda. Po drodze spotkasz nowych przyjaciół, ale i pułapki. Strzeż się!

Zawartość pudełka

8 części trasy (3 plansze łączące, 3 plansze trasy, dom Dziadka i planeta Małego Księcia)
5 płytek papierowych samolotów
18 płytek opowieści
12 żetonów teleskopów
36 żetonów gwiazd
12 kart Dziadka
Dla każdego gracza:
- 8 kart Lisa
- 1 samolot
- 1 czapka pilota

Przygotowanie do gry

Na początku należy złożyć planszę z 8 części trasy.

Gracze mogą złożyć części w dowolnej kolejności i w dowolny kształt. W ten sposób podczas każdej rozgrywki trasa będzie inna.

Trasa, po której gracze będą podróżować, składa się z 27 pól chmur (a także pola początkowego i końcowego). Niektóre chmury są puste, inne zawierają gwiazdy, ptaka lub teleskop. Jeśli samolot gracza znajdzie na chmurze, na której znajduje się któryś z wymienionych elementów, coś może się wydarzyć.

Każdy z graczy wybiera kolor, a następnie bierze na rękę zestaw 8 kart Lisa z symbolem czapki pilota w danym kolorze. Karty zostały oznaczone cyframi od 1 do 5 (1×1, 2×2, 2×3, 2×4, 1×5).



Każdy z graczy pobiera po 1 żetonie gwiazdy oraz czapkę pilota w wybranym przez siebie kolorze.

Z żetonów gwiazd należy utworzyć stos.

12 kart Dziadka należy oddzielić od pozostałych elementów gry, a potem potasować. Utworzoną w ten sposób talię należy umieścić zakrytą obok trasy.



Należy wymieszać 12 żetonów teleskopów (stroną z teleskopem ku górze), a następnie umieścić je obok domu Dziadka. Każdy z żetonów powinien ukazywać duży teleskop.





Następnie należy pomieszać samoloty graczy i umieścić je w formie stosu na polu początkowym (domu Dziadka).



Należy potasować 18 płytek opowieści.
Obok każdej planszy łączącej należy umieścić po 6 płytek opowieści. Po 4 odkryte płytki obok szerszej strony planszy łączącej i po 2 zakryte płytki obok strony węższej. W ten sposób powstaną trzy zestawy (po sześć płytek w każdym).



5 płytek papierowych samolotów należy umieścić wokół planety Małego Księcia.

Cel gry

Celem gry jest zostanie pilotem, który posiada najwięcej żetonów gwiazd.

Kolejność graczy podczas rozgrywki

Kolejność gry nie jest stała i zależy od pozycji samolotów na trasie. Swoją turę odbywa gracz, którego samolot znajduje się najbardziej w tyle, tj. najbliżej pola początkowego.

Jeśli kilka samolotów znajduje się na ostatniej pozycji, swoją turę odbędzie gracz, którego samolot znajduje się na wierzchu stosu.

Tak więc na początku gry jej uczestnicy odbędą swoje tury w kolejności, w jakiej samoloty spoczywają na stosie: zaczynając od wierzchu, a kończąc na spodzie.

W poniższym przykładzie pierwszy odbędzie swoją turę różowy pilot, potem żółty pilot, a na końcu zielony.



W tej sytuacji jako pierwszy wykona swoja turę zielony pilot.

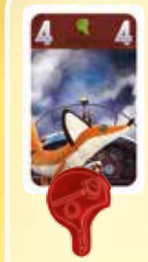


Co się dzieje podczas tury gracza?

Gracz wybiera jedną kartę z ręki (Lisa albo, w późniejszym etapie gry, kartę Dziadka) i zagrywa ją przed sobą. Kartę należy umieścić pod czapką pilota, ponieważ podczas danej rozgrywki nie będzie można już z niej skorzystać.

Następnie gracz przesuwa swój samolot po trasie chmur – może się przesunąć o MAKSYMALNIE tyle pól chmur, ile wskazuje cyfra na karcie (minimalnie o JEDNO pole).

W trakcie całej rozgrywki gracz może zagrać z ręki dowolną kartę, BEZ WZGLĘDU NA JEJ KOLOR. Kolorowe czapki na kartach bierze się pod uwagę tylko podczas przygotowywania do gry.



Czerwony pilot zagrał kartę z cyfrą „4". Może wedle wyboru przesunąć swój samolot o 1, 2, 3 lub 4 chmury.

Ruch może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów:



1. Samolot gracza zatrzymał się na chmurze, na której NIE MA INNYCH SAMOLOTÓW. W takiej sytuacji należy zastosować efekt chmury, jeśli taki posiada (lista efektów na ostatniej stronie).



2. Samolot gracza zatrzymał się na chmurze, na której znajdują się inne samoloty. W takiej sytuacji samolot gracza należy umieścić na wierzchu stosu. Chmura nie wywołuje żadnego efektu. Gracz zabiera 1 losową kartę z ręki właściciela samolotu, który wylądował na tej chmurze przed nim. Następnie oddaje temu samemu graczowi wybraną kartę (gracz może wybrać tę samą kartę, którą właśnie zabrał).



Uwaga! Jeśli gracz lub jego przeciwnik nie ma już na ręce żadnych kart, nie dojdzie do żadnej wymiany.

Co się dzieje, gdy samolot przelatuje nad planszą łączącą?

Trasę przecinają trzy plansze łączące. Kiedy samolot gracza przelatuje nad planszą łączącą, ten gracz musi NATYCHMIAST wybrać jedną z płytek opowieści znajdujących się obok danej planszy.



Gracz może wybrać odkrytą płytkę, na której widać gwiazdy albo zaryzykować i wziąć zakrytą płytkę (nie podglądając jej wcześniej!).

Wybraną płytkę opowieści gracz umieszcza przed sobą, stroną z gwiazdami ku górze.

Co gracz może zrobić na planecie Małego Księcia?

Pierwszy gracz, który dotrze na planetę Małego Księcia, otrzyma płytkę papierowego samolotu z 6 gwiazdami. Drugi gracz, który dotrze na planetę Małego Księcia, otrzyma płytkę papierowego samolotu z 5 gwiazdami itd. Wszyscy gracze, którzy dotrą na planetę Małego Księcia, otrzymają po płytce papierowego samolotu – wyłączywszy szóstego gracza w grze 6-osobowej.

Gdy samolot dotrze na planetę Małego Księcia, jego właściciel musi odrzucić z ręki wszystkie pozostałe mu karty.

Liczba żetonów gwiazd poszczególnych rodzajów



W grze występują płytki podzielonych opowieści (płytki z Lisem i Małym Księciem). Jeżeli gracz zbierze obie, to dostaje komplet gwiazd (8 = 2 + 6) zamiast dwóch.



Co gracz może zrobić, gdy skończą mu się karty?

Jeśli na początku swojej tury gracz nie ma już kart na ręce, może:

• Odrzucić jedną ze swoich płytek opowieści, aby przesunąć swój samolot o maksymalnie 5 pól chmur do przodu.

ALBO

• Usunąć swój samolot z trasy. To wcale nie oznacza przegranej! Gracz będzie musiał jednak poczekać do zakończenia gry, aby porównać swój wynik z wynikami pozostałych pilotów.

Kto zostanie zwycięzcą?

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie będzie mieć już kart na ręce.

Każdy z graczy dodaje zdobyte w trakcie rozgrywki żetony gwiazd, gwiazdy ze swoich płytek opowieści i z płytki papierowego samolotu uzyskanego po wylądowaniu na planecie Małego Księcia. Gracz, który posiada najwięcej gwiazd, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten spośród remisujących graczy, który posiada więcej gwiazd na swoich żetonie papierowego samolotu.

Czerwony pilot posiada poniższe żetony gwiazd i płytki opowieści. W sumie zdobył 22 punkty.



11 gwiazd: 3 + 1 + 1 + 6 *4 gwiazdy* *7 gwiazd*

Cztery rodzaje pól chmur

Takie chmury nie wywołują żadnego efektu. Gdy zatrzyma się na nich samolot gracza, nic się nie stanie.

Gwiazdy

Gracz pobiera ze znajdującego się obok trasy stosu żetonów tyle gwiazd, ile widać na chmurze, a następnie umieszcza je przed sobą. To punkty zwycięstwa.

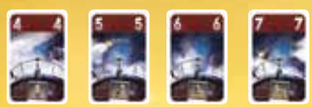
Ptaki

Gracz dobiera na rękę wierzchnią kartę z talii Dziadka.



Karty Dziadka

W talii Dziadka znajdują się karty z cyframi 4, 5, 6, 7 (które działają jak karty Lisa), a także dwie poniższe karty specjalne.





Gracz wybiera:

- Przesuwa swój samolot na następną chmurę z ptakiem, na której nie ma żadnego innego samolotu (i dobiera kolejną Kartę Dziadka).

ALBO

- Przesuwa swój samolot o maksymalnie 3 chmury.



Lot na pierwsze miejsce! Gracz umieszcza swój samolot na pierwszej chmurze przed samolotem zajmującym aktualnie pierwszą pozycję na trasie.
Jeśli jeden lub więcej samolotów znajduje się już na końcu trasy, gracz przesuwa swój samolot bezpośrednio na planetę Małego Księcia.

Teleskopy

Gracz odwraca jeden z zakrytych żetonów teleskopów spoczywających obok domu Dziadka i stosuje jego efekt.



W grze występują trzy rodzaje żetonów teleskopów:



Gracz pobiera ze stosu tyle gwiazd, ile wskazuje żeton teleskopu (2 lub 3).



Gracz traci tyle żetonów gwiazd, ile wskazuje żeton teleskopu (1 lub 2). Utracone gwiazdy należy odłożyć na stos. Jeśli gracz nie posiada przed sobą żadnych żetonów gwiazd, nic się nie dzieje.



Gracz zabiera 2 żetony gwiazd od wybranego pilota albo po 1 żetonie gwiazdy od dwóch różnych pilotów.



Gracz zabiera 1 żeton gwiazdy od wybranego pilota.

Jeśli żaden z pozostałych graczy nie ma przed sobą żetonów gwiazd, te dwa ostatnie żetony teleskopów nie wywołują żadnego efektu.

Ważne informacje, o których warto pamiętać

- Jeśli pod koniec ruchu samolot gracza wciąż znajduje się na ostatniej pozycji, ten gracz natychmiast odbywa kolejną turę.
- Gracze powinni pamiętać, że mogą się przesuwać o mniej chmur niż wynika to z zagranych kart. Podczas każdego ruchu muszą się jednak przesunąć minimalnie o 1 pole chmury.
- Uwaga! Początkowa ręka kart nie wystarczy na lot na planetę Małego Księcia. Aby dolecieć jak najdalej, gracze powinni się jak najczęściej zatrzymywać na chmurach z ptakami, gdzie otrzymają nowe karty.
- Chmury to jedyne pola trasy. Plansz łączących nie uważa się za pola (i nie bierze się ich pod uwagę podczas ruchu), samoloty nigdy się na nich nie zatrzymują.
- Gracz, który zdobędzie żeton z Małym Księciem i żeton z Lisem, otrzyma 8 gwiazd, a nie dwie.



Wydane przez: Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
www.ludonaute.fr

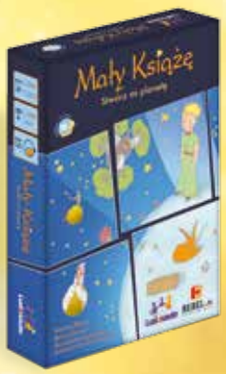
Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

Projektanci : **Antoine Bauza i Bruno Cathala**
Kierownictwo artystyczne : **Ian Parovel**
Dodatkowe ilustracje : **Maëva Da Silva i Christine Deschamps**
Tłumaczenie : **Marcin Wełnicki**

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

Polecamy również inne nasze gry ze świata „Małego Księcia”:

Mały Książę
Stwórz mi planetę
www.wydawnictwo.rebel.pl



LPP™ © SOGEX 2015