

Spielvorbereitung

Die 4 Plättchenstapel werden getrennt gemischt und verdeckt in der Tischmitte platziert.

Planeten-
Innenteile Ansteigende
Seite Abfallende
Seite Personen



Mit nur 4 Spielern werden vier, bei 3 oder 2 Spielern acht Plättchen von jedem Stapel entfernt. Die Plättchen werden in dieser Partie nicht benötigt und ungesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Das ist alles! Ihr könnt jetzt mit dem Spiel beginnen!

Bauregeln

- Jeder Planet besteht aus 16 Plättchen: 4 Innenteile, 4 Außenteile von jeder der zwei Sorten und 4 Personen. Nicht mehr, nicht weniger.
- Die 16 Plättchen müssen in einem 4x4-Raster gelegt werden, so dass ein runder Planet mit den 4 Personenplättchen in den Ecken des Quadrates entsteht (siehe Rückseite).
- Die Teile des Planeten können in beliebiger Reihenfolge gebaut werden, z.B. kann ein Spieler in den ersten 4 Runden die 4 Personen (die Ecken) legen oder 2 Personen und 2 Innenteile.
- Während der Planet gebaut wird, müssen die verschiedenen Teile nicht zusammenhängen. Es darf während des Spiels Lücken zwischen den Plättchen geben. Sie werden bis Spielende gefüllt.
- Ein Spieler darf mehrere Personen desselben Typs um seinen Planeten haben.

Spielablauf

Eine Partie geht über 16 Runden. Der jüngste Spieler wird Startspieler.

1. Der Startspieler wählt einen der 4 Stapel und zieht von dort ein Plättchen pro Mitspieler. In einer Partie zu viert zieht er also beispielsweise 4 Plättchen.
2. Diese Plättchen werden offen auf den Tisch gelegt, so dass alle Spieler sie gut sehen können.
3. Dann wählt der Startspieler eines der Plättchen aus und legt es vor sich ab. Er beginnt damit den Bau seines Planeten.
4. Nun bestimmt der Startspieler einen der anderen Spieler, der sich eines der übrigen Plättchen aussuchen darf.
5. Dieser neue Spieler nimmt sich das gewünschte Plättchen und baut damit das erste Teil seines eigenen Planeten. Dann wählt er einen der verbleibenden Spieler und so weiter, bis jeder Spieler ein Plättchen genommen hat.

Der letzte Spieler muss das einzig verbliebene Plättchen nehmen. Dafür wird er Startspieler der nächsten Runde, die wieder mit Schritt 1 wie oben beschrieben beginnt.

Das Spiel dauert so lange, bis jeder Spieler einen vollständigen Planeten vor sich liegen hat, der aus 16 Plättchen in einem 4x4-Raster besteht.

Vorsicht vor dem Affenbrotbäumen!

Auf einigen Plättchen wachsen Affenbrotbäume. Zu viele Affenbrotbäume sind schlecht!

Wenn es auf dem Planeten eines Spielers nicht mehr als 1 oder 2 Affenbrotbäume gibt, ist alles in Ordnung. **Sobald ein dritter Affenbrotbaum dazukommt, werden alle 3 Plättchen dieses Spielers mit Affenbrotbäumen auf die Rückseite gedreht.** Für die Abbildungen auf diesen Plättchen gibt es bei Spielende keine Punkte!

Nachdem die 3 Plättchen umgedreht wurden, kann der Spieler wieder neue Affenbrotbäume legen. Falls aber irgendwann wieder 3 Affenbrotbäume auf dem Planeten wachsen, müssen auch diese 3 neuen Plättchen umgedreht werden.



Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Planeten vollendet haben.

Jetzt ermitteln alle Spieler, wie viele Punkte sie mit den 4 Personen um ihren Planeten erzielt haben. Ihr könnt dazu die Zählleiste auf der Schachtelrückseite benutzen.

Wenn ein Spieler mehrere Personen eines Typs hat, zählt jedes dieser Plättchen einzeln.

Achtung, Vulkane!

Der Spieler mit den meisten Vulkanen bei Spielende verliert so viele Punkte, wie es Vulkane auf seinem Planeten gibt.

Haben mehrere Spieler die meisten Vulkane, so verlieren sie alle die entsprechenden Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten wird vom kleinen Prinzen beglückwünscht und gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit weniger Vulkanen. Gibt es auch hier ein Unentschieden, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Personen



Der Eitle erhält 4 Punkte pro Schlange.

Der Geograph erhält 1 Punkt für jedes Plättchen ohne Vulkan auf dem Planeten.

Wegen Affenbrotbäumen umgedrehte Plättchen zählen als Plättchen ohne Vulkane. Für Personenplättchen erhält der Geograph keine Punkte.



Der Astronom erhält 2 Punkte für jeden Sonnenuntergang.

Der König erhält 14 Punkte, wenn es nur 1 Rose gibt, 7 Punkte bei genau 2 Rosen und keine Punkte bei 3 oder mehr Rosen auf dem Planeten.



Der Laternenanzünder erhält 1 Punkt für jeden Laternenpfahl.

Der Jäger erhält 3 Punkte für jede Tierart (Fuchs, Elefant, Schlange und Schaf) auf dem Planeten.

Um die 3 Punkte für Schafe zu erhalten, reicht ein Exemplar einer der 3 Schafsarten.



Der Säufer erhält 3 Punkte für jedes Plättchen, das wegen Affenbrotbäumen umgedreht wurde.

Der Geschäftsmann erhält 2, 3 oder 5 Punkte für jedes einzelne Schaf in der auf seinem Schreibtisch gezeigten Farbe (weiß 2 Punkte, beige 3 Punkte oder braun 5 Punkte).



Der Gärtner erhält 7 Punkte pro Affenbrotbaum. Es kann nie mehr als 2 Affenbrotbäume auf einem Planeten geben.

Der türkische Astronom erhält 1 Punkt für jeden großen Stern. Für diese Wertung zählen alle großen Sterne, auch die auf Personenplättchen.



Der kleine Prinz erhält 3 Punkte für jede Schafsart (weiß, beige und braun) und 1 Punkt pro Kiste.



Beispiel für die Wertung

Bruno bekommt $12+14+12+7 = 45$ Punkte.

12
Fuchs, Elefant, Schlange und Schaf

14
2 Affenbrotbäume

12
6 weiße Schafe

7
2 Rosen

13
weiße, beige und braune Schafe plus 4 Kisten

Bruno hat 45 Punkte, aber er hat auch 6 Vulkane auf seinem Planeten und damit die meisten im Spiel. Brunos Gesamtpunktzahl ist also $45-6=39$ Punkte. Antoine gewinnt das Spiel!

Optionale Variante: Geheime Personen

Die Personenplättchen werden nicht wie die anderen Plättchen offen ausgelegt. Die Spieler nehmen die Plättchen auf die Hand, wählen eines aus, legen es verdeckt an und geben den Rest wie im normalen Spiel weiter. Die Spieler wissen bis zum Spielende nicht, welche Personen die Mitspieler gewählt haben.

Antoine bekommt $9+9+13+10 = 41$ Punkte.

9
9 Plättchen ohne Vulkane

3
3 umgedrehte Plättchen

10
2 braune Schafe

9
9 Plättchen ohne Vulkane

Regeln für 2 Spieler

Im Spiel zu zweit wird wie folgt verfahren:
Der jüngere Spieler beginnt. Er ist Spieler A.

1. Spieler A wählt einen der 4 Stapel und zieht 3 Plättchen.
2. Er sieht sich diese 3 Plättchen geheim an und wählt 2 davon aus, die er offen in die Tischmitte legt. Das dritte Plättchen legt er verdeckt daneben.
3. Spieler B nimmt sich eines der 3 Plättchen. Er kann das verdeckte Plättchen nehmen, darf es sich aber zuvor nicht ansehen.
4. Spieler A wählt eines der beiden übrigen Plättchen. Das letzte Plättchen wird gegebenenfalls aufgedeckt und dann abgeworfen.

Eine neue Runde beginnt. Nun darf Spieler B sich einen Stapel aussuchen, 3 Plättchen ziehen und 2 davon offen und 1 verdeckt legen. Das Spiel wird so mit wechselnden Rollen fortgesetzt, bis die Planeten vollständig sind.

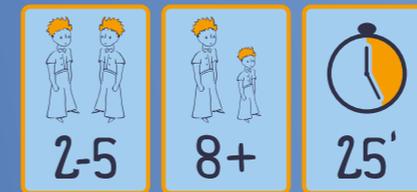
Der kleine Prinz

Mein Zuhause ist zu klein

1. Wähle dein Plättchen.

2. Baue deinen Planeten.

3. Vergleiche ihn mit deinen Mitspielern.



Autoren: Antoine Bauza & Bruno Cathala

Illustrationen: Antoine de Saint-Exupéry

Layout: Ludonaute

Übersetzung: Jens Granseuer

Das Spiel enthält 80 Plättchen und 5 Punktemarker.



LePetitPrince.com

Heidelbaer.de

MADE IN CHINA



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da verschluckbare Kleinteile enthalten sind.

LPP™ © A. de Saint-Exupéry Estate 2013

Heidelberger Spieleverlag
Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9
74731 Walldürn, Germany



4 015566 032644

HE471DEZ12