

## Preparazione

Mescolate le 4 pile di tessere separatamente e posizionatele coperte al centro del tavolo.



In 4 giocatori, rimuovete quattro tessere da ogni pila e mettetele da parte senza guardarle. In 3 o 2 giocatori, rimuovete otto tessere da ogni pila. Queste tessere non verranno utilizzate. Mettetele da parte senza guardarle!

È tutto! Ora potete iniziare a giocare!

## Regole di costruzione

- Ogni pianeta è costituito da 16 tessere: 4 centri, 4 bordi ascendenti, 4 bordi discendenti e 4 personaggi.
- Le 16 tessere devono formare un quadrato di 4x4 tessere, cioè un pianeta rotondo con le 4 tessere personaggio agli angoli del pianeta (vedere sopra).
- I pianeti possono essere costruiti in qualsiasi ordine: ad esempio, nei primi 4 turni, un giocatore può posizionare i 4 personaggi [gli angoli].
- Durante la costruzione del pianeta, le tessere non devono necessariamente essere adiacenti, cioè possono essere presenti spazi vuoti tra le tessere di un pianeta, che verranno riempiti durante la partita.
- Un giocatore può avere più di un personaggio dello stesso tipo.

## Svolgimento del gioco

Il gioco prevede 16 turni. Il giocatore più giovane è il Primo giocatore.

1. Il Primo giocatore sceglie una delle 4 pile e prende tante tessere quanti sono i giocatori. Ad esempio, in 4 giocatori, prende 4 tessere.
2. Posiziona le 4 tessere scoperte sul tavolo, in modo che tutti possano vederle facilmente.
3. Il Primo giocatore sceglie una tessera scoperta e inizia a costruire il proprio pianeta di fronte a sé.
4. A questo punto, il Primo giocatore indica un altro giocatore, che a sua volta sceglie un'altra tessera tra quelle rivelate dal Primo giocatore.
5. Il secondo giocatore prende la tessera e inizia a costruire il proprio pianeta di fronte a sé, poi indica un altro giocatore ecc., finché tutti non hanno preso una tessera.

Il giocatore che prende l'ultima tessera rimasta diventerà il Primo giocatore per il turno successivo, e il gioco prosegue dal Punto 1 sopra.

Il gioco prosegue finché ogni giocatore non ha di fronte a sé un pianeta composto da 16 tessere, disposte in un quadrato da 4x4 tessere.

## Attenzione ai baobab!

Su alcune tessere sono rappresentati degli alberi di baobab. Attenzione a non avere troppi baobab!

Ogni giocatore può avere fino a 2 baobab sul proprio pianeta. Tuttavia, **se viene aggiunto un terzo baobab, tutte le 3 tessere baobab del giocatore devono essere coperte.** Gli oggetti presenti su queste tessere non verranno conteggiati al termine del gioco!

Dopo che queste 3 tessere sono state coperte, il giocatore può posizionare altre tessere baobab sul proprio pianeta, ma se raggiunge nuovamente 3 tessere baobab, anche queste dovranno essere coperte.

## Attenzione ai vulcani!

**Il giocatore che ha il maggior numero di vulcani al termine del gioco è soggetto a una penalità** e perde tanti punti quanti sono i vulcani sul proprio pianeta. *In caso di pareggio tra più giocatori, la penalità viene assegnata ad ognuno di essi.*

Il giocatore che ha il punteggio più alto riceve le congratulazioni dal Piccolo Principe e vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con il minor numero di vulcani. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria è condivisa.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno completato i propri pianeti.

A questo punto, ogni giocatore somma i punti ottenuti dai quattro Personaggi intorno al pianeta (è possibile utilizzare il segnapunti sul retro della scatola).

*Se un giocatore ha più personaggi dello stesso tipo, otterrà comunque punti per ognuno di essi.*

## Personaggi



**Il vanitoso** ottiene 4 punti per ogni serpente.

**Il geografo** ottiene 1 punto per ogni tessera del pianeta senza vulcano.

*Le tessere coperte per effetto dei baobab sono conteggiate come tessere senza vulcano. Le tessere personaggio non contano per il geografo.*



**L'astronomo** ottiene 2 punti per ogni tramonto.

**Il re** ottiene 14 punti se ha 1 rosa, 7 punti se ha 2 rose e nessun punto se ha 3 o più rose sul pianeta.



**Il lampionario** ottiene 1 punto per ogni lampione.

**Il cacciatore** ottiene 3 punti per ogni specie animale (*elefante, volpe, serpente o pecora*) presente sul pianeta. *Per ottenere i 3 punti per le pecore è sufficiente avere una delle 3 pecore...*



**L'ubriacone** ottiene 3 punti per ogni tessera coperta per effetto dei baobab.

**L'uomo d'affari** ottiene 2, 3 o 5 punti per ogni singola pecora del colore riportato sulla relativa tessera (*bianco, grigio o marrone*).



**Il giardiniere** ottiene 7 punti per ogni albero di baobab. *(Nota: non possono essere presenti più di 2 baobab su un pianeta.)*

**L'astronomo turco** ottiene 1 punto per ogni stella grande. *Devono essere conteggiate tutte le stelle grandi, anche quelle sulle tessere personaggio.*



**Il Piccolo Principe** ottiene 3 punti per ogni tipo di pecora (*bianca, grigia e marrone*) e 1 punto per ogni cassa.

## Esempio di punteggio

Bruno ha  $14+12+12+7 = 45$  punti.

12  
Serpente, elefante, pecora e volpe

14  
2 baobab

12  
6 pecore bianche

7  
2 rose

Bruno ha 45 punti, ma il suo pianeta ha il numero maggiore di vulcani (6 vulcani). Pertanto, il suo punteggio finale è  $45-6 = 39$  punti. Di conseguenza, ha vinto Antoine!

### Variante con personaggi nascosti

Quando un giocatore sceglie una tessera personaggio, la tiene nascosta, a differenza delle tessere pianeta che vengono posizionate scoperte di fronte al giocatore. In questo modo, non si conoscono i personaggi degli altri giocatori.

Antoine ha  $9+9+13+10 = 41$  punti.

9  
9 tessere senza vulcano

9  
3 tessere coperte

13  
pecora bianca, grigia e marrone + 4 casse

10  
2 pecore marroni

### Regole per 2 giocatori

In 2 giocatori, il gioco si svolge come segue:  
Inizia il giocatore più giovane, che sarà il Giocatore A.

1. Il Giocatore A sceglie una delle 4 pile e prende 3 tessere.
2. Il giocatore guarda segretamente le 3 tessere, ne sceglie 2 e le posiziona scoperte al centro del tavolo, poi posiziona la terza tessera coperta accanto alle altre due.
3. Il Giocatore B prende una di queste 3 tessere (può anche scegliere la tessera coperta, ma non può guardarla prima di sceglierla).
4. Ora il Giocatore A prende una delle 2 tessere rimanenti. L'ultima tessera viene scartata, scoperta.

Poi inizia un altro turno. Il Giocatore B sceglie la pila da cui prendere 3 tessere e ne posiziona due scoperte e una coperta. Il gioco prosegue in questo modo, con i giocatori che alternano il proprio ruolo ad ogni turno, finché tutti i pianeti non sono stati completati.



# Il Piccolo Principe

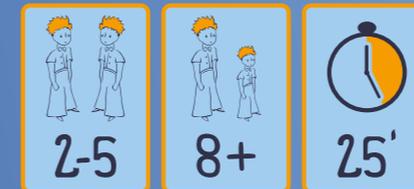
Costruisci il mio pianeta



1. Scegli la tua tessera.

2. Costruisci il tuo pianeta.

3. Determina il suo valore.



Autori: Antoine Bauza e Bruno Cathala  
Grafica: Antoine de Saint-Exupéry  
Layout: Ludonaute

Il gioco contiene 80 tessere e 5 indicatori segnapunti.



LePetitPrince.com  
Ludonaute.fr

Avvertenza! Non adatto per bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate.

LPP™ © A. de Saint-Exupéry Estate 2013

PRODOTTO IN GERMANIA

Ludonaute  
11 A rue des Pivettes  
13800 Istres Francia  
contact@ludonaute.fr



Gli autori ringraziano Françoise Senguisen, Mikael Bach, Michaël Bernard, Frédéric Vuillet ed Émilie Pautrot.