

Der Kleine Prinz

PLANETENWANDERER

Ein spannendes Weltraum-Abenteuer für 2-4 mutige Spieler ab 6 Jahren

LE PETIT PRINCE - « L'EXPLORATEUR DE PLANÈTES »

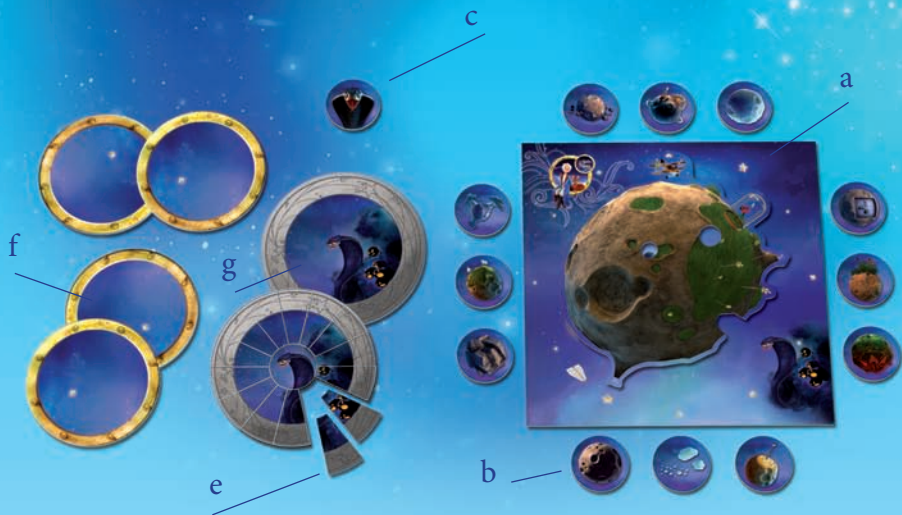
Une aventure spatiale passionnante pour 2 à 4 joueurs courageux à partir de 6 ans

IL PICCOLO PRINCIPE - „L'ESPLORATORE DI PIANETI“

Un'avvincente avventura spaziale per 2-4 giocatori da 6 anni in su

Spielautor: Kai Haferkamp





D SPIELMATERIAL:

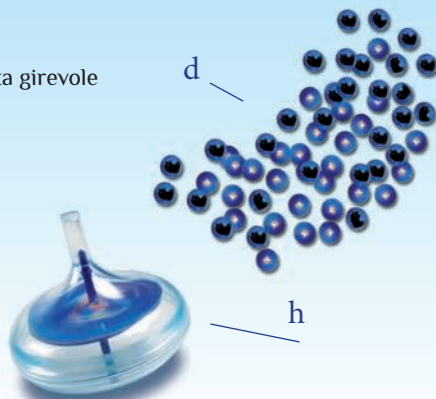
- a. 1 Spielbrett mit drehbarem Planeten-Spielplan
- b. 12 runde Planetenplättchen
- c. 1 rundes Schlangenplättchen
- d. 60 Finsterling-Sternen-Chips
- e. 15 Schlangen-Teile
- f. 4 Weltraum-Ablagetafeln
- g. 1 Schlangen-Ablagetafel
- h. 1 Kreisel
- 1 Spielanleitung

F MATÉRIEL DU JEU :

- a. 1 planche de jeu avec partie planètes tournante
- b. 12 plaquettes planètes rondes
- c. 1 plaquette serpent ronde
- d. 60 jetons Ténébreuses et étoiles
- e. 15 éléments serpent
- f. 5 planches de pose rondes:
- g. 4 planches spatiales
- h. 1 toupie
- 1 règle de jeu

I MATERIALE DI GIOCO:

- a. 1 plancia di gioco con pianeta girevole
- b. 12 tessere rotonde Pianeti
- c. 1 tessera rotonda Serpente
- d. 60 gettoni Stella-Tenebre
- e. 15 pezzi Serpente
- f. 5 tavole rotonde di gioco
- g. 4 Universo
- h. 1 trottola
- 1 foglio di istruzioni



D Aufregung im Weltall! Die böse Schlange und Ihre Helfer, die Finsterlinge, verdunkeln einen Planeten nach dem anderen. Reist mit dem Kleinen Prinzen in seinem Flugzeug durch das Weltall und helfe ihm die Planeten von der Macht der Schlange zu befreien. Passt gut auf und merkt euch, wo sich die einzelnen Planeten befinden. Wer dann noch mit Geschick den Kreisel durch den Weltraum steuert, hat gute Chancen, das Spiel zu gewinnen und den Weltraum mit seinen Sternen zu erhellen. Schafft ihr es gemeinsam, die Planeten zu retten und die Macht der Schlange zu brechen? Aber wartet nicht zu lange, denn auch die Schlange sammelt ihre Kräfte...



SPIELVORBEREITUNG:

Löst vor dem ersten Spiel die Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.

Bevor es losgeht, legt ihr den Spielplan in die Tischmitte.

Jeder Spieler erhält 1 Weltraum- Ablagetafel und 15 Finsterling-Sternen-Chips, die er alle mit der Finsterling-Seite nach oben neben seiner Weltraum-Ablagetafel vor sich ablegt.

Legt auch die Schlangen-Ablagetafel und daneben die 15 Schlangen-Teile bereit.

Den Schachteldeckel mit dem Kreisel legt ihr ebenfalls bereit.

Mischt die 12 Planetenplättchen und das Schlangenplättchen und legt sie zunächst offen im Kreis um den Spielplan herum. Schaut euch alle Planeten gut an und prägt euch ein, an welcher Stelle sie liegen. Merkt euch auch gut, wo die böse Schlange liegt.

Danach dreht ihr alle Plättchen um.



UND SCHON KANN ES LOSGEHEN!

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Die Planetendrehscheibe auf dem Spielplan ist der Heimatplanet des Kleinen Prinzen. Du drehst die Scheibe einmal mit Schwung im Uhrzeigersinn und wartest bis sie zum Stehen kommt. Dann drehst du das Flugzeug in Flugrichtung noch weiter, bis die Markierung am Flugzeug direkt unter dem nächstgelegenen Stern auf dem Spielplan ist.

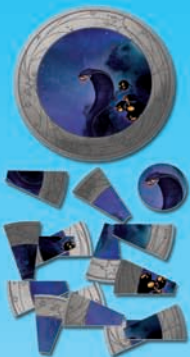
In einem der Löcher im oder am Rande des Spielplanes siehst du nun einen Planeten. Zu diesem Planeten möchte der Kleine Prinz als nächstes gerne reisen, um ihn von der Herrschaft der bösen Schlange zu befreien.

Jetzt ist ein gutes Gedächtnis gefragt. Weißt du, wo das Planetenplättchen liegt, das diesen Planeten zeigt? Versuche dein Glück und drehe ein Planetenplättchen um. Ist es der richtige Planet? Sternenstaub und Funkenflug. Prima gemacht!

Du bist weiter an der Reihe.

Drehe das Flugzeug des Kleinen Prinzen weiter in Flugrichtung bis zum nächsten Stern. Ein anderer Planet erscheint in einem der Löcher. Findest du ihn auch? Du darfst so lange weiterspielen bis du:

- a) entweder einen falschen Planeten aufdeckst,
- b) oder das Schlangenplättchen aufdeckst.



a) Wenn du einen falschen Planeten aufdeckst, legst du das Planetenplättchen verdeckt auf seinen Platz zurück. Hattest du vorher schon andere Planeten erfolgreich gefunden, bleiben diese Planeten zunächst offen liegen. Die böse Schlange hingegen freut sich über deinen Fehler und gewinnt an Macht. Nimm eines der Schlangen-Teile und lege es auf die Schlangen-Ablagetafel.

b) Wenn du das Schlangenplättchen aufdeckst, gewinnt die böse Schlange besonders an Stärke. Lege zwei Schlangen-Teile auf die Schlangen-Ablagetafel. Verdecke das Schlangenplättchen wieder und vertausche es mit einem beliebigen Planetenplättchen. Welches Planetenplättchen du austauschst, dürfen alle Mitspieler sehen.

Der Flug des Kleinen Prinzen zu den Planeten:

Nachdem du ein falsches Planeten- oder das Schlangenplättchen aufgedeckt hast, schau genau, welche Planeten offen liegen.



Zu diesen Planeten musst du nun mit dem Kreisel (Flugzeug im Schachteldeckel „fliegen“. Nimm dir den Deckel und setze den Kreisel im Deckelinneren in Bewegung. Start ist in der Mitte auf dem Heimatplaneten des kleinen Prinzen.

Tipp: Am besten übt ihr alle vor dem ersten Spiel einmal das Kreiseln!

Versuche durch ganz leichtes, geschicktes Kippen des Deckels den Kreisel zu den Planeten zu lenken, die offen neben dem Spielplan liegen. Die Reihenfolge, in der du die Planeten anfliegst, spielt dabei keine Rolle.

Die Mitspieler beobachten deinen Flug genau. Immer, wenn du mit dem Kreisel einen Planeten berührst, der offen liegt, drehen deine Mitspieler das entsprechende Planeten-Plättchen um. Sie zählen dabei jeden richtig angeflogenen Planeten laut mit: 1 ...2 ...3

Du darfst solange mit dem Flugzeug fliegen, wie sich der Kreisel im Deckel dreht bzw. bis du alle aufgedeckten Planeten mit dem Flugzeug / Kreisel besucht hast. Für jeden richtig angeflogenen Planeten darfst du nun einen der vor dir liegenden Finsterling-Sternen-Chips nehmen, umdrehen und als Stern auf deine Weltraum-Ablagetafel legen.

Beispiel: Marie hat 3 Planeten richtig aufgedeckt. Während der Kreisel rotiert, gelingt es ihr, zwei dieser Planeten anzufliegen. Folglich darf sie 2 Finsterling-Sternen-Chips umdrehen und als Stern auf ihre Weltraum-Ablagetafel legen.

Bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, werden zunächst alle noch offen im Kreis liegenden Planeten-Plättchen wieder umgedreht. Nun dreht der nächste Spieler das Flugzeug weiter bis zum nächsten Stern und ein neuer Planet, der in einer der Öffnungen erscheint, muss gefunden werden.

SPIELENDE:

Das Spiel endet entweder, wenn

a) ein Spieler als erster seine 15 Finsterling-Sterne-Chips als Sterne auf seine Weltall-Ablagetafel gelegt hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

oder

b) ein Spieler alle 12 Planeten-Plättchen fehlerfrei in der richtigen Reihenfolge in einem Zug hintereinander aufdecken und dann mit dem Kreisel anfliegen konnte (also während der Kreisdrehung alle 12 Planeten mit dem Kreisel berühren konnte). Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

oder

c) sobald die 15 Schlangen-Teile auf der Schlangen-Ablagetafel liegen. In diesem Fall hat die böse Schlange gesiegt und das Universum verdunkelt sich.

SPIELVARIANTEN:

Leichtere Variante:

- 1) Wenn ihr noch nicht mit dem Kreisel umgehen könnt, könnt ihr ihn zunächst ganz aus dem Spiel lassen. Dann geht es nur darum, möglichst viele Planeten richtig aufzudecken und entsprechend viele Sterne im Universum zu sammeln.
- 2) Ihr könnt natürlich auch auf das Schlangenplättchen und ihre dunklen Finsterlinge auf der Ablagetafel verzichten. So spielt ihr nur gegeneinander und versucht die meisten Planeten aufzudecken und Sterne zu sammeln.

Schwierigere Variante:

- 3) Wenn Ihr die Anzahl der Schlangen-Teile für die Schlangen-Ablagetafel reduziert, wird es für euch alle schwieriger. Schafft Ihr es dennoch die Schlange rechtzeitig zu besiegen und ihre Macht zu brechen?



F

Panique dans l'univers ! Le vilain serpent et ses aides, les Ténébreuses, assombrissent une planète après l'autre. Parcourez l'univers, avec le Petit Prince et son avion, et aidez-le à libérer les planètes de l'emprise du serpent. Faites bien attention et essayez de bien vous rappeler de l'emplacement de chacune des planètes. Qui, de plus, pilote la toupie avec adresse dans l'univers, a de bonnes chances de gagner la partie et d'illuminer l'espace avec ses étoiles. Allez-vous arriver ensemble à sauver les planètes et à rompre l'emprise du serpent ? Ne perdez surtout pas de temps, car le reptile fait lui-aussi provision de forces...



PRÉPARATIFS :

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les éléments prédécoupés.

Avant de commencer la partie, placez la planche de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit 1 planche de pose spatiale et 15 jetons Ténébreuses-étoiles, qu'il place devant lui, à côté de sa planche de pose spatiale, la face Ténébreuse étant dirigée vers le haut.

Placez également la planche de pose serpent à portée de la main, avec les 15 éléments serpent à côté. Tenez également le couvercle de la boîte avec la toupie à disposition.

Mélangez bien les 12 plaquettes planètes et la plaquette serpent et posez-les tout d'abord, face visible, en cercle, autour de la planche de jeu. Regardez bien toutes les planètes pour vous souvenir de leur position. Repérez également à quel endroit se trouve le vilain serpent. Après quoi, vous pouvez retourner toutes les plaquettes.



LA PARTIE COMMENCE !

Le joueur le plus jeune commence et la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La plaque tournante des planètes sur la planche de jeu constitue la patrie du Petit Prince.

Fais tourner la toupie d'un bon coup dans le sens des aiguilles d'une montre et attends qu'elle s'arrête. Continue ensuite de faire tourner l'avion dans le sens du vol, jusqu'à ce que le repère pratiqué sur l'avion se trouve directement sous l'étoile la plus proche sur la planche de jeu.

Par l'un des trous pratiqués dans ou sur le bord de la planche de jeu, tu vois alors une planète vers laquelle le Petit Prince aimerait bien se rendre pour la libérer de l'emprise du vilain serpent.

C'est maintenant qu'il te faut faire appel à ta bonne mémoire ! Te souviens-tu de l'emplacement de cette plaquette planète ? Tente ta chance et retourne une plaquette planète. C'est la bonne ? Ça, alors ! Bravo !

Tu peux continuer de jouer.

Fais tourner l'avion du Petit Prince un peu plus loin dans le sens du vol, jusqu'à la prochaine étoile. Une autre planète apparaît dans l'un des trous. Vas-tu la trouver elle aussi ? Tu as le droit de jouer, jusqu'à ce que:

- a) tu retournes soit une planète incorrecte,
- b) soit la plaquette serpent.



a) Si tu retournes une planète incorrecte, tu la remets à sa place, face cachée. Si tu as réussi auparavant à trouver d'autres planètes, ces dernières restent tout d'abord retournées. Le vilain serpent, par contre, se réjouit de ton erreur et se gonfle d'orgueil. Prends l'un des éléments serpent et pose-le sur la planche de pose serpent.

b) Dès que tu retournes la plaquette du serpent, le vilain reptile reprend du pouvoir. Pose deux éléments serpent sur la planche de pose serpent. Retourne de nouveau la plaquette serpent et échange sa place initiale avec celle d'une plaquette quelconque. Les autres joueurs ont le droit de voir la plaquette planète que tu troques contre celle du serpent.

Le vol du Petit Prince vers les planètes :

Lorsque tu as retourné une plaquette planète ou serpent incorrecte, regarde bien les planètes déjà retournées.



C'est vers ces planètes que tu dois alors « t'envoler » à l'aide de la toupie (avion) dans le couvercle de la boîte. Prends le couvercle et fais tourner la toupie à l'intérieur du couvercle. Le départ se trouve au centre de la planète constituant la patrie du Petit Prince.

Astuce : faites tourner une fois chacun la toupie avant le jeu, pour savoir comment elle fonctionne !

En faisant légèrement et adroitement basculer le couvercle, essaie de diriger la toupie vers les planètes déjà retournées sur la planche de jeu. L'ordre des planètes vers lesquelles tu t'envoies ne joue aucun rôle.

Les autres joueurs observent ton vol avec attention. Car, chaque fois que tu effleures une planète déjà retournée avec la toupie, les autres joueurs retournent la plaquette planète correspondante. Ils comptent à voix haute chacune des planètes correctement approchées en comptant : 1 ...2 ...3

Tu as le droit de voler avec l'avion tant que la toupie tourne dans le couvercle ou jusqu'à ce que tu aies rendu visite à toutes les planètes retournées avec l'avion / la toupie. Pour chaque planète que tu as correctement approchée, tu as le droit de prendre l'un des jetons Ténébreuses-étoiles se trouvant devant toi, de la retourner et de la poser en tant qu'étoile sur ta planche de pose spatiale.

Exemple : Marie a retourné 3 planètes correctes. Pendant que la toupie tourne, elle réussit, à s'approcher de deux de ces planètes. Elle donc le droit de retourner 2 jetons Ténébreuses-étoiles et de les poser en tant qu'étoiles sur sa planche de pose spatiale.

Avant le tour du prochain joueur, toutes les plaquettes planètes se trouvant encore face visible sur le cercle sont retournées. Le joueur suivant continue de faire voler l'avion jusqu'à la prochaine étoile et une nouvelle planète, apparaissant dans l'une des ouvertures, doit être trouvée...

FIN DU JEU :

Le jeu s'achève soit

a) dès qu'un joueur a posé ses 15 jetons Ténébreuses-étoiles sur sa planche de pose spatiale et remporte ainsi la partie,

soit

b) lorsqu'un joueur a retourné sans erreur chacune des 12 plaquettes planètes dans le bon ordre, au cours d'un seul tour, et qu'il a pu s'approcher d'elles avec la toupie (donc, lorsqu'il est arrivé à effleurer chacune des 12 planètes pendant la rotation de la toupie) et remporte ainsi la partie,

soit

c) dès que les 15 éléments serpent reposent sur la planche de pose serpent. Dans ce cas, le vilain serpent a gagné et l'univers s'assombrit.

VARIANTES DU JEU :

Variante facile :

1) Si vous avez du mal à vous en sortir avec la toupie, vous pouvez tout d'abord vous en passer complètement. Le jeu consiste alors à retourner le plus grand nombre possible de planètes correctes et de recueillir en conséquence le plus grand nombre possible d'étoiles dans l'univers.

2) Vous pouvez aussi, bien entendu, renoncer à la plaquette serpent et à ses Ténébreuses sur la planche de pose. Vous ne jouez ainsi que les uns contre les autres, en essayant de retourner le plus grand nombre possible de planètes et de rassembler le maximum d'étoiles.

Variante difficile :

3) Si vous réduisez le nombre d'éléments serpent sur la planche de pose serpent, vous rendez la partie plus difficile. Allez-vous arriver à temps à vaincre le serpent et à annihiler son emprise ?



L Che confusione nell'universo! Il malvagio serpente e i suoi aiutanti, le Tenebre, stanno oscurando un pianeta dopo l'altro. Seguite il Piccolo Principe sul suo aereo attraverso l'universo e aiutatelo a liberare i pianeti dal potere malefico del serpente. Fate molta attenzione e osservate bene dove si trovano i singoli pianeti. Chi riesce a manovrare abilmente la trottola nell'universo ha buone possibilità di vincere il gioco e di riportare la luce nell'universo con le sue stelle. Ce la farete tutti assieme a salvare i pianeti e a sconfiggere il potere del serpente? Ma non aspettate troppo a lungo, perchè anche il serpente sta organizzando le sue forze...



PREPARATIVI:

Se giocate per la prima volta, staccate tutti i componenti di gioco dalla tavola pretranciata.

Prima di iniziare, disponete la plancia di gioco al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende 1 tavola di gioco Universo e 15 gettoni Stella-Tenebre, che disporrà tutti davanti a sé con il lato delle Tenebre verso l'alto accanto alla propria tavola Universo. Tenete pronta anche la tavola di gioco Serpente e, accanto ad essa, i 15 pezzi del Serpente. Preparate anche il coperchio della scatola con la trottola al suo interno.

Mischiate le 12 tessere dei Pianeti e la tessera del Serpente e disponetele dapprima scoperte in cerchio attorno alla plancia di gioco. Osservate bene tutti i pianeti e cercate di memorizzare la loro posizione. Ricordatevi anche dove si trova il Serpente malefico. Poi, girate tutte le tessere.



E ADESSO SI PUÒ PARTIRE!

Il disco girevole sulla plancia di gioco raffigura il pianeta casa del Piccolo Principe.

Gira il disco una volta con slancio in senso orario e aspetta che si fermi. Poi fai girare ulteriormente l'aereo in direzione di volo fino a quando la tacca dell'aereo si trova direttamente in corrispondenza della stella più vicina sulla plancia di gioco.

In uno dei fori all'interno o sul bordo della plancia di gioco vedrai ora un pianeta. Il Piccolo Principe vorrebbe raggiungere quel pianeta per liberarlo dal dominio del malefico Serpente.

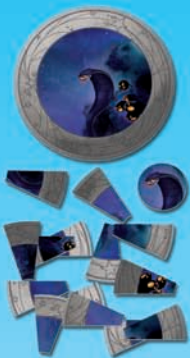
Per fare questo, ci vuole memoria. Ti ricordi, dove si trova la tessera che indica questo pianeta? Tenta la fortuna e scopri una tessera Pianeta.

E' il pianeta giusto? Polvere di stelle e cascata di scintille. Ben fatto!

Tocca ancora a te il turno.

Fai girare ancora l'aereo del Piccolo Principe in direzione di volo fino alla prossima stella. In uno dei fori appare un altro pianeta. Riesci a trovare anche questo? Puoi continuare a giocare fino a quando:

- a) scopri un pianeta sbagliato,
- b) scopri la tessera Serpente.



a) Se scopri un pianeta sbagliato, rimetti la tessera Pianeta al suo posto coperta. Se prima eri riuscito a trovare già altri pianeti, questi restano in un primo momento scoperti. Ma il malefico Serpente è contento del tuo errore e acquista forza. Prendi un pezzo di Serpente e mettilo sulla tavola di gioco del Serpente.

b) Se scopri la tessera Serpente, il malefico Serpente diventerà ancora più forte. Metti due pezzi di serpente sulla tavola di gioco del Serpente. Ricopri la tessera Serpente e scambiala con una tessera Pianeta qualsiasi. Tutti i giocatori possono vedere la tessera Pianeta che scambi.

Il volo del Piccolo Principe verso i pianeti:

Se hai scoperto una tessera Pianeta sbagliata o la tessera Serpente, osserva bene quali pianeti sono scoperti.



E' verso questi pianeti che ora dovrai „volare“ con la trottola (aereo) entro il coperchio della scatola. Prendi il coperchio e fai girare la trottola all'interno del coperchio. La partenza è al centro del pianeta casa del Piccolo Principe.

Suggerimento: Prima di iniziare a giocare, esercitatevi a far girare la trottola!

Inclinando leggermente e abilmente il coperchio della scatola, cerca di guidare la trottola verso il pianeta che è anche raffigurato sulla tessera Pianeta scoperta accanto alla plancia di gioco. La sequenza dei pianeti che vai a raggiungere non è importante.

I tuoi avversari osservano bene il tuo volo. Tutte le volte che con la trottola vai a toccare un pianeta disponibile (scoperto), i tuoi avversari girano la tessera corrispondente. Ad alta voce contano ogni pianeta raggiunto in modo corretto, procedendo così: 1 ...2 ...3 Tu potrai continuare a volare seguendo il percorso della trottola all'interno del coperchio della scatola fino a quando avrai visitato con la areo/trottola tutti i pianeti scoperti. Per ogni pianeta sorvolato con successo, potrai conquistare uno dei gettoni Stella-Tenebre davanti a te, che quindi potrai girare e piazzare sulla tua tavola di gioco Universo con il lato Stella in alto.

Esempio: Maria ha scoperto correttamente 3 pianeti. Mentre la trottola gira, riesce a raggiungere due di questi pianeti. Perciò potrà girare 2 gettoni Stella-Tenebre e piazzarli sulla sua tavola Universo con il lato Stella visibile.

Prima di passare il turno al giocatore successivo, si devono girare nuovamente tutte le tessere dei Pianeti disposti in cerchio, ancora scoperti. Il prossimo giocatore di turno fa girare l'aereo fino a raggiungere la stella successiva e si dovrà quindi trovare un nuovo pianeta che apparirà in uno dei fori...

FINE DE GIOCO:

Il gioco termina quando

a) un giocatore è riuscito a piazzare per primo i suoi gettoni Stella-Tenebre con il lato Stella sulla propria tavola Universo. Questo giocatore è il vincitore.

oppure

b) un giocatore ha scoperto tutte e 12 le tessere Pianeta senza errori nella sequenza giusta una dopo l'altra in un unico turno di gioco ed è poi riuscito a raggiungere con la trottola tutti i pianeti (cioè facendo girare la trottola è riuscito a toccare tutti e 12 i pianeti). Questo giocatore è il vincitore.

oppure

c) non appena i 15 pezzi del Serpente sono stati piazzati sulla tavola Serpente. In questo caso, il malefico Serpente ha vinto la partita e l'universo si oscura.

VARIANTI DI GIOCO:

Variante semplificata:

1) Se non riuscite ancora a cavarvela bene con la trottola, potete metterla da parte ed evitare di utilizzarla nel gioco. In questo caso, dovrete solo riuscire a scoprire in modo corretto il maggior numero di pianeti possibile e collezionare un numero equivalente di stelle nell'universo.

2) Potete naturalmente rinunciare anche a piazzare le tessere Serpente e le oscure Tenebre sulla relativa tavola di gioco. In questo modo giocherete soltanto l'uno contro l'altro cercando di scoprire il maggior numero possibile di pianeti e di conquistare il maggior numero possibile di stelle.

Variante di maggiore difficoltà:

3) Riducendo il numero dei pezzi del Serpente da piazzare sulla tavola Serpente, il gioco diventerà più difficile. Ce la farete questa volta a sconfiggere il Serpente e a neutralizzare la sua forza?





Le Petit Prince



Der Kleine Prinz — Le Petit Prince™ © LPPM 2011
Eine animierte Serie, basieren auf dem Meisterwerk „Der Kleine Prinz“ von
Antoine de Saint-Exupéry. Entwickelt für das Fernsehen von Matthieu Dela-
porte, Alexandre de la Patellière und Bertrand Gatignol. Regie: Pierre-Alain
Chartier. Lizenziert von LLPM durch Euro Lizenzen, München.



40515

Spielautor / Auteur du jeu / Gioco autore:
Kai Haferkamp
Redaktion / La rédaction / Redazione:
Anke Loose
Layout: Olga Cress

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

