

Der Kleine Prinz

Planet der
Astronomie



Für 2-4 Sternensucher ab 5 Jahren
Spieldauer ca. 20 min.
Spielauteurs: Inka und Markus Brand
Redaktion: Anke Loose

D

SPIELIDEE

Der Astronom Antoine hat sich von der hinterlistigen Schlange überreden lassen, für sein Planetarium die Sterne des Universums zu stehlen. Doch die Sterne sind für die Bewohner des Planeten sehr wichtig. Sie spenden Licht, welches alle Pflanzen, Tiere und Menschen zum Leben brauchen. Helft dem kleinen Prinzen, Antoine davon zu überzeugen, die Sterne freizulassen. Begleitet unseren Helden, wenn er mit seinem besten Freund, dem Fuchs, die Sterne zurück an ihren Platz im Universum bringt.

SPIELINHALT

- 1 Flugzeug
- 1 Würfel
- 1 Planeten-Spielplan
- 6 Schlangenplättchen
- 24 Sternenplättchen (ausgefüllte Sterne)
- 24 Sternen-Platzkärtchen (leere Sterne)
- 1 Spielanleitung



VORBEREITUNG

Legt den Planeten-Spielplan für alle gut erreichbar auf den Tisch. Haltet das Flugzeug und den Würfel bereit. Legt die 6 Schlangenplättchen auf dem Planeten in der Mitte des Spielplans ab. Mischt die Sternen-Platzkärtchen gut durch und verteilt sie anschließend offen im Zimmer. So wird das Kinderzimmer zum Universum. Mischt nun auch die 24 Sternenplättchen.

Die 24 Sternenplättchen mit den farblich ausgefüllten Sternen teilt ihr verdeckt auf alle Spieler auf.

Im Spiel zu zweit erhält also jeder Spieler 12 Plättchen, im Spiel zu dritt 8 Plättchen und im Spiel zu viert 6 Plättchen. Sucht euch jeder eine Spielfigur auf dem Spielplan aus und legt den verdeckten Stapel mit den Sternenplättchen vor euch ab. Schon kann es losgehen.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn:

Steh auf und nimm das Flugzeug in die Hand. Schau dir nun das oberste Plättchen deines Sternenplättchen-Stapels genau an und lege es offen auf den Tisch. Merke dir seine Farbe und Kontur.

FLUGPHASE

Auf das Kommando „Start“ fliegst du los und suchst bei deinem Flug durch das Zimmer nach dem Sternen-Platzkärtchen mit der dazu passenden Sternenkontur (Form und Farbe müssen zusammenpassen). Hast du das entsprechende Sternen-Platzkärtchen gefunden, darfst du es in den länglichen Schlitz des Flugzeuges stecken, zum Planeten der Astronomie zurück fliegen und das Kärtchenpaar vor dich auf dem Tisch ablegen. Nimm ein neues Sternenplättchen von deinem Stapel und versuche erneut ein passendes Kärtchenpaar zu finden.

ABER da gibt es noch die hinterlistige Schlange. Sobald du mit dem Flugzeug losfliegst, beginnt dein linker Mitspieler zu würfeln, bis das Schlangensymbol erscheint, dann nimmt er ein Schlangenplättchen vom Spielplan und gibt den Würfel schnell an seinen linken Nachbarn weiter. Deine Mitspieler würfeln so lange, bis ein Spieler das letzte Schlangenplättchen vom Spielplan nimmt und laut „Stopp“ ruft. Deine Flugphase ist beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du noch ein Sternenplättchen aufgedeckt, musst Du dieses verdeckt zurück unter deinen Sternenplättchen-Stapel legen. Legt die Schlangenplättchen anschließend wieder zurück auf den Planeten und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler sein letztes Kärtchenpaar ablegen konnte.

Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich häufig aktiver Spieler war. Alle Spieler, die nach der letzten Runde nur noch Kärtchenpaare besitzen, haben das Spiel gewonnen.



LE PETIT PRINCE Planète de l'astronomie

Pour 2 à 4 chercheurs d'étoiles à partir de 5 ans
Durée du jeu env. 20 min.

Auteurs du jeu : Inka et Markus Brand
La rédaction : Anke Loose

F

Le serpent perfide a persuadé l'astronome Antoine de voler les étoiles de l'univers pour son planétarium. Mais les étoiles sont vitales pour les habitants de la planète, car elles constituent la source de lumière dont toutes les plantes, les animaux et les hommes ont besoin pour vivre. Aidez le Petit Prince à convaincre Antoine de libérer les étoiles. Accompagnez notre héros et son meilleur ami le renard et aidez-les à remettre les étoiles à leur place dans l'univers.

CONTENU DU JEU

- 1 avion
- 1 dé
- 1 planche planète
- 6 cartes Serpent
- 24 cartes étoiles remplies
- 24 cartes étoiles vides
- 1 règle de jeu



PRÉPARATION

Placez la planche de jeu de la planète de façon bien accessible sur la table. Tenez l'avion et le dé à disposition. Posez les 6 cartes serpent sur la planète, au milieu de la planche.

Mélangez bien les cartes étoiles et répartissez-les, face visible, dans toute la pièce. Votre chambre deviendra ainsi l'univers. Mélangez également les 24 cartes étoiles.

Distribuez, face cachée, les 24 cartes étoile remplies de couleur parmi les joueurs.

Si vous jouez à deux, chaque joueur reçoit 12 cartes. À trois, chacun en a 8 et à quatre 6. Chacun choisit son personnage sur la planche de jeu et pose devant soi son paquet de cartes étoiles, face cachée. Et la partie commence.



DÉROULEMENT DU JEU

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

Tu te lèves et tu prends l'avion dans ta main. Regarde très exactement maintenant la carte se trouvant tout à fait en haut de ta pile de cartes étoiles et pose-la, face visible, sur la table. Fais bien attention à sa couleur et à son contour.

PHASE DE VOL

Sur l'ordre « en route ! », tu t'envoies et tu recherches dans ta chambre la carte étoile dont le contour correspond à celui de ton étoile (la forme et la couleur doivent être identiques). Une fois que tu as trouvé la carte étoile correspondante, tu l'introduis dans la fente longitudinale de l'avion, tu prends le chemin du retour vers la planète de l'astronomie et tu poses la paire de cartes devant toi sur la table. Tu prends une nouvelle carte étoile de ta pile et tu tentes une nouvelle fois ta chance en partant à la recherche d'une nouvelle paire de cartes.

MAIS TOUT N'EST PAS AUSSI SIMPLE !

Car il ne faut pas oublier le serpent perfide.

Dès que tu décolles avec ton avion, le joueur qui se trouve à ta gauche commence à lancer le dé, jusqu'à ce qu'il indique le symbole du serpent. Le joueur retire une carte serpent de la planche de jeu et transmet rapidement le dé à son voisin de gauche. Le dé est lancé jusqu'à ce qu'un joueur s'empare de la dernière carte serpent et crie à voix haute « stop ! ». Ton vol s'achève alors et le joueur suivant est prêt à décoller.

Si tu as encore une carte étoile retournée, tu dois la reposer, face cachée, dans ta pile de cartes étoiles. Les cartes serpent sont ensuite déposées sur la planète et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a pu poser sa dernière paire de cartes.

La manche en cours est jouée jusqu'au bout, de manière à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de fois. Tous les joueurs ne possédant plus que des paires de cartes à la fin de la dernière manche ont gagné.



IL PICCOLO PRINCIPE Il Pianeta dell'Astronomo

Per 2-4 cercatori di stelle da 5 anni in su
Durata del gioco: circa 20 min.
Autori: Inka e Markus Brand
Redazione: Anke Loose



L'astronomo Antoine si è fatto convincere dal perfido serpente a rubare le stelle dell'universo per il suo Planetario. Ma le stelle sono importantissime per gli abitanti del pianeta: donano la luce, che è necessaria per la vita delle piante, degli animali e degli uomini. Aiutate il Piccolo Principe a convincere Antoine a restituire le stelle. Accompagnate il nostro eroe e il suo migliore amico, la Volpe, a rimettere al loro posto le stelle nell'universo.

CONTENUTO DI GIOCO

- 1 aereo
- 1 dado
- 1 plancia di gioco pianeta
- 6 tessere Serpente
- 24 tessere Stella (stelle piene)
- 24 tessere segnaposto per stelle (stelle vuote)
- 1 foglio di istruzioni



PREPARATIVI

Mettete la plancia di gioco al centro del tavolo in modo che sia ben accessibile a tutti. Tenete pronti l'aereo e il dado. Disponete le 6 tessere Serpente sul pianeta al centro della plancia di gioco. Meschiate bene le tessere segnaposto con le sagome delle stelle e distribuitele scoperte in luoghi a piacere all'interno della stanza. La cameretta si trasforma così nell'universo. Ora meschiate anche le 24 tessere Stella.

Distribuite tra tutti i giocatori le 24 tessere con le stelle piene colorate, mantenendole coperte.

Se si gioca in due, ogni giocatore riceve quindi 12 tessere, se si gioca in tre ogni giocatore ne riceve 8 e se si gioca in quattro, 6 tessere. Sceglietevi ognuno un personaggio tra quelli sulla plancia di gioco e deponete il mazzo di tessere Stella coperto davanti a voi. Adesso si può partire.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. I restanti giocatori seguono in senso orario.

Alzati e prendi l'aereo in mano. Guarda adesso bene la tessera in cima al tuo mazzo di tessere Stella e posala scoperta sul tavolo. Tieni a mente il suo colore e la sagoma.

FASE DI VOLO

Al comando „Via!“, fai decollare l'aereo e durante il volo cerchi nella stanza la tessera segnaposto con la sagoma della stella corrispondente (stessa forma e stesso colore). Se hai trovato la tessera segnaposto corrispondente, puoi inserirla nell'intaglio lungo sull'aereo, tornare in volo al Pianeta dell'Astronomo e deporre la coppia di tessere sul tavolo. Prendi una nuova tessera Stella dal tuo mazzo e tenta di nuovo di trovare una coppia di tessere corrispondente.

MA attenzione al perfido serpente.

Non appena tu voli con l'aereo, il giocatore alla tua sinistra inizia a tirare il dado fin quando ottiene il simbolo del serpente, dopo preleva una tessera Serpente dalla plancia di gioco e consegna subito il dado al giocatore alla sua sinistra. I tuoi avversari tireranno il dado fino a quando un giocatore preleverà l'ultima tessera Serpente dalla plancia di gioco e griderà ad alta voce „Stop!“. La tua fase di volo termina qui e il turno passa al giocatore successivo.

Se hai scoperto una tessera Stella, devi rimetterla coperta sotto il tuo mazzo di tessere Stella. Le tessere Serpente vanno infine rimesse sul pianeta e il turno passa al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui un giocatore gioca la sua ultima coppia di tessere.

La mano di gioco viene però completata, in modo che ogni giocatore abbia la possibilità di giocare per lo stesso numero di volte. Al termine dell'ultima mano, vincono il gioco tutti i giocatori che possiedono solo coppie di tessere.





Le Petit Prince

51269

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 Delaporte, Alexandre de la Patellière und Bertrand Gatignol. Regie: Pierre-Alain Chartier. Lizenziert von LLPM durch Euro Lizenzen, München.



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

