

Der Kleine Prinz

Planet der Zeit



Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren
Spieldauer ca. 15 min.
Spleleautor: Christoph Cantzler

D

Auf dem Planet der Zeit spielen die Uhren verrückt. Tag und Nacht wechseln ständig und bringen die Bewohner ganz durcheinander. Dahinter steckt die böse Schlange, die den Großen Zeitwächter des Planeten dazu verführt hat, die Zeit zurückzudrehen.

Wer hilft dem Kleinen Prinzen gemeinsam mit seinen Freunden, die böse Schlange zu vertreiben und die Tag- und Nachtstunden wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen?

SPIELINHALT

- 1 Startkärtchen mit dem Großen Zeitwächter („12 Uhr mittags“)
- 24 Stundenkärtchen
- 6 Zeitstrahlen
- 4 Spielfigurenkärtchen (Der Kleine Prinz, Fuchs, Rose und Caracatus)
- 3 Schlangenkärtchen
- 24 Zahnradchips



VORBEREITUNG

- Legt das Startkärtchen offen in die Mitte des Tisches.
- Legt die Zeitstrahlen links und rechts an das Startkärtchen an, so dass ein langer Zeitstrahl von 0 bis 24 Uhr entsteht.
- Mischt die Stundenkärtchen zusammen mit den Schlangenkärtchen und verteilt sie verdeckt auf dem Tisch.
- Legt die Zahnradchips bereit.
- Wählt jeder eine Spielfigur und legt sie vor euch. Übrige Spielfiguren kommen aus dem Spiel. Und los geht's!

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen im Laufe des Spiels, so viele Stundenkärtchen wie möglich an die richtigen Stellen des Zeitstrahls anzulegen und so möglichst viele Zahnradchips zu sammeln. Wer sich gut merkt, wo sich die drei bösen Schlangen verstecken, kann sie besiegen und so das Spiel gewinnen.



SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wenn du an der Reihe bist, legst du deine Spielfigur links oder rechts vom Startkärtchen an den Zeitstrahl. Du kannst deine Figur überall dorthin legen, wo noch „Zeit-Lücken“ sind, das heißt, wo noch Stunden im Zeitstrahl fehlen.

- Passt das ausgesuchte Stundenkärtchen in die Lücke auf dem Zeitstrahl, in der deine Spielfigur liegt, legst du das Kärtchen offen dort ab und nimmst deine Spielfigur wieder zu dir. Abschließend nimmst du dir einen Zahnradchip zur Belohnung.
- Passt das ausgesuchte Stundenkärtchen NICHT in die Lücke, in der deine Spielfigur liegt, legst du es verdeckt an seinen alten Platz zurück.

EIN KLEINER TIPP

Zu Beginn des Spiels sind die Lücken auf dem Zeitstrahl noch sehr groß und die Chancen sind gut, ein aufgedecktes Kärtchen anlegen zu können. Im Spielverlauf werden die Lücken dann kleiner und die Wahrscheinlichkeit, ein passendes Stundenkärtchen aufzudecken und ablegen zu können, nimmt ab. Merke dir daher gut, welche Stunden sich unter den Kärtchen verbergen, die du wieder auf die Spielfläche zurücklegst.

Findest du ein Schlangenkärtchen, hast du zwei Möglichkeiten:

Entweder du legst das Schlangenkärtchen verdeckt an den alten Platz zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Oder du legst das Schlangenkärtchen offen an den alten Platz zurück und versuchst anschließend, die beiden anderen Schlangenkärtchen aufzudecken, um das Spiel zu beenden. Gelingt es dir, hast du die böse Schlange besiegt. Das Spiel endet sofort und du hast gewonnen.

Gelingt es dir nicht, musst du alle aufgedeckten Kärtchen wieder umdrehen, ein Zahnradchip wieder abgeben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

SPIELENDENDE

- Das Spiel endet entweder, wenn die böse Schlange besiegt wurde, also ein Spieler alle drei Schlangenkärtchen nacheinander aufgedeckt hat. In diesem Fall gibt es zwei Sieger: Es gewinnt, wer die Schlange besiegt hat und wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Zahnräder gesammelt hat. Wer beides geschafft hat, ist Doppel-Sieger.
- Oder das Spiel endet, wenn alle Stundenkärtchen richtig am Zeitstrahl platziert wurden ohne dass die Schlange besiegt wurde. Dann gewinnt, wer die meisten Zahnräder gesammelt hat.
- Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



LE PETIT PRINCE PLANÈTE DU TEMPS

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Durée du jeu env. 15 min

Auteur du jeu : Christoph Cantzler

F

Sur la planète du temps, les montres sont complètement folles. Le jour et la nuit se succèdent en permanence et déboussolent les habitants. C'est le méchant serpent qui sème la pagaille et qui a incité le Grand Gardien du temps de la planète à ramener le temps en arrière !

Qui aide le Petit Prince et ses amis à chasser le vilain reptile et à remettre les pendules à l'heure, de jour comme de nuit ?

CONTENU DU JEU

1 carte de départ avec
le Grand Gardien du temps (« midi »)

24 cartes horaires

6 rayons horaires

4 cartes personnage

(le Petit Prince, le renard,
la rose et Caracatus)

3 cartes serpent

24 jetons roue dentée



PRÉPARATION

- Posez la Carte de départ, face visible, au centre de la table.
- Placez les rayons horaires à gauche et à droite de la carte de départ, de manière à constituer un long cadran de 0 à 24 heures.
- Mélangez les Cartes horaires avec les Cartes serpent et répartissez-les, face cachée, sur la table.
- Posez les Jetons roue dentée à portée de la main.
- Choisissez chacun un Personnage et posez-le devant vous. Les personnages restants sont retirés du jeu. Et c'est parti !

BUT DU JEU

Au cours du jeu, les joueurs essaient de placer autant de cartes horaires que possibles aux bons endroits du cadran et d'amasser ainsi le plus grand nombre possible de jetons roue dentée. Qui arrive à se souvenir de l'endroit où se cachent les trois vilains serpents, peut arriver à les vaincre et à remporter ainsi la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Quand ton tour est arrivé, tu poses ton personnage à gauche ou à droite de la carte de départ, le long du cadran. Tu peux placer ton personnage partout où se trouvent encore des « créneaux de temps vides », c'est-à-dire là où manquent encore des heures dans le cadran.

Après avoir placé ton personnage, tu prends une des cartes horaires réparties face cachée sur la table et tu la regardes en cachette.

- Si cette carte horaire peut remplir l'espace vide du cadran dans lequel se trouve ton personnage, tu la poses face visible à cet endroit et tu reprends ton personnage en main, après quoi, tu te récompenses en prenant un jeton roue dentée.
- Si la carte horaire ne correspond PAS à l'espace vide du cadran dans lequel se trouve ton personnage, tu la reposes, face cachée, là où tu l'as prise.

PETITE ASTUCE

Au début du jeu, les espaces vides du cadran sont encore nombreux et il y a de grandes chances que tu puisses poser une carte retournée. Mais plus le jeu avance, moins tu as de probabilité de retourner la carte qui convient et de pouvoir la poser. Essaie, par conséquent, de te rappeler les heures indiquées par les cartes que tu reposes sur la table.

Si tu tombes sur une carte serpent, tu as deux possibilités : Soit tu reposes la carte serpent, face cachée, là où tu l'as prise - et c'est ensuite au tour du joueur suivant -, soit tu reposes la carte serpent là où tu l'as prise et tu essaies ensuite de retourner les deux autres cartes serpent, afin de terminer la partie.

Si tu y arrives, tu as vaincu le vilain serpent. Le jeu s'achève immédiatement et tu as gagné.

Si tu échoues, tu dois alors retourner de nouveau toutes les cartes retournées, te défaire d'un jeton roue dentée et céder ta place au joueur suivant.

FIN DU JEU

- Le jeu s'achève dès que le vilain serpent a été vaincu et donc, qu'un joueur a retourné, l'une après l'autre, les trois cartes serpent. Dans ce cas, il y a deux vainqueurs : celui qui a vaincu le serpent et celui qui a amassé à ce moment le plus grand nombre de roues dentées. Qui arrive à combiner les deux est double gagnant.
- Ou bien, le jeu s'achève lorsque toutes les cartes horaires ont été correctement placées sur le cadran, sans que le serpent n'ait pu être vaincu. Dans ce cas, le gagnant est celui ayant amassé le plus grand nombre de roues dentées.
- À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



IL PICCOLO PRINCIPE IL PIANETA DEL TEMPO

Per 2 – 4 giocatori da 6 anni in su

Durata del gioco: circa 15 min.

Autore: Christoph Cantzler

Sul Pianeta del Tempo gli orologi sono impazziti. Si passa continuamente tra il giorno e la notte e per questo gli abitanti sono in agitazione. Tutta questa confusione è opera del serpente malvagio che ha convinto il Signore del Tempo a sregolare l'orologio del pianeta.

Chi aiuterà il Piccolo Principe ed i suoi amici a cacciare il serpente malvagio e a riportare ordine nella sequenza tra la notte e il giorno?

MATERIALE DI GIOCO

1 tessera di partenza con il Signore del Tempo

(„ore 12, mezzogiorno“)

24 tessere Ore

6 linee del tempo

4 tessere personaggi (Il Piccolo Principe,
la Volpe, Rose e Caracatus)

3 tessere Serpente

24 chip Ingranaggi



PREPARATIVI

- Mettete la Tessera di partenza scoperta al centro del tavolo.
 - Disponete le linee del tempo a sinistra e a destra della tessera di partenza in modo da ottenere una linea temporale continua da 0 a 24 ore.
 - Meschiate le tessere Ore insieme alle Tessere serpente e distribuitele coperte sul tavolo.
 - Tenete pronte le Chip ingranaggi.
 - Scegliete ciascuno un personaggio e disponetelo davanti a voi. I personaggi restanti vengono esclusi dal gioco.
- Ed ecco... si parte!

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori devono cercare di collocare il maggior numero di tessere Ore al posto giusto sulla linea del tempo e di guadagnare così il maggior numero di chip Ingranaggi. Il segreto sta nel ricordarsi dove si nascondono i tre serpenti malvagi, in modo da sconfiggerli. Chi ci riesce, vince il gioco.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quando è il tuo turno, metti il tuo personaggio a sinistra o a destra della tessera di partenza sulla linea del tempo. Puoi collocare il tuo personaggio dove trovi ancora degli „spazi di tempo vuoti“, cioè dove mancano ancora delle ore sulla linea del tempo.

Après avoir placé ton personnage, tu prends une des cartes horaires réparties face cachée sur la table et tu la regardes en cachette.

- Si cette carte horaire peut remplir l'espace vide du cadran dans lequel se trouve ton personnage, tu la poses face visible à cet endroit et tu reprends ton personnage en main, après quoi, tu te récompenses en prenant un jeton roue dentée.
- Si la carte horaire ne correspond PAS à l'espace vide du cadran dans lequel se trouve ton personnage, tu la reposes, face cachée, là où tu l'as prise.

PETITE ASTUCE

Au début du jeu, les espaces vides du cadran sont encore nombreux et il y a de grandes chances que tu puisses poser une carte retournée. Mais plus le jeu avance, moins tu as de probabilité de retourner la carte qui convient et de pouvoir la poser. Essaie, par conséquent, de te rappeler les heures indiquées par les cartes que tu reposes sur la table.

Si tu tombes sur une carte serpent, tu as deux possibilités : Soit tu reposes la carte serpent, face cachée, là où tu l'as prise - et c'est ensuite au tour du joueur suivant -, soit tu reposes la carte serpent là où tu l'as prise et tu essaies ensuite de retourner les deux autres cartes serpent, afin de terminer la partie.

Si tu y arrives, tu as vaincu le vilain serpent. Le jeu s'achève immédiatement et tu as gagné.

Si tu échoues, tu dois alors retourner de nouveau toutes les cartes retournées, te défaire d'un jeton roue dentée et céder ta place au joueur suivant.

FIN DU JEU

- Le jeu s'achève dès que le vilain serpent a été vaincu et donc, qu'un joueur a retourné, l'une après l'autre, les trois cartes serpent. Dans ce cas, il y a deux vainqueurs : celui qui a vaincu le serpent et celui qui a amassé à ce moment le plus grand nombre de roues dentées. Qui arrive à combiner les deux est double gagnant.
- Ou bien, le jeu s'achève lorsque toutes les cartes horaires ont été correctement placées sur le cadran, sans que le serpent n'ait pu être vaincu. Dans ce cas, le gagnant est celui ayant amassé le plus grand nombre de roues dentées.
- À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Le Petit Prince

51270

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

