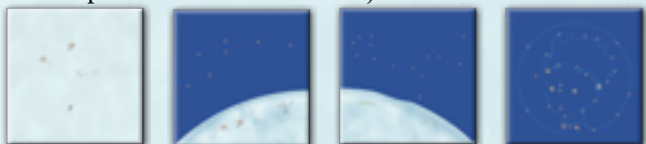


A játék előkészületei

A játékban négyféle lapkát találtok.

Csoportosítsátok fajtánként, majd keverjétek össze őket, és képpel lefelé fordítva tegyétek a 4 húzópaklit az asztalra az ábrán látható módon.

Bolygó közepé Bolygó emelkedős széle Bolygó lejtős széle Szereplő



Ha négyen játszatok, vegyetek ki 4-4 lapkát mind a 4 pakliból. Ha ketten vagy hárman játszatok, vegyetek ki 8-8 lapkát mind a 4 pakliból. A kivett lapkákra nem lesz szükség, tegyétek vissza őket a dobozba anélkül, hogy megnéznétek.

Ennyi az egész! Kezdődhet is a játék!

A bolygó építésemek szabályai

- Minden bolygó pontosan 16 lapkából áll: 4 db középészéből, 4-4 db kétféle típusú bolygószélből és 4 szereplőlapkából.
- A lapkáknak egy 4x4-es négyzetet kell alkotniuk, a 4 szereplővel a négyzet 4 sarkában (lásd a szabályfüzet másik felén lévő illusztrációkat).
- A bolygók lapkái tetszőleges sorrendben helyezhetők le, de mindegyik típusú lapka csak a saját helyére kerülhet, azaz a bolygó széle csak a szélére, a közepe középre, a szereplők a sarkakba.
- Építés közben a lapkáknak nem kötelező érintkezniük, maradhatnak közöttük üres helyek – a játék végére minden üres helyre lapka kerül.
- Egy játékos egyféle karakterből akár többet is szerezhet a játék során.

A játék menete

A játék 16 körből áll. A legfiatalabb játékos lesz a Kezdőjátékos.

1. A Kezdőjátékos választ egy paklit a 4 közül, és elvesz a tetejéről annyi lapkát, ahányan részt vesznek a játékban (pl. ha négyen játszatok, 4 lapkát kell elvenni).
2. A húzott lapkákat képpel felfelé fordítva kiteszi az asztal közepére, hogy mindenki jól láthassa őket.
3. A Kezdőjátékos választ egyet a lapkák közül, és maga elé lerakja – ez lesz a saját bolygójának első lapkája.
4. A Kezdőjátékos ez után kijelöl egy játékos, aki a maradék felfordított lapkák közül választ magának egyet – ez lesz az ő bolygójának első lapkája.
5. Most a soron lévő játékos választ egyet azok közül, akik még nem vettek el lapkát a körben, és ez addig ismétlődik, amíg minden játékos pontosan egy lapkához nem jutott.

Az utolsó játékosnak már csak egyetlen lapka marad, amit fel **kell** vennie. Cserébe ő lesz a következő kör Kezdőjátékosa. Minden további kör az itt leírt 1. lépéssel kezdődik, és ugyanúgy zajlik, mint az első.

A játék 16. körének végére minden játékos felépíti a saját, 16 lapkából álló, 4x4-es bolygóját.

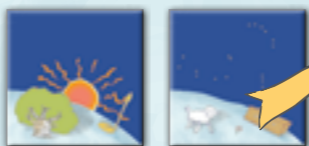
Ügyeljétek a majomkenyérfákra!

Egyes lapkákon majomkenyérfa nőnek.

A túl sok majomkenyérfa bizony nem jó!

Amíg a bolygódon 1 vagy 2 majomkenyérfa van, minden rendben. De **amint a harmadik majomkenyérfadat beépíted a bolygódra, mind a 3 majomkenyérfát ábrázoló lapkádat képpel lefelé kell fordítanod.** A lefordított lapkákon lévő dolgokért nem jár pont a játék végén!

Ha lefordítottad a 3 majomkenyérfa lapkádat, a számlálás előlről kezdődik, azaz további 1 vagy 2 majomkenyérfa beépítése esetén nem történik semmi, de ha a bolygón ismét megjelenik a harmadik majomkenyérfa, ezt az újabb 3 lapkát is le kell fordítani.



A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az összes húzópakli elfogyott, és a játékosok felépítették a saját bolygójukat.

A játék végén összeszámoljátok, hogy a bolygótok négy sarkánál lévő 4 szereplő segítségével hány pontot szereztek. A pontokat leléphetitek korongjaitokkal a doboz hátoldalán lévő pontozó táblán. *Ha több azonos szereplőd van, az értük járó pontokat többször is megkapod.*

Ügyeljétek a vulkánokra!

A játékos, akinek bolygóján a játék végén a legtöbb vulkán magasodik, értékes pontokat veszít, még hozzá pontosan annyit, ahány vulkán van a bolygóján. *Ha a legtöbb vulkán tekintetében egyenlőség alakul ki, minden érintett játékostól le kell vonni annyi pontot, ahány vulkánja van.* Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, elnyeri a kis herceg elismerését, és megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az lesz a győztes, akinek bolygóján kevesebb vulkán van. Ha a vulkánok száma is egyenlő, az érintett játékosok osztoznak a győzelem örömeiben.

A szereplők



A hiú ember 4 pontot ad minden kígyóért.

A geográfus 1 pontot ad minden olyan bolygólapkáért, amin nincs vulkán.

A lefordított lapkák látható oldalai üresek, így minden lefordított lapkáért is jár a pont. A bolygó 4 sarkában lévő szereplőlapkáért nem jár pont.



A csillagász 2 pontot ad minden naplementéért.

A király 14 pontot ad, ha a bolygón pontosan 1 rózsza van, és 7 pontot, ha 2 rózsza. Bármely egyéb számú rózsza esetén 0 pont jár (tehát 0 vagy 2-nél több rózsza esetén nem jár pont).

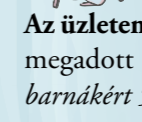


A lámpagyújtogató 1 pontot ad minden lámpáért.

A vadász 3 pontot ad a bolygón található minden állatfajtáért (róka, elefánt, kígyó és bárány). *A különböző színű bárányok egy állatfajnak számítanak, ezért csak egyszer jár értük a 3 pont.*



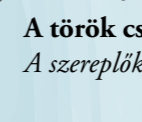
Az iszákos 3 pontot ad minden olyan lapkáért, amelyet a majomkenyérfa miatt meg kellett fordítani.



Az üzletember 2, 3 vagy 5 pontot ad minden, az adott lapkán megadott színű bárányért (*a fehérekért 2, a drappokért 3, a barnákért 5 pont jár*).



A kertész 7 pontot ad minden majomkenyérfaért. *(Ne feledjük, hogy 2-nél több majomkenyérfa senkinek nem lehet.)*



A török csillagász 1 pontot ad minden nagy csillagért. *A szereplők lapkáján látható nagy csillagokért is jár a pont.*



A kis herceg 3 pontot ad minden különböző színű bárányért (*fehér, drapp, barna – összesen tehát legfeljebb 9 pontot a bárányokért*), plusz 1 pontot minden dobozért.

Példa a pontozásra

Balázs a szereplőivel 14+12+12+7=45 pontot szerzett.

12
Róka, elefánt, kígyó és bárány

14
2 majomkenyérfa

12
6 fehér bárány

7
2 rózsza

Balázs szereplői ugyan több pontot szereztek neki, de az ő bolygóján van több vulkán, ezért ezek számát le kell vonnia az összegből. A végső pontszáma így $45 - 6 = 39$ pont. A játék győztese tehát Anca 41 ponttal.

Rejtett szereplős játékváltozat

Ebben a játékváltozatban a játékosok, amikor szereplőt kell választani, nem rakják ki az asztalra a választható lapkákat. Az aktuális Kezdőjátékos a kezébe veszi a lapkákat, kiválaszt titokban egyet, és képpel lefelé fordítva adja tovább a maradékot valaki másnak. A játékosok így a játék végéig nem tudhatják, hogy az ellenfeleikhez milyen szereplők tartoznak.

Anca a szereplőivel $9+9+13+10=41$ pontot szerzett.

9
9 bolygólapka, amin nincs vulkán

9
3 lefordított lapka

13
Fehér, drapp és barna bárány, továbbá 4 doboz

10
2 barna bárány

A 2 fős játék szabályai

2 játékos esetén a játék menete a következő: A fiatalabb játékos kezd – nevezzük őt A-nak, ellenfelét pedig B-nek.

1. A játékos választ egy paklit a 4 közül, és elvesz a tetejéről 3 lapkát.
2. Anélkül, hogy megmutatná B-nek, megnézi a húzott lapkákat. Választ kettőt, amit képpel felfelé az asztalra tesz, a harmadikat pedig képpel lefordítva helyezi melléjük.
3. B játékos elvesz egy lapkát a 3 közül (a lefordítottat is választhatja, de természetesen nem nézheti meg előtte).
4. Az A játékos elvesz egyet a maradék két lapka közül. A harmadikat képpel felfelé fordítva eldobjuk (visszatesszük a dobozba).

Ezután kezdődhet a következő kör: most a B játékos választja ki, melyik pakliból húzzon 3 lapkát, amelyek közül kettőt képpel felfelé, egyet képpel lefelé rak ki maga elé. Minden további kör előtt felcserélődik az A és B játékos szerepe, egészen addig, amíg el nem készülnek a bolygók.

A kis herceg

Az én kis bolygóm



1. Válassz egy lapkát!

2. Állítsd össze a bolygód!

3. Számold meg a pontjaid!



Szerzők: Antoine Bauza és Bruno Cathala
Illusztráció: Antoine de Saint-Exupéry
Tördelés: Ludonaute



A doboz tartalma: 80 lapka és 5 pontjelző



Le Petit Prince.com
Ludonaute.fr

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

MADE IN CHINA
Gyártó: Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr

Modellszám: 176054



3 770002 176146

LPP13HU1

Imortálja és forgalmazza: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30./b www.gemklub.hu