

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.

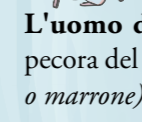


Il lampionario ottiene 1 punto per ogni lampione.

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...*



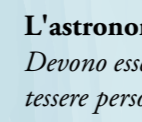
L'ubriacone ottiene 3 punti per ogni tessera coperta per effetto dei baobab.



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

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