

Przygotowanie

Potasujcie oddzielnie cztery poniższe stosy kafelków i połączcie zakryte na środku stołu.



W przypadku rozgrywki 4-osobowej, usuniecie po 4 kafelki z każdego stosu. W przypadku rozgrywki 2- i 3-osobowej, usuniecie po 8 kafelków z każdego stosu. Usunięte kafelki nie będą brały udziału w rozgrywce. Odlóżcie je na bok nie patrząc na ich treść. W przypadku gry 5-osobowej wszystkie kafelki biorą udział w grze.

Ot całe przygotowania!
Możecie rozpocząć rozgrywkę!

Zasady budowania planety

- Każda planeta składa się z 16 kafelków: 4 kafelki Wnętrza Planety, po 4 Krawędzie każdego z dwóch rodzajów i 4 Postacie. Ni mniej, ni więcej.
- Te kafelki są układane w kwadrat o wymiarach 4 x 4 tworząc rysunek okrągłej planety z 4 kafelkami Postaci jako narożnikami kwadratu (patrz: ilustracja punktowania).
- Planety mogą być budowane w dowolnej kolejności, np. podczas pierwszych 4 rund gracz może rozmieścić 4 narożne Postacie.
- Podczas budowania, poszczególne kafelki nie muszą łączyć się ze sobą i mogą między nimi powstawać wolne przestrzenie. Planeta i tak zostanie połączona w całość przed końcem gry.
- Gracz może posiadać więcej niż 1 Postać danego rodzaju.

Przebieg gry

Rozgrywka toczy się przez 16 rund. Graczem Rozpoczynającym zostaje najmłodszy z graczy.

1. Gracz Rozpoczynający wybiera jeden z czterech stosów i pobiera z niego tyle kafelków, ilu jest graczy, np. w grze 4-osobowej bierze 4 kafelki.
2. Gracz kładzie dobrane kafelki odkryte na środku stołu.
3. Następnie wybiera jeden z odkrytych kafelków i kładzie przed sobą rozpoczynając tym samym budowę swojej planety.
4. Teraz wyznacza innego gracza, który także wybiera jeden z odkrytych kafelków i kładzie przed sobą.
5. Ów gracz wyznacza kolejnego i gra toczy się w ten sposób do momentu, aż wszyscy gracze wezmą jeden z odkrytych kafelków.

Ostatni z graczy musi wziąć jedyny odkryty kafelek pozostały na stole. Aby zrekompensować mu tę niedogodność, zostaje on Graczem Rozpoczynającym w nowej rundzie, która toczy się począwszy od punktu 1. w taki sam sposób jak runda pierwsza.

Gra toczy się do czasu, aż wszyscy gracze zbudują przed sobą swoje planety złożone z 16 kafelków ułożonych w kwadrat o wymiarach 4 x 4 kafelki.

Strzeżcie się baobabów!

Niektóre kafelki ukazują baobaby, a zbyt wiele baobabów na planecie to nie najlepszy pomysł!

Jeśli na planecie gracza znajdują się 1 lub 2 baobaby, to wszystko jest jeszcze w porządku. Jednakże, po umieszczeniu na planecie **trzeciego baobabu, wszystkie trzy kafelki ukazujące baobaby muszą zostać zakryte**. Obiekty na tych kafelkach nie przyniosą graczowi żadnych punktów na koniec gry!

Jeśli gracz ponownie uzbiera na swojej planecie 3 odkryte baobaby, to te 3 kafelki także będą musiały zostać zakryte.

Strzeżcie się wulkanów!

Gracz posiadający na koniec gry na swojej planecie najwięcej wulkanów zostaje ukarany: traci tyle punktów, ile wulkanów znajduje się na jego planecie. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują karę utraty punktów.

Gracz, który zebrał w sumie najwięcej punktów otrzymuje gratulacje od samego Małego Księcia i zostaje zwycięzcą gry. W przypadku remisu, wygrywa gracz z mniejszą liczbą wulkanów. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

Koniec gry

Gra dobiega końca, gdy wszyscy gracze wybudują swoje planety.

Teraz, każdy gracz podlicza punkty, jakie zdobył dzięki czterem Postaciom zebranych wokół jego planety. (W celu podliczenia punktów gracze mogą użyć toru punktacji znajdującego się na tyle pudełka).

Jeśli gracz posiada więcej niż jedną Postać danego rodzaju, każda z nich punktuje.

Postacie



Próżny zdobywa 4 punkty za każdą żmiję.

Geograf zdobywa 1 punkt za każdy kafelek planety bez wulkanu.

Kafelki zakryte poprzez działanie baobabów uznaje się za kafelki bez wulkanów. Geograf nie punktuje kafelków Postaci.



Astronom zdobywa 2 punkty za każdy zachód słońca.

Król zdobywa 14 punktów, jeśli na planecie znajduje się tylko 1 róża; 7 punktów - jeśli znajdują się 2 róże i zero punktów w przypadku 3 lub więcej róż.



Latarnik zdobywa 1 punkt za każdą latarnię.

Myśliwy zdobywa 3 punkty za każdy gatunek zwierząt obecny na planecie (słonie, lisy, żmije i owce).

Posiadanie jednego z 3 rodzajów owcy wystarczy, aby zdobyć 3 punkty za gatunek owiec.



Pijak zdobywa 3 punkty za każdy kafelek zakryty w wyniku działania baobabów.

Bankier zdobywa 2, 3 lub 5 punktów za każdą sztukę owcy w kolorze wskazanym na kafelku Bankiera (biała, szara, brązowa).



Ogrodnik zdobywa 7 punktów za każdy baobab. (Zauważcie, że na planecie mogą się znajdować co najwyżej 2 baobaby).

Turecki Astronom zdobywa 1 punkt za każdą wielką gwiazdę. Gracz zdobywa punkty za wszystkie wielkie gwiazdy, nawet te znajdujące się na kafelkach Postaci.



Mały Książę zdobywa 3 punkty za każdy rodzaj owcy (białe, szare i brązowe) i 1 punkt za każde pudełko.



Przykład punktowania

Piotr zdobył $14+12+12+7 = 45$ punktów.

12
żmija, słoń, owca i lis

14
2 baobaby

12
6 białych owiec

7
2 róże

Piotr zdobył 45 punktów, ale jego planeta posiada najwięcej wulkanów (6), więc jego wynik końcowy to $45-6=39$ punktów. Tym samym, to Krzysztof wygrał grę!

Wariant ukrytych Postaci

Kiedy gracz zabiera ze stołu kafelki Postaci, trzyma jego treść w tajemnicy przed innymi graczami (w przeciwieństwie do innych kafelków tworzących planetę). Gracze nie mają więc stałej kontroli nad Postaciami swoich przeciwników.

Krzysztof zdobył $9+9+13+10 = 41$ punktów.

9
9 kafelków bez wulkanów

9
3 zakryte kafelki

13
białe, szare i brązowe owce oraz 4 pudełka

10
2 brązowe owce

Zasady dla 2 graczy

Rozgrywka 2-osobowa toczy się wedle następujących reguł: Młodszy z graczy rozpoczyna rozgrywkę i staje się graczem A.

1. Gracz A wybiera jeden z 4 stosów kafelków i pobiera 3 kafelki.
2. Ogląda je w sekrecie, po czym 2 z tych kafelków odkrywa i kładzie na środku stołu, a trzeci kafelek kładzie obok nich zakryty.
3. Gracz B wybiera jeden z leżących kafelków (może wybrać zakryty kafelek, ale nie może wcześniej obejrzeć jego treści).
4. Następnie gracz A wybiera jeden z pozostałych 2 kafelków. Ostatni kafelek zostaje odrzucony (odkryty).

Rozpoczyna się kolejna runda. Gracz B wybiera stos, bierze i ogląda 3 kafelki, kładzie na stole 2 odkryte kafelki i jeden zakryty. Gra toczy się w ten sposób do momentu, aż gracze ukończą budowę swoich planet.

Mały Książę

Stwórz mi planetę



1. Wybieraj kafelki

2. Zbuduj planetę

3. Podlicz jej wartość



Autorzy: Antoine Bauza & Bruno Cathala
Oprawa graficzna: Antoine de Saint-Exupéry
Układ graficzny: Ludonaute



Gra zawiera 80 kafelków i 5 znaczników.



LePetitPrince.com
Ludonaute.fr

Ostrzeżenie!
Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy.

LPP™ © Succession A. de Saint-Exupéry 2013

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



3 770002 176078

LPP12P01

Autorzy przegną podziękować: Françoise Sengissen, Mikael Bach, Michaël Berrand, Frédéric Vuillet oraz Émilie Pautrot.