The Little Prince

Rising to the Stars

Fylgið slóð litlu stúlkunnar þegar hún fer að hitta litla prinsinn, fljúgandi á ykkar eigin tvíþekju! Töfrandi ferðalag bíður ykkar, nýir vinir og óvæntar uppákomuren sýnið aðgát því gildrur geta leynst víða…

Innihald spilsins

8 leiðarhlutar (3 tengireitir, 3 leiðarborð, hús afa og pláneta litla prinsins)

5 spjöld með pappírsflugvélum
18 söguspjöld
12 sjónaukaskífur

36 stjörnuskífur
12 afaspil

Fyrir hvern leikmann:
8 refaspjöld
1 flugvél
1 flugmannshjálmur

Undirbúningur

Setjið saman spilaborðið með því að púsla saman leiðarhlutunum átta.

Hlutana má setja saman í hvaða röð sem er og snúa þeim á hvorn veginn sem er. Þannig er hægt að breyta leiðinni í hvert sinn sem spilað er.

Leiðin samanstendur af 27 skýjareitum (auk upphafs- og lokareits). Sum skýin eru auð, á öðrum eru stjörnur, fugl eða jafnvel sjónauki. Myndin á skýinu stendur fyrir það sem leikmaðurinn þarf að gera ef flugvélin hans lendir þar.

Hver leikmaður velur sér lit og tekur upp refaspilin átta ásamt flugmannshjálmi í þeim lit. Á spilunum eru tölur frá 1 upp í 5 (1x1, 2x2, 2x3, 2x4, 1x5).

Hver leikmaður tekur eina stjörnuskífu og flugmannshjálm í sínum lit.

Setjið stjörnuskífurnar saman í hrúgu.

Takið afaspilin 12 og stokkið þau. Leggið spilin á hvolf í bunka við hlið spilaborðsins.

Stokkið allar sjónaukaskífurnar 12 (sjónaukinn á að snúa upp) og setjið þær við hlið hússins hans afa. Þær ættu allar að sýna sömu stóru myndina af sjónauka.

Staflið því næst flugvélum allra leikmanna af handahófi á upphafsreitinn (húsið hans afa).

Stokkið söguspjöldin 18. Leggið 6 söguspjöld við hvern tengireit þannig að fjögur snúi upp við breiðari enda hans en tvö séu á hvolfi við þann mjórri. Þannig verða til þrjár raðir með sex spjöldum í hverri.

Raðið pappírsflugvélaspjöldunum 5 í kringum plánetu litla prinsins.

Undirbúningur

Markmið spilsins er að ná sem flestum stjörnum áður en spilinu lýkur.

Gangur spilsins

Leikmenn skiptast ekki á að gera í fyrirfram ákveðinni röð heldur fer það eftir staðsetningu flugvélanna á skýjaleiðinni hver gerir næst. Sá á leik sem á öftustu flugvélina, þ.e. næst byrjunarreitnum.

Ef fleiri en ein flugvél reka lestina á flugmaður flugvélarinnar sem er efst í staflanum leik.

Þannig gera leikmenn í byrjun spilsins í þeirri röð sem flugvélarnar þeirra liggja, sú efsta fyrst.

Hvað gerir sá sem á leik?

Sá sem á leik velur eitt af spilunum sem hann er með á hendi og setur það út fyrir framan sig.

Hann leggur flugmannshjálminn sinn ofan á það því hann má ekki spila þessu spili aftur.

Síðan færir hann flugvélina sína eftir skýjaleiðinni skv. tölunni á spilinu – minnst um EITT ský en MEST sem nemur tölunni sem fram kemur á spilinu. Meðan á spilinu stendur má spila út hvaða spili sem er af hendi Í HVAÐA LIT SEM ER.

Lituðu hjálmarnir á spilunum skipta bara máli í upphafi þegar gefið er.

Í dæminu hér að neðan á flugmaður bleiku flugvélarinnar að byrja, síðan á flugmaður þeirrar gulu leik og loks flugmaður þeirrar grænu.

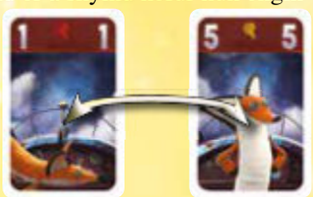
Í þessari stöðu á flugmaður grænu vélarinnar leik.

Flugmaður rauðu flugvélarinnar spilar út spili með tölunni 4. Hann ræður hvort hann færir flugvél sína um 1, 2, 3 eða 4 skýjareiti.

Tveir möguleikar:

1. Flugvél lendir á skýi ÞAR SEM ENGIN FLUGVÉL ER FYRIR. Ef mynd er á skýinu, gerir flugmaðurinn sem hún segir til um (sjá síðustu blaðsíðu).

2. Flugvél lendir á skýi með fleiri flugvélum. Flugmaðurinn setur sína efst í staflann. Ef mynd er á skýinu hefur hún engin áhrif á hann. Hann dregur síðan spil af hendi þess sem á flugvélina fyrir neðan hann í staflanum. Síðan velur hann spil til að láta viðkomandi fá til baka (það má vera spilið sem hann var að fá).



Ath. Ef annar leikmannanna á engin spil eftir á hendi er ekki skipst á spilum.

Hvað gerist þegar farið er yfir tengireitina ?

Á leiðinni eru þrír tengireitir.

Í hvert sinn sem flugvél leikmanns fer yfir einn af þessum tengireitum verður viðkomandi ÞEGAR Í STAÐ að velja sér eitt af söguspjöldunum við reitinn.

Hann má taka söguspjald þar sem stjörnurnar sjást á framhliðinni eða söguspjald þar sem stjörnurnar sjást ekki (en það má ekki kíkja á það áður).

Hann leggur síðan söguspjaldið sem hann valdi fyrir framan sig þannig að stjörnurnar snúi upp.

Hvað gerist á plánetu litla prinsins?

Fyrsti leikmaðurinn sem nær til plánetu litla prinsins fær pappírsflugvélina með 6 stjörnum. Næsti leikmaður sem nær þangað fær þá af pappírsflugvélunum sem eftir eru, sem er með flestum stjörnum. Allir leikmenn sem ná til plánetu litla prinsins fá pappírsflugvél nema sjötti leikmaðurinn ef sex spila.

Þegar flugvél leikmanns hefur náð til plánetu litla prinsins verður hann að kasta öllum spilum sem hann er enn með á hendi.

Sigurvegarinn

Spilinu lýkur þegar enginn leikmanna er lengur með spil á hendi.

Hver leikmaður leggur þá saman allar stjörnuskífurnar sem hann fékk í spilinu, fjölda stjarna á söguspjöldunum sínum og á pappírsflugvélinni, sem hann kann að hafa fengið við að ná til plánetu litla prinsins. Sá sigrar sem náð hefur flestum stjörnum! Ef tveir eða fleiri eru með jafnmargar stjörnur vinnur sá sem er með flestar stjörnur á pappírsflugvélinni sinni.

Hann má taka söguspjald þar sem stjörnurnar sjást á framhliðinni eða söguspjald þar sem stjörnurnar sjást ekki (en það má ekki kíkja á það áður). Hann leggur síðan söguspjaldið sem hann valdi fyrir framan sig þannig að stjörnurnar snúi upp.

Fjöldi söguspjalda af hverri gerð:

Takist leikmanni að sameina báðar sögurnar, söguna um refinn og söguna um litla prinsinn, gefa þessar sögur saman 8 stjörnur (2 + 6) í stað 2 stjarna.

Flugmaður rauðu flugvélarinnar er með spjöldin og skífurnar sem sýnd eru hér að neðan og fær 22 stig.

11 stjörnur: 3 + 1 + 1+ 6 + *+ 4 stjörnur* *+ 7 tjörnur*

Hvað gerist þegar spilin eru búin?

Ef leikmaður á engin spil eftir á hendi þegar hann á leik má hann annað hvort:

- kasta einu af söguspjöldunum sínum og færa flugvélina sína um allt að 5 skýjareiti áfram, EÐA
- taka flugvélina sína af skýjaleiðinni. Það þarf ekki endilega að þýða að hann tapi! En hann þarf að bíða til loka spilsins með að bera saman stigin sín við stig hinna flugmannanna.

Skýjareitirnir fjórir

Auð ský hafa engin áhrif: ekkert gerist þegar flugvél lendir þar.

Stjörnur

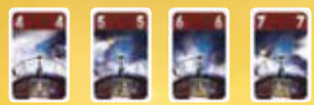
Teljið stjörnurnar á skýinu og takið jafnmargar stjörnuskífur úr hrúgunni við hliðspilaborðsins. Setjið þær fyrir frama ykkur, þær gefa stig.

Fuglar

Takið efsta spilið úr afaspilabunkanum upp á hendi.

Afaspilin

Í afaspilabunkanum eru spil með tölunum 4, 5, 6 og 7 auk tveggja eftirfarandi sérspila:



Þú velur:
· annað hvort að færa vélina þína á næsta fuglaský þar sem engin flugvél er fyrir EÐA

· þú færir flugvélina þína fram um þrjá eða færri skýjareiti.

Færðu þig fremst! Settu flugvélina þína á skýið fyrir aftan flugvélina sem er fremst á skýjaleiðinni.
Ef ein eða fleiri flugvélar hafa þegar náð á leiðarenda færðu þá flugvélina þína beint á plánetu litla prinsins.

Sjónaukarnir

Snúðu við einu af sjónaukaspjöldunum við hlið hússins hans afa og gerðu það sem á því stendur.

Það eru þrjár tegundir af sjónaukaspjöldum:

Teljið stjörnurnar á spjaldinu og takið jafnmargar stjörnuskífur úr hrúgunni (2 eða 3).

Þú tapar jafnmörgum stjörnuskífum og sjást á sjónaukaspjaldinu (1 eða 2 stjörnum). Kastið stjörnunum í hrúguna. Ef þú átt engar stjörnuskífur hefur spjaldið engin áhrif.

Steldu 2 stjörnum frá einum flugmanni eða einni stjörnu frá tveimur mismunandi flugmönnum að eigin vali.

Steldu stjörnu frá flugmanni að eigin vali.

Ef enginn af mótspilurunum á stjörnuskífur fyrir framan sig hafa þessi tvö sjónaukaspjöld engin áhrif.

Mikilvægt!

• Ef flugvél leikmanns er enn aftast í röðinni þegar hann hefur lokið við að gera, má hann gera strax aftur.

• Munið að það má alltaf færa flugvélina áfram um færri reiti en segir á spilinu sem sett er út. Það verður þó alltaf að færa um a.m.k. 1 reit.

• Varúð! Leikmenn fá ekki nógu mörg spil á hendi í byrjun til að komast til plánetu litla prinsins. Til að komast eins langt og kostur er þarf að reyna að fá fleiri spil með því að lenda á fuglaskýjunum.

• Skýjareitirnir eru einu reitirnir á leiðinni. Tengireitirnir teljast ekki með. Flugvél getur aldrei numið staðar á þeim.

•Leikmaður sem fær tvö söguspjöld, með litla prinsinum annars vegar og refnum hins vegar, fær 8 stjörnur í stað 2 stjarna.

Útgefandi:
Ludonaute
11 A rue des pivette
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

Spilavinir

Ludonaute

ASMODEE

Spila hönnuðir: **Antonie Bauza & Bruno Cathala**