

# Malý Princ

## CESTA KE HVĚZDÁM

Poletíš s malou holčičkou na palubě dvouplošníku na její cestě za Malým princem. Čeká na tebe nevšední cesta, na které potkáš přátele, ale také tě čekají nástrahy. Bud' ve střehu!

## Obsah hry

8 dílů cesty (3 spojovací díly,  
3 desky cesty, dědečkův dům, planeta  
Malého prince)  
5 žetonů papírových vlaštovek  
18 dílků příběhu  
12 žetonů dalekohledu

36 žetonů hvězd  
12 karet dědečka  
Pro každého z hráčů:  
8 karet lišky  
1 letadlo  
1 letecká přilba

## Příprava hry

Vytvořte hrací desku spojením 8 dílů cesty.

Pořadí, v jakém jdou díly po sobě, si určujete vy, stejně tak jako jejich strany. Pokaždé tak můžete hrát s jinou cestou.

Cesta, po které se budete ubírat, se skládá ze 27 políček mraků (a k tomu ze startovního a koncového políčka). Některé mraky jsou prázdné, některé obsahují hvězdu, ptáka či dalekohled. Podle toho, co vám ukáže mrak, můžete mít po přiletu různé akce.

Vytvořte hromádku  
ze žetonů hvězd.



Zamíchejte 12 karet dědečka  
a dejte je lícem dolů poblíž  
hrací desky.



Důkladně zamíchejte všech  
12 žetonů dalekohledu  
(stranou s dalekohledem  
nahoru) a položte je  
vedle dědečkova domu.  
Každý ze žetonů musí  
zobrazovat stejný obrázek  
velkého dalekohledu.



Vytvořte náhodně sloupec  
z letadel všech hráčů na  
startovním políčku cesty  
(v dědečkově domě).



Každý hráč si vybere barvu a vezme si k sobě sadu osmi karet lišky s leteckou přilbou v příslušné barvě. Karty jsou očíslované od 1 do 5 (1x1, 2x2, 2x3, 2x4, 1x5).



Každý hráč si také vezme leteckou přilbu ve své barvě a jeden žeton hvězdy.

Zamíchejte 18 dílků příběhu.  
Ke každému spojovacímu dílu  
cesty jich dejte šest. Čtyři umístěte  
lícem nahoru k širším stranám a  
dva lícem dolů k užším stranám  
spojovacích dílů. Budete tak mít  
tři sady po šesti dílcích příběhu.



Rozmístěte pět žetonů papírových  
vlaštovek okolo planety  
Malého prince.

## Cíl hry

Cílem je být na konci hry letcem s nejvíce hvězdami.



## Jak se hra hraje?

Pořadí hráčů ve hře není pevně dané a neměnné, ale odvíjí se od pozice jejich letadel na cestě. Na tahu je vždy hráč, jehož letadlo je nejvíce vzadu, tedy nejbližší startovnímu políčku.

Pokud je na políčku nejvíce vzadu více hráčů, hraje hráč, jehož letadlo je na vršku sloupce.

Například na začátku hry hráči táhnou v pořadí od nejsvrchnějšího letadla až po to spodní.

Na obrázku dole je na tahu růžový letec, po něm jede žlutý a pak zelený letec.



V této situaci je na tahu zelený letec.

## Co můžete udělat během svého tahu?

Vyberte si jednu z karet ve své ruce a zahrajte ji před sebe. Umístěte ji pod svou leteckou přílbu, což znamená, že už ji nesmíte znovu zahrát.

**Poté posuňte své letadlo dopředu po cestě mraků, podle čísla uvedeného na kartě – musíte se posunout alespoň O JEDNO políčko a NEJVÝŠE se můžete posunout o číslo uvedené na zahrané kartě. O kolik se přesně pohnete, si volíte sami.**

V průběhu hry může hráč zahrát kartu JAKÉKOLIV BARVY. Barevné přílby na nich slouží jen pro přípravu hry.



Červený letec zahrál kartu s číslem 4. Může se pohnout o 1, 2, 3 či 4 políčka, dle své volby.



## Dvě možnosti přeletu:



1. Letadlo hráče doletí na mrak a **STOJÍ TAM SAMO**. V tom případě vyhodnoťte efekt mraku (viz poslední strana).

2. Letadlo hráče doletí na mrak, kde už jsou jiná letadla. Dejte letadlo na vršek sloupce. Mrak nemá žádný efekt. Poté si náhodně vezměte kartu z ruky hráče, který na mrak dorazil přímo před vámi. Následně stejnému hráči jednu kartu dle svého výběru vraťte (může to být i právě sebraná karta).



*Poznámka: Pokud letec, co dorazil před vámi, již nemá žádnou kartu v ruce, tak si žádnou kartu neberete a ani mu žádnou kartu nedáváte.*

## Co se stane při přeletu spojovacích dílů?

Hrací deska obsahuje tři spojovací díly.

Pokaždé, když vaše letadlo letí přes spojovací díl, musíte si IHNED vzít jeden dílek příběhu, který u něj leží.



Můžete si vybrat dílek lícem nahoru, kde jsou vidět hvězdy, i lícem dolů, kde jsou skryté (na ten se ale nesmíte předem podívat).

Dílek příběhu si umístíte před sebe, hvězdami nahoru.

### Počet dílků příběhu každého druhu



Pokud se vám podaří zkombinovat dílek s Malým princem a s liškou, dostanete 6 bonusových bodů, takže dohromady 8 hvězd (2+6), místo 2 hvězd.



### Co když hráčům dojdou karty?

Pokud hráč, který je na tahu, nemá v ruce kartu, kterou by zahrál, tak může:

- Zahodit jeden dílek příběhu a posunout se s letadlem až o pět políček dopředu; nebo
- Odstranit své letadlo z cesty. To nutně neznamená, že prohrál! Bude ale muset počkat do konce hry, aby si porovnal skóre s ostatními letci.

## Co dělat na planetě Malého prince?

První hráč, který doletí na planetu Malého prince, si vezme papírovou vlačovku se 6 hvězdami. Další hráči, kteří na planetu dorazí, si vždy vezmou ze zbývajících vlačovek tu s nejvíce hvězdami. Pokud hrajete v šesti hráčích, na posledního se nedostane.

Když hráč dorazí na planetu Malého prince, musí zahodit všechny karty, které mu ještě zbyly.



### A kdo vyhraje?

Hra končí ve chvíli, kdy už žádný z hráčů nemá v ruce karty.

Hráči si sečtou všechny žetony hvězd, které ve hře získali. K tomu dodají počet hvězd z dílků příběhu a z papírové vlačovky, pokud doletěli až na planetu Malého prince. Hráč s nejvíce hvězdami je vítěz. V případě remízy vítězí ten hráč, který má nejvíce hvězd na vlačovce, kterou získal.

S dílky a žetony, které získal, má červený letec 22 bodů.



11 hvězd: 3+1+1+6

+



4 hvězdy

+



7 hvězd

## Čtyři druhy políček mraků

Tyto mraky nemají žádný efekt. Když na ně letadlo dorazí, nic se nestane.

### Hvězdy

Vezměte si ze zásoby tolik žetonů hvězd, kolik jich na mraku je, a dejte si je před sebe. Představují vítězné body.



### Ptáci

Vezměte si do ruky svrchní kartu z balíčku karet dědečka.



### Karty dědečka

Balíček karet dědečka se skládá z karet s hodnotami 4, 5, 6 a 7. Kromě toho jsou v něm dvě zvláštní karty:



Můžete si vybrat:

- Buď posunete své letadlo dál po cestě na první mrak s ptákem, na kterém není letadlo; nebo
- Posunete své letadlo až o tři políčka.



Jděte na první místo, tedy přesně jedno políčko před letadlo hráče, který byl doposud nejvíce vpředu.

Pokud jedno či více letadel již dokončila cestu, tak posuňte své letadlo přímo na planetu Malého prince.

### Dalekohledy

Hráč otočí jeden z dalekohledů ležících u dědečkova domu a ihned využije jeho efekt:



### Ve hře jsou tři druhy žetonů dalekohledu:



Vezměte si ze zásoby tolik žetonů hvězd, kolik ukazuje žeton dalekohledu (2 nebo 3).



Zahodte zpět do zásoby tolik žetonů hvězd, kolik ukazuje dalekohled (1 nebo 2). Pokud před sebou žádné žetony hvězd nemáte, nic se nestane.



Seberte jinému letci 2 žetony hvězd, nebo dvěma letcům po jednom žetonu.



Seberte žeton hvězdy jinému libovolnému letci.

Pokud před sebou žádný hráč nemá žeton hvězdy, nemají tyto dalekohledy žádný efekt.

## Na tohle nezapomeňte!

- Hrajete ihned znovu, pokud je po vašem tahu vaše letadlo pořád nejvíce vzadu na cestě.
- Můžete se pohnout o méně políček, než ukazuje karta, kterou hrajete. Vždy se ale musíte pohnout alespoň o jedno políčko.
- Pozor! Karty v zahajovací ruce hráče nestačí na to, aby se hráč dostal až na planetu Malého prince. Je proto dobré zastavovat se na mracích s ptáky, které vám umožní vzít si nové karty.
- Mraky jsou jediná políčka na cestě. Spojovací díly se při pohybu nepočítají a není možné se na nich ani zastavit.
- Hráč, kterému se podaří získat Malého prince i lišku, získá 8 hvězd místo 2.

### Vydavatel: Ludonaute

11 A rue des pivettes  
13800 Istres France  
www.ludonaute.fr



### Distribuce v ČR a SR: REXhry

REXport, s. r. o.  
Údolní 42  
Brno 602 00  
www.rexhry.cz  
obchod@rexhry.cz



Autoři: **Antoine Bauza & Bruno Cathala**

Hlavní ilustrátor: **Ian Parovel**

Další ilustrace: **Maëva Da Silva & Christine Deschamps**

Český překlad: **Martin „Aneken“ Hrabálek, Jiří „Morthé“ Tomášek a Eliška „Elissa“ Pospíšilová**

© 2015 LPPTV Little Princess - On Entertainment  
- Orange Studio - M6 Films

Zkuste také naši další hru!

# Malý princ

Udělej mi planetu!

www.rexhry.cz



LPP™ © SOGEX 2015