

# Der kleine Prinz

MAN SIEHT NUR MIT DEM HERZEN GUT.  
DAS WESENTLICHE IST FÜR DIE AUGEN UNSICHTBAR.

Vielschichtiges Gesellschaftsspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren



## Spielidee

„Zähme mich“, sagte der Fuchs zum kleinen Prinzen. „Was heißt zähmen?“, fragte der kleine Prinz? „Zähmen bedeutet, sich vertraut machen“, antwortete der Fuchs. Ganz im Sinne der poetischen Gedankenwelt Saint-Exuperys machen sich in diesem Spiel die Teilnehmer einander vertraut. Erraten Sie die stillen Wünsche Ihrer Mitspieler? Haben Sie die Phantasie hinter die offensichtlichen Dinge zu sehen? Können Sie das Lieblingsversteck Ihrer Kindheit zeichnen? - Durch die Erfüllung der verschiedenen Aufgaben reist der kleine Prinz von Planet zu Planet und als Belohnung dürfen die Spieler Sterne an den Himmel setzen.

## Spielziel

Wenn der kleine Prinz und der Fuchs auf der Erde zusammentreffen, gewinnt der Spieler, der die meisten Sterne an den Himmel bringen konnte. Erreicht der kleine Prinz ausnahmsweise den Fuchs nicht, weil dieser in seinem Bau verschwunden ist, verlieren alle Spieler, da sie es nicht geschafft haben, den Fuchs zu zähmen.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 x 55 Aufgabenkarten
- 30 Bewertungskärtchen
- 150 Sterne
- 1 Block
- 6 Bleistifte
- 1 Fuchs zum Aufstellen
- 1 Kleiner Prinz zum Aufstellen
- 1 Sanduhr

EINEM PLANETEN, DER KAUM GRÖßER WAR, ALS ER SELBST, UND ER

DAS SPIEL

# Der kleine Prinz

„MAN SIEHT NUR MIT DEM HERZEN GUT“



NACH DEM BUCH VON  
ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

ES WAR EINMAL EIN KLEINER PRINZ, DER WOHNTE AUF

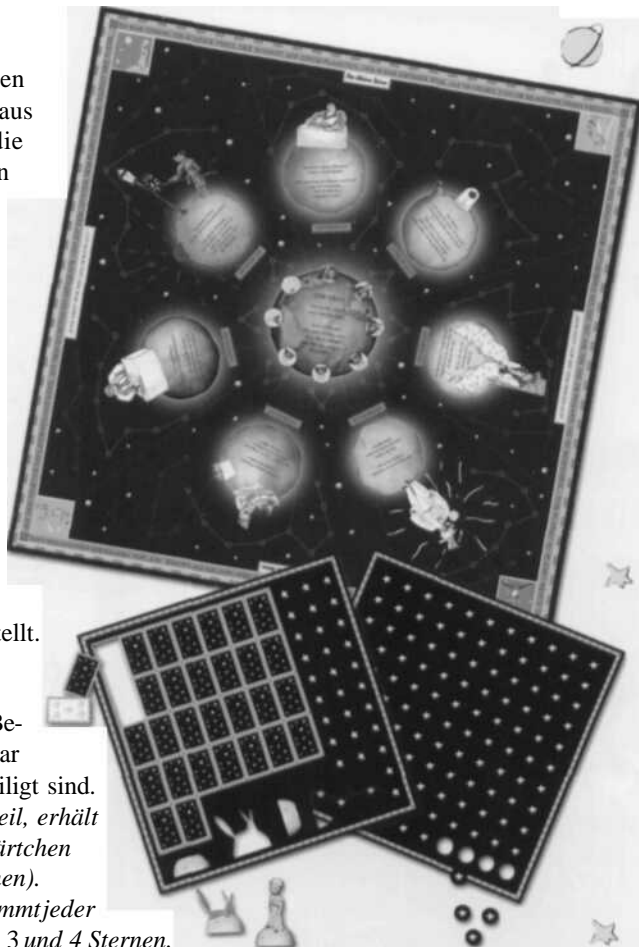
BRAUCHTE EINEN FREUND... ER BEFAND SICH IN DER REGION DER

KOSMOS®

ASTEROIDEN 325, 326, 327, 328, 329, 330. ER BEGANN, SIE ZU BESUCHEN...

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Kartenteile vorsichtig aus ihren Rahmen gelöst und die beiden Spielfiguren mit den zugehörigen Halterungen kreuzförmig zusammengesteckt werden.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Der Kleine Prinz wird auf seinen hellblauen Heimatplaneten „Asteroid B612“ gestellt.
- Der Fuchs wird auf sein Startfeld auf der Erde gestellt, direkt unterhalb des Asteroiden 330, dem Planeten des Geographen.
- Die Sanduhr wird bereitgestellt.
- Jeder Spieler erhält 1 Stift und 1 Zettel.
- Jeder Spieler erhält seine Bewertungskärtchen, und zwar eine weniger als Spieler beteiligt sind.  
*Beispiel: Nehmen 4 Spieler teil, erhält jeder Spieler 3 Bewertungskärtchen (je eins mit 1, 2 und 3 Sternen).  
Nehmen 5 Spieler teil, bekommt jeder Bewertungskärtchen mit 1, 2, 3 und 4 Sternen.*
- Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl von Sternen, die er vor sich hinlegt: bei 3 Spielern 40 Sterne, bei 4 Spielern 35 Sterne, bei 5 Spielern 30 Sterne, bei 6 Spielern 25 Sterne.
- Verbleibende Sterne und Bewertungskärtchen werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Die Aufgabenkarten werden nach ihren vier Rückseiten getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält von jedem Stapel jeweils 2 Karten verdeckt zugeteilt, so dass jeder 8 Karten erhält, die er sich anschaut. Die verbliebenen Karten werden mit ihren vier Stapeln neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der älteste Spieler beginnt.



## 2

## Spielablauf

Das Ausspielen der Aufgabenkarten Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wählt aus seinen Karten eine Karte aus, die er spielen möchte. Diese Aufgabe muss nun von allen Spielern ausgeführt werden. Wenn die Aufgabe erfolgreich gelöst wurde, dürfen zur Belohnung Sterne auf den Spielplan gelegt werden. Diese Sterne werden immer auf die runden Sternfelder an dem Ort des Kleinen Prinzen gelegt, an dem er sich gerade befindet, d. h. auf die Felder um den jeweiligen Planeten bzw. über die Fuchsfelder auf der Erde.

*Hinweis: Es gibt weiße und hellblaue Sternfelder. Nur bei 5 und 6 Spielern »-erden alle Felder benutzt. Spielen 3 oder 4 Spieler, werden nur die weißen Felder mit Sternen belegt.*

### Die Reise des Kleinen Prinzen

Immer wenn am Ort des Kleinen Prinzen alle Sternfelder besetzt sind, wird der Kleine Prinz im Uhrzeigersinn einen Planeten weitergesetzt. Nach Asteroid 330 wird er auf das Fuchsfeld direkt darunter gesetzt. Danach zieht er auf der Erde weiter.

## Der Kartentausch

Immer dann, wenn der Kleine Prinz zum nächsten Planeten bzw. auf der Erde ein Lauffeld weitergereist ist, darf, angefangen bei dem Spieler, der den letzten Stern gesetzt hat, jeder eine beliebige seiner Karten gegen eine Karte der gleichen Kartenart austauschen. Er legt die Karte, die ihm nicht gefällt, unter den entsprechenden Kartenstapel und nimmt dafür die oberste Karte dieses Stapels auf die Hand.

*Hinweis: Sollten einmal alle 8 Karten eines Spielers aufgebraucht sein, bekommt er nieder 5 neue Kulturen.*

## Die vier Aufgabenarten

### - Erkläre mir ... \_\_\_\_\_

Auf diesen Karten sind einfache Strichzeichnungen zu sehen. Spielt jemand eine solche Karte aus, wird sie offen auf den Spielplan gelegt und die Sanduhr umgedreht. Bis zum Ablauf der **Sanduhrzeit** müssen sich nun alle Spieler eine passende Erklärung für die Zeichnung ausdenken und auf ihren Zettel schreiben oder malen -je origineller, lustiger oder kurioser umso besser.

Man kann einen Untertitel oder eine Überschrift zu dem Bild aufschreiben. Man kann aber auch mit einer Zeichnung erklären, was auf dem Bild zu sehen ist, indem man z. B. die Zeichnung abmalt und mit Strichen ergänzt, so dass ein neues Gesamtbild entsteht, in dem die alte Zeichnung enthalten ist. Wichtig ist nur, dass man irgendwie zu erklären versucht, was auf diesem Bild zu sehen ist. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Beispiel: Mögliche Erklärungen:



a) Raumschiff Enterprise nach einer Kollision mit einem Klingonenkreuzer

b) Eine avantgardistische Schreibtischlampe

c) Anhängerkupplung für einen Wohnwagen



d) *mit etwas Phantasie kann man aber auch diese Zeichnung einfach abmalen und links noch einmal die Kreise wiederholen. Noch ein paar Striche und schon hat man eine gemüthlich dreinblickende Eule.*

Nach Ablauf der Sanduhrzeit präsentieren alle Spieler der Reihe nach ihre Ergebnisse, angefangen bei demjenigen, der die Karte gespielt hat. Danach bewerten sich die Spieler gegenseitig. Jeder Spieler überlegt sich, welche kreative Leistung der Mitspieler ihm am besten, am zweitbesten usw. gefallen hat. Dann legt man auf den Zettel jedes Mitspielers verdeckt eines seiner Bewertungskärtchen. Auch wenn das manchmal gar nicht so leicht ist, muss man sich doch entscheiden und alle seine Kartellen auf die Mitspieler verteilen.  
*Beispiel: Bei 5 Spielern hat jeder Spieler Bewertungskärtchen mit 1, 2, 3 und 4 Sternen zur Verfügung, Dem Spieler, dessen Idee einem am besten gefallen hat, gibt man verdeckt das 4-Sterne Kärtchen, dem zweitbesten das 3-Sterne-Kärtchen usw.*

Wurden alle Bewertungskärtchen verteilt, mischen die Spieler ihre erhaltenen Kärtchen. So bleibt geheim, von wem man welches Kärtchen bekommen hat. Dann deckt jeder Spieler die auf seinem Zettel liegenden Kärtchen auf und zählt die abgebildeten Sterne zusammen, die er bekommen hat.

Wer die meisten Sterne auf seinen Kärtchen hat, darf 3 Sterne auf den Spielplan setzen. Der Spieler mit den zweitmeisten Sternabbildungen darf 2 Sterne setzen, der Drittplatzierte noch 1 Stern. Haben zwei Spieler Bewertungskärtchen mit gleich vielen abgebildeten Sternen erhalten, dürfen beide die gleiche Anzahl Sterne an den Himmel legen.

Die Bewertungskärtchen werden anschließend eingesammelt und wieder so an die Spieler verteilt, dass jeder wieder seinen vollen Satz hat, also z. B. bei 5 Spielern die Kärtchen mit 1 bis 4 Sternen.



## Zeichne mir ...

Wer diese Karte ausspielt, liest den Mitspielern zunächst vor, was er zeichnen soll (z. B. „Zeichne mir einen Gegenstand aus deinem Kinderzimmer, an den du dich gut erinnerst!“). Dann nimmt er Stift und Zettel, dreht die Sanduhr um und versucht nun, die Aufgabe nur mit einer Zeichnung zu erfüllen. (Hatte er in seiner Kindheit z. B. ein Poster von den Beatles, dann versucht er dieses Motiv zu zeichnen.) Die Mitspieler versuchen nun zu erraten, was der Spieler da gerade zeichnet und rufen ihre Vorschläge in den Raum. Der zeichnende Spieler darf nur mit Ja, Nein, Nicken, Kopfschütteln, Schweigen usw. zeigen, ob die Mitspieler richtig liegen oder nicht. Er darf aber etwas helfen: Wurde z. B. „Poster“ schon erraten, so kann er sagen: „Ja, Poster ist richtig, aber wer war darauf zu sehen?“ Erlaubt wäre auch ein bisschen zu helfen mit Bemerkungen wie: „Nahe dran“, „ganz kalt“, „genauer“ usw.“ Gelingt es einem Mitspieler bis zum Ablauf der Sanduhrzeit, die Zeichnung richtig zu deuten, so setzt dieser Spieler 3 Sterne auf den Spielplan. Aber auch der Zeichner darf zur Belohnung 2 Sterne auf den Plan setzen, denn er hat ja gut gezeichnet!



## Erinnere dich ...

Wer diese Karte ausspielt, liest sich die Aufgabe zunächst still durch und versucht sich (ohne den anderen Spielern etwas darüber zu verraten) an das auf der Karte genannte zu erinnern oder sich zu überlegen, was auf der Karte gefordert ist (z. B. Erinnere dich an etwas im Zirkus, das dir besonders gut gefallen hat! Der Spieler erinnert sich, dass ihm beim Auftritt der Trapezkünstler immer fast der Atem stockte.) Dann liest er den Mitspielern die Aufgabe vor. Die Sanduhr wird umgedreht. Die Spieler versuchen nun, durch geschicktes Fragen herauszufinden, an was sich der Spieler erinnert.

*Hinweis: Die Spieler haben für diese Aufgabenart die doppelte Sanduhrzeit zur Verfügung. Daher wird dir Sanduhr nach dem ersten Durchlaufen **umgedreht**, wenn dir Aufgabe noch nicht gelöst wurde.*

Beispiel: War es etwas mit Tieren? Nein... War es dann etwas mit Artisten?... Jaaaa! usw...

Der Spieler darf nur mit „Ja“ oder „Nein“ antworten. Gefragt wird der Reihe nach, immer jeweils eine Frage. Kommt es zu Pausen, so darf ausnahmsweise auch einmal durcheinander gefragt werden. Wer als Erster die Erinnerung des Spielers errät, darf 3 Sterne an den Himmel legen. Aber auch der Spieler, der sich erinnert hat, darf in diesem Fall 2 Sterne an den Himmel legen.

## Entscheide dich ...

Bei dieser Aufgabenart geht es darum, ein Zitat aus dem Buch „Der Kleine Prinz“ richtig fortzusetzen.

Der Spieler, der diese Karte spielt, liest den Mitspielern den Zitat anfang vor und danach langsam die vier verschiedenen Antwort-Vorschläge.

Davon ist immer nur eine Lösung richtig. Welche Lösung richtig ist, ist unten auf der Karte (auf den Kopf gestellt) durch den kleinen Buchstaben angegeben.

Alle Spieler geben nun der Reihe nach einen Tipp ab, wie das Zitat richtig lautet.



Beispiel: Und ich liebe es, des Nachts den Sternen zuzuhören. Sie sind wie ...

- a) ... ein rauschender Himmelschor.
- b) ... tausend stille Posaunen.
- c) ... fünfhundert Millionen Glöckchen.
- d) ... ein unendlich andauerndes Konzert.

**Wichtig:** Bevor die Spieler ihren Tipp abgeben bzw. bevor der Spieler die Karte den anderen Spielern vorliest, darf der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, heimlich darauf **wetten**, wie viele Spieler die richtige Lösung finden. Er sortiert dazu verdeckt aus seinen Bewertungskärtchen diejenige mit der entsprechenden Sternenzahl aus. *Beispiel: Glaubt er, dass 2 Mitspieler richtig tippen, so sortiert er die Bewertungskärtchen mit 2 Sternen aus und legt sie verdeckt beiseite.*

Haben alle Spieler ihren Tipp abgegeben, lüftet der Spieler das Geheimnis und verrät die richtige Antwort. Alle Spieler, die die richtige Antwort gegeben haben, dürfen **2 Sterne** ablegen.

*Hinweis: Im Spiel mit 4, 5 oder 6 Spieler darf ein Spieler, der alleine die richtige Antwort gegeben hat, sogar 3 Sterne ablegen.*

Hat der Spieler, der die Zitatkarte vorgelesen hat, richtig getippt, wie viele Spieler die richtige Lösung finden, so darf er ebenfalls **2 Sterne** ablegen.

## Der Fuchs läuft weg

Immer wenn eine Aufgabe von den Spielern nicht erfüllt wurde, ist der Fuchs traurig und läuft auf der Erde enttäuscht ein Feld in Richtung auf seinen Fuchsbau zu.

Dies ist der Fall, wenn einem Spieler bei „Erkläre mir“ keine Erklärung einfällt oder bei „Zeichne mir“ oder „Erinnere dich“ der Begriff nicht innerhalb der Sanduhrzeit geraten wurde oder bei „Entscheide dich“ niemand das Zitat richtig weiterführt.



## Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kleine Prinz auf der Erde mit dem Fuchs auf einem Feld zusammentrifft.

In diesem Moment hat er den Fuchs gezähmt. Denn „den Fuchs zähmen“ bedeutet, sich mit ihm „vertraut zu machen“.

Je vertrauter sich die Spieler während des Spieles werden, desto näher darf der Kleine Prinz an den Fuchs heranrücken. Lässt der Fuchs den Kleinen Prinzen direkt bei sich auf seinem Feld sitzen, so hat der Kleine Prinz den Fuchs gezähmt und es gewinnt der Spieler, der die meisten Sterne an den Himmel gebracht hat, also jetzt noch die wenigsten Sterne vor sich liegen hat.

*D/IS Spiel endet ausnahmsweise schon vorher, trenn ein Spieler alle seine Sterne auf dem Spielplan ablegen konnte. - Er hat dann **vorzeitig gewonnen**.*



## Sonder Situation:

Der Fuchs erreicht den Fuchsbau:

Steht der Fuchs auf dem Feld mit dem Fuchsbau, so dürfen sich die Spieler nun keinen Fehler mehr erlauben. Denn wenn der Fuchs das nächste Mal zurückgezogen werden müsste, weil die Spieler eine Aufgabe nicht gelöst haben, dann verschwindet der Fuchs vom Spielfeld in seinem unterirdischen Bau und kann vom Kleinen Prinzen nicht mehr erreicht werden.

Wenn dies geschieht, haben alle Spieler gemeinsam verloren, weil sie es nicht geschafft haben, den Fuchs zu zähmen. Dabei ist es egal, wie viele Sterne die Spieler noch vor sich liegen haben.



Aber selbst wenn dieser seltene Fall eintritt, sind sich die Spieler einander verträglicher geworden, als noch zu Spielbeginn. Und verloren hat dabei niemand. Denn es gibt doch nichts Schöneres, als mit lieben Freunden und Verwandten gemeinsam eine schöne Zeit zu verbringen.

## Variante: Das Spiel in vertrauter Runde

Wenn Sie das Spiel in „vertrauter“ Runde spielen, wenn sich also alle Spieler schon relativ lange und gut kennen, kann man den Anreiz erhöhen, indem der Fuchs jedes Mal, wenn eine Aufgabe von einem Spieler nicht gelöst wird, zwei Felder statt nur ein Feld zurück in Richtung Bau läuft. Nach dem 4. Mal ist der Fuchs dann in seinem Bau verschwunden und das Spiel endet vorzeitig.

## Der Autor

Kai Haferkamp, geb. 1967, lebt in Osnabrück und beschäftigt sich seit Anfang der neunziger Jahre mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Seinen Schwerpunkt hat der Rechtsanwalt bislang bei Kinderspielen und der Umsetzung von Literaturvorlagen gesetzt. Die Geschichte des „Kleinen Prinzen“, die zu seinen Lieblingsbüchern gehört, hat ihn von jeher stark berührt. Im Spiel hat er versucht, einige der Intentionen des Autors des Kleinen Prinzen umzusetzen und im Spiel erfahrbar zu machen.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele

Illustration:

nach Originalillustrationen von Antoine de Saint-Exupéry

Gestaltung:

Studio Petit Jour. Paris

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

c-naiil: info@kosmos.de

© 2002 Jeu d'Aujourd'hui. Paris

www.petitjour.com

Le Petit Prince™ © Succession Antoine de Saint-Exupéry 2002



## Antoine de Saint-Exupéry

Antoine de Saint-Exupéry (1900-1944) war als Pionier der französischen Luftpostgesellschaft zunächst in Afrika und Argentinien unterwegs, später dann in der ganzen Welt. Im Zweiten Weltkrieg diente er als Aufklärungsflieger.

Gemeinsam mit anderen französischen Intellektuellen floh er vor der deutschen Besatzung nach New York, bevor er sich

später in einer Aufklärungsstaffel der französischen Luftwaffe wieder am Kriegsgeschehen beteiligte. Am 31. Juli 1944 kehrte er von einer Mission nicht mehr zurück und blieb verschollen.

Der Kleine Prinz ist mit mehr als 50 Millionen Exemplaren in 130 verschiedenen Sprachen eines der meistgelesenen Bücher der Welt. Erstmals veröffentlicht am 6. April 1943 in New York ist es das berühmteste Buch des Schrift-

stellers und Piloten, dessen gesamtes Werk auf seinen Erfahrungen als Flieger, Humanist und Journalist beruht. Sein Hauptanliegen war es, die Menschen einander näher zu bringen und in einfachen Worten die Erkenntnis und Bedeutung von Freundschaft und Treue zu vermitteln.

In allen Episoden der Geschichte des Kleinen Prinzen klingt das an: Sei es das Zusammentreffen des in der Wüste notgelandeten Piloten mit dem kleinen Jungen, der von einem anderen Planeten stammt, die Gespräche des Kleinen Prinzen mit Erwachsenen, die Vertrautheit, die er mit dem Fuchs entwickelt, oder das Rätsel, das ihn mit der Schlange verbind-

det. Der Kleine Prinz wird für ewig in der Sternenschar leuchten und seinem Schöpfer Antoine de Saint-Exupéry zuzwinkern.

A handwritten signature in cursive script that reads 'Antoine de Saint-Exupéry'.



Art.-Nr: 692216