

## Das Spiel für zwei Spieler

Wenn man zu zweit spielt, spielt ein Spieler den Fuchs und der andere den Kleinen Prinzen. – Vor dem Spiel wird noch der Stern-Chip als Markierung, neben die dritte Laufleiste gelegt und zwar neben das letzte Feld auf dieser Leiste.



Der Kleine Prinz gewinnt, wenn er es am Ende geschafft hat, mindestens dieses Feld zu erreichen oder sogar darüber hinausgezogen ist. Dann hat er den Fuchs gut eingeschätzt und gezähmt. Hat er das am Ende jedoch nicht geschafft, kennt er den Fuchs wohl noch nicht so gut und hat leider verloren. *Tipp: Wenn man das Spiel schon einige Male gespielt hat, kann man zu Beginn den Stern-Chip weiter nach vorne oder nach hinten versetzen. Damit wird das Spiel für den Kleinen Prinzen schwieriger oder leichter.*

**Variante:** Wenn man möchte, kann man so spielen, dass auch der Fuchs-Spieler gewinnen kann. Dann wird auch beim Spiel zu dritt oder viert mit dem Stern-Chip gespielt (wie beim 2er-Spiel). Wenn am Ende kein Kleiner Prinz das Feld neben dem Stern erreicht hat, gewinnt der Fuchs-Spieler, da die Kleinen Prinzen ihm noch nicht genug Aufmerksamkeit geschenkt haben. Auch beim Spiel zu zweit kann man so spielen.

**Autor:** Kai Haferkamp

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Illustration:** nach Originalillustrationen von Antoine de Saint-Exupéry

**Gestaltung:** Pohl & Rick / Studio Petit Jour, Paris

© 2003 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Telefon: + 49(0)711-2191-0  
Fax: + 49(0)711-2191-422  
www.kosmos.de  
e-mail: info@kosmos.de

© 2003 Jeu d'Aujourd'hui. Paris  
www.petitjour.com  
Le Petit Prince™ © Succession  
Antoine de Saint-Exupéry 2002  
Art.-Nr: 698614  
Alle Rechte vorbehalten.

521086 Weitere schöne Spiele mit dem Kleinen Prinzen: „Der Kleine Prinz beschützt seinen Planeten“ und „Der Kleine Prinz geht auf die Reise“.

# Der Kleine Prinz

## ZÄHMT DEN FUCHS

### Ein spannendes Einschätz- und Ratespiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Auf der Erde trifft der Kleine Prinz den Fuchs. „Du musst mich zähmen“, sagt der Fuchs. „Dann werden wir einander vertraut.“ Ein Spieler spielt den Fuchs und wählt in jeder Runde geheim einen Ort, an dem sich der Fuchs gerade aufhält. Die anderen Spieler raten, welcher Ort dies jeweils ist. Wenn Sie richtig raten, dürfen Sie Ihre Prinzen-Figur einige Felder vorziehen.

### Spielziel

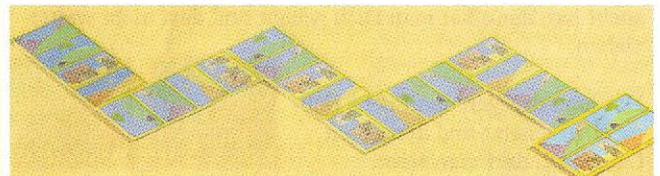
Es gewinnt, wer mit dem Kleinen Prinzen dem Fuchs am Nächsten kommt.

### Spielmaterial

5 Laufleisten, 1 Fuchs-Ortstafel, 24 Ortskärtchen (12 für den Fuchs und je 4 für die Prinzen-Spieler), 3 Figuren „Kleiner Prinz“ mit Aufstellfüßen, 1 Fuchs-Figur mit Aufstellfuß, 1 Stern-Chip

### Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Alle Spieler legen gemeinsam die fünf Laufleisten zu einer beliebigen Wegstrecke aus.





Ans Ende der Wegstrecke wird die Fuchs-Ortstafel gelegt.

- Die drei Figuren „Kleiner Prinz“ und der Fuchs werden in die farblich passenden Aufstellfüße gesteckt.
- Ein Spieler spielt den Fuchs. Er erhält die Fuchs-Figur und setzt sie vor die Fuchs-Ortstafel. Außerdem erhält der Spieler die 12 Ortskärtchen, auf deren Rückseite der Fuchs abgebildet ist.  
*Tipp: Damit die Mitspieler später nicht sehen können, welche Ortskärtchen man noch zur Verfügung hat, kann der Fuchs-Spieler die Ortskärtchen in den Deckel legen und diesen schräg so vor sich halten, dass die anderen Spieler den Inhalt nicht sehen können.*
- Die anderen Spieler erhalten jeweils eine Prinzen-Figur, die sie am Anfang der Laufleisten aufstellen. Außerdem erhalten sie ihre farblich passenden 4 Ortskärtchen. Spielen weniger als vier Spieler mit, wird das übrige Material in die Schachtel zurückgelegt.
- Der Stern-Chip wird nur im Spiel zu zweit oder bei der Variante gebraucht. Mehr dazu steht am Ende der Regel.

### Spielablauf

Gespielt wird über zwölf Runden. In jeder Runde wählt der Fuchs-Spieler geheim eins seiner Ortskärtchen aus und legt es **verdeckt** vor sich hin. Damit zeigt er an, an welchem der vier möglichen Orte er sich in dieser Runde aufhalten möchte.



Die Mitspieler müssen nun überlegen und raten, welches Ortskärtchen der Fuchs-Spieler wohl ausgesucht hat. Dann legen sie gleichzeitig verdeckt das Kärtchen, das diesen Ort zeigt.

Nun decken alle Spieler gleichzeitig ihre Kärtchen auf und vergleichen ihr Ortskärtchen mit dem ausgewählten Ort des Fuchs-Spielers. Der Fuchs-Spieler setzt seine Figur auf das entsprechende Feld der Fuchs-Ortstafel.

Hat man einen anderen Ort gelegt, als der Fuchs sich ausgesucht hat, dann hat man Pech gehabt und darf nicht weiterziehen.

Hat man dagegen den Fuchs richtig eingeschätzt und denselben Ort gelegt, darf man seine



Prinzen-Figur auf der Laufleiste vorziehen – und zwar bis zum nächsten Feld, das diesen Ort zeigt. Auf einem Feld dürfen natürlich mehrere Prinzen-Figuren stehen.

Anschließend nehmen die Prinzen-Spieler ihre Ortskärtchen wieder auf die Hand zurück. Der Fuchs-Spieler muss sein gespieltes Kärtchen abgeben. Er legt es verdeckt in das Unterteil der Spielschachtel zurück.

Nun beginnt die nächste Runde. Wieder entscheidet sich der Fuchs-Spieler geheim für einen Ort. Dies kann einer der drei anderen Orte oder auch wieder derselbe wie gerade eben sein. Allerdings kann er jeden Ort nur dreimal aufsuchen, da er nur drei Kärtchen davon hat.

Die Prinzen-Spieler überlegen wieder, wo der Fuchs wohl diesmal ist und legen die passende Ortskarte.

*Tipp: Wenn sie gut aufgepasst haben, wissen sie im Laufe des Spiels, an welchem Ort der Fuchs schon häufiger war und können so vielleicht besser raten, wo sich der Fuchs aufhalten könnte.*

Nach dem Aufdecken dürfen die Spieler, die die richtige Karte gelegt haben, wieder mit ihrer Prinzen-Figur vorrücken, bis zum nächsten Feld, das diesen Ort zeigt. Je nachdem wie die Laufleisten angeordnet sind, kann das manchmal ein ganz schön weiter Sprung sein. Da die Kleinen Prinzen unterschiedlich schnell vorankommen, kann es sein, dass zwei Spieler richtig geraten haben, deren Figuren auf unterschiedlichen Feldern stehen, und der eine nur ein Feld und der andere gleich fünf Felder vorrücken darf.

### Spielende

Wenn der Fuchs-Spieler alle seine 12 Ortskärtchen verbraucht hat, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler, der jetzt mit seinem Kleinen Prinzen am weitesten vorne steht, hat gewonnen. Er ist dem Fuchs am Nächsten gekommen und hat ihn am besten gezähmt. Sind mehrere Kleine Prinzen gleich weit vorne, gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel ist schon vorher zu Ende, wenn ein Spieler mit seinem Kleinen Prinzen zu einem Ort vorrücken darf, der sich auf der Laufleiste nicht mehr befindet. Dann darf er seinen Kleinen Prinzen sofort zur Fuchs-Figur auf das entsprechende Feld auf der Fuchs-Ortstafel stellen und hat gewonnen.