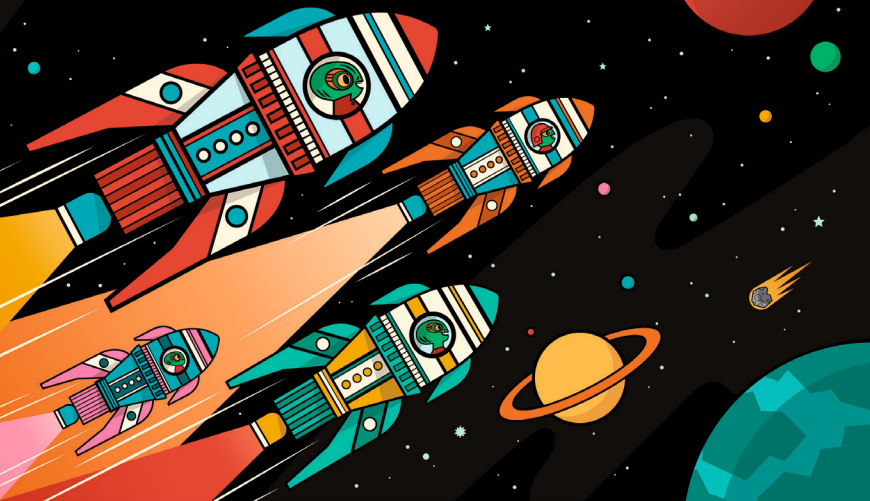


Design Ben Newman ● Author Erwan Morin

# DESTINATION MARS



6-99  
ans years  
años Jahre

*Jeu de dextérité et de rapidité*  
*A game of dexterity and speed*  
*Geschicklichkeits- und*  
*Schnelligkeitspiel*  
*Juego de destreza y velocidad*





# DESTINATION MARS



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



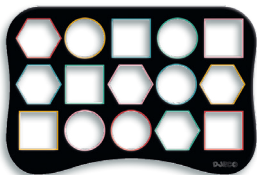
x 1



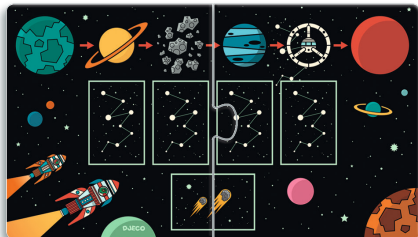
x 33



x 32



x 4



x 1



**Une course fait rage, entre la Terre et Mars. Qui sera le plus rapide à atteindre la planète rouge ? Pour y parvenir, il faudra savoir piloter sa fusée comme un as. Observation, dextérité et esprit vif, tels sont les atouts pour devenir le meilleur pilote de la galaxie.**

**Contenu:** 1 plateau, 4 pions fusée, 4 pads de pilotage, 32 cartes «mission» (niveau 1= 1 comète, niveau 2= 2 comètes, niveau 3= 3 comètes), 33 cartes «contrainte».

**Principe:** Destination Mars est un jeu de dextérité, d'observation et de rapidité. La course vers Mars se fait en 5 étapes: il vous faudra passer par Saturne, traverser un champ d'astéroïdes, faire une halte sur Neptune puis sur la station spatiale pour enfin arriver à destination. Pour chaque trajet, les organisateurs vous donnent comme mission l'utilisation de certaines couleurs de votre pad de pilotage. Et pour ne pas vous faciliter la tâche, plus vous approcherez du but, plus ils ajouteront de contraintes de formes. Pour chaque section, le premier pilote à utiliser correctement son pad selon la mission et les contraintes imposées pourra avancer! Le premier à atteindre Mars remporte la partie.

**But du jeu:** être le premier à atteindre Mars.

**Préparation du jeu:** Le plateau est posé au centre des joueurs.

Les cartes «contrainte» sont séparées en 4 tas: un tas par nombre de formes présentes sur les cartes (1, 2, 3 et 4). Les tas sont mélangés, posés face cachée, puis on tire au hasard une carte de chaque tas. Ces 4 cartes sont placées, face découverte, sur les 4 emplacements à côté du parcours: la contrainte 1 forme sur la case la plus proche de la Terre, puis la contrainte 2 formes, puis 3 et enfin la contrainte 4 formes est placée sur la case la plus proche de Mars.

Le reste des cartes «contrainte» est écarté du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les joueurs choisissent ensemble le niveau de jeu et prennent les cartes «mission» correspondantes. Ces cartes sont mélangées puis posées en tas, face cachée, sur la case du plateau située en-dessous des cartes «contrainte».

**NB:** Pour une première partie, il est recommandé de faire un mix des cartes de niveaux 1 et 2.

Chaque joueur choisit un pion «fusée» qu'il pose sur la case Terre au départ de la course, puis prend un pad en main.

**Déroulement du jeu:** Les joueurs jouent en même temps. Le dernier joueur à être allé sur Mars retourne d'une main la première carte «mission» (il tient son pad de l'autre main) et la pose au-dessus de la pile, face découverte.

Dès que la carte est retournée, les joueurs tentent de positionner leurs doigts dans les trous de leur pad en suivant les directives données par la carte mission et par la carte contrainte de référence (s'il y en a une).

**Par exemple:**

La carte mission indique: **(rose / rose / rouge / vert):**  
les joueurs devront passer 4 doigts à travers 4 trous de leur pad:  
1 doigt à travers 1 trou de chaque couleur demandée.



La carte contrainte indique: **rond / carré:**  
parmi les 4 trous imposés par la carte couleur,  
les joueurs devront utiliser au moins 1 trou rond et 1 trou carré.



La carte mission est la même pour tous les joueurs.  
En revanche les joueurs ne doivent pas forcément se référer  
à la même carte contrainte.

Cela dépend de l'avancée des joueurs dans la course.

- Les joueurs dont le pion est sur la Terre n'ont pas de contrainte et ne se réfèrent qu'à la carte mission.
- Les joueurs situés sur Saturne se réfèrent à la carte contrainte n° 1 (1 forme).
- Les joueurs situés dans le champ d'astéroïdes se réfèrent à la carte contrainte n° 2 (2 formes).
- Les joueurs situés sur Neptune se réfèrent à la carte contrainte n°3 (3 formes).
- Les joueurs situés sur la station spatiale se réfèrent à la carte contrainte n° 4 (4 formes).

Ainsi, les joueurs les moins aguerris auront moins de contraintes que les plus rapides. Dès qu'un joueur pense avoir positionné correctement ses doigts sur son pad, il annonce « MARS » et stoppe la manche. Il n'a plus le droit de bouger ses doigts et doit les laisser sur son pad jusqu'à la fin de la vérification.

Les autres joueurs s'arrêtent et vérifient les positions de ses doigts en fonction de la carte mission et, le cas échéant, de la carte contrainte correspondant à la position du joueur sur le parcours.

- **Si c'est correct:** le joueur remporte la manche et avance son pion sur la case suivante du parcours.
- **Si c'est faux:** il recule son pion d'une case.

Les autres joueurs ne bougent pas.

La carte mission est écartée du jeu, les joueurs reprennent leur pad en main et une nouvelle manche peut démarrer: c'est le joueur qui vient d'annoncer « MARS » lors de la manche précédente qui retourne la carte « mission » suivante.

S'il ne reste plus de cartes « mission » à révéler, reprenez les cartes « mission » déjà utilisées, mélangez-les et utilisez-les à nouveau.

**Fin du jeu:** Dès qu'un joueur atteint la case Mars, il est déclaré vainqueur.

### **Propositions de jeu par niveau**

**Niveau débutant:** Prenez uniquement les cartes mission « niveau 1 ».

La course démarre de Saturne. Décalez les cartes « contrainte » sur les 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> cases. Les cartes « contrainte » n°4 ne sont pas utilisées.

**Niveau intermédiaire:** Prenez les cartes mission « niveau 1 & 2 » et mélangez-les pour former le paquet Mission.

**Niveau expert:** Prenez les cartes mission « niveau 2 & 3 » et mélangez-les pour former le paquet Mission.



**A race is raging between Earth and Mars. Who will reach the red planet fastest? To win the race, you'll need to fly your rocket like an ace. Observation, dexterity and quick thinking—these are the skills required to become the best pilot in the galaxy.**

**Contents:** 1 board, 4 rocket tokens, 4 pilot pads, 32 “mission” cards (level 1 = 1 comet, level 2 = 2 comets, level 3 = 3 comets), 32 “constraint” cards.

**How the game works:** Destination Mars is a game of dexterity, observation and speed. The race to Mars unfolds in 5 stages: you'll have to pass by Saturn, cross an asteroid field, make a stop on Neptune and then on the space station to finally arrive at your destination. For each leg of the trip, the organisers outline your mission, during which you must use certain colours on your pilot pad. And to up the ante, they'll add more shape constraints as you get closer to the goal. For each section, the first pilot to correctly use their pad according to the mission and the imposed constraints will be allowed to move forward! The first to reach Mars wins the game.

**Aim of the game:** To be the first to reach Mars.

**Game set-up:** Divide the “constraint” cards into 4 piles: one for each number of shapes present on the cards (1, 2, 3, 4). Shuffle the piles, place them face down, then randomly pick a card from each pile. Place these 4 cards face up in the 4 spaces next to the course: the 1-shape constraint in the space closest to Earth, then the 2-shape constraint, then 3 and finally 4, in the space closest to Mars.

Remove the rest of the “constraint” cards from play until the end of the game.

Choose the game level together with the other players and select the corresponding “mission” cards. Shuffle these cards then place them in a pile, face down, in the space below the “constraint” cards on the board.

**Please note:** For the first round, we recommend mixing level 1 and 2 cards.

Each player chooses a “rocket” token, which they place in the Earth space at the start of the race, then takes a pad.

**How to play:** Players play at the same time. The last player to have gone to Mars turns over the first “mission” card with one hand (holding their pad in the other hand) and places it on top of the pile, face up.

As soon as the card is turned over, the players try to position their fingers in the holes of their pad following the instructions on the mission card and the constraint card (if there is one).

**For example:**

The mission card indicates **pink / pink / red / green:**

The players must pass 4 fingers through 4 holes in their pad:  
1 finger through 1 hole of each colour requested.

The constraint card indicates **round / square:**

Among the 4 holes stipulated by the colour card,  
players must use at least 1 round hole and 1 square hole.

The mission card is the same for all players.

However, the players do not necessarily have to refer to the same constraint card. It depends on the progress of the players in the race.



- Players whose rocket token is on Earth have no constraints and only refer to the mission card.
- Players on Saturn refer to constraint card no.1 (1 shape).
- Players in the asteroid field refer to constraint card no.2 (2 shapes).
- Players on Neptune refer to constraint card no.3 (3 shapes).
- Players on the space station refer to constraint card no.4 (4 shapes).

Thus, the slower players will have fewer constraints than the fastest.

As soon as a player thinks they've correctly positioned their fingers on their pad, they call out "MARS" and stop the round. They can no longer move their fingers and must leave them on their pad until a check has been carried out.

The other players stop and check the position of the player's fingers according to the mission card and, if applicable, the constraint card corresponding to the position of the player on the course.

- **If correct:** The player wins the round and advances their rocket token to the next space on the course.
- **If incorrect:** They move their rocket token back one space.

The other players don't move.

The mission card is removed from the game, the players return to their pad and a new round can start: The player who just called out "MARS" during the previous round turns over the next "mission" card.

If there are no more "mission" cards left, take back the previously used "mission" cards, shuffle them, and use them again.

**End of the game:** As soon as a player reaches Mars, they're declared the winner.

### **Game suggestions by level**

**Beginner level:** use only "level-1" mission cards.

The race starts from Saturn. Shift the "constraint" cards to the 2nd, 3rd, and 4th spaces. Do not use the no.4 "constraint" cards.

**Intermediate level:** Take the "level-1" and "level-2" "mission" cards and shuffle them to create the Mission pile.

**Expert level:** Take the "level-2" and "level-3" "mission" cards and shuffle them to create the Mission pile.





**Wer kommt als Erster von der Erde zum Mars? Um das Rennen zum Roten Planeten zu gewinnen, musst du geschickt mit deiner Rakete fliegen. Beobachtung, Geschicklichkeit und schnelles Reagieren sind gefragt, wenn du der beste Pilot oder die beste Pilotin der gesamten Galaxie werden möchtest.**

**Inhalt:** 1 Spielplan, 4 Raketen, 4 Pilotentafeln, 32 Missionskarten (in 3 Levels mit 1 bis 3 Kometen), 33 Bedingungskarten

**Spielidee:** Bei Destination Mars bringt dich gutes Beobachten, Geschicklichkeit und schnelles Reagieren zum Ziel. Du fliegst am Saturn vorbei, überquerst ein Asteroidenfeld, machst einen Stopover auf Neptun und auf der Raumstation, um schließlich an deinem Ziel anzukommen, dem Mars! Für jede Teilstrecke der Reise bekommst du eine Mission, für die du deine Finger durch bestimmte Farben deiner Pilotentafel stecken musst. Und um den Einsatz zu erhöhen, kommen immer mehr Bedingungen hinzu, je dichter du dem Ziel bist. Für jede Teilstrecke gilt: Wer als Erster seine Pilotentafel gemäß der geltenden Mission und den aktuellen Bedingungen hält, darf Richtung Ziel ziehen! Wer als Erster den Mars erreicht, gewinnt.

**Ziel des Spiels:** Wer zuerst auf dem Mars ist, gewinnt.

**Spielvorbereitung:** Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Teilt die Bedingungskarten in 4 Stapel auf: jeweils ein Stapel pro unterschiedlicher Anzahl an Formen auf der Karte (1, 2, 3, 4). Mischt die Stapel einzeln, legt sie verdeckt ab und zieht jeweils die oberste Karte. Legt diese 4 Karten offen auf die 4 Felder des Spielplans - die Karte mit nur einer Form am dichtesten an die Erde, daneben die Karte mit 2 Formen, dann die mit 3 und schließlich die Karte mit 4 Formen auf den Platz neben dem Mars.

Legt die restlichen Bedingungskarten zurück in die Schachtel. Sie werden nicht mehr gebraucht.

Wählt gemeinsam einen Level für das Spiel aus und nimmt die entsprechenden Missionskarten. Legt sie gemischt als verdeckten Stapel auf den Platz unter den vier

Bedingungskarten auf dem Spielplan.

**Hinweis:** Für die erste Partie empfehlen wir, nur die Karten von Level 1 zu verwenden.

Jeder Spieler wählt eine Rakete, stellt sie auf die Erde (dort ist das Startfeld) und nimmt sich eine Pilotentafel.

**Spielverlauf:** Alle spielen gleichzeitig. Wer als Letzter auf dem Mars war, deckt die erste Missionskarte auf, und zwar mit einer Hand (in der anderen Hand hält er seine Pilotentafel), und lässt sie auf dem Stapel liegen.

Sobald die Karte aufgedeckt ist, versuchen alle, ihre Finger so durch die Löcher ihrer eigenen Pilotentafel zu stecken, wie es auf der Missionskarte vorgeschrieben ist. Dabei muss ggf. die Bedingung auf der jeweiligen Bedingungskarte beachtet werden.

**Beispiel:**

Die Missionskarte zeigt **rosa, rosa, rot, grün:**  
der Spieler muss 4 Finger durch die Löcher seiner Pilotentafel stecken, je einen Finger durch jede der 4 geforderten Farben.



Die Bedingungskarte zeigt **rund/quadratisch:**

Unter den 4 Löchern auf der Missionskarte, durch die der Spieler Finger steckt, müssen mindestens ein rundes und ein quadratisches Loch sein.



Der Missionskarte gilt für alle.

Allerdings müssen die Spieler meistens unterschiedliche Bedingungskarten beachten. Es kommt darauf an, wie weit die Rakete im Rennen jeweils gekommen ist:

- Spieler mit einer Rakete auf der Erde: keine Bedingung beachten.
- Spieler mit einer Rakete auf dem Saturn: Bedingungskarte #1 beachten (1 Form).
- Spieler mit einer Rakete im Asteroidenfeld: Bedingungskarte #2 beachten (2 Formen)
- Spieler mit einer Rakete auf Neptun: Bedingungskarte #3 beachten (3 Formen)
- Spieler mit einer Rakete auf der Raumstation: Bedingungskarte #4 beachten (4 Formen).

Dadurch müssen die weiter hinten liegenden Spieler weniger Bedingungen beachten als die führenden Spieler.

Sobald eine Spieler meint, er hat seine Finger richtig durch seine Pilotentafel gesteckt, ruft er „Mars!“ und hält damit die Runde an. Der Spieler darf seine Finger jetzt nicht mehr bewegen, sondern muss sie in seiner Pilotentafel unverändert lassen, bis sie überprüft wurden. Die anderen Spieler überprüfen, ob die Finger des Spielers der Missionskarte - und ggf. der für diese Rakete je nach ihrer Position geltenden Bedingungskarte - entsprechen.

- **Finger richtig:** Die Spieler gewinnt die Runde und zieht seine Rakete auf das nächste Feld des Spielplans.
- **Finger nicht richtig:** Der Spieler zieht seine Rakete ein Feld zurück.

Die anderen Raketen bewegen sich nicht.

Legt die Missionskarte beiseite. Alle nehmen wieder ihre Pilotentafel in die Hand, und eine neue Runde kann beginnen: Der Spieler, die in der vorigen Runde „Mars!“ gerufen hatte, dreht die nächste Missionskarte um.

Ist der Missionskartenstapel aufgebraucht, nimmt die benutzten Missionskarten, mischt sie und benutzt sie als neuen Stapel.

**Spielende:** Sobald eine Spieler den Mars erreicht, beendet er das Spiel und gewinnt.

### **Empfohlene Level**

**Anfänger:** Nehmt nur die „Level 1“-Missionskarten.

Das Rennen startet vom Saturn. Schiebt die Bedingungskarten 1, 2 und 3 auf die Plätze 2, 3 und 4 weiter. Benutzt die Bedingungskarten mit 4 Formen nicht.

**Fortgeschrittene:** Nehmt die „Level 1“- und die „Level 2“-Missionkarten und mischt sie zu einem Missionskartenstapel.

**Profis:** Nehmt die „Level 2“- und die „Level 3“-Missionkarten und mischt sie zu einem Missionskartenstapel.

## E Reglas del juego



6-99 años



De 2 a 4 jugadores



15 min

Se está celebrando una acalorada competición entre la Tierra y Marte. ¿Quién será el más rápido en alcanzar el planeta rojo? Para conseguirlo, será necesario pilotar el cohete como un verdadero profesional. Ser el mejor piloto de la galaxia requiere mucha observación, habilidad y una mente despierta.

**Contenido:** 1 tablero, 4 fichas "cohete", 4 paneles de pilotaje, 32 cartas "misión" (nivel 1= 1 cometa, nivel 2= 2 cometas, nivel 3= 3 cometas), 32 cartas "obstáculo".

**Bases del juego:** Destination Mars es un juego de habilidad, observación y rapidez. El recorrido hasta Marte se compone de 5 etapas: los jugadores deberán pasar por Saturno, cruzar un campo de asteroides, hacer una parada en Neptuno y, después, en la estación espacial hasta finalmente llegar a su destino. Para cada recorrido, los organizadores te encomiendan la misión de utilizar determinados colores de tu panel de pilotaje. Y para complicarte aún más la tarea, cuanto más cerca estés del final, más obstáculos de formas añadirán. En cada tramo, el primer piloto que consiga utilizar correctamente su panel ante la misión y los obstáculos impuestos podrá avanzar. El primero que consiga llegar a Marte gana la partida.

**Objetivo del juego:** ser el primero en llegar a Marte.

**Preparación del juego:** el tablero se coloca en el centro.

Las cartas "obstáculo" se separan en 4 pilas: una pila por cada una de las formas que aparecen en las cartas (1, 2, 3 y 4). Se barajan las cartas de cada pila, se colocan boca abajo y, después, se coge una carta de cada pila. Estas 4 cartas se colocan boca arriba sobre los 4 lugares que rodean el recorrido: el obstáculo 1 forma se coloca sobre la casilla más cercana a la Tierra, luego se coloca el obstáculo 2 formas, luego el 3 formas y, por último, el obstáculo 4 formas se coloca sobre la casilla más cercana a Marte.

El resto de las cartas "obstáculo" quedan descartadas del juego hasta el final de la partida.

Los jugadores eligen juntos el nivel de juego y cogen las cartas "misión" correspondientes. Se barajan estas cartas y, después, se colocan en pilas, boca

abajo, sobre la casilla del tablero situada debajo de las cartas "obstáculo".

**Nota:** para la primera partida, se recomienda combinar las cartas de los niveles 1 y 2.

Cada jugador elige una ficha "cohete" que coloca sobre la casilla Tierra, al inicio de la competición y, luego, coge un panel.

**Desarrollo del juego:** todos los jugadores juegan al mismo tiempo. El último jugador en ir a Marte da la vuelta con una mano a la primera carta "misión" (mientras sujeta su panel con la otra mano) y la coloca encima de la pila, boca arriba.

En cuanto se da la vuelta a la carta, los jugadores tratan de colocar sus dedos en los agujeros de su panel siguiendo las instrucciones indicadas en la carta "misión" y en la carta "obstáculo" de referencia (si la hubiera).

**Por ejemplo:**

La carta "misión" indica: **rosa / rosa / rojo / verde:**

los jugadores deberán introducir 4 dedos por 4 agujeros de su panel:

1 dedo por 1 agujero de cada color indicado.



La carta "obstáculo" indica: **redondo / cuadrado:**

de los 4 agujeros impuestos por la carta color, los jugadores deberán utilizar al menos 1 agujero redondo y 1 agujero cuadrado.

La carta "misión" es la misma para todos los jugadores.

Sin embargo, los jugadores no tienen por qué tomar como referencia la misma carta "obstáculo".

Eso dependerá de la posición de cada jugador en la competición.



- Los jugadores cuya ficha se encuentre sobre la Tierra no tienen ningún obstáculo y solo deben seguir las indicaciones de la carta "misión".
- Los jugadores que se encuentren en Saturno toman como referencia la carta "obstáculo" n.º 1 (1 forma).
- Los jugadores que se encuentren en el campo de asteroides toman como referencia la carta "obstáculo" n.º 2 (2 formas).
- Los jugadores que se encuentren en Neptuno toman como referencia la carta "obstáculo" n.º 3 (3 formas).

- Los jugadores que se encuentren en la estación espacial toman como referencia la carta "obstáculo" n.º 4 (4 formas).

De esta forma, los jugadores menos experimentados tendrán menos obstáculos que los más rápidos.

Cuando un jugador cree haber colocado correctamente los dedos en su panel, entonces grita "MARTE" y detiene la partida. En ese momento, ya no puede mover los dedos y tiene que dejarlos en la misma posición sobre su panel hasta que se compruebe el resultado.

Los demás jugadores se detienen y comprueban la posición de sus dedos tomando como referencia la carta "misión" y, en su caso, la carta "obstáculo" correspondiente a la posición del jugador sobre el recorrido.

- **Si es correcto:** el jugador gana la partida y mueve su ficha a la siguiente casilla del recorrido.
- **Si no es correcto:** retrocede su ficha una casilla.

Los demás jugadores permanecen en la misma posición.

La carta "misión" queda descartada del juego. Los jugadores vuelven a coger su panel y comienza una nueva partida: el jugador que ha gritado "MARTE" en la partida anterior da la vuelta a la siguiente carta "misión". Si ya no quedan más cartas "misión" por dar la vuelta, se cogen las cartas "misión" ya utilizadas, se barajan y se utilizan de nuevo.

**Final del juego:** en cuanto un jugador alcanza la casilla Marte, se proclama vencedor.

### **Propuestas de juego por nivel**

**Nivel principiante:** utilizar solo las cartas "misión" nivel 1.

La competición empieza en Saturno. Mover las cartas "obstáculo" a las casillas 2, 3 y 4. Las cartas "obstáculo" n.º 4 no se utilizan.

**Nivel intermedio:** coger las cartas "misión" nivel 1 y 2 y bajarlas para formar el montón Misión.

**Nivel experto:** coger las cartas "misión" nivel 2 y 3 y bajarlas para formar el montón Misión.

## I Regolamento del gioco



6-99 anni



De 2 a 4 jugadores



15 min

È in atto una corsa impegnativa tra la Terra e Marte. Chi sarà il più veloce a raggiungere il pianeta rosso? Per vincere dovrete pilotare il vostro razzo come un asso. Osservazione, agilità e spirito reattivo sono le chiavi per diventare il miglior pilota della galassia.

**Contenuto:** 1 tabellone, 4 pedine razzo, 4 consolle di pilotaggio, 32 carte missione (livello 1 = 1 cometa, livello 2 = 2 comete, livello 3 = 3 comete), 32 carte limite.

**Principio del gioco:** Destination Mars è un gioco di agilità, osservazione e velocità. La corsa verso Marte si svolge in 5 tappe: passare da Saturno, attraversare un campo di asteroidi, fermarsi su Nettuno poi sulla stazione spaziale per poter, infine, arrivare a destinazione. Per ciascun tragitto, gli organizzatori danno ai giocatori la missione di utilizzare alcuni colori sulla propria consolle di pilotaggio. E, per complicare l'incarico, più il giocatore sarà vicino all'obiettivo, più aggiungeranno limiti di forme. Per ciascuna sezione, il primo pilota che utilizza correttamente la propria consolle rispettando la missione e i limiti imposti potrà avanzare! Il primo a raggiungere Marte vince la partita.

**Scopo del gioco:** essere il primo a raggiungere Marte.

**Preparazione del gioco:** il tabellone viene posizionato al centro tra i giocatori.

Le carte limite sono divise in 4 mazzi: uno per numero di forme presenti sulle carte (1, 2, 3 e 4). Dopo aver mischiato i mazzi e averli messi a faccia in giù, si pesca a caso una carta da ciascuno di essi. Queste 4 carte sono posizionate, scoperte, sui 4 appositi spazi a fianco al percorso: il limite 1 forma sulla casella più vicina alla Terra, poi quello 2 forme, seguito da quello 3 e infine il limite 4 forme che viene posizionato sulla casella più vicina a Marte.

Le carte limite rimanenti vengono scartate dal gioco fino alla fine della partita.

I giocatori scelgono insieme il livello del gioco e prendono le carte missione corrispondenti. Queste carte sono mischiate e si crea un mazzo, posizionato a faccia in giù sulla casella del tabellone situata sotto alle carte limite.

**N.B.:** per una prima partita, consigliamo di mischiare carte di livello 1 e 2.

Ciascun giocatore sceglie una pedina razzo che appoggia sulla casella Terra all'inizio della corsa, poi prende in mano una consolle.

**Svolgimento del gioco:** i giocatori giocano contemporaneamente. L'ultimo giocatore ad arrivare su Marte gira con una mano la prima carta missione (con l'altra tiene la consolle) e la appoggia in cima alla pila, scoperta.

Appena girata la carta, i giocatori tentano di posizionare le proprie dita in uno dei fori della consolle seguendo le indicazioni date dalla carta missione e dalla carta limite di riferimento (se c'è).

**Esempio:**

La carta missione indica: **rosa/rosa/rosso/verde:**  
i giocatori dovranno far passare 4 dita attraverso 4 fori della consolle:  
1 dito attraverso 1 foro di ogni colore richiesto.



La carta limite indica: **rotondo/quadrato:**  
tra i 4 fori imposti dalla carta colore, i giocatori dovranno utilizzare almeno 1 foro rotondo e 1 foro quadrato.



La carta missione è la stessa per tutti i giocatori.  
In compenso, i giocatori non devono obbligatoriamente far riferimento alla stessa carta limite. Dipende infatti dal punto in cui si trovano nella corsa.

- I giocatori la cui pedina è sulla Terra non hanno limiti e fanno riferimento solo alla carta missione.
- I giocatori su Saturno fanno riferimento alla carta limite n°1 (1 forma).
- I giocatori sul campo di asteroidi fanno riferimento alla carta limite n°2 (2 forme).
- I giocatori su Nettuno fanno riferimento alla carta limite n°3 (3 forme).
- I giocatori sulla stazione spaziale fanno riferimento alla carta limite n°4 (4 forme).

Così, i giocatori meno agguerriti avranno meno limiti rispetto ai più veloci.



Quando un giocatore ritiene di aver posizionato correttamente le dita sulla consolle, dice "MARTE" e ferma la manche. Non può più muovere le dita e deve lasciarle sulla consolle fino alla verifica.

Gli altri giocatori si fermano e verificano la posizione delle sue dita in base alla carta missione e, se c'è, alla carta limite corrispondente alla posizione del giocatore nel percorso.

- **Se è corretta:** il giocatore vince la manche e fa avanzare la sua pedina sulla casella successiva del percorso.
- **Se è sbagliata:** torna indietro di una casella.

Gli altri giocatori non si muovono.

La carta missione viene scartata, i giocatori riprendono la consolle e può iniziare una nuova manche: è il giocatore che ha detto "MARTE" nella manche precedente che gira la carta missione seguente.

Se non ci sono più carte missione da scoprire, riprendere le carte missione già usate, mischiarle e utilizzarle di nuovo.

**Fine del gioco:** quando un giocatore raggiunge la casella Marte, vince.

### **Proposte di gioco per livello**

**Livello principiante:** prendere solo le carte missione di livello 1.

La corsa inizia da Saturno. Spostare le carte limite sulla 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> casella. Non utilizzare le carte limite n°4.

**Livello intermedio:** prendere le carte missione di livello 1 e 2 e mischiarle per creare il pacchetto missione.

**Livello esperto:** prendere le carte missione di livello 2 e 3 e mischiarle per creare il pacchetto missione.

## P Regras do jogo



6 - 99 anos



2 a 4 jogadores



15 min

**Uma corrida desenfreada entre a Terra e Marte. Quem será o mais rápido a chegar ao planeta vermelho? Para consegui-lo é preciso saber pilotar o seu foguete como um ás. Observação, dexteridade e espírito vivo são os trunfos para se tornar o melhor piloto da galáxia.**

**Conteúdo da embalagem:** 1 tabuleiro, 4 peças em forma de foguete, 4 pads de navegação, 32 cartas “missão” (nível 1 = 1 cometa, nível 2 = 2 cometas, nível 3 = 3 cometas), 32 cartas “obrigação”.

**Princípio do jogo:** Destino Marte é um jogo de dexteridade, observação e rapidez. A corrida para Marte realiza-se em 5 etapas - primeiro, é preciso passar por Saturno, atravessar um campo de asteroides, fazer uma paragem em Neptuno e depois na estação espacial, e por último chegar ao destino. Em cada trajeto, os organizadores dão-lhe a missão de utilizar certas cores do seu pad de navegação. E para dificultar a sua tarefa, quanto mais se aproxima do alvo, mais eles adicionam obrigações de formas. Em cada secção, é o primeiro piloto que utiliza corretamente o seu pad, segundo a missão e as obrigações impostas, que poderá avançar! O primeiro que chegar a Marte vence a partida.

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a chegar a Marte.

**Preparação do jogo:** O tabuleiro deve ser colocado no meio dos jogadores.

As cartas “obrigação” devem ser separadas em 4 montes - cada monte contendo as cartas com o mesmo número de formas (1, 2, 3 e 4). Baralha-se cada monte de cartas que se pousam com a frente oculta, em seguida tira-se uma carta qualquer de cada monte. Estas 4 cartas devem ser colocadas, frente visível, nos 4 respetivos lugares, ao lado do percurso - a carta obrigação com 1 forma na quadrícula mais próxima da Terra, a seguir a carta obrigação com 2 formas, depois a com 3 formas e, por último, a com 4 formas no quadrado mais próximo de Marte.

O resto das cartas “obrigação” fica fora de jogo até ao fim da partida em curso.

Os jogadores escolhem em conjunto o nível de dificuldade do jogo e pegam nas cartas “missão” correspondentes. Estas cartas, depois de baralhadas, devem ser pousadas em monte, frente oculta, no quadrado do tabuleiro situado sob as cartas “obrigação”.

**Nota:** Na primeira partida, recomendamos misturar as cartas de nível 1 e 2.

Cada jogador escolhe uma peça "foguetes" que coloca no quadrado Terra, partida da corrida, e depois pega num pad de navegação.

**Como jogar:** Os jogadores jogam ao mesmo tempo. O último jogador a chegar a Marte volta com uma mão a primeira carta "missão" (enquanto segura o pad com a outra mão) e coloca essa carta em cima do monte com a frente visível.

Depois de revelada esta carta, os jogadores tentam pôr os seus dedos nos buracos do respetivo pad tal como indicado nas diretivas da carta "missão" e da carta obrigação de referência (se houver alguma).

**Por exemplo:**

A carta "missão" indica: **rosa / rosa / vermelho / verde:**  
os jogadores devem passar 4 dedos nos 4 buracos do respetivo pad:  
1 dedo em cada buraco da cor indicada.



A carta obrigação indica: **redondo / quadrado:**  
dos 4 buracos impostos pela carta cor, os jogadores devem utilizar pelo menos 1 redondo e 1 quadrado.



A carta "missão" é a mesma para todos os jogadores.  
Em contrapartida, os jogadores não precisam seguir todos a mesma carta de obrigação. Depende do avanço dos jogadores no percurso da corrida.

- Os jogadores cujo foguete se encontra na Terra não têm nenhuma obrigação e consultam apenas a carta "missão".
- Os jogadores situados em Saturno consultam a carta obrigação nº 1 (1 forma).
- Os jogadores situados no campo de asteroides consultam a carta obrigação nº 2 (2 formas).
- Os jogadores situados em Neptuno consultam a carta obrigação nº 3 (3 formas).
- Os jogadores situados na estação espacial consultam a carta obrigação nº 4 (4 formas).

Assim, os jogadores menos aguerridos terão menos obrigações que os mais rápidos. Assim que um jogador pensa ter posicionado corretamente os seus dedos no seu pad, ele anuncia "MARTE" e interrompe o jogo. Deixa de poder mexer os seus dedos e deve deixá-los no pad até ao fim da verificação.

Os outros jogadores param de jogar e comparam a posição dos dedos do anunciante com a carta "missão" e, se houver, da carta obrigação correspondente à posição do jogador no percurso.

- **Se tudo estiver correto:** o jogador ganha a partida e avança o seu foguete até ao quadrado seguinte do percurso.

- **Se não estiver correto:** o jogador recua o seu foguete de um quadrado.

Os outros jogadores não movem os respetivos foguetes.

A carta missão é afastada do jogo, os jogadores retomam o respetivo pad e começa nova partida. É o jogador que acabou de anunciar "MARTE" na partida anterior que volta a carta "missão" seguinte.

Quando não há mais cartas "missão" a descobrir, retomar as cartas "missão" já realizadas, baralhá-las e voltar a utilizar.

**Fim do jogo:** Assim que um jogador chega ao quadrado Marte, é declarado vencedor.

### Propostas de jogo por nível

**Nível iniciante:** Utilizar somente as cartas "missão nível 1".

A corrida começa em Saturno. Desviar as cartas "obrigação" para os quadrados 2, 3 e 4. As cartas "obrigação" nº4 não são utilizadas.

**Nível intermédio:** Pegar nas cartas "missão de nível 1 e 2" e baralhá-las para formar o pacote Missão.

**Nível perito:** Pegar nas cartas "missão de nível 2 e 3" e baralhá-las para formar o pacote Missão.



Er is een onstuimige race gaande tussen de Aarde en Mars. Wie bereikt als eerste de rode planeet? Om daar te komen moet je je raket als een echte ruimteheld kunnen besturen. Je moet dan ook beschikken over een goed observatievermogen, behendig zijn en snel kunnen denken om de beste ruimtevaarder van het melkwegstelsel te worden.

**Inhoud:** 1 speelbord, 4 raketten, 4 besturingspads, 32 opdrachtkaarten (niveau 1 = 1 komeet, niveau 2 = 2 kometen, niveau 3 = 3 kometen), 32 beperkingskaarten.

**Spelprincipe:** Destination Mars is een behendighheids-, observatie- en snelheidsspel. De race naar Mars is verdeeld in 5 etappes: je moet Saturnus passeren, een asteroïdenveld doorkruisen, een tussenstop maken op Neptunus en dan bij het ruimtestation om uiteindelijk op je bestemming aan te komen. Voor elk traject krijgen de spelers de opdracht om bepaalde kleuren op hun besturingspad te gebruiken. En om het spel nog moeilijker te maken, krijgen ze meer vormbeperkingen naarmate ze dichterbij het doel komen. De ruimtevaarder die bij elke etappe als eerste zijn besturingspad op de juiste manier volgens de opdracht en de opgelegde beperkingen gebruikt, mag vooruit! De speler die als eerste Mars bereikt, wint het spel.

**Doel van het spel:** Als eerste Mars bereiken.

**Vorbereiding van het spel:** Het speelbord wordt in het midden tussen de spelers in geplaatst.

De beperkingskaarten worden verdeeld in 4 stapels: een stapel voor elk aantal vormen op de kaarten (1, 2, 3 en 4). De stapels worden geschud en met het plaatje naar beneden op tafel gelegd. Dan wordt er willekeurig één kaart van elke stapel gepakt. Deze 4 kaarten worden met het plaatje naar boven op de 4 velden naast het parcours gelegd: de beperkingskaart met 1 vorm op het veld het dichtst bij de Aarde, dan de beperkingskaart met 2 vormen, de beperkingskaart met 3 vormen en ten slotte wordt de beperkingskaart met 4 vormen op het veld het dichtst bij Mars gelegd.

De rest van de beperkingskaarten wordt uit het spel gehaald tot het einde van het spel. De spelers kiezen samen het spelniveau en pakken de bijbehorende opdrachtkaarten. Deze kaarten worden geschud en vervolgens op een stapel gelegd, met het plaatje naar

beneden, op het veld op het bord onder de beperkingskaarten.

**NB:** Wanneer het spel voor de eerste keer wordt gespeeld, is het advies om de kaarten van zowel niveau 1 als van niveau 2 te gebruiken.

Elke speler kiest een raket en plaatst deze op het veld van de Aarde aan het begin van de race, en neemt dan een besturingspad in de hand.

**Spelverloop:** De spelers spelen tegelijkertijd. De laatste speler die naar Mars gaat draait de eerste opdrachtkaart om met de ene hand (en houdt met de andere hand de pad vast) en legt deze boven op de stapel, met het plaatje naar boven.

Zodra de kaart is omgedraaid, proberen de spelers hun vingers in de gaten van hun pad te plaatsen volgens de instructies van de opdrachtkaart en de beperkingskaart (als die er is).

**Bijvoorbeeld:**

Op de opdrachtkaart staat: **roze / roze / rood / groen:**

De spelers stoppen 4 vingers in 4 gaten van hun pad:  
1 vinger door 1 gat van elke gevraagde kleur.

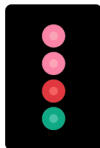
Op de beperkingskaart staat: **cirkel / vierkant:**

Van de 4 gaten die door de kleurkaart worden bepaald, moeten de spelers minstens 1 rond gat en 1 vierkant gat gebruiken.

De opdrachtkaart is voor alle spelers gelijk.

De spelers hoeven echter niet noodzakelijkerwijs naar dezelfde beperkingskaart te verwijzen. Dit hangt af van hoever de spelers gevorderd zijn in de race.

- De spelers van wie de raket op de Aarde staat, hebben geen beperking en verwijzen alleen naar de opdrachtkaart.
- De spelers die zich op Saturnus bevinden, verwijzen naar de beperkingskaart nr. 1 (1 vorm).
- De spelers die zich in het asteroidenveld bevinden, verwijzen naar de beperkingskaart nr. 2 (2 vormen).
- De spelers die zich op Neptunus bevinden, verwijzen naar de beperkingskaart nr. 3 (3 vormen).
- De spelers die zich in het ruimtestation bevinden, verwijzen naar de beperkingskaart nr. 4 (4 vormen).



De minder ervaren spelers zullen dus minder beperkingen hebben dan de snellere.

Zodra een speler denkt dat hij zijn vingers op de juiste manier op zijn pad heeft geplaatst, roept hij 'MARS'. De ronde is dan afgelopen. Hij mag zijn vingers niet meer bewegen en moet deze op zijn pad laten liggen tot de controle voltooid is.

De andere spelers stoppen en controleren de posities van hun vingers aan de hand van de opdrachtkaart en, indien van toepassing, de beperkingskaart die overeenkomt met de positie van de speler op het parcours.

- **Als het klopt**, wint de speler de ronde en mag hij zijn raket naar het volgende veld op het parcours verplaatsen.

- **Zo niet**, dan moet de speler zijn raket één veld terugzetten.

De andere spelers blijven op hun plek staan.

De opdrachtkaart wordt uit het spel gehaald en de spelers nemen hun pads terug in de hand. Tijd voor een nieuwe ronde.

De speler die in de vorige ronde 'MARS' riep, draait de volgende opdrachtkaart om.

Als alle opdrachtkaarten gepakt zijn, schud dan de reeds gebruikte opdrachtkaarten en gebruik deze opnieuw.

**Einde van het spel:** Zodra een speler het veld van Mars bereikt, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

### Spelmogelijkheden per niveau

**Makkelijk:** Gebruik alleen de opdrachtkaarten van niveau 1.

De race start vanaf Saturnus. Verschuif de beperkingskaarten naar het 2e, 3e en 4e veld. Haal de beperkingskaarten met 4 vormen uit het spel.

**Gemiddeld:** Schud de opdrachtkaarten van niveau 1 en 2 en leg deze op een stapel.

**Expert:** Schud de opdrachtkaarten van niveau 2 en 3 en leg deze op een stapel.

## S Spelregler



6-99 år



2 till 4 spelare



15 min

En tävling mellan jorden och mars pågår. Vem kommer att nå den röda planeten snabbast? För att nå dit måste man flyga sin raket som ett flygaräss. Observationsförmåga, fingerfärdighet och kvicktänkthet är en fördel för att bli galaxens bästa pilot.

**Innehåll:** 1 spelplan, 4 raketpjäser, 4 styrplattor, 32 "uppdragskort" (nivå 1 = 1 komet, nivå 2 = 2 kometer, nivå 3 = 3 kometer), 32 "begränsningskort".

**Spelprinciper:** Destination Mars är ett spel som kräver fingerfärdighet, observationsförmåga och snabbhet. Färden till Mars görs i 5 etapper. Ni måste passera Saturnus, korsa ett asteroidbälte, stanna på Neptunus och sedan på rymdstationen för att slutligen komma fram till destinationen. För varje sträcka ger organisationerna er i uppdrag att använda särskilda färger på er styrplatta. Och för att inte göra det för enkelt, ju närmare ni kommer till målet, desto fler formbegränsningar lägger de till. Den första piloten som använder sin platta korrekt enligt uppdraget och etappens begränsningar flyger vidare! Den första som når Mars vinner omgången.

**Spelets mål:** vara den första som når Mars.

**Spelförberedelse:** Spelplattan placeras i mitten, mellan spelarna.

Begränsningskorten delas upp i 4 högar: en hög efter antalet former som finns på korten (1, 2, 3 och 4). Högarna blandas och placeras med framsidan dold, därefter drar man slumpvis ett kort från varje hög. Dessa 4 kort läggs med framsidan synlig på de 4 platserna bredvid spelbanan: formbegränsning 1 på rutan närmast jorden, sedan formbegränsning 2, sedan formbegränsning 3 och slutligen formbegränsning 4 placeras på rutan närmast Mars.

Resten av begränsningskorten läggs åt sidan till slutet av omgången.

Spelarna väljer tillsammans spelnivå och tar motsvarande uppdragskort. Korten blandas och läggs i en hög med framsidan dold på rutan på spelplattan under begränsningskorten.



**OBS!** Första gången man spelar rekommenderar vi att man blandar kort från nivå 1 och 2.

Alla spelare väljer en raketpjäs som hen ställer på jordrutan i början av banan och tar sedan en styrplatta i handen.

**Spelets gång:** Alla spelare spelar samtidigt. Den sista spelaren som når Mars vänder med en hand på det första uppdragskortet (han håller i sin styrplatta med den andra handen) och placerar det överst i högen med framsidan synlig.

När kortet vänds försöker spelarna att placera sina fingrar i hålen på deras styrplattor genom att följa anvisningarna på uppdragskortet och begränsningskortet (om det finns ett).

**Till exempel:**

Uppdragskortet visar: **rosa/rosa/röd/grön:**  
spelarna måste föra in 4 fingrar i 4 hål på sin styrplatta:  
1 finger genom 1 hål för alla färger som visas.



Begränsningskortet visar: **cirkel/fyrkant:**  
bland de 4 hålen som visas på färgkortet måste spelarna använda åtminstone 1 runt hål och 1 fyrkantigt hål.



Alla spelarna har samma uppdragskort.  
Däremot måste inte alla spelare nödvändigtvis använda samma begränsningskort.  
Det beror på hur långt de har avancerat på spelbanan.

- Spelarna vars spelpjäsar är på jorden har inga formbegränsningar och följer endast uppdragskortet.
- Spelarna på Saturnus följer begränsningskort 1 (1 form).
- Spelarna i asteroidbältet följer begränsningskort 2 (2 former).
- Spelarna på Neptunus följer begränsningskort 3 (3 former).
- Spelarna på rymdstationen följer begränsningskort 4 (4 former).

På så sätt har de minst härdade spelarna mindre formbegränsningar än de snabbare.

När en spelare tror sig ha placerat fingrarna korrekt på sin styrplatta, säger hen "MARS" och spelomgången stoppas. Spelaren får inte röra på fingrarna och måste ha kvar dem i hålen på styrplattan tills de har kontrollerats.

De andra spelarna stoppar och kontrollerar sina fingerpositioner utefter uppdragskortet och om så behövs motsvarande begränsningskort beroende på spelarens position på spelbanan.

- **Om det är korrekt:** spelaren vinner omgången och flyttar fram sin spelpjäs till följande ruta på spelplanen.
- **Om det är fel:** flyttar spelaren tillbaka sin spelpjäs en ruta.

De andra spelarna flyttar sig inte.

Uppdragskortet läggs åt sidan, spelarna plockar upp sina styrplattor med en hand och en ny omgång börjar. Det är spelaren som sa "MARS" under den föregående omgången som vänder på nästa uppdragskort.

Om det inte finns kvar några uppdragskort i högen, ta de uppdragskort som redan använts och blanda dem och använd dem på nytt.

**Spelets slut:** När en spelare når Mars utses hen till vinnare.

### Spelförslag efter nivå

**Nybörjarnivå:** Använd endast uppdragskort för "nivå 1".

Börja spela på Saturnus. Flytta fram begränsningskortet till 2a, 3e och 4e rutan. Begränsningskort med nivå 4 används inte.

**Medelnivå:** Ta uppdragskort "nivå 1 och 2" och blanda dem för att skapa uppdragsbunten.

**Expertnivå:** Ta uppdragskort "nivå 2 och 3" och blanda dem för att skapa uppdragsbunten.



**Det vildeste løb er igang mellem Jorden og Mars. Hvem kommer først frem til den røde planet? Du skal styre dit rumskib som en pro for at vinde! Observationsevne, fingernemhed og opmærksomhed er vigtige elementer for at blive den bedste pilot i galaksen.**

**Indhold:** 1 plade, 4 rumskibsbrikker, 4 styreplader, 32 missionskort (niveau 1 = 1 komet, niveau 2 = 2 kometer, niveau 3 = 3 kometer), 32 forhindringskort.

**Spillets princip:** Destination Mars er et spil, hvor du får brug for fingernemhed, observationssevne og hurtighed. Løbet mod Mars sker i 5 etaper: Du skal forbi Saturn, igennem et område med asteroider, gøre holdt på Neptun og derefter på rumstationen for at nå frem til målet. For hver tur giver arrangørerne dig missioner, hvor du skal bruge forskellige farver på din styreplade. Og for at det ikke skal blive for nemt, er der flere og flere forhindringer, jo nærmere du kommer målet. For hver enkelt sektion er det piloten, som først bruger sin styreplade korrekt i henhold til den enkelte mission, som kommer fremad! Den som kommer først frem til Mars, vinder spillet.

**Spillets formål:** At være den første til at nå Mars.

**Forberedelse af spillet:** Pladen lægges mellem spillerne.

Forhindringskortene fordeles i 4 bunker: 1 bunke for hver form på kortene (1, 2, 3 og 4). Bunkerne blandes, lægges med forsiden nedad, og der trækkes et tilfældigt kort fra hver bunke. Disse 4 kort lægges med forsiden opad på de 4 felter ved siden af banen: Udfordringen med 1 form lægges på feltet nærmest Jorden og herefter lægges udfordringen med 2 former, dernæst 3 former og endelig udfordringen med 4 former, som ligger på feltet nærmest Mars.

Resten af udfordringskortene lægges til side indtil spillets slutning.

Spillerne vælger spileniveauet sammen og tager de tilsvarende missionskort. Disse kort blandes og lægges i en bunke med forsiden nedad på feltet på pladen under udfordringskortene.

**NB:** Første gang I spiller, rådes I til at spille med en blanding af kort fra niveau 1 og 2. Hver spiller vælger en rumskibsbrik og lægger den på Jord-feltet, hvor løbet begynder og tager derefter sin styreplade i hænderne.

**Sådan foregår spillet:** Alle spillere spiller på samme tid. Spilleren, som sidst har været på Mars, vender det første missionskort om med den ene hånd (han eller hun holder stadig sin styreplade i den anden hånd) og lægger det ovenpå bunken med forsiden opad. Så snart kortet er vendt om, anbringer spillerne fingrene i hullerne på deres styreplade i henhold til anvisningerne på missionskortet og på de relevante udfordringskort (hvis der er et).

**For eksempel:**

Missionskortet viser: **rosa / rosa / rød / grøn:**

Spillerne skal stikke 4 fingre i 4 huller på styrepladen: 1 finger igennem hvert hul i de angivne farver.

Missionskortet viser: **rund / firkantet:**

Ud af de 4 angivne huller, skal spillerne bruge mindst 1 rundt hul og 1 firkantet hul.

Missionskortet er det samme for alle spillere.

Til gengæld skal spillerne ikke nødvendigvis forholde sig til den samme udfordring. Det afhænger af, hvor langt man er kommet i løbet.

- Spillerne, hvis brik står på Jorden, har ingen udfordringer og skal kun forholde sig til missionskortet.
- Spillerne, som står på Saturn, skal forholde sig til udfordringskort nr. 1 (1 former).
- Spillerne, som står på asteroideområdet, skal forholde sig til udfordringskort nr. 2 (2 former).
- Spillerne, som står på Neptun, skal forholde sig til udfordringskort nr. 3 (3 former).
- Spillerne, som står på rumstationen, skal forholde sig til udfordringskort nr. 4 (4 former).

På den måde har de spillere, som ikke er så konkurrencelystne, færre udfordringer end de hurtigste.



Så snart en spiller mener at have stukket sine fingre rigtigt igennem sin plade, siger han eller hun MARS, og omgangen er slut. Han eller hun må ikke længere bevæge sine fingre og skal holde dem på pladen indtil, resultatet er kontrolleret.

De andre spillere stopper op og kontrollerer fingrenes position i henhold til missionskortet, og, om nødvendigt, udfordringskortet, der svarer til spillerens position på pladen.

- Hvis alt er korrekt, vinder spilleren omgangen og rykker sin brik frem til næste felt i løbet.
- Hvis han eller hun tager fejl, rykker brikken et felt tilbage.

De andre spillere bliver stående.

Missionskortet lægges til væk, og spillerne tager deres styreplade i hænderne igen til en ny omgang: Spilleren, som lige har sagt MARS i sidste omgang, vender det næste missionskort om.

Hvis der ikke er flere missionskort tilbage, blandes de allerede brugte missionskort og bruges på ny.

**Spillets slutning:** Så snart en spiller kommer frem til Mars, vinder han eller hun spillet.

### Man kan spille efter niveau

**Begynderniveau:** Tag udelukkende missionskortene med niveau 1.

Løbet begynder på Saturn. Fordel udfordringskortene på 2., 3. og 4. felt. Udfordringskortene nr. 4 anvendes ikke.

**Mellemsvær:** Tag missionskortene med niveau 1 og 2, og bland dem til en missionsbunke.

**Ekspert:** Tag missionskortene med niveau 2 og 3, og bland dem til en missionsbunke.



**Между Землей и Марсом стартовала космическая гонка. Кто первым сумеет достичь красной планеты? Чтобы добиться успеха, необходимо умело управлять ракетой. Наблюдательность, ловкость и проницательность позволят вам стать лучшим пилотом галактики.**

**Игровой комплект:** 1 игровое поле, 4 фишки «ракета», 4 панели управления полетом, 32 карты «задание» (уровень 1 = 1 комета, уровень 2 = 2 кометы, уровень 3 = 3 кометы), 32 карты «ограничение».

**Принцип игры:** «Экспедиция на Марс» – это игра на ловкость, наблюдательность и быстроту реакции. Экспедиция на Марс осуществляется в 5 этапов: необходимо добраться до Сатурна, пересечь пояс астероидов, сделать остановку на Нептуне и затем на космической станции, прежде чем добраться до пункта назначения. На каждом участке маршрута центр управления полетами дает задание по использованию определенных цветов вашей панели управления. Чтобы усложнить задачу, по мере приближения к цели добавляются дополнительные ограничения относительно использования форм. На каждом отрезке пути пилот, который первым сумеет должным образом использовать свою панель в соответствии с заданием и обозначенными ограничениями, сможет продвинуться вперед. Тот, кто первым достигнет Марса, становится победителем.

**Цель игры:** первым добраться до Марса.

**Перед началом игры:** Игровое поле помещается в центр.

Карты «ограничение» разделяются на 4 колоды с учетом количества представленных на картах форм (1, 2, 3 и 4). Колоды тасуются и кладутся рубашкой вверх, затем из каждой колоды вытягивается по одной карте. Эти 4 карты кладутся лицевой стороной вверх на 4 обозначенных участка вдоль маршрута: ограничение с 1 формой – напротив Земли, затем идут ограничения с 2 и 3 формами, ограничение с 4 формами кладется рядом с Марсом.

Остальные карты «ограничение» откладываются в сторону до конца игры.

Участники выбирают уровень сложности игры и берут соответствующие карты «задание». Карты тасуются, колода кладется рубашкой вверх на обозначенный на

игровом поле участок под картами «ограничение».

**NB:** Для первой партии рекомендуется использовать сочетание карт 1 и 2 уровней.

Каждый игрок выбирает фишку «ракета», которую в начале игры ставит на Землю, затем берет в руку панель.

**Ход игры:** Все участники играют одновременно. Стартующий последним игрок одной рукой переворачивает первую карту «задание» (в другой руке он держит свою панель) и кладет ее на колоду лицевой стороной вверх.

Как только карта перевернута, игроки пытаются поместить пальцы в отверстия на своей панели, руководствуясь инструкциями на карте «задание» и соответствующей картой «ограничение» (при условии наличия).

**Например:**

На карте «задание» указано: **розовый / розовый / красный / зеленый.**

Игроки должны вставить 4 пальца в 4 отверстия своей панели:

по 1 пальцу в отверстие каждого из указанных цветов.

На карте «ограничение» указано: **круг / квадрат.**

Как минимум 1 из 4 отверстий, указанных на карте

«задание» цветов, должно быть круглой формы

и 1 – квадратной формы.

Все игроки используют одну и ту же карту «задание».

При этом карты «ограничение» могут быть разными,

в зависимости от того, насколько участник продвинулся в игре.



- Участники, фишка которых находится на Земле, руководствуются только картой «задание», без ограничений.
- Участники, достигшие Сатурна, руководствуются картой «ограничение» № 1 (1 форма).
- Участники, достигшие пояса астероидов, руководствуются картой «ограничение» № 2 (2 формы).
- Участники, достигшие Нептуна, руководствуются картой «ограничение» № 3 (3 формы).
- Участники, достигшие космической станции, руководствуются картой «ограничение» № 4 (4 формы).

Таким образом, менее удачливым игрокам будет необходимо преодолеть меньше ограничений, чем более проворным.

Как только игрок считает, что ему удалось правильно разместить пальцы на своей панели, он произносит слово «МАРС» и останавливает раунд. Он больше не может перемещать пальцы, которые должны оставаться на панели до окончания проверки.

Все игроки останавливаются и проверяют положение пальцев с учетом карты «задание» и, при условии наличия, карты «ограничение», соответствующей местоположению игрока на маршруте.

- **Если все правильно:** участник выигрывает раунд и перемещает свою фишку на следующий этап маршрута.

- **Если обнаружена ошибка:** фишка игрока возвращается на предыдущий этап.

Фишки остальных игроков остаются на месте.

Карта «задание» сбрасывается, игроки берут в руку свою панель и начинается новый раунд: игрок, выкрикнувший «МАРС» на предыдущем этапе, переворачивает новую карту «задание».

Если карт «задание» больше нет, возьмите скинутые ранее карты «задание», перетасуйте их и используйте заново.

**Конец игры:** Победителем объявляется первый игрок, достигший Марса.

### **Разные уровни сложности**

**Уровень для начинающих:** Используйте карты «задание» только уровня 1.

Ракеты стартуют с Сатурна. Карты «ограничение» сдвигаются на одну позицию вправо. Таким образом, карта «ограничение» n<sup>4</sup> не используется.

**Средний уровень сложности:** Возьмите карты «задание» уровня 1 и 2, перетасуйте их, чтобы сформировать колоду с заданиями.

**Уровень для экспертов:** Возьмите карты «задание» уровня 2 и 3, перетасуйте их, чтобы сформировать колоду с заданиями.



# DESTINATION MARS

DJ08582



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.  
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas  
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.  
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.