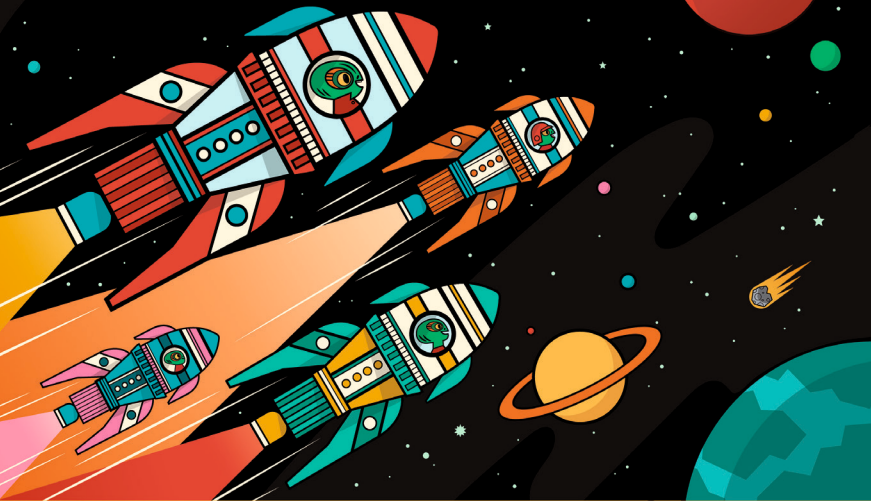


Design Ben Newman Author Erwan Morin

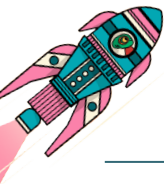
DESTINATION MARS



6-99
ans years
años Jahre

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

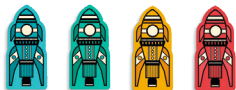




DESTINATION MARS



ZAWARTOŚĆ:



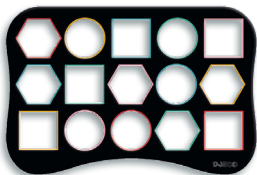
x 1



x 33



x 32



x 4



x 1



Zaczynamy kosmiczny wyścig! Kto najszybciej dotrze na Marsa? Aby wygrać trzeba pilotować swoją raketą jak zawodowiec. Obserwacja, spryt i szybkie myślenie to niezbędne narzędzia, aby stać się najlepszym pilotem w galaktyce.

Zawartość: 1 plansza, 4 pionki rakiety, 4 plansze kontrolery, 32 karty misji, 33 karty restrykcji.

Pomysł: "Wyprowa na Marsa" to gra na spryt, obserwację i szybkość. Wyścig składa się z 5 etapów: twoim zadaniem będzie minąć Saturn, przeciąć pas asteroid, zrobić przystanek na Neptunie, a następnie na stacji kosmicznej, aby w końcu dotrzeć do celu. Na każdym etapie wyścigu organizatorzy przewidzieli jedną misję, podczas której musisz użyć odpowiednich kolorów na swoim kontrolerze. Aby podnieść stawkę w miarę zbliżania się do celu będą dodawane nowe restrykcje. Na każdym etapie pilot, który jako pierwszy poprawnie użyje swojego kontrolera według wytycznych misji i postawionych restrykcji, będzie mógł przesunąć się do przodu! Wygrywa pierwszy z graczy, który dotrze na Marsa.

Cel gry: Być pierwszym na Marsie.

Przygotowanie do gry: Podziel karty restrykcji na 4 kupki: jedna dla każdego numeru obecnego na kartach (1, 2, 3, 4). Potasuj kupki, ułóż je zakryte, a następnie wylosuj po karcie z każdej kupki. Umieść te 4 karty odkryte na 4 polach obok toru: 1- restrykcja na polu najbliższej Ziemi, następnie 2-restrykcja, 3 i 4 najbliższej Marsa. Pozbądź się reszty kart z gry, dopóki rozgrywka się nie zakończy.

Razem z innymi graczami wybierzcie poziom rozgrywki i odpowiadające mu karty misji. Potasujcie je i ułóżcie zakryte na kupce, na polu pod kartami restrykcji.

Uwaga: W czasie pierwszej rundy rekomendujemy wymieszanie kart poziomu 1 i 2.

Każdy z graczy wybiera pionek "rakiety", który umieszcza na polu Ziemia, na początku wyścigu, a następnie zabiera kontroler.

Jak grać: Gracze grają jednocześnie. Ostatni z graczy, który wystartuje na Marsa odwraca pierwszą kartę "misji" jedną ręką (trzymając kontroler w drugiej) i umieszcza ją na wierzchu kupki odkrytą.

Jak tylko karta zostanie odkryta, gracze próbują ustawić swoje palce w otworach kontrolera według instrukcji na karcie misji i karcie restrykcji (jeśli jakaś jest w użyciu).

Na przykład:

Karta misji wskazuje **różowy/ różowy/ czerwony/ zielony:**

Gracze muszą przełożyć palce przez 4 otwory w kontrolerze: 1 palec przez 1 otwór każdego wymienionego koloru.

Karta restrykcji wskazuje **okrąg/ kwadrat:**

Wśród 4 otworów o wskazanych kolorach, przynajmniej dwa muszą być w kształcie okręgu i kwadratu.

Karta misji obowiązuje wszystkich graczy. Jednakże niekoniecznie muszą się oni odwoływać do tej samej karty restrykcji. Wszystko zależy od tego na jakim etapie wyścigu się znajdują.



- Graczy, których pionek rakiety znajduje się na Ziemi, karta restrykcji nie dotyczy. Muszą się oni odwoływać jedynie do karty misji.
- Gracze znajdujący się na Saturnie muszą grać zgodnie z kartą restrykcji nr 1 (1 kształt).
- Graczy znajdujących się na pasie asteroid obowiązuje karta restrykcji nr 2 (2 kształty).
- Graczy znajdujących się na Neptunie obowiązuje karta restrykcji nr 3 (3 kształty).
- Gracze znajdujący się na stacji kosmicznej muszą grać zgodnie z kartą restrykcji nr 4 (4 kształty). Dlatego też wolniejsi gracze będą mieli mniej restrykcji niż szybsi.

Gdy tylko gracz uważa, że poprawnie ustawił swoje palce na kontrolerze, mówi "MARS" i zakańcza rundę. Gracz nie może już poruszać palcami i musi je pozostawić na kontrolerze do momentu sprawdzenia.

Inni gracze zatrzymują się i sprawdzają położenie palców gracza, który wstrzymał rundę. Sprawdzają poprawność według kart misji i restrykcji (jeśli pozycja gracza w wyścigu nakazuje jej użycia).

- **Jeśli pozycja jest poprawna:** Gracz wygrywa rundę i przesuwa swoją raketę na następne pole wyścigu.
- **Jeśli pozycja jest niepoprawna:** Gracz cofa raketę o jedno pole.

Inni gracze się nie przesuwiają.

Karta misji zostaje usunięta z gry, gracze wracają do swoich kontrolerów i rozpoczynają kolejną rundę. Gracz, który w poprzedniej rundzie wykrzyknął "MARS" odwraca kolejną kartę misji. Jeśli zabraknie kart misji, należy przetasować zużyte wcześniej i użyć ponownie.

Koniec gry: Wygrywa gracz, który jako pierwszy znajdzie się na Marsie.

Sugerowane poziomy gry:

Poziom początkujący: użyj tylko kart misji poziomu 1.

Wyścig zaczyna się z Saturna. Przesuń karty restrykcji na drugie, trzecie i czwarte pole. Nie używaj kart restrykcji nr 4.

Poziom średnio zaawansowany: Wybierz karty misji poziomu 1 i 2, potasuj je i ułóż kupkę misji.

Poziom ekspercki: Weź karty misji poziomu 2 i 3, potasuj je i ułóż kupkę misji.

Autor gry: Erwan Morin.

DESTINATION MARS

DJ08582



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Uwaga! Małe elementy.