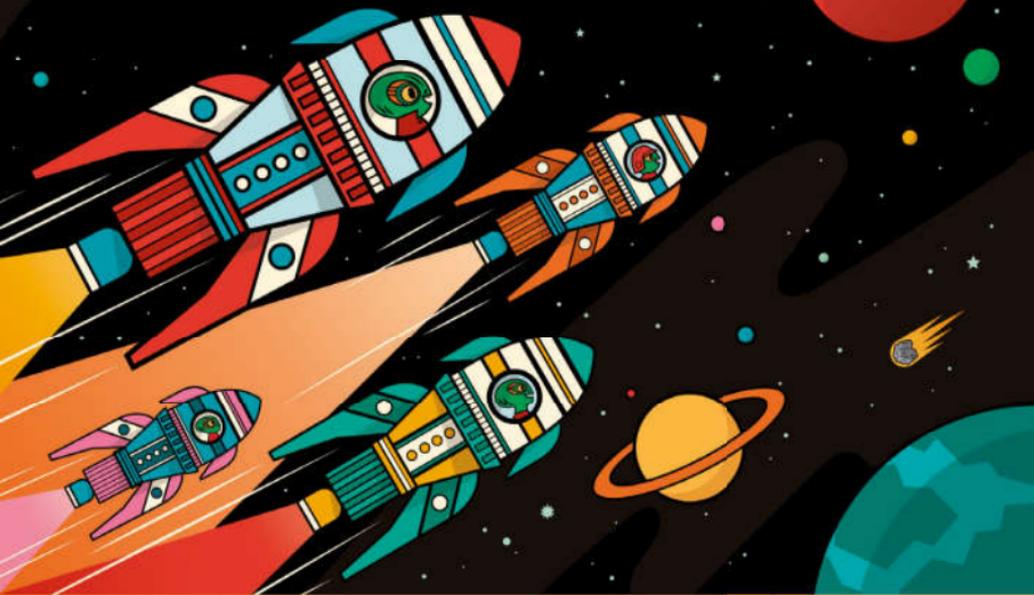


Design Ben Newman ● Author Erwan Morin

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





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 bringst du dich zum 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.