

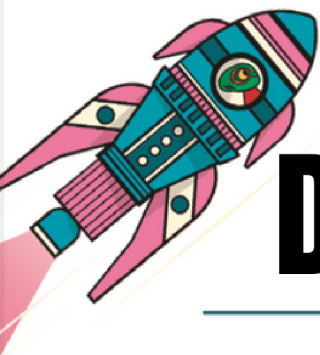
Design Ben Newman ● Author Erwan Morin

DESTINATION MARS



6 ani
6-99

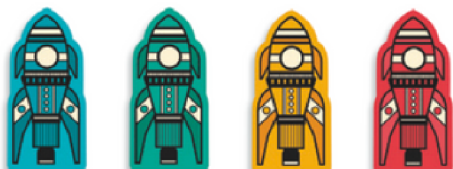
DESTINAȚIA: MARTE
UN JOC DE DEXTERITATE ȘI VITEZĂ



DESTINAȚIA: MARTE



CONȚINUT



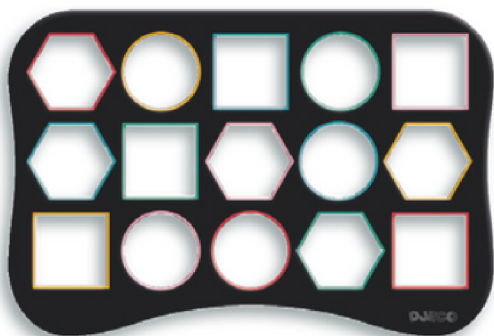
x1



x32



x32



x4



x1

GB

Reguli de joc



6-99 ani



2-4 jucători



15 min

O cursă se întinde între Pământ și Marte. Cine va ajunge cel mai repede pe planeta roșie? Pentru a câștiga cursa, va trebui să pilotați racheta ca un as. **Observație, dexteritatea și gândire rapidă** - acestea sunt abilitățile necesare pentru a deveni cel mai bun pilot din galaxie.

CONȚINUT: 1 tablă, 4 jetoane rachetă, 4 paduri pilot, 32 de cărți "asteroizi" - misiune (nivelul 1 = 1 cometă, nivelul 2 = 2 comete, nivelul 3 = 3 comete), 32 de cărți "constelații" - constrângeri.

CUM FUNCȚIONEAZĂ JOCUL: Destinația Marte este un joc de dexteritate, observație și viteză. **Cursa către Marte se desfășoară în 5 etape:** va trebui să treci pe lângă Saturn, să traversați un câmp de asteroizi, să faceți o oprire pe Neptun și apoi pe stația spațială pentru a ajunge în sfârșit la destinație. Pentru fiecare etapă a călătoriei, organizatorii vă conturează misiunea, timp în care trebuie să folosiți anumite culori pe padul pilot. Iar pentru a spori dificultatea, se vor adăuga mai multe obstacole pe măsură ce vă apropiați de obiectiv. Pentru fiecare secțiune, primul pilot care își folosește corect pad-ul în funcție de misiunea și constrângerile impuse va avea voie să avanseze! **Primul care ajunge pe Marte câștigă jocul.**

CONFIGURAREA JOCULUI: Împărțiți cărțile de "constrângere" în 4 grămezi: câte unul pentru fiecare număr de forme prezente pe cărți (1, 2, 3, 4). Amestecați teancurile, așezați-le cu fața în jos, apoi alegeți o carte aleatorie din fiecare grămadă. Puneți aceste 4 cărți cu fața în sus în cele 4 spații de lângă curs: cartea constelație cu o formă în spațiul cel mai apropiat de Pământ, apoi cartea constelație cu 2 forme, apoi 3 și în final 4, în spațiul cel mai apropiat de Marte.

Scoateți din joc restul cărților "constelație" până la sfârșitul jocului.

Alegeți nivelul de joc împreună cu ceilalți jucători și selectați cărțile "misiune" corespunzătoare. Amestecați aceste cărți apoi puneți-le într-o grămadă, cu fața în jos în spațiul sub cărțile "constrângere" de pe tablă.

Vă rugăm să rețineți: pentru prima rundă, amestecați cărțile de nivel 1 și 2. Fiecare jucător alege un jeton "rachetă", pe care îl plasează în spațiul Pământului la începutul cursei, apoi ia un bloc.

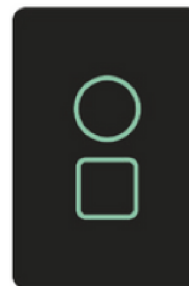
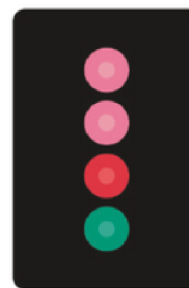
Cum se joacă: Jucătorii joacă în același timp. Ultimul jucător care a mers pe Marte întoarce prima carte "misiune" cu o mână (ținând blocul în cealaltă mână) și îl pune deasupra grămezii, cu fața în sus.

De îndată ce cartea este întoarsă, jucătorii încearcă să-și poziționeze degetele în găurile blocului lor urmând instrucțiunile de pe cartea de "misiune" și de pe cartea de constrângere (dacă există).

De exemplu:

Cartea de misiune indică roz-roz-roșu-verde: Jucătorii trebuie să treacă 4 degete prin 4 găuri ale blocului lor: 1 deget prin 1 gaură din fiecare culoare solicitată.

Cartea de constrângere indică rotund-pătrat. Din cele 4 găuri indicate pe cartea culoare, jucătorii trebuie să folosească cel puțin 1 gaură rotundă și 1 gaură pătrată.



Cartea de misiune este aceeași pentru toți jucătorii. Cu toate acestea, jucătorii nu trebuie neapărat să se refere la aceeași carte de constrângere. Depinde de progresul jucătorilor în cursă.

- **Jucătorii** al căror jeton rachetă este pe Pământ nu au constrângeri și se raportează doar la cartea de misiune.
 - **Jucătorii** de pe **Saturn** se referă la cartea constrângere 1 (**o formă**)
 - **Jucătorii** din **câmpul de asteroizi** se referă la cartea constrângere 2 (**2 forme**)
 - **Jucătorii** de pe **Neptun** se referă la cartea constrângere 3 (**3 forme**)
 - **Jucătorii** de pe **stația spațială** se vor referi la cartea constrângere 4 (**4 forme**)
- Astfel, jucătorii mai lenți vor avea mai puține constrângeri decât cei mai rapizi.**

De îndată ce un jucător crede că și-a poziționat corect degetele pe pad, strigă "**MARTE**" și oprește runda. **Acesta nu își mai poate mișca degetele** și trebuie să le lase pe pad până când se efectuează o verificare. Ceilalți jucători se opresc și verifică poziția degetelor jucătorului în funcție de cartea de misiune și, dacă este cazul, cartea de constrângere corespunzătoare poziției jucătorului pe parcurs.

- **Dacă este corect:** Jucătorul câștigă runda și își avansează jetonul rachetă în spațiul următor pe curs
- **Dacă este incorect:** Jucătorul își mută jetonul rachetă înapoi cu un spațiu.

Ceilalți jucători nu se mișcă.

Cartea de misiune este scoasă din joc, jucătorii se întorc la blocul lor și pot începe o nouă rundă: Jucătorul care tocmai a strigat "MARTE" în runda precedentă întoarce următoarea carte de misiune.

Dacă nu mai sunt cărți de misiune, luați înapoi cărțile de misiune folosite anterior, amestecați-le și folosiți-le din nou.

Sfârșitul jocului: de îndată ce un jucător ajunge pe Marte, este declarat câștigător.

SUGESTII DE JOC ÎN FUNCȚIE DE NIVEL

ÎNCEPĂTOR: Folosește doar cărți de misiune de nivelul 1.

Cursa începe de la Saturn. Mutați cărțile de constrângere pe spațiile 2, 3 și 4. Nu folosiți cărți de constrângere de nivelul 4.

INTERMEDIAR: Luați cărțile misiune de nivel 1 și 2 și amestecați-le pentru a crea teancul misiune.

EXPERT: Luați cărțile misiune de nivel 2 și 3 și amestecați-le pentru a crea teancul misiune.



DESTINATION MARS

DJ08582



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

Atenție: conține părți mici.