

DJ08582

DJECO STOLNÍ HRA DESTINATION MARS

Věk: 6-99 let

Obsah: 1 hrací deska, 4 raketové žetony, 4 pilotní podložky, 32 karet s misemi (úroveň 1 = 1 kometa, úroveň 2 = 2 komety, úroveň 3 = 3 komety), 32 karet s omezeními

Cíl hry: Být prvním hráčem, který se dostane na Mars.

Příprava hry: Rozdělte karty s omezeními do 4 balíčků: 1 pro každý počet obrazců zobrazeným na kartách (1, 2, 3, 4). Zamíchejte balíčky, položte je na stůl obrázky dolu a poté náhodně vyberte 1 kartu z každého balíčku. Tyto 4 karty položte obrázky nahoru na 4 volná místa vedle cesty: karta s 1 obrazcem bude nejbližší Zemi, poté se 2 obrazci, se 3 obrazci a nakonec karta se 4 obrazci bude nejbližší Marsu.

Zbytek karet s omezeními můžete odložit.

Všichni hráči se společně dohodnou na úrovni hry, kterou chtějí hrát a dle toho si vyberou odpovídající karty s misemi. Karty zamíchejte a dejte je do balíčku, obrázky dolu, do plochy pod kartami s omezeními na hrací desce.

Každý hráč si vybere žeton s raketou, který položí na políčko Země na začátku hry, poté si každý vybere podložku.

Průběh hry: Všichni hráči hrají zároveň. Poslední hráč, který dorazí na Mars, otočí jednou rukou první kartu s misí (druhou rukou drží svoji podložku) a položí ji na vrch balíčku lícem nahoru.

Jakmile je karta otočena, hráči se snaží umístit své prsty do děr na jejich podložce tak, aby následovali instrukce na kartě s misí a na kartě s omezením (pokud nějaké je).

Karta s misí je pro všechny hráče stejná. Avšak karta s omezením nemusí být pro všechny hráče totožná, jelikož záleží na jejich progresu ve hře.

- Hráč se žetonem na startovním políčku (Země) se soustředí pouze na kartu s misí.
- Hráč na Saturnu se soustředí na kartu s omezením č. 1 (1 obrazec).
- Hráč na asteroidovém poli se soustředí na kartu s omezením č. 2 (2 obrazce).
- Hráč na Neptunu se soustředí na kartu s omezením č. 3 (3 obrazce).
- Hráč na vesmírné stanici se soustředí na kartu s omezením č. 4 (4 obrazce).

Tedy pomalejší hráči budou mít méně omezení než rychlejší hráči.

Jakmile si hráč myslí, že správně umístit prsty na jeho podložce, zakřičí „MARS“ a zastaví kolo. Hráč nemůže dál hýbat svými prsty a musí je ponechat na podložce, dokud ostatní hráči nekontrolují správnost dle karty s misí a případně i dle korespondující karty s omezením.

- Pokud hráč umístit prsty správně: Hráč vyhrává kolo a posune svůj raketový žeton na další pole.
- Pokud hráč umístit prsty špatně: Hráč posune svůj raketový token o jedno pole zpět.

Ostatní hráči se nikam neposouvají.

Karta s misí je odstraněna ze hry, hráči se vrátí ke svým podložkám a začíná nové kolo: Hráč, který během předchozího kola zakřičel „MARS“ otáčí v novém kole kartu s misí.

Pokud nezůstávají již žádné karty s misemi, zamíchejte znovu již použité karty a použijte ty.

Konec hry: Jakmile nějaký hráč docestuje na Mars, stává se vítězem hry.