



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.

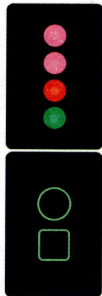
Op de beperkingskaart staat: **cirkel / vierkant:**

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 asteroïdenveld 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.