



**Ajánlott életkor:** 6-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**Játékidő:** 15 perc

**Vajon ki lesz az első, aki a Földről a Marsra jut? A szélnél is sebesen kell szálljon a rakétád, hogy eljuthass a „vörös bolygóra”. Jó megfigyelőkészségre, ügyességre és gyors reakcióidőre van szükséged ahhoz, hogy a galaxis legjobb pilótájává válhass.**

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 4 rakéta, 4 pilótatábla, 32 küldeteskártya (3 nehézségi fokozat, a fokozatok üstökösrel jelölve), 33 nehezítő kártya

Ebben a játékban a jó megfigyelőkészség, ügyesség és gyors reakció hozhat sikert. Miközben elhaladsz a Szaturnusz előtt, keresztezel egy aszteroidamezőt, vagy épp megszakítod az utadat egy rövid időre a Neptunuszon és az űrállomáson, lassan megérkezel a célodhoz, a Marsra. Utazásod minden szakaszához kapsz egy küldetést, melyet a pilótatáblád megfelelő színű ablakainál kell jelölj. És hogy a téteket növeljük, minél közelebb vagy a célhoz, annál több lesz a nehezítés. Minden pályaszakasznál elmondható, hogy aki elsőként végez a küldetésével, egyre közelebb kerülhet a célhoz. Aki elsőként éri el a Marsot, megnyeri a játékot.

**A játék célja:** elsőként érni a Marsra

**Előkészületek:** A játéktáblát az asztalra tesszük. A nehezítő kártyákat 4 pakliba rendezzük (paklinként más legyen a kártyán lévő formák száma: 1,2,3,4)! A paklikat képpel lefelé egyenként megkeverjük, majd megfordítjuk mind a 4 pakli legfelső lapját. A 4 kártyát egymás mellé rakjuk sorban (1,2,3,4) a tábla 4 mezőjére úgy, hogy amelyiken 1 forma látható, az lesz a Földhöz legközelebb, amin 4 forma van, az pedig a Marshoz közelít.

A többi nehezítő kártyát visszatesszük a dobozba, nem lesz szükség rájuk.

A játékosok kiválasztják a kívánt nehézségi fokozatot és előkészítik az ahhoz tartozó küldeteskártyákat, melyeket pakliba rendezve, képpel lefelé szintén a táblára helyeznek (a nehezítő kártyák mellé).

**Megjegyzés:** az első játékhoz a legkönnyebb szintet javasoljuk.

Minden játékos választ egy rakétát, amit a Földre állít (ez a startmező), és kézbe vesz egy pilótatáblát.

**Játék:** Mindenki egyszerre játszik. Az a játékos, aki a legrégebben „járt” a Marson, megfordítja a felső küldeteskártyát, miközben a másik kezével fogja a pilótatábláját. Ahogy megfordul a kártya, mindenki megpróbálja teljesíteni a saját küldetését: a küldeteskártyának és (ha van), a nehezítő kártyának megfelelően kell berakni az ujjakat a saját pilótatábla megfelelő kivágásaiba.

**Például:** A küldeteskártyán látható színek: rózsaszín, rózsaszín, piros és zöld – az ujjakat a pilótatábla 4 megfelelő kivágásába kell helyezni!

A nehezítő kártyán egy kör és egy négyzet látható: az előbbi négy színből legalább egynek kör alakúnak, legalább egynek pedig négyzet alakúnak kell lennie.

A küldeteskártya mindenkinek ugyanaz. Ám a legtöbbször a nehezítő kártya viszont különbözik, ugyanis nem mindegy, hogy melyik rakéta milyen messze van a Marstól:

- a Földön tartózkodó rakétának nincs nehezítés
- a Szaturnuszon álló rakéta az 1. nehezítő kártyát kell figyelembe vegye (1 forma)
- az aszteroidamezőn álló rakéta a 2. nehezítő kártyát kell figyelje (2 forma)
- a Neptunuszon lévő rakéta a 3. nehezítő kártyát kell figyelembe vegye (3 forma)
- az űrállomáson tartózkodó rakéta a 4. kártyát kell figyelje, melyen 4 forma van

A hátrébb álló rakétáknak kevesebb kritériumra kell figyelniük.

Ha egy játékos teljesíti a feladatot, azt kiáltja: „Mars!”. Ekkor megáll a játék, a játékos nem mozdtja a kezét, míg meg nem vizsgálják a többiek, hogy helyes-e a megoldás:

- ha megfelelő helyen vannak az ujjai, akkor a játékos a rakétáját eggyel előrébb teheti
- ha nem megfelelő helyen vannak az ujjai, akkor a játékos rakétája egy mezővel visszább lép

A többi rakéta nem mozdul.

A felhasznált küldeteskártyát félretesszük, a játékosok újra kezükbe veszik a pilótatáblaikat. Új kör kezdődik: a „Marsot” kiáltó játékos új küldeteskártyát fordít...

Ha elfogynak a küldeteskártyák, újrakeverjük a paklit.

**A játék vége:** ahogy egy játékos eléri a Marsot, megnyeri a játékot.

**Ajánlott játékszintek:**

- Kezdő: csak a kezdő kártyákat vegyétek elő!

Az 1, 2 és 3-as nehezítő kártyákat toljátok a 2,3 és 4-es helyére! Így a 4-es nehezítő kártyák nem vesznek részt a játékban.

- Haladó: Az 1-es és 2-es nehézségű küldeteskártyákat keverjétek paklivá, és azokkal játsszatok!
- Profi: A 2-es és 3-as nehézségű küldeteskártyákat keverjétek paklivá, és azzal játsszatok!

„Szélesebes” játékot kívánunk!

*Erwan Morin játéka*