

HABA

PETS ON MARS



Thies Schwaner



PETS ON MARS



A cooperative space adventure that rewards careful planning for 2–4 players ages 6 and up.

Author: Carlo A. Rossi
Illustration: Thies Schwarz
Editor: Antje Gleichmann
Playing Time: approximately 20 Minutes

Four animal friends are setting off on the greatest adventure of their lives: a journey to Mars! The rocket is ready. Now they just need to load the snack machine, the alien translator, and the mobile gym. But oh no, there's only limited space in the cargo hold... and overloading costs fuel. The tension builds! Will the friends be able to take all their favorite things with them?

Only by planning wisely you can bring everything important to Mars and complete all three missions.

WHAT'S INCLUDED:

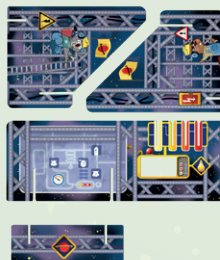
1 Mars (box bottom)



1 cargo overview
(inside of the box lid)



1 launch pad
(4 pieces)



4 rockets



1 fuel gauge
(2 pieces)



44 cargo cards



9 mission cards



44 cargo pieces

BEFORE THE FIRST GAME:

Ask an adult to help you. Carefully punch out all cardboard and wooden pieces from the die-cut sheets. You do not need the pieces marked with the trash symbol (see symbol illustration). Dispose of them properly.

Assemble the fuel gauge. It can remain assembled after the game and be stored that way in the box.



BEFORE YOU BEGIN:

Set up the **launch pad** as shown in the illustration and place it in the center of the table.



Insert the **fuel gauge** into the slot on the far left above the viewing window.



- 1 Shuffle all **rockets** face down and place them in a stack next to the launch pad.
- 2 Shuffle all **mission cards** face down as well. Place three mission cards face down next to the launch pad. Remove the remaining mission cards from the game; they will not be needed this time.
- 3 Shuffle all **cargo cards** face down and place the stack in front of the launch pad. Leave space next to it for a discard pile.
- 4 Place the **cargo pieces** in a supply in front of the launch pad.
- 5 Set the **Mars** board next to the launch pad, leaving a little space in between.
- 6 Keep the **cargo overview** nearby for reference.



Game Set Up

LET'S GET STARTED:

Players take turns clockwise over several rounds (one round per rocket). The player who most recently saw a shooting star goes first. Take the top rocket from the stack, place it face up on the launch pad, and start the first round.

In each round, one rocket goes through three consecutive phases:

- Phase 1: "Pre-Flight Preparation"
- Phase 2: "Loading Cargo"
- Phase 3: "Flight to Mars"

Phase 1: "Pre-Flight Preparation"

Turn over the top cargo card from the stack.

What does the cargo card show?

• One cargo item

Take the matching cargo piece from the supply. If that cargo piece is no longer in the supply, you may choose any cargo piece.

• Two cargo items

Choose one of the two cargo items shown and take it from the supply. If one of the pictured cargo items is no longer in the supply, you must take the other one. If that one is also no longer in the supply, you may choose any cargo piece.

Place the cargo piece in front of the cargo supply to start your cargo row for this rocket. Then place the cargo card on the discard pile. After that, the next player takes a turn.

You may talk together throughout the entire game about what to do and when to move from one phase to the next. However, the final decision is always made by the player whose turn it is



Lay out a row of cargo pieces



Important: Overloading the rocket costs you valuable fuel!

Do you think turning over another cargo card would be too risky and might overload the rocket?

If so, end Phase 1 "Pre-Flight Preparation" for everyone and move on to Phase 2 "Loading Cargo."

Phase 2: "Loading Cargo"

Choose any cargo piece (only 1) from the row in front of the cargo supply and place it into the rocket's cargo hold.

Please keep the following rules in mind:

- You may rotate and flip the cargo piece as you like
- Start loading at the bottom of the cargo hold.
- Each new cargo piece must touch at least one cargo piece that has already been placed.
- If there are already cargo pieces in the cargo hold, they may not be covered or moved.
- Cargo pieces may not stick out of the sides of the cargo hold.

Then it is the next player's turn.



Correct loading



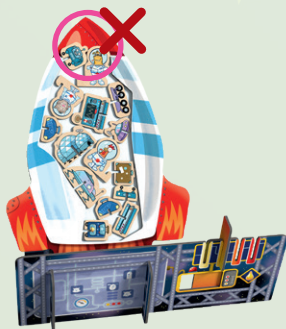
Incorrect Loading

Important: Are there no cargo pieces left in the row?

If so, move directly to Phase 3 "Flight to Mars."

Attention: Do one or more cargo pieces no longer fit into the cargo hold?

If a cargo piece extends into the red tip of the rocket, or if the cargo pieces no longer fit into the cargo hold at all, Phase 2 "Loading Cargo" ends immediately.



Overloaded

For each cargo piece that causes the rocket to be overloaded, move the fuel gauge one slot to the right.



Move fuel gauges

Put these cargo pieces, along with any others still remaining in the row, back into the cargo supply.

Phase 2 "Loading Cargo" ends immediately. After that, the next player takes a turn and begins Phase 3 "Flight to Mars."

Phase 3: "Flight to Mars"

If fuel is still shown in the viewing window of the launch pad, you may begin the journey. Carefully remove the loaded rocket from the launch pad and fly it to Mars. Unload all cargo pieces there. Use the **cargo overview** to check whether any of the pieces now on Mars belong together. If so, assemble them and place them anywhere on Mars. **Important:** The four animals can be combined with any suitcase.

Now turn over a **mission card** It shows which cargo pieces you need to fly to Mars over the course of the game in order to complete the mission.

Important: The final mission card stays face down as a surprise until the end of the game.

After that, the round ends. Set the empty rocket aside. Take a new rocket from the stack and place it face up on the launch pad.

The next player takes a turn and begins again with Phase 1 "Pre-Flight Preparation."

Already experts? Then don't turn over the first mission card until you have brought one animal with a suitcase to Mars. You may turn over the second mission card once three animals with suitcases are on Mars.



WHEN DOES IT END?

The game can end in two ways:

1. All four rockets have successfully flown to Mars.
2. The fuel gauge is all the way to the right in the slot and no fuel is shown in the viewing window. No rocket can make the journey to Mars anymore.



Turn over all the mission cards that have not been revealed yet. Compare the cargo pieces assembled on Mars with your mission cards.

Important: Individual cargo pieces may be used more than once to complete missions.

How many mission cards were you able to complete in full?

- 3: Fantastic! You're a great team. With smart planning and perfect judgment, you completed all the missions.
- 2: Very good! You may not have brought all the favorite items to Mars, but the four friends are still happy.
- 1: There's room for improvement! Don't be discouraged, start a new space adventure right away.
- 0: What happened there? Good preparation and teamwork are important. You'll do better next time for sure.

Dear Children and Parents,
at www.haba-play.com/ersatzteile
it's easy to ask whether a missing part
of a toy or game is available.



PETS ON MARS



Ein kooperatives Weltraumabenteuer mit Augenmaß für 2–4 Personen ab 6 Jahren.

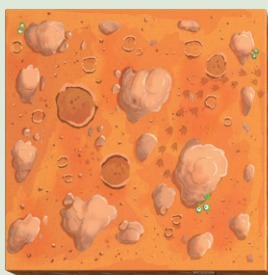
Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Antje Gleichmann
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Vier tierische Freunde starten ins größte Abenteuer ihres Lebens: eine Reise zum Mars! Die Rakete steht bereit. Jetzt müssen nur noch der Snack-Automat, der Alien-Übersetzer und das mobile Gym eingeladen werden. Doch oje, im Laderaum ist nur begrenzt Platz ... Und ein Überladen kostet Treibstoff. Die Spannung steigt! Können die Freunde all ihre Lieblingssachen mitnehmen?

Nur wenn ihr klug plant, bringt ihr alles Wichtige zum Mars und erfüllt am Ende die drei Missionen.

DAS IST DRIN:

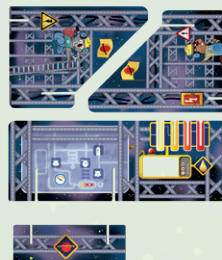
1 Mars (Schachtelboden)



1 Gepäck-Übersicht
(Innenseite Schachteldeckel)



1 Startrampe
(bestehend aus 4 Teilen)



4 Raketen



44 Gepäckkarten



9 Missionskarten



1 Treibstoffanzeiger
(bestehend aus 2 Teilen)



44 Gepäckstücke

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Lasst euch von einem Erwachsenen helfen. Brecht alle Papp- und Holzteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Teile mit dem Mülleimersymbol benötigt ihr nicht. Entsorgt sie fachgerecht.

Steckt den Treibstoffanzeiger zusammen. Er kann nach dem Spiel zusammengebaut bleiben und so in der Schachtel verstaut werden.



BEVOR ES LOSGEHT:

Baut die **Startrampe** wie abgebildet zusammen und stellt sie in die Tischmitte.



Steckt den **Treibstoffanzeiger** ganz links in den Schlitz über dem Sichtfenster.



- 1 Mischt alle **Raketen** verdeckt und haltet sie neben der Startrampe in einem Stapel bereit.
- 2 Mischt ebenfalls alle **Missionskarten** verdeckt. Legt drei **Missionskarten** verdeckt neben die Startrampe. Die restlichen Missionskarten nehmt ihr aus dem Spiel, sie werden dieses Mal nicht benötigt.
- 3 Mischt alle **Gepäckkarten** verdeckt und legt den Stapel vor die Startrampe. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 4 Bildet mit den **Gepäckstücken** einen Gepäck-Vorrat vor der Startrampe.
- 5 Stellt den **Mars** mit etwas Abstand neben der Startrampe auf.
- 6 Zur Orientierung haltet ebenfalls die **Gepäck-Übersicht** bereit.



Spielaufbau

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden (pro Rakete eine). Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt. Nimm die oberste Rakete vom Stapel, lege sie offen auf die Startrampe und starte die erste Runde.

In jeder Runde durchläuft eine Rakete drei aufeinanderfolgende Phasen:

Phase 1: „Reisevorbereitung“

Phase 2: „Beladen“

Phase 3: „Flug zum Mars“

Phase 1: „Reisevorbereitung“

Decke die oberste Gepäckkarte vom Stapel auf.

Was zeigt die Gepäckkarte?

• Ein Gepäckstück

Nimm das passende Gepäckstück aus dem Vorrat. Befindet sich das Gepäckstück nicht mehr im Vorrat, darfst du ein beliebiges Gepäckstück wählen.

• Zwei Gepäckstücke

Wähle eins der beiden Gepäckstücke aus und nimm es aus dem Vorrat. Befindet sich eins der abgebildeten Gepäckstücke nicht mehr im Vorrat, musst du das andere Gepäckstück nehmen. Ist auch das nicht mehr im Vorrat, darfst du ein beliebiges Gepäckstück wählen.

Lege das Gepäckstück vor den Gepäck-Vorrat und bilde damit den Beginn eurer Gepäckstück-Reihe für diese Rakete. Lege danach die Gepäckkarte auf den Ablagestapel. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.

Ihr dürft euch während des gesamten Spiels gemeinsam besprechen, was ihr macht und wann ihr von einer in die nächste Phase wechselt. Die finale Entscheidung trifft aber immer die Person, die gerade an der Reihe ist.



Gepäckstück-Reihe bilden



Wichtig: Ein Überladen der Rakete kostet euch wertvollen Treibstoff!

Du glaubst, dass das weitere Aufdecken einer Gepäckkarte zu riskant ist und ihr damit die Rakete überladet?

Dann beende für alle Phase 1 „Reisevorbereitung“ und starte mit Phase 2 „Beladen“.

Phase 2: „Beladen“

Wähle ein beliebiges Gepäckstück (nur 1) aus der Reihe vor dem Gepäck-Vorrat aus und lege es in den Laderaum der Rakete.

Beachte dabei Folgendes:

- Du kannst das Gepäckstück beliebig drehen und wenden.
- Beginne mit dem Beladen unten im Laderaum.
- Das neue Gepäckstück muss an mindestens ein bereits platziertes Gepäckstück angrenzen.
- Wenn sich bereits Gepäckstücke im Laderaum befinden, dann dürfen diese nicht überdeckt oder verschoben werden.
- Gepäckstücke dürfen nicht seitlich aus dem Laderaum ragen.

Anschließend ist die nächste Person an der Reihe.



Richtiges Beladen



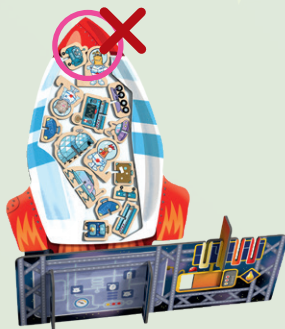
Falsches Beladen

Wichtig: Befindet sich kein Gepäckstück mehr in der Reihe?

Dann starte direkt mit Phase 3 „Flug zum Mars“.

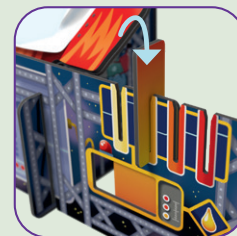
Achtung: Ein oder mehrere Gepäckstücke passen nicht mehr in den Laderaum?

Ragt ein Gepäckstück in die rote Spitze der Rakete oder passen Gepäckstücke gar nicht mehr in den Laderaum, dann endet Phase 2 „Beladen“ sofort.



Überladen

Für jedes Gepäckstück, das zum Überladen der Rakete geführt hat, musst du den Treibstoffanzeiger einen Schlitz nach rechts setzen.



Treibstoffanzeiger versetzen

Lege diese Gepäckstücke und alle noch übrigen in der Reihe zurück in den Gepäck-Vorrat. Die Phase 2 „Beladen“ endet damit sofort. Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und startet mit Phase 3 „Flug zum Mars“.

Phase 3: „Flug zum Mars“

Wird im Sichtfenster der Startrampe noch Treibstoff angezeigt, könnt ihr die Reise antreten. Nimm die beladene Rakete vorsichtig von der Startrampe und fliege sie zum Mars. Lade dort alle Gepäckstücke aus. Vergleiche mit der **Gepäck-Übersicht**, ob einzelne Teile, die nun auf dem Mars liegen, zusammengehören. Wenn ja, dann baue sie zusammen und stelle sie an einer beliebigen Stelle auf dem Mars auf. **Achtung:** Die vier Tiere können mit jedem Koffer kombiniert werden!

Decke nun eine **Missionskarte** auf. Sie zeigt euch, welche Gepäckstücke ihr im Laufe des Spiels zum Mars fliegen müsst, um die Mission zu erfüllen.

Wichtig: Die letzte Missionskarte wird als Überraschung erst am Ende des Spiels gelüftet.

Anschließend endet die Runde. Lege die leere Rakete beiseite. Nimm eine neue Rakete vom Stapel und platziere sie offen auf der Startrampe.

Die nächste Person ist an der Reihe und beginnt wieder mit Phase 1 „Reisevorbereitung“.

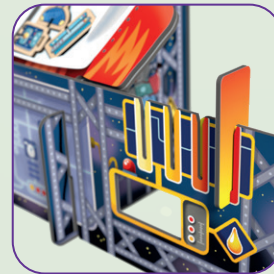
Ihr seid bereits Profis? Dann deckt die erste Missionskarte erst auf, wenn ihr ein Tier mit Koffer zum Mars gebracht habt. Die zweite Missionskarte dürft ihr dann aufdecken, wenn drei Tiere mit Koffer auf dem Mars sind.



WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Alle vier Raketen sind erfolgreich zum Mars geflogen.
2. Der Treibstoffanzeiger steckt ganz rechts im Schlitz und im Sichtfenster wird kein Treibstoff angezeigt. Keine Rakete schafft mehr die Reise zum Mars.



Dreht alle noch nicht aufgedeckten Missionskarten um.

Vergleicht die aufgebauten Gepäckstücke auf dem Mars mit euren Missionskarten.

Wichtig: Einzelne Gepäckstücke dürfen mehrfach für Missionen verwendet werden!

Wie viele Missionskarten konntet ihr vollständig erfüllen?

- 3: Großartig! Ihr seid ein super Team. Mit der richtigen Planung und dem perfekten Augenmaß habt ihr alle Missionen erfüllt.
- 2: Sehr gut! Ihr habt zwar nicht alle Lieblingssachen zum Mars fliegen können, aber die vier Freunde sind trotzdem glücklich.
- 1: Das geht noch besser! Lasst euch daher nicht entmutigen und startet gleich ein neues Weltraumabenteuer.
- 0: Was war denn da los? Eine gute Vorbereitung und Teamgeist sind wichtig. Das nächste Mal klappt es bestimmt.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/ersatzteile können
Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verloren-
gegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



PETS ON MARS



Une aventure spatiale coopérative pour qui a le coup d'œil pour 2 à 4 personnes à partir de 6 ans.

Conception : Carlo A. Rossi
Illustrations : Thies Schwarz
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée : 20 minutes env.

Quatre amis animaux se lancent dans l'aventure de leur vie : un voyage vers Mars ! La fusée est prête. Il ne reste plus qu'à charger l'automatisme, l'interprète en langues alien et la salle de sport mobile. Mais aïe ! L'espace est limité à bord... Et qui dit surcharge dit surconsommation de carburant. La tension monte ! Nos amis parviendront-ils à emporter toutes les affaires qu'ils veulent prendre ?

Pour emporter sur Mars tout le nécessaire et mener à bien les trois missions, il vous faudra planifier soigneusement.

CONTENU :

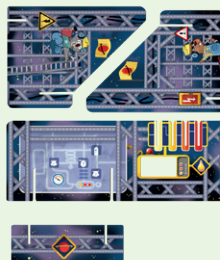
1 Mars (dessous de la boîte)



1 mémo Bagages
(intérieur du couvercle)



1 rampe de lancement
(en 4 parties)



4 fusées



44 cartes Bagages



9 cartes Mission



1 indicateur de
niveau de carburant
(en 2 parties)



44 bagages

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

Les enfants ne doivent pas hésiter à demander l'aide d'un ou une adulte ! Décollez toutes les pièces en carton et en bois de leur support. Vous n'avez pas besoin de garder les parties marquées d'un symbole Poubelle .

Jetez-les au recyclage. Assemblez l'indicateur de niveau de carburant. Il pourra rester assemblé une fois la partie terminée et être rangé dans la boîte.



MISE EN PLACE :

Assemblez comme indiqué la **rampe de lancement** et placez-la au centre de la table.



Placez l'**indicateur de niveau de carburant** tout à gauche, dans la fente au-dessus de la fenêtre.



- 1 Mélangez les **fusées** face cachée et formez une pioche près de la rampe de lancement.
- 2 Mélangez toutes les **cartes Mission** face cachée. Placez trois **cartes Mission**, face cachée, près de la rampe de lancement. Retirez les autres cartes Mission de la partie : vous n'en aurez pas besoin.
- 3 Mélangez toutes les **cartes Bagages** face cachée et formez une pioche devant la rampe de lancement.
- 4 Laissez la place pour la **pile de défausse**. Avec les Bagages, constituez une réserve devant la rampe de lancement.
- 5 Placez **Mars** à côté de la rampe de lancement en laissant un peu d'espace.
- 6 Pour vous guider au cours de la partie, gardez le **mémo Bagages à portée** de vue.



construction de chenaux

COMMENCER LA PARTIE :

La partie se joue en plusieurs tours (un par fusée), dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous êtes la dernière personne à avoir vu une étoile filante, c'est vous qui commencez ! Prenez la première carte de la pioche, placez-la face visible sur la rampe de lancement et commencez le premier tour.

À chaque tour, une fusée effectue les trois phases suivantes :

Phase 1 : préparatifs du voyage

Phase 2 : chargement

Phase 3 : vol vers Mars

Phase 1 : Préparation du voyage

Révélez la première carte Bagages de la pioche.

Que représente la carte ?

• Un bagage

Prenez le bagage correspondant dans la réserve. S'il ne s'y trouve plus, prenez celui de votre choix.

• Deux bagages

Choisissez l'un des deux bagages et prenez-le dans la réserve. Si l'un des deux bagages ne se trouve plus dans la réserve, vous devez choisir l'autre. Si celui-ci ne s'y trouve plus non plus, prenez le bagage de votre choix.

Placez le bagage récupéré devant la réserve : il marque le début de votre ligne de bagages pour cette fusée. Défaussez ensuite la carte Bagage. Ensuite, c'est au tour de la personne suivante.

Pendant la partie, vous pouvez parler entre joueurs et joueuses pour décider de vos actions et du moment où passer à la phase suivante. Le dernier mot revient toujours à la personne dont c'est le tour.



Former la ligne de bagages



Attention : Surcharger la fusée vous coûtera davantage de précieux carburant !

Vous pensez que révéler une carte Bagages supplémentaire est trop risqué et pourrait surcharger la fusée ?

Mettez fin à la phase 1 « Préparatifs du voyage » pour tout le monde et commencez la phase 2 « Chargement ».

Phase 2 : Chargement

Choisissez un bagage (seulement 1) dans la ligne devant la réserve de bagages et placez-le dans la soute de la fusée. Faites attention aux points suivants :

- Vous pouvez orienter le bagage comme vous le souhaitez.
- Commencez le chargement par le bas de la soute.
- Tout nouveau bagage doit être en contact avec un bagage déjà placé.
- Lorsque des bagages se trouvent déjà dans la soute, vous ne pouvez pas les déplacer ni les y superposer (entièrement ou en partie) un nouveau bagage.
- Les bagages ne peuvent pas dépasser des bords de la soute.

Ensuite, c'est au tour de la personne suivante.



Chargement valide



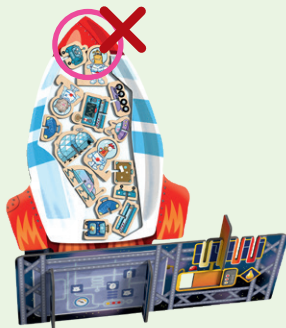
Chargement invalide

Important : il n'y a plus de bagages dans la ligne ?

Lancez la phase 3 « Vol vers Mars ».

Attention : un ou plusieurs bagages ne rentrent pas dans la soute ?

Si un bagage dépasse dans la pointe rouge de la fusée ou que les bagages ne rentrent tout simplement plus dans la soute, la phase 2 « Chargement » se termine immédiatement.



Surcharge

Pour chaque bagage qui surcharge la fusée, vous devez déplacer l'indicateur de carburant d'un cran sur la droite.



Déplacer l'indicateur de carburant

Remettez ces bagages et tous ceux qui restent dans la ligne dans la réserve. La phase 2 « Chargement » se termine. C'est désormais à la personne suivante de commencer la phase 3 « Vol vers Mars ».

Phase 3 : Vol vers Mars

Si la fenêtre de la rampe de lancement indique qu'il reste du carburant, vous pouvez entamer le périple. Prenez avec délicatesse la fusée chargée sur la rampe et faites-la voler jusqu'à Mars. Déchargez-y tous les bagages. Reportez-vous au au mémo Bagages pour vérifier si certains des éléments apportés sur Mars vont ensemble. Si oui, assemblez-les et placez-les librement sur la surface de Mars.

Attention : Les quatre animaux peuvent être associés à n'importe laquelle des valises !

Révélez à présent une **carte Mission**. Elle vous indique quels bagages seront nécessaires sur Mars pour y mener à bien votre mission.

Attention : La dernière carte Mission est une surprise : révélez-la à la fin de la partie.

Le tour se termine. Mettez de côté la fusée déchargée. Prenez une nouvelle fusée sur la pioche et placez-la, révélée, sur la rampe de lancement.

C'est au tour de la personne suivante, qui reprend à la phase 1 « Préparatifs du voyage ».

Vous êtes déjà des pros ? Ne tirez votre première carte Mission qu'une fois un animal arrivé sur Mars avec une valise. Tirez la deuxième carte Mission une fois que trois animaux se trouvent sur Mars avec une valise chacun.



FIN DE LA PARTIE :

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

1. Les quatre fusées ont réussi à arriver sur Mars.
2. L'indicateur de niveau de carburant est sur la position la plus à droite et la fenêtre n'affiche plus de carburant. Les fusées ne peuvent plus atteindre Mars.



Retournez toutes les cartes Mission qui n'ont pas encore été révélées.

Comparez les bagages apportés et assemblés sur Mars avec les cartes.

Attention : Le même bagage ne peut pas être comptabilisé pour plusieurs missions !

Combien de missions avez-vous menées à bien ?

- 3 : Extraordinaire ! Vous êtes une super-équipe. Planification parfaite, estimations précises : toutes les missions sont remplies.
- 2 : Très bien ! Vous n'avez pas pu expédier l'ensemble de leurs affaires préférées sur Mars, mais nos quatre amis sont tout de même ravis.
- 1 : Peut mieux faire ! Ne vous laissez pas décourager et retentez l'aventure.
- 0 : Que s'est-il passé ? Une bonne préparation et un bon esprit d'équipe sont indispensables. Ça marchera mieux la prochaine fois !

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur
www.haba-play.com/ersatzteile
dans la partie « Pièces de rechange »



PETS ON MARS



Een coöperatief ruimteavontuur met oog voor detail voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar.

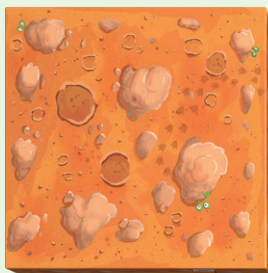
Auteur: Carlo A. Rossi
Illustraties: Thies Schwarz
Redactie: Antje Gleichmann
Speelduur: ca. 20 minuten

Vier dierlijke vrienden beginnen aan het grootste avontuur van hun leven: een reis naar Mars! De raket staat al klaar, maar er moet nog heel wat mee, zoals de snackautomaat, de alien-vertaler en de mobiele gym. Maar o jee, in het ruim is maar beperkt plaats en te zwaar beladen kost brandstof. De spanning loopt op: lukt het om alle favoriete spullen mee te nemen?

Alleen door slim te plannen, brengen ze alles wat belangrijk is veilig naar Mars en voltooien ze aan het einde de drie missies.

DIT ZIT IN DE DOOS:

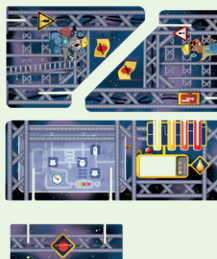
1 Mars (bodem van de doos)



1 bagage-overzicht (binnenzijde van het deksel)



1 lanceerplatform (bestaande uit 4 delen)



4 raketten



44 bagagekaarten



9 missiekaarten



44 bagagestukken

1 brandstofmeter (bestaande uit 2 delen)



VOOR HET EERSTE SPEL:

Laat jullie helpen door een volwassene. Druk alle kartonnen en houten onderdelen voorzichtig uit de uitdrukbladen. De onderdelen met het vuilnisbaksymbool heb je niet nodig. Gooi ze op de juiste manier weg.

Zet de brandstofmeter in elkaar. Na het spel kan deze gemonteerd blijven en zo in de doos worden opgeborgen.

VOORDAT HET SPEL BEGINT:

Zet de **starthelling** in elkaar zoals op de afbeelding te zien is en plaats die in het midden van de tafel.



Steek de **brandstofmeter** helemaal links [KD1.1] in de gleuf boven het kijkvenster.



- 1 Meng alle **raketten** verdekt en leg ze als een stapel klaar naast de starthelling.
- 2 Meng ook alle **missiekaarten** verdekt en leg drie **missiekaarten** verdekt naast de starthelling. De overige missiekaarten nemen jullie uit het spel, die zijn deze keer niet nodig.
- 3 Meng alle **bagagekaarten** verdekt en leg de stapel vóór de starthelling. Laat daarnaast ruimte vrij voor een aflegstapel.
- 4 Vorm met de **bagagestukken** een bagagevoorraad vóór de starthelling.
- 5 Zet **Mars** met wat afstand naast de starthelling neer.
- 6 Leg het **bagage-overzicht** ook klaar om alles goed te kunnen vergelijken.



Spelopbouw

NU GAAT HET BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee over meerdere rondes (één per raket). Wie het laatst een vallende ster heeft gezien, begint. Neem de bovenste raket van de stapel, leg die open op de starthelling en start de eerste ronde.

In elke ronde doorloopt één raket drie opeenvolgende fases:

Fase 1: „Reisvoorbereiding“

Fase 2: „Beladen“

Fase 3: „Vlucht naar Mars“

Fase 1: „Reisvoorbereiding“

Draai de bovenste baggagekaart van de stapel om.

Wat staat er op de baggagekaart?

• Eén bagagestuk

Neem het bijpassende bagagestuk uit de voorraad. Is dat bagagestuk niet meer in de voorraad, dan mag je een willekeurig bagagestuk kiezen.

• Twee bagagestukken

Kies één van de twee bagagestukken en neem het uit de voorraad. Is één van de afgebeelde bagagestukken niet meer in de voorraad, dan moet je het andere bagagestuk nemen. Is ook dat niet meer in de voorraad, dan mag je een willekeurig bagagestuk kiezen.

Leg het bagagestuk vóór de bagagevoorraad en vorm zo het begin van jullie bagagestukkenrij voor deze raket. Leg daarna de baggagekaart op de aflegstapel. Aansluitend is de volgende speler aan de beurt.

Jullie mogen tijdens het hele spel samen overleggen wat jullie doen en wanneer jullie van de ene naar de volgende fase gaan. De uiteindelijke beslissing neemt altijd de speler die op dat moment aan de beurt is.



Een rij bagagestukken maken



Belangrijk: het overladen van de raket kost jullie waardevolle brandstof!

Denk je dat het verder omdraaien van een bagagekaart te riskant is en dat jullie daarmee de raket zouden overladen?

Beëindig dan voor iedereen fase 1 „Reisvoorbereiding” en start met fase 2 „Beladen”.

Fase 2: „Beladen”

Kies een willekeurig bagagestuk (slechts 1) uit de rij vóór de bagagevoorraad en leg het in het laadruim van de raket. Let daarbij op het volgende:

- Je mag het bagagestuk naar wens draaien en keren.
- Begin met het beladen onderaan in het laadruim.
- Het nieuwe bagagestuk moet aan minstens één al geplaatst bagagestuk grenzen.
- Liggen er al bagagestukken in het laadruim, dan mogen die niet worden bedekt of verschoven.
- Bagagestukken mogen niet zijwaarts buiten het laadruim uitsteken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Correct beladen



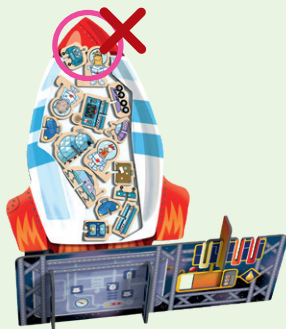
Foutief beladen

Belangrijk: liggen er geen bagagestukken meer in de rij?

Start dan meteen met fase 3 „Vlucht naar Mars”.

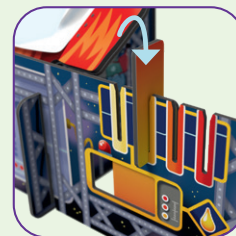
Opgelet: passen één of meerdere bagagestukken niet meer in het laadruim?

Steekt een bagagestuk in de rode punt van de raket of passen bagagestukken helemaal niet meer in het laadruim, dan eindigt fase 2 „Beladen” onmiddellijk.



Overladen

Voor elk bagagestuk dat heeft geleid tot het overladen van de raket, moet je de brandstofmeter één gleuf naar rechts verschuiven.



Brandstofmeter verplaatsen

Leg deze bagagestukken en alle overige die nog in de rij liggen terug in de bagagevoorraad. Fase 2 „Beladen” eindigt daarmee onmiddellijk. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt en start deze met fase 3 „Vlucht naar Mars”.

Fase 3: „Vlucht naar Mars“

Wordt in het kijkvenster van de starthelling nog brandstof weergegeven, dan kunnen jullie aan de reis beginnen. Neem de geladen raket voorzichtig van de starthelling en vlieg ermee naar Mars. Laad daar alle bagagestukken uit. Vergelijk met het **bagage-overzicht** of afzonderlijke onderdelen die nu op Mars liggen bij elkaar horen. Is dat het geval, zet ze dan in elkaar en plaats ze op een willekeurige plek op Mars.

Let op: **missiekaart** om. Die laat zien welke bagagestukken jullie in de loop van het spel naar Mars moeten vliegen om de missie te volbrengen.

Belangrijk: De laatste missiekaart blijft als verrassing verborgen tot het einde van het spel.

Daarna eindigt de ronde. Leg de lege raket opzij. Neem een nieuwe raket van de stapel en plaats die open op de starthelling.

De volgende speler is aan de beurt en begint opnieuw met fase 1 „Reisvoorbereiding“.

Zijn jullie al echte profs? Draai de eerste missiekaart dan pas om wanneer jullie een dier met koffer naar Mars hebben gebracht. De tweede missiekaart mogen jullie omdraaien zodra er drie dieren met koffer op Mars zijn gearriveerd.



WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. Alle vier de raketten zijn succesvol naar Mars gevlogen.
2. De brandstofmeter staat helemaal rechts in de gleuf en in het kijkvenster is geen brandstof meer te zien. Geen enkele raket kan de reis naar Mars nog maken.



Draai alle nog niet open gelegde missiekaarten om.

Vergelijk de opgebouwde bagagestukken op Mars met jullie missiekaarten.

Belangrijk: losse bagagestukken mogen meerdere keren voor missies worden gebruikt!

Hoeveel missiekaarten hebben jullie volledig kunnen vervullen?

- 3: Geweldig! Jullie zijn een superteam. Met de juiste planning en een perfect oog voor detail hebben jullie alle missies vervuld.
- 2: Heel goed! Jullie konden misschien niet alle lievelingsspullen naar Mars vliegen, maar de vier vrienden zijn toch gelukkig.
- 1: Dat kan beter! Laat jullie niet ontmoedigen en begin meteen aan een nieuw ruimteavontuur.
- 0: Wat is er gebeurd? Een goede voorbereiding en teamspirit zijn belangrijk. De volgende keer lukt het vast!

Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunnen jullie heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het
spelmateriaal nog
kunnen worden nabesteld.

PETS ON MARS



Una aventura espacial cooperativa con sentido de la proporción para 2 a 4 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Carlo A. Rossi
Ilustración: Thies Schwarz
Redacción: Antje Gleichmann
Duración de la partida: aprox. 20 minutos

Cuatro amigos animales se embarcan en la mayor aventura de sus vidas: ¡un viaje a Marte! El cohete está listo. Ahora solo les falta cargar la máquina de refrigerios, el traductor extraterrestre y el gimnasio móvil. Pero, ¡vaya!, el espacio en la bodega es limitado... Y sobrecargarla consume mucho combustible. ¡La tensión aumenta! ¿Podrán llevarse todas sus cosas favoritas?

Sólo si planificáis astutamente podréis llevar todo lo importante a Marte y finalmente completar las tres misiones.

CONTENIDO DEL JUEGO:

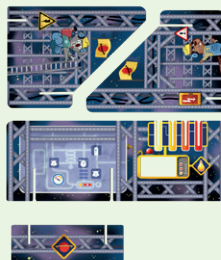
1 Marte (base de la caja)



1 descripción general del equipaje (dentro de la tapa de la caja)



1 plataforma de lanzamiento (que consta de 4 partes)



4 cohetes



44 cartas de equipaje



9 cartas de misión



1 indicador de combustible (que consta de 2 partes)



44 piezas de equipaje

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

Pedid ayuda a un adulto. Retirad con cuidado todas las piezas de cartón y madera de los troqueles perforados. No necesitaréis las piezas con el símbolo de la papelera Desechadlas adecuadamente.

Ensamblad el indicador de combustible. Podéis dejarlo ensamblado después de la partida y guardarlo en la caja.



ANTES DE EMPEZAR:

Ensamblad la **rampa de lanzamiento** como se muestra y colocadla en el centro de la mesa.



Insertad el **indicador de combustible** en la ranura del extremo izquierdo encima del visor.



- 1 Barajad todos los **cohetes** boca abajo y colocadlos en una pila junto a la plataforma de lanzamiento.
- 2 Barajad también todas las **cartas de misión** boca abajo. Colocad tres **cartas de misión** boca abajo junto a la plataforma de lanzamiento. Retirad las cartas de misión restantes del juego; esta vez no son necesarias.
- 3 Barajad todas las **cartas de equipaje** boca abajo y colocadlas en una pila frente a la plataforma de lanzamiento. Dejad espacio junto a ellas para una pila de descarte
- 4 Cread una reserva de equipaje frente a la plataforma de lanzamiento con las **cartas de equipaje**.
- 5 Colocad **Marte** a poca distancia de la plataforma de lanzamiento.
- 6 Mantened a mano la **lista de equipaje** como referencia.



Disposición del juego

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj durante varias rondas (una por cohete). El que vio una estrella fugaz más recientemente empieza. Coge el primer cohete de la pila, colócalo boca arriba en la plataforma de lanzamiento y comienza la primera ronda.

En cada ronda, un cohete pasa por tres fases consecutivas:

Fase 1: „Preparación del viaje“

Fase 2: „Carga“

Fase 3: „Vuelo a Marte“

Fase 1: „Preparación del viaje“

Descubre la primera carta de equipaje de la pila.

¿Qué muestra esta carta?

• Una pieza de equipaje

Coge el equipaje correspondiente del depósito disponible. Si el artículo ya no está disponible, puedes elegir cualquier otro.

• Dos piezas de equipaje

Elige una de las dos piezas de equipaje y cógela del depósito. Si una de las piezas de la imagen ya no está disponible, deberás coger la otra.

Si esta tampoco está disponible, puedes elegir cualquier pieza de equipaje.

Coloca la pieza de equipaje junto a la plataforma de lanzamiento para iniciar la fila de equipaje para este cohete. Luego, coloca la carta de equipaje en la pila de descarte. Ahora, es el turno del siguiente jugador.



Formando una fila de equipaje

A lo largo del juego, podéis hablar conjuntamente sobre lo que estáis haciendo y cuándo pasar de una fase a la siguiente. Sin embargo, la decisión final siempre recae en el jugador que tenga el turno.





Importante: ¡Sobrecargar el cohete te costará combustible valioso!

¿Crees que destapar otra carta de equipaje es demasiado arriesgado y sobrecargaría el cohete?

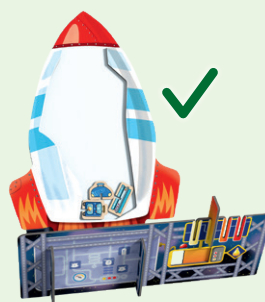
Entonces, finaliza la Fase 1 „Preparación del viaje“ para todos y comienza la Fase 2 „Carga“.

Fase 2: „Carga“

Selecciona cualquier pieza (solo 1) de equipaje de la fila junto a la plataforma de lanzamiento y colócala en la bodega del cohete. Ten en cuenta lo siguiente:

- Puedes girar la pieza como desees.
- Empieza a cargarlo desde la parte inferior de la bodega.
- La nueva pieza de equipaje debe estar junto a al menos otra pieza ya colocada.
- Si ya hay piezas de equipaje en la bodega, no deben cubrirse ni moverse.
- El equipaje no debe sobresalir lateralmente de la bodega.

Then it is the next player's turn.



Carga correcta



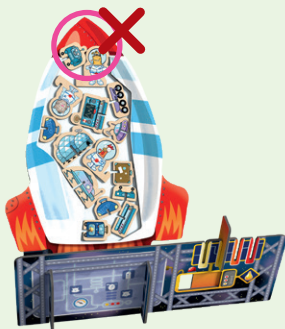
Carga incorrecta

Importante: ¿No hay más equipaje en la fila?

Entonces, pasad directamente a la Fase 3, „Vuelo a Marte“.

Atención: ¿Ya no cabe uno o más equipajes en la bodega?

Si una pieza de equipaje sobresale por la punta roja del cohete, o si no cabe ninguna más, la Fase 2, „Carga“, finaliza inmediatamente.



Sobrecarga

Por cada pieza de equipaje que provocó que el cohete se sobrecargara, debes mover el indicador de combustible una ranura hacia la derecha.



Reposición del indicador de combustible

Colocad estas piezas de equipaje, y todas las demás de la fila, de nuevo en el depósito de equipajes.

La Fase 2, „Carga“, termina inmediatamente. Ahora es el turno del siguiente jugador que comienza la Fase 3, „Vuelo a Marte“.

Fase 3: „Vuelo a Marte“

Si aún se muestra combustible en la ventana de la plataforma de lanzamiento, puede comenzar el viaje. Retira con cuidado el cohete cargado de la plataforma y vuela a Marte. Descarga todo el equipaje allí. Compara la **lista de equipaje** para ver si alguno de los artículos que están en Marte encaja. De ser así, júntalos y colócalos en cualquier lugar del planeta. **Nota:** ¡Los cuatro animales se pueden combinar con cualquier maleta!

Ahora se destapa una **carta de la misión**. Muestra qué equipaje necesitas llevar a Marte durante el juego para completar la misión.

Importante: La última carta de misión es una sorpresa, que solo se revela al final del juego.

La ronda termina. Aparta el cohete vacío. Coge un nuevo cohete de la pila y colócalo boca arriba en la plataforma de lanzamiento.

Es el turno del siguiente jugador y comienza de nuevo con la Fase 1: „Preparación para el viaje“.

¿Ya eres un experto? Entonces, destapa la primera carta de misión solo cuando hayas juntado un animal con una maleta en Marte. Puedes destapar la segunda carta de misión cuando haya tres animales con maletas en Marte.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

El juego puede terminar de dos maneras:

1. Los cuatro cohetes llegan a Marte con éxito.
2. El indicador de combustible está en la ranura de más a la derecha y no se muestra combustible en la ventana de visualización. Ningún cohete puede llegar a Marte ahora.



Da la vuelta a todas las cartas de misión que aún no se hayan descubierto. Compara las piezas de equipaje colocadas en Marte con tus cartas de misión.

Importante: ¡Sse pueden usar los artículos de equipaje individualmente en varias misiones!

¿Cuántas cartas de misión pudisteis completar?

- 3: ¡Genial! Sois un equipo fantástico. Con una buena planificación y un criterio perfecto, completasteis todas las misiones.
- 2: ¡Muy bien! No pudisteis enviar todas vuestras cosas favoritas a Marte, pero los cuatro amigos están contentos.
- 1: ¡Podéis hacerlo mejor! Así que no os desaniméis y empezad una nueva aventura espacial de inmediato.
- 0: ¿Qué pasó? Una buena preparación y el trabajo en equipo son esenciales. Sin duda, tendréis éxito la próxima vez.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/ersatzteile
podéis ver si todavía disponemos
de una pieza de juego que hayáis perdido.



PETS ON MARS



Un'avventura spaziale cooperativa per 2–4 giocatori dai 6 anni in su, che metterà alla prova il vostro colpo d'occhio.

Autore: Carlo A. Rossi
Illustrazioni: Thies Schwarz
Redazione: Antje Gleichmann
Durata del gioco: circa 20 minuti

Quattro amici animali stanno per partire per la più grande avventura della loro vita: un viaggio su Marte! Il razzo è pronto. Ora non resta che caricare il distributore di snack, il traduttore alieno e la palestra portatile. Ma attenzione: lo spazio nella stiva è limitato... e sovraccaricare il razzo costa carburante! La tensione sale: riusciranno gli amici a portare con sé tutte le loro cose preferite?

Solo pianificando con astuzia riuscirete a portare tutto l'essenziale su Marte e a completare le tre missioni finali.

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

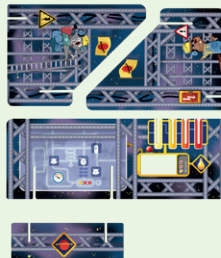
1 Marte (fondo della scatola)



1 Tabella dei bagagli (interno del coperchio)



1 Rampa di lancio (composta da 4 pezzi)



4 Razzi



44 Carte bagaglio



9 Carte missione



1 Indicatore del carburante (composto da 2 pezzi)



44 Bagagli (pezzi sagomati)

PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

Fatevi aiutare da un adulto. Staccate con cura tutti i pezzi di cartone e legno dalle fustelle. I pezzi con il simbolo del cestino non servono: smaltiteli correttamente.

Montate l'indicatore del carburante. Una volta assemblato, può rimanere montato e può essere riposto così nella scatola.



PRIMA DI INIZIARE:

Montate **la rampa di lancio** come mostrato nell'illustrazione e posizionala al centro del tavolo



Inserite **l'indicatore del carburante** nella fessura più a sinistra sopra la finestra.



- 1 Mescolate tutti i **razzi** a faccia in giù e teneteli in una pila accanto alla rampa di lancio.
- 2 Mescolate anche tutte le **carte missione** a faccia in giù. Posizionate tre **carte missione** (sempre a faccia in giù) accanto alla rampa di lancio. Riponete le restanti carte missione nella scatola, non serviranno per questa partita.
- 3 Mescolate tutte le **carte bagaglio** a faccia in giù e mettete il mazzo davanti alla rampa di lancio, lasciando spazio per una pila degli scarti.
- 4 Create una riserva con i **bagagli** davanti alla rampa di lancio.
- 5 Posizionate **Marte** a breve distanza dalla rampa.
- 6 Tenete a portata di mano la **tabella dei bagagli** per orientarvi.



Preparazione del gioco

SI PARTE!

Si gioca a turno in senso orario per diversi round (un round per ogni razzo). Inizia chi ha visto per ultimo una stella cadente. Prendi il primo razzo dalla pila, mettilo scoperto sulla rampa di lancio e inizia il primo round.

In ogni round, un razzo attraversa tre fasi consecutive:

- Fase 1: „Preparazione al viaggio“**
- Fase 2: „Caricamento“**
- Fase 3: „Volo verso Marte“**

Fase 1: „Preparazione al viaggio“

Scopri la prima carta bagaglio dal mazzo.

Cosa mostra la carta?

- **Un bagaglio:**
Prendi il bagaglio corrispondente dalla riserva. Se quel pezzo non è più disponibile, puoi prenderne uno a tua scelta.
- **Due bagagli:**
Scegli uno dei due pezzi raffigurati e prendilo dalla riserva. Se uno dei due non è disponibile, devi prendere l'altro. Se mancano entrambi, puoi prenderne uno a tua scelta.

Posiziona il bagaglio davanti alla riserva per iniziare a formare la fila dei bagagli per questo razzo. Metti poi la carta bagaglio nella pila degli scarti. Il turno passa al giocatore successivo.



Formare la fila dei bagagli

Durante tutto il gioco potete discutere insieme su cosa fare e quando passare alla fase successiva. Tuttavia, la decisione finale spetta sempre al giocatore di turno.





Importante: Sovraccaricare il razzo vi costerà carburante prezioso!

Se pensi che scoprire un'altra carta sia troppo rischioso e che il razzo potrebbe essere sovraccaricato, dichiara conclusa la Fase 1 per tutti e iniziate la Fase 2: „Caricamento“.

Fase 2: „Caricamento“

Scegli un bagaglio a piacere dalla fila che avete creato (solo 1) e inseriscilo nella stiva del razzo. Segui queste regole:

- Puoi ruotare e girare il bagaglio come preferisci.
- Inizia a caricare dal fondo della stiva (la parte bassa).
- Ogni nuovo bagaglio deve toccare almeno un altro pezzo già posizionato.
- I bagagli già presenti nella stiva non possono essere coperti o spostati.
- I bagagli non devono sporgere lateralmente dalla stiva.

Il turno passa poi al giocatore successivo.



Caricamento corretto

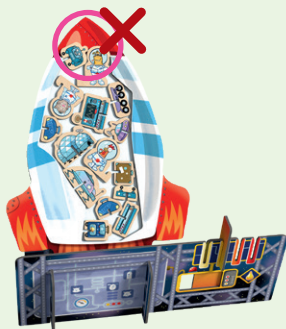


Caricamento errato

Importante: Se non ci sono più bagagli nella fila, passate direttamente alla Fase 3: „Volo verso Marte“.

Attenzione! Uno o più bagagli non entrano nella stiva?

Se un bagaglio sporge nella punta rossa del razzo o se alcuni pezzi non entrano affatto, la Fase 2 termina immediatamente.



Sovraccarico

Per ogni bagaglio che ha causato il sovraccarico del razzo, devi spostare l'indicatore del carburante di una tacca verso destra.



Spostamento indicatore

Riporta questi bagagli (e quelli rimasti nella fila) nella riserva. La Fase 2 termina subito. Il turno passa al giocatore successivo, che inizia la Fase 3: „Volo verso Marte“.

Fase 3: „Volo verso Marte“

Se nella finestrella della rampa di lancio si vede ancora del carburante, potete partire! Prendi con cura il razzo carico dalla rampa e „fallo volare“ fino a Marte. Scarica lì tutti i bagagli. Controllate sulla **tabella dei bagagli** se alcuni pezzi ora su Marte possono essere combinati tra loro. Se sì, assemblateli e posizionateci dove volete su Marte. **Nota:** i quattro animali possono essere combinati con qualsiasi valigia!

Ora scoprite una **carta missione**. Essa vi mostrerà quali bagagli dovete portare su Marte durante il gioco per completare la missione.

Importante: L'ultima carta missione resterà una sorpresa fino alla fine del gioco!

Il round termina. Metti da parte il razzo vuoto. Prendi un nuovo razzo dalla pila e mettilo sulla rampa.

Il prossimo giocatore inizia un nuovo round dalla Fase 1.

Siete già degli esperti? Allora scoprite la prima missione solo dopo aver portato un animale con valigia su Marte. La seconda quando ci saranno tre animali con valigia.



QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco può terminare in due modi:

1. Tutti e quattro i razzi sono volati con successo su Marte.
2. L'indicatore del carburante è tutto a destra e nella finestrella non si vede più carburante. Nessun razzo può più partire.



Voltate tutte le carte missione che non sono ancora state rivelate. Confrontate i bagagli assemblati su Marte con le vostre missioni.

Importante: I singoli bagagli possono essere utilizzati più volte per le missioni!

Quante missioni siete riusciti a completare?

- 3: Grandioso! Siete una squadra fantastica. Con la giusta pianificazione e un colpo d'occhio perfetto avete compiuto tutte le missioni.
- 2: Molto bene! Non siete riusciti a portare tutto, ma i quattro amici sono comunque felici.
- 1: Potete fare di meglio! Non scoraggiatevi e iniziate subito una nuova avventura spaziale.
- 0: Cosa è successo? La preparazione e lo spirito di squadra sono fondamentali. La prossima volta andrà sicuramente meglio!

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/ersatzteile (ricambi)
potete informarvi se un pezzo mancante
del gioco è ancora disponibile.



PETS ON MARS



Uma aventura espacial cooperativa para 2 a 4 crianças a partir de 6 anos.

Autor: Carlo A. Rossi
Ilustração: Thies Schwarz
Redação: Antje Gleichmann
Duração do jogo: aprox. 20 minutos

Quatro amigos animais embarcam na maior aventura das suas vidas: uma viagem a Marte! O foguetão está pronto. Só falta carregar a máquina de lanches, o tradutor extraterrestre e o ginásio. Mas, oh não, o espaço no compartimento de carga é limitado... E sobrecarregá-lo consome combustível. A tensão está a aumentar! Será que os amigos vão conseguir levar os seus objetos preferidos para Marte?

Apenas com um plano inteligente conseguirão levar tudo o que é importante para Marte e cumprir as três missões.

O QUE ESTÁ INCLUÍDO:

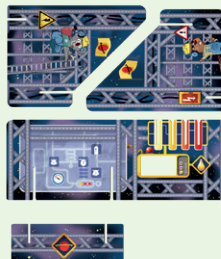
1 Marte (base da caixa)



1 visão geral da bagagem (lado de dentro da tampa da caixa)



1 plataforma de lançamento (composta por 4 partes)



4 foguetões



44 cartas de bagagem



9 cartas de missão



1 indicador de combustível (composto por 2 partes)

44 peças de bagagem



ANTES DO PRIMEIRO JOGO:

Peçam ajuda a um adulto. Destaquem cuidadosamente todas as peças de cartão e madeira das bases. As partes com o símbolo de lixo não são necessárias. Descartem-nas corretamente.

Montem o indicador de combustível. Pode permanecer montado após o jogo e ser guardado na caixa.

ANTES DE COMEÇAR:

Montem a **plataforma** de lançamento conforme mostrado e coloquem-na no centro da mesa.



Insiram o **indicador de combustível** na ranhura localizada no canto esquerdo, acima do visor.



- 1 Baralhem todos os **foguetões** com a face virada para baixo e coloquem-nos num monte ao lado da plataforma de lançamento.
- 2 Baralhem também todas as **cartas de missão** com a face virada para baixo. Ponham três **cartas de missão** viradas com a face para baixo, ao lado da plataforma de lançamento. As restantes cartas de missão podem ser guardadas na caixa, não serão necessárias.
- 3 Baralhem todas as **cartas bagagem** com a face virada para baixo e ponham-nas num monte à frente da plataforma de lançamento. Deixem algum espaço ao lado para um monte de descarte.
- 4 Criem um **stock de bagagens** em frente à plataforma, usando as cartas bagagem.
- 5 Posicionem **Marte** a uma curta distância da plataforma de lançamento e tenham à mão a **visão geral da bagagem**.



Preparação do Jogo

VAMOS COMEÇAR:

Os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio ao longo de várias rondas (uma por foguetão). Quem foi o último a ver uma estrela cadente, começa. Pega no foguetão do topo do monte, coloca-o com a face para cima na plataforma de lançamento e inicia a primeira ronda.

Em cada ronda, um foguetão passa por três fases consecutivas:

Fase 1: „Preparação para a Viagem“

Fase 2: „Carregamento“

Fase 3: „Voo para Marte“

Fase 1: „Preparação para a Viagem“

Revela a carta de bagagem do topo do baralho.

O que mostra a carta de bagagem?

• Uma bagagem

Pega na bagagem correspondente do stock. Se a bagagem mostrada já não estiver em stock, o jogador pode escolher qualquer bagagem.

• Duas bagagens

Escolhe uma das duas bagagens e tira do stock. Se a bagagem mostrada já não estiver em stock, o jogador deve escolher a outra bagagem. Se esta também já não estiver disponível, pode escolher qualquer bagagem.

O jogador põe a carta em frente ao stock de bagagens para começar a sua fila de bagagens para este foguetão. Em seguida, coloca a carta de bagagem no monte de descarte. É vez do próximo jogador.

Ao longo do jogo, os jogadores podem conversar sobre o que estão a fazer e quando passarão de uma fase para a outra. No entanto, a decisão final cabe sempre à criança que está a jogar.



Formar uma fila de bagagens



Importante: Sobrecarregar o foguetão custará combustível valioso!

O jogador acha que revelar outra carta de bagagem é muito arriscado e sobrecarregaria o foguetão?

Então, encerra a Fase 1, „Preparação para a Viagem“, para todos, e inicia a Fase 2, „Carregamento“.

Fase 2: „Carregamento“

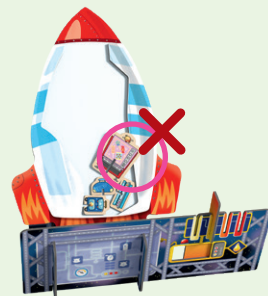
Escolhe qualquer bagagem (apenas 1) da fila em frente ao stock de bagagens e coloca-a no compartimento de carga do foguetão. Lembrem-se do seguinte:

- O jogador pode girar e virar a bagagem como quiser.
- Começa a carregar na parte inferior do compartimento de carga.
- A nova bagagem deve estar adjacente a pelo menos uma bagagem já colocada.
- Se já houver bagagens no compartimento de carga, elas não podem ser tapadas ou movidas.
- As bagagens não podem ultrapassar lateralmente o compartimento de carga.

Em seguida, é a vez da próxima criança.



Carregamento Correto



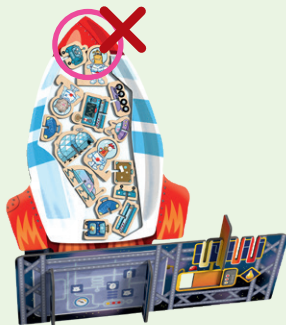
Carregamento incorreto

Importante: Não há mais nenhuma bagagem na fila?

Então, o jogador avança diretamente para a Fase 3 „Voo para Marte“.

Atenção: Uma ou mais peças de bagagem não cabem no compartimento de carga?

Se alguma bagagem ultrapassar a ponta vermelha do foguetão ou se as bagagens já não couberem no compartimento de carga, a Fase 2, „Carregamento“, termina imediatamente.



Sobrecarregado

Para cada item de bagagem que causou sobrecarga no foguetão, o jogador deve mover o indicador de combustível uma posição para a direita.



Posicionar o indicador de combustível

O jogador volta a por esta bagagem e todas as outras da fila, no stock de bagagem. A Fase 2, „Carregamento“, termina imediatamente. A próxima criança joga e inicia a Fase 3, „Voo para Marte“.

Fase 3: „Voo para Marte“

Se ainda houver combustível no indicador da plataforma de lançamento, o jogador pode começar. Remove cuidadosamente o foguetão carregado da plataforma de lançamento e leva-o para Marte. Descarrega toda a **bagagem** lá. Compara a lista de bagagens para ver se alguma das peças que estão agora em Marte pertencem ao mesmo grupo. Se sim, junta-as e coloca-as em qualquer parte de Marte. **Atenção:** Os quatro animais podem ser combinados com qualquer bagagem!

Agora revela uma **carta de missão**. A carta mostra que bagagens precisam de levar para Marte durante o jogo para completar a missão.

Importante: A última carta de missão só será revelada como surpresa, no final do jogo.

A ronda termina. O jogador coloca o foguetão vazio de lado. Pega num novo foguetão do monte e coloca-o com a face para cima na plataforma de lançamento.

A próxima criança joga e começa novamente com a Fase 1, „Preparação para a Viagem“.

Vocês já são profissionais? Então só revelam a primeira carta de missão depois de levarem um animal com uma bagagem até Marte. A segunda carta de missão pode ser revelada quando três animais com bagagens já estiverem em Marte.



QUANDO TERMINA?

O jogo pode acabar de duas maneiras:

1. Todos os quatro foguetões voaram com sucesso para Marte.
2. O indicador de combustível está na posição mais à direita e não há combustível na janela de visualização. Mais nenhum foguetão consegue chegar a Marte.



Vire todas as cartas de missão ainda não reveladas. Comparem as bagagens colocadas em Marte com as cartas de missão.

Importante: Bagagens individuais podem ser usadas em várias missões!

Quantas cartas de missão conseguiram completar?

- 3: Fantástico! Vocês são uma ótima equipa. Com o planeamento certo e atenção aos detalhes, cumpriram todas as missões.
- 2: Muito bom! Embora não tenham conseguido levar todas as coisas preferidas para Marte, os quatro amigos estão muito felizes.
- 1: Ainda podem fazer melhor! Por isso, não desanimem e comecem já uma nova aventura espacial.
- 0: O que aconteceu? Preparação e espírito de equipa são essenciais. Da próxima vez terão sucesso de certeza!

*Queridas crianças, queridos pais,
Se perdeu a peça de um jogo,
consultar a página
www.haba-play.com/ersatzteile
para ver se há peças de reposição.*



GAME DESIGNER

Carlo A. Rossi, born in 1968, is a mathematician who has loved board games since childhood. Today, he designs his own games. He specializes in party games, children's games, and light family games. To date, he has published more than 50 games and has been nominated twice for the prestigious "Children's Game of the Year" award.



AUTOR

Carlo A. Rossi, geboren 1968, ist Mathematiker und liebt seit seiner Kindheit Brettspiele. Heute entwickelt er seine eigenen Spiele. Er hat sich auf Partyspiele, Kinderspiele und leichte Familienspiele spezialisiert. Bis heute hat er mehr als 50 Spiele veröffentlicht und wurde zweimal für den renommierten Preis „Kinderspiel des Jahres“ nominiert



AUTEUR

Carlo A. Rossi, né en 1968, est mathématicien. Depuis son enfance, il adore les jeux de société. Aujourd'hui, il développe les siens. Sa spécialité : les jeux de fête, les jeux pour enfant et les petits jeux familiaux. À ce jour, il a publié plus de 50 jeux et a été nommé deux fois pour pour le renommé « Kinderspiel des Jahres ».



AUTEUR

Carlo A. Rossi (1968) is wiskundige en ontwikkelt zijn eigen bordspellen, een passie die hij al sinds zijn kindertijd koestert. Hij heeft zich gespecialiseerd in partyspellen, kinderspellen en toegankelijke familiespellen. Tot nu toe heeft hij meer dan 50 spellen uitgebracht en werd hij tweemaal genomineerd voor de prestigieuze prijs "Kinderspel van het Jaar".



AUTORE

Carlo A. Rossi, nato nel 1968, è un matematico che ama i giochi da tavolo fin dall'infanzia. Oggi sviluppa i propri giochi, specializzandosi in party game, giochi per bambini e family game leggeri. Ad oggi ha pubblicato più di 50 titoli ed è stato nominato due volte per il prestigioso premio „Kinderspiel des Jahres“ (Gioco per bambini dell'anno).



AUTOR

Carlo A. Rossi, nascido em 1968, é matemático e um apaixonado por jogos de tabuleiro desde a infância. Hoje desenvolve os seus próprios jogos, tendo-se especializado em jogos de festa, jogos infantis e jogos divertidos para toda a família. Até agora publicou mais de 50 jogos e foi nomeado duas vezes para o prestigiado prémio „Jogo Infantil do Ano“.



AUTOR

Carlo A. Rossi, nacido en 1968, es matemático y amante de los juegos de mesa desde niño. Actualmente, desarrolla sus propios juegos, especialmente juegos party, juegos infantiles y juegos familiares sencillos. Hasta la fecha, ha publicado más de 50 juegos y ha sido nominado dos veces al prestigioso premio "Kinderspiel des Jahres".





ILLUSTRATOR

Thies lives in Hanover with his family and, in addition to illustrating games, also works for agencies, apps, film productions, and children's book publishers. He is fascinated by outer space and would love to have a little vacation home on the Moon.



ILLUSTRATOR

Thies lebt mit seiner Familie in Hannover und illustriert neben Spielen auch für Agenturen, Apps, Filmproduktionen und Kinderbuchverlagen. Er ist fasziniert vom Weltraum und hätte gern ein Ferienhäuschen auf dem Mond.



ILLUSTRATRICE

Thies vit à Hanovre avec sa famille. Il illustre des jeux, mais travaille aussi pour des agences, des applications numériques, des films et des livres pour enfants. Il est passionné par les questions environnementales et aimerait beaucoup avoir une maison de vacances sur la Lune.



ILLUSTRATRICE

Thies woont met zijn familie in Hannover en illustreert naast spellen ook voor agentschappen, apps, filmproducties en kinderboekenuitgeverijen. Hij is gefascineerd door de ruimte en zou graag een vakantiehuisje op de maan hebben.



ILLUSTRATRICE

Thies vive con la sua famiglia a Hannover. Oltre ai giochi, realizza illustrazioni per agenzie, app, produzioni cinematografiche e case editrici per ragazzi. È affascinato dallo spazio e gli piacerebbe avere una casetta per le vacanze sulla Luna.



ILUSTRADORA

Thies mora com a sua família em Hanôver e, além de jogos, ilustra para agências, aplicações, produções cinematográficas e editoras de livros infantis. É fascinado pelo espaço e adorava ter uma casa de férias na Lua.



ILUSTRADORA

Thies vive con su familia en Hannover y, además de videojuegos, ilustra para agencias, aplicaciones, producciones cinematográficas y editoriales de libros infantiles. Le fascina el espacio y le encantaría tener una casa de vacaciones en la Luna.



HABA



DEU Achtung
ENG Warning
FRA Attention
NLD Waarschuwing
SPA Advertencia
ITA Avvertenza
POL Ostrzeżenie
CHN 注意



FSC
www.fsc.org

MIX

Supporting
responsible forestry
FSC® C213979



IT: Etichetta Ambientale
(Smaltimento Imballaggi)

Conforms to the
requirements of
ASTM Standard
Consumer Safety
Specification on
Toy Safety, F 963.



Habermaass GmbH & Co. KG.
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 2013175
TL A180547



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



FR
**ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE**

