

DIG MARS

#Logbuch des Kapitäns, Eintrag Nr. 37

Als wir aufgebrochen sind, dachte ich nicht, dass die Expedition von Erfolg gekrönt sein wird. Jetzt wo wir schon so nah dran sind, denke ich all die Anstrengungen des Konzerns könnten sich schlussendlich doch lohnen. Ich habe mir Aufnahmen der Marssonde angeschaut und ich muss zugeben, da ist definitiv etwas im Gestein des Canyons verborgen. Ich bin froh mit dieser Mission betraut worden zu sein. Die Crew ist ein wenig nervös, aber das ist nachvollziehbar. So etwas wurde noch nie gemacht. Wir sollten in ein paar Tagen landen und ich kann kaum abwarten die ersten Grabungen vorzunehmen. Leider sind wir nicht die Einzigen mit den Mitteln für so eine Mission. Ich schätze mal es wird eine Art Wettrennen um die Schätze geben. Aber darauf sind wir vorbereitet.

#Ende des Eintrags Nr. 37

Spielinhalt



60 Karten – 48 Entdeckungskarten und
12 Ausrüstungskarten



16 Stationsspielsteine
in 4 Farben



10 Schatzpunkt-Marker



12 Ausrüstungsmarker
in 4 Farben

Spielidee

Die Menschheit steht kurz vor ihrer größten Entdeckung. Eine Marssonde hat in einem Graben Anzeichen dafür gefunden, dass in den Tiefen des Marsgesteins unglaubliche Objekte unbekannter Herkunft verborgen sind. Nur einige wenige Unternehmen auf der Erde haben die Mittel, um tatsächlich jemanden dort hinzuschicken, der diese Objekte finden und auf die Erde bringen kann. Sie leiten eins dieser Unternehmen. Stechen Sie Ihre Gegner aus, häufen Sie den größten Reichtum an und gehen Sie in die Geschichte ein. In "Dig Mars" erkunden Sie einen Marscanyon, graben in das Gestein und bergen seine Reichtümer, die Ihnen Schatzpunkte geben. Nutzen Sie die Schatzpunkte, um Ihre Ausrüstung zu verbessern um in noch schwierigere Gesteinsschichten vorzustoßen, kompliziertere Bergungen vorzunehmen und Ihre Flotte zu erweitern. Ihr Ziel ist es als erster Spieler eine gewisse Punktzahl zu erreichen.

Entdeckungskarten



Ausrüstungskarten



Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich 4 Stationsspielsteine und 3 Ausrüstungsmarker einer Farbe sowie 3 Ausrüstungskarten (1 Grabungsausrüstung, 1 Bergungsausrüstung und 1 Expeditionsflotte). Mischen Sie die Entdeckungskarten und legen Sie jeweils 3 Karten verdeckt übereinander in einem 4*4 Raster in die Mitte des Tisches. Legen Sie Ihre Ausrüstungskarten vor sich hin und platzieren Sie Ihre Ausrüstungsmarker jeweils auf das erste Ausrüstungslevel. Legen Sie die Schatzpunkt-Marker neben das Spielfeld in Reichweite jedes Spielers (sie fungieren als eine Art „Wechselgeld“). Bestimmen sie gemeinsam wahllos den Spieler, der anfängt. Nachdem der erste Spieler eine seiner Stationen auf einen Stapel auf dem Spielfeld gestellt hat, tun alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn das gleiche (es können mehrere Stationen auf den gleichen Stapel gestellt werden). Das Graben kann beginnen!



Spielablauf

Gespielt wird nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler, der die erste Station auf das Spielfeld gestellt hat. Jeder Spieler **darf** in seiner Runde **bis zu 3 Aktionen** durchführen. Sie dürfen dabei den Ablauf selbst bestimmen und jede Aktion darf auch mehr als einmal durchgeführt werden. Die möglichen Aktionen sind:

GRABEN

Wählen Sie eine unerforschte Karte eines Stapels, auf dem mindestens eine Ihrer Stationen steht. Falls das Level Ihrer Grabungsausrüstung gleich oder höher ist als der Härtegrad des Gesteins, können Sie die Karte erforschen indem Sie sie umdrehen. Alle Stationen, die zuvor auf der unerforschten Karte standen, bleiben auch auf der erforschten Karte stehen. Mögliche Bonusaktionen, die auf der Karte beschrieben sind, können einmalig in der gleichen Runde durchgeführt werden (siehe Bonusaktionen). Es ist auch möglich in Gestein höheren Härtegrades zu graben, falls sich mehrere Stationen auf der Karte befinden (siehe Kooperation).

Der blaue Spieler kann in das Gestein der linken Karte graben, weil sein Level der Grabungsausrüstung dafür ausreicht. Für das Gestein der rechten Karte ist es nicht ausreichend.



BERGEN

Wählen Sie eine bereits erforschte Karte eines Stapels, auf der mindestens eine Ihrer Stationen steht. Falls das Level Ihrer Bergungsausrüstung gleich oder höher ist als der Schwierigkeitsgrad der Bergung, können Sie die Karte an sich nehmen und verdeckt vor sich hinlegen. **Verbergen Sie Ihre Schatzpunkte vor den anderen Spielern!** Alle Stationen, die auf dem Stapel standen, bleiben auf dem gleichen Stapel stehen (selbst wenn es auf dem Feld keine Karte mehr gibt). Es ist möglich Schätze mit einem höheren Schwierigkeitsgrad der Bergung zu bergen, falls sich mehrere Stationen auf der Karte befinden (siehe Kooperation).

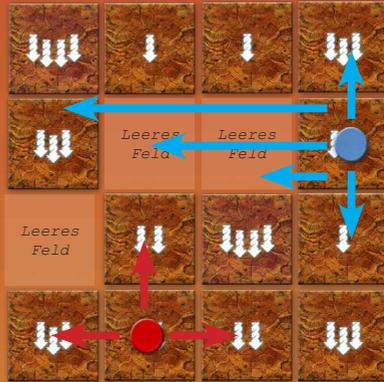
Der blaue Spieler kann den linken Schatz bergen, der rechte Schatz kann nicht geborgen werden.



VERSETZEN

Sie können eine Ihrer Stationen auf einen horizontal oder vertikal angrenzenden Stapel versetzen. Falls Sie die Station in Richtung eines leeren Feldes versetzen wollen, können Sie dieses (oder diese) überspringen und sie auf den nächstmöglichen Stapel stellen. Sie können sich auch dafür entscheiden Ihre Station auf ein leeres Feld zu stellen, um später in eine andere Richtung zu gehen.

Mögliche Spielzüge für den roten und blauen Spieler:



AUFRÜSTEN

Wählen Sie eine Ihrer Ausrüstungskarten und zahlen Sie die folgende Anzahl an Schatzpunkten indem Sie Schatzpunkt-Marker oder Entdeckungskarten ablegen.

- Von Level 1 auf Level 2 – 1 Schatzpunkt;
- Von Level 2 auf Level 3 – 2 Schatzpunkte;
- Von Level 3 auf Level 4 – 3 Schatzpunkte.

Nutzen Sie die Schatzpunkt-Marker oder abgelegte Entdeckungskarten als eine Art Wechselgeld, falls benötigt. Verschieben Sie Ihren Ausrüstungsmarker auf der gewählten Ausrüstungskarte auf das nächste Level (z.B. von 2 auf 3). Sobald Sie Ihre Expeditionsflotte aufrüsten erhalten Sie sofort eine weitere Station, die Sie auch sofort auf einen Entdeckungskartenstapel oder ein leeres Feld stellen müssen.



Falls der blaue Spieler seine Grabungsausrüstung von Level 2 auf Level 3 aufrüsten möchte, muss er 2 Schatzpunkte dafür zahlen. Er legt eine Karte im Wert von 3 ab und bekommt im Austausch einen Schatzpunkt-Marker (oder eine Entdeckungskarte mit dem Wert 1) und stellt seinen Ausrüstungsmarker auf seiner Grabungsausrüstung auf Level 3.

Wenn ein Spieler seine Aktionen durchgeführt hat ist der nächste Spieler am Zug.

Bonusaktionen

Viele Karten können einem Spieler spezielle einmalige Bonusaktionen geben. Falls Sie während einer Grabungsaktion eine Karte umgedreht haben und diese Karte eine Bonusaktion besitzt, können Sie diese Aktion einmalig jederzeit während Ihres Zuges durchführen. Die Bonusaktion kann nur im gleichen Zug und von dem Spieler genutzt werden, der die Karte umgedreht hat.

Mögliche Bonusaktionen sind:



EXTRA GRABUNG

Sie können eine zusätzliche Grabung durchführen (nach den normalen Spielregeln)



EXTRA BERGUNG

Sie können eine zusätzliche Bergung durchführen (nach den normalen Spielregeln)



STATION VERSETZEN

Sie können eine beliebige Station (eine eigene oder die Ihrer Gegenspieler) auf irgendeinen anderen Stapel versetzen, mit Ausnahme der leeren Felder.



EXTRA SCHATZPUNKT

Sie können sich einen Schatzpunkt-Marker oder eine abgelegte Entdeckungskarte mit dem Wert 1 nehmen.



TIEFENRADAR

Sie können sich eine oben aufliegende unerforschte Karte von irgendeinem Stapel anschauen (zeigen Sie sie nicht den anderen Spielern). Legen Sie die Karte wieder verdeckt auf den selben Stapel zurück.

Spielende

Ein Spieler kann sich in seinem Zug zum Sieger erklären, falls er mindestens im Besitz von folgender Anzahl an Schatzpunkten ist:

- 2 Spieler – 40 Punkte;
- 3 Spieler – 30 Punkte;
- 4 Spieler – 20 Punkte.

Ein Spieler kann sich **nur während seines Zuges** zum Sieger erklären. Dieser Spieler wird automatisch zum Sieger, auch wenn ein anderer Spieler zu dem Zeitpunkt mehr Schatzpunkte besitzt. Falls sich niemand zum Sieger erklärt hat und alle Entdeckungskarten aufgenommen sind, gewinnt der Spieler mit den meisten Schatzpunkten.

Alternatives Spielprinzip

Um das Design der Karten besser zur Geltung zu bringen, können Sie auch die geborgenen Entdeckungskarten offen vor sich hinlegen. Das Spiel endet sobald alle Karten aufgenommen sind. Der Spieler, der am Ende die meisten Schatzpunkte gesammelt hat gewinnt (im Falle der Punktegleichheit gewinnen alle Spieler mit dieser Punkteanzahl).

Kooperation

Falls sich mehr als eine Station auf einer Entdeckungskarte befinden, können sie kooperieren und gemeinsam in härteres Gestein bohren oder Bergungen mit höherem Schwierigkeitsgrad durchführen. Dabei ist zu beachten, dass **jede zusätzliche Station** (Ihre eigene oder eine Ihrer Gegenspieler) auf der gleichen Karte **einen +1 Bonus** auf Ihr derzeitiges Level der Grabungs- oder Bergungsausrüstung gibt. Sie können sich einer Kooperation nicht verweigern; sobald sich mehr als eine Station auf einer Karte befindet kooperieren sie automatisch. Ihre Ausrüstungsmarker werden von einer Kooperation nicht beeinflusst!

Schatz aufteilen

Wenn ein Schatz geborgen wird und sich auf dieser Karte auch Stationen anderer Spieler befinden, werden die Schatzpunkte gleichmäßig zwischen den beteiligten Spielern aufgeteilt (tauschen Sie die Karte gegen Schatzpunkte-Marker oder abgelegte Entdeckungskarten aus). Übrig bleibende Schatzpunkte, die nicht aufgeteilt werden können, gehen an den Spieler, der den Schatz geborgen hat.

Wichtig! Die Schatzpunkte werden gleichmäßig zwischen den beteiligten Spielern aufgeteilt, unabhängig von der Anzahl ihrer Stationen, die sich auf der Karte befinden.



Der rote Spieler kann nicht in dieses Gestein graben, seine Grabungsausrüstung ist auf Level 1 und er bekommt einen Bonus von +1 für die blaue Station, was nicht ausreicht. Der blaue Spieler könnte in dieses Gestein graben, da seine Grabungsausrüstung auf Level 2 ist und er einen +1 Bonus für die rote Station bekommt, somit ausreichend ist, um zu graben.



Der rote Spieler könnte den Schatz bergen – das Level seiner Bergungsausrüstung beträgt 2 und er bekommt einen +1 Bonus für jede weitere Station. Sein Level der Bergungsausrüstung beträgt nun 4, was ausreicht ist um den Schatz zu bergen. Falls er das tut, bekommt er 3 Schatzpunkte und der blaue Spieler 2 Schatzpunkte (jeder Spieler bekommt die gleiche Anzahl; der eine verbleibende Schatzpunkt geht an den Spieler, der die Aktion durchgeführt hat – den roten Spieler in diesem Fall). Der blaue Spieler könnte den Schatz nicht bergen, da sein Level der Bergungsausrüstung 1 beträgt und der +2 Bonus der beiden anderen Stationen, ihn nur auf Level 3 bringt. Dies reicht nicht aus, da die Schwierigkeit der Bergung für diese Karte 4 beträgt.



Der Spieler, der den Schatz birgt, würde beide Schatzpunkte bekommen, da es nicht möglich ist 2 Punkte zwischen 3 Spielern gleichmäßig aufzuteilen.