

# DIG MARS

#Kapteni logiraamat, sissekanne 37

Teele asudes pidasin ma seda missiooni tuuletallamiseks, kuid olles nüüd nii lähedal, olen hakanud uskuma, et üritus võib siiski olla korporatsiooni pingutusi väärt. Olen üle vaadanud sondi poolt kanjonist saadetud fotod ja pean tunnistama, et seal pinna all on kindlasti midagi peidus. Olen rõõmus, et korporatsioon selle ettevõtmise mulle usaldas. Meeskond on küll veidi ärevil, kuid see on loomulik, sest midagi taolist pole kunagi varem tehtud. Peaksime mõne päeva pärast maanduma ja ma ei jõua kaevandamise algust ära oodata. Kahjuks on teised korporatsioonid leidnud samuti ressursse missioonide elluviimiseks, seega läheb võidujooksuks. Ma olen kindel, et meid saadab edu.

#Sissekanne 37 lõpp

## Mänguosad



60 mänguruutu – 48 uurimisruutu ja 12 varustusruutu



16 jaamanuppu,  
4 erinevat värvi



10 varandusemärki



12 varustusmärgist,  
4 erinevat värvi

## Mängu eesmärk

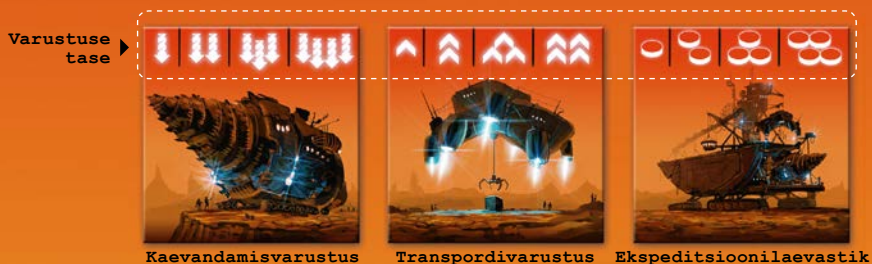
Hiljutised avastused Marsil on paisanud inimkonna uue ajastu künnisele. Ühte Marsi kanjonisse saadetud sond on leidnud vihjeid, et Marsi sügavikud sisaldavad tundmatu päritoluga tavatuid objekte. Vaid mõned korporatsioonid Maal omavad piisavalt vahendeid, et saata ekspeditsioon Punase planeedi saladuslikke vääriskive otsima ja Maale tooma. Sa juhid ühte neist ekspeditsioonidest, kuid on ka teisi, kes soovivad Marsil paiknevast aardest suurima tüki endale haarata. Võidujooks on alanud. Mängi oma vastased üle. Kaeva välja kõige rohkem varandust. Kirjuta oma nimi universumi ajalukku.

Selles mängus uurid sa Marsi kanjoneid, kaevandad pinnast ja transpordid leitud aardeid, kogudes seeläbi varandusepunkte. Kasuta neid punkte oma varustuse täiustamiseks, et järjest raskemast pinnasest läbi kaevata, järjest suuremaid aardeid transportida ja oma ekspeditsioonilaevastikku laiendada. Sinu eesmärgiks on olla esimene, kes kogub teatud hulga punkte.

# Uurimisruudud



# Varustusruudud



# Ettevalmistus mänguks

Iga mängija võtab neli ühte värvi jaamanuppu ja kolm sama värvi varustusemärgist ning kolm varustusruutu (kaevandamisvarustus, transpordivarustus ja ekspeditsioonilaevastik). Segage uurimisruudud ja seadke need pildiga allapoole 4 x 4 mängualaks, kus igas vrnas on kolm ruutu. Asetage oma varustusruudud enda ette ja pange igäühele neist üks varustusemärgis esimesele tasemele. Seadke varandusemärgid mänguala lähedale, mängijate käeulatusse (neid kasutatakse vahetusrahana). Loosige alustav mängija. Alustav mängija asetab ühe oma jaamanupu mistahes vrnale mängualal ning samamoodi toimivad päripäeva järjekorras ka teised mängijad (nupu võib asetada ka teise mängija poolt hõivatud vrnale). Mäng võib alata!



# Mängu käik

Mängus tehakse käike kordamööda ja päripäeva liikudes, alustades esimesest mängijast. Oma käigukorra ajal **võib** mängija sooritada **kuni 3 tegevust**. Tegevusi võib teha **suvalises järjekorras** ja sama tegevust võib teha rohkem kui ühe korra. Võimalikud tegevused on:

## KAEVANDAMINE

Vali pealmine uurimata ruut virnast, millel on vähemalt üks sinu jaamanupp. Kui sinu kaevandamisvarustuse tase on selle ruudu kaevandamise raskusastmega **võrdne või sellest suurem**, võid sa ruudu ümber pöörata. See muutus uurimata ruudust uuritud ruuduks. Kõik jaamad, mis olid selle uurimata ruudu peal enne kaevandamist, asetatakse ruudule tagasi. Kui ringipööratud ruudul on lisategevuse sümbol, võid sa selle tegevuse sooritada ühe korra käesoleva mängukorra ajal (vaata "Lisategevused"). Kaevandada saab ka kõrgema raskusastmega pinnast, kui uurimata ruudul on rohkem kui üks jaam (vaata "Koostöö").

*Sinine mängija saab kaevandada vasakpoolset pinnast, sest tema kaevandamisvarustuse tase on selleks piisav. Ta ei saa kaevandada parempoolset pinnast, kuna tema varustuse tase ei ole selleks piisav.*



## TRANSPORTIMINE

Vali pealmine uuritud ruut virnast, millel on vähemalt üks sinu jaamanupp. Kui sinu transportivarustuse tase on selle ruudu transporti raskusastmega **võrdne või sellest suurem**, võid sa võtta selle ruudu ja asetada pildiga allapoole enda ette. **Hoia alati oma varandusepunktid kaasmängijate eest peidus!** Kõik jaamanupud, mis olid ruudul, jäävad oma kohale (ka siis, kui ruutude virn saab otsa). Transportida saab ka kõrgema raskusastmega aardeid, kui uuritud ruudul on rohkem kui üks jaam (vaata "Koostöö").

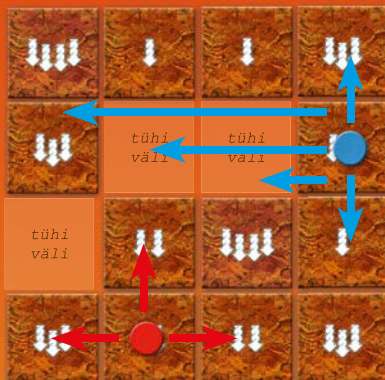
*Sinine mängija saab transportida vasakpoolset aaret, kuid ta ei saa transportida parempoolset.*



## LIIKUMINE

Liiguta ühte oma jaamanuppu horisontaalselt või vertikaalselt kõrvalasuvaile virnale. Kui sa tahad liikuda suunas, kus naabervirn on otsa saanud, võid sa selle (või need) vahele jätta ja hüpata lähimale virnale samal suunal. Sa võid ka maanduda tühjal väljal, et hiljem liikuda edasi teises suunas.

Sinise ja punase mängija võimalikud liikumised.

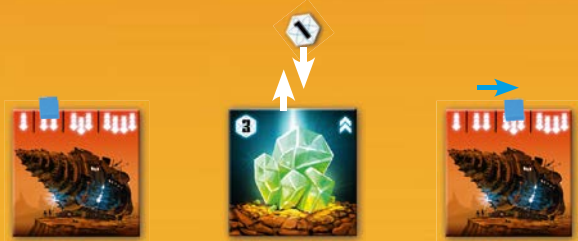


## TÄIUSTAMINE

Vali üks oma varustusruutudest ja maksa selle täiustamiseks varandusepunkte järgmiselt:

- tasemelt 1 tasemele 2 – 1 varandusepunkt;
- tasemelt 2 tasemele 3 – 2 varandusepunkti;
- tasemelt 3 tasemele 4 – 3 varandusepunkti.

Varandusepunktide maksmiseks pane maha oma käes olevaid uurimisruute või varandusemärke. Vajaduse korral kasuta varandusemärke või juba maha pandud ruute vahetusrahana. Seejärel liiguta varustusmärgis valitud varustusruudul järgmisele tasemele (näiteks teiselt kolmandale). Iga ekspeditsioonilaevastiku täiustamisega saad panna mängualale ühe lisajaama. **Laevastikku täiustades peab mängija kohe asetama uue jaamanupu mistahes uurimisruudule või tühjale väljale mängualal.**



Kui sinine mängija soovib täiustada oma kaevandamisvarustust tasemelt 2 tasemele 3, peab ta maksuma 2 varandusepunkti. Ta paneb maha ruudu väärtusega 3 ja võtab vahetusrahana tagasi varandusemärgi (või uurimisruudu väärtusega 1) ning liigutab oma kaevandamisvarustuse märgise tasemele 3.






Kui mängija on oma tegevused sooritanud, on järgmise mängija kord.



# Lisategevused

Paljudel ruutudel on erilised ühekordsed lisategevused. Kui sa pöörad kaevandamise ajal ruudu ümber **ja** sellel on lisategevuse sümbol, **võid** sa selle tegevuse sooritada **ühe korra** mistahes ajal **selle** mängukorra jooksul. Lisategevust saab teha ainult käimasoleva mängukorra ajal mängija, kes kaevandas ja pööras ruudu ümber.

**Võimalikud lisategevused on:**

	<b><u>LISAKAEVANDAMINE</u></b> Sa võid veel ühe korra kaevandada (kaevandamise põhireegleid järgides).
	<b><u>LISATRANSPORTIMINE</u></b> Sa võid veel ühe korra transportida (transportimise põhireegleid järgides).
	<b><u>JAAMA ÜMBERPAIGUTAMINE</u></b> Sa võid liigutada mistahes jaamanuppu (enda või teise mängija oma) ükskõik millisele virnale mängualal. <b>Sa ei või seda panna tühjale väljale!</b>
	<b><u>LISAVARANDUSEPUNKT</u></b> Sa võid võtta varandusemärgi või mahapandud uurimisruudu väärtusega 1.
	<b><u>PINNASE KONTROLLIMINE</u></b> Sa võid vaadata mängualal mistahes virnas olevat pealmist ruutu (ära näita seda teistele mängijatele). Seejärel pane ruut oma kohale tagasi, pildiga allapoole.

## Mängu lõpp

Mängija võib oma võidu välja kuulutada siis, kui tal on vähemalt järgmine hulk varandusepunkte:

- 2 mängijaga mängus – 40 punkti;
- 3 mängijaga mängus – 30 punkti;
- 4 mängijaga mängus – 20 punkti.

Mängija võib oma võitu kuulutada **ainult oma mängukorra ajal**. Mängija, kes seda teeb, on otsekohe võitja, isegi siis, kui mõnel teisel mängijal on rohkem punkte. Juhul kui laualt on võetud viimane ruut ning keegi ei ole oma võitu välja kuulutanud, on võitjaks mängija, kellel on kõige rohkem varandusepunkte.

# Koostöö

Kui uurimisruudul on rohkem kui üks jaam, saavad nende omanikud teha koostööd, et kaevandada raskemat pinnast ja transportida keerukamaid aardeid. Järgida tuleb reeglit: **iga täiendav jaamanupp** (nii sinu enda kui vastaste omad) samal ruudul **lisab ühe taseme** su jooksvale kaevandamis- ja transportivarustuse tasemele. Sa ei saa koostööd vältida – kohe kui ruudul on rohkem kui üks jaamanupp, loetakse need koostööd tegevateks. Pane tähele, et koostöö ei mõjuta sinu varustumärgiseid!

## Jagamine

Võttes transportimise käigus ruudu, millel asusid ka teiste mängijate jaamad, jagatakse varandusepunktid mängijate vahel võrdselt (vahetage võetud ruut mahapandute hulgast väiksemate või varandusemärkide vastu). Varandusepunktid, mida ei õnnestu võrdselt jagada, antakse mängijale, kes sooritas transportimise.

**Tähtis!** Jagunemist arvutades jagatakse varandus mängijate, mitte jaamanuppude vahel!



Punane mängija ei saa seda pinnast kaevandada – tema kaevandamisvarustuse tase on 1 ja ta saab sinise jaama eest +1, millest ei piisa. Sinine mängija saab aga seda pinnast kaevandada – tema kaevandamisvarustuse tase on 2 ja ta saab punase jaama eest +1, mis annab kokku 3 ja on kaevandamiseks piisav.



Punane mängija saab valida transportimise – tema transportivarustuse tase on 2 ja ta saab +1 iga ülejäänud jaama eest, mis annab kokku 4 – see on piisav, et aardeid transportida. Kui ta seda teeb, saab ta 3 varandusepunkti ning sinine mängija saab 2 varandusepunkti (punktid jagunevad koostööd teinud mängijate vahel võrdselt – 2 punkti kummalegi – ja ülejäänud 1 punkti saab punane mängija, kuna tema sooritas transportimise). Pane tähele, et sinine mängija ei saanud valida transportimist – tema transportivarustuse tase on 1 ja isegi pärast +2 saamist teistelt jaamadelt annab see kokku ainult 3, mis pole piisav, kuna selle ruudu transporti raskusaste on 4.



Kui ükskõik milline mängija otsustab transportida, saab ta 2 varandusepunkti. Need punktid loetakse ülejäägiks, kuna kolme mängija vahel pole võimalik 2 punkti jagada.