

# DIG MARS

#Kapitono žurnalas, įrašas 37

Kai išskridome, galvojau, kad ši misija yra bandymas gaudyti vėją laukuose, bet dabar, kai esame taip arti, pradėdau galvoti, kad galbūt ji ir verta korporacijos investicijų. Žiūrėdamas į zondo darytas kanjono nuotraukas, turiu pripažinti, kad ten, po paviršiumi, slypi kažkas ypatinga.

Džiaugiuosi, kad korporacija patikėjo šią misiją būtent man. Komandos nariai vos atlaiko įtampa, bet ko stebėtis – jie niekada nieko panašaus nėra darę. Už kelių dienų leisimės, ir aš nekantrauju pradėti darbus. Vienintelis dalykas, apkartinantis džiaugsmą, – kitos korporacijos taip pat siunčia savo misijas tad panašu, kad tai bus tikros lenktynės Raudonoje planetoje. Nors esu įsitikinęs, kad jas laimėsime.

#Įrašo 37 pabaiga.

## Žaidimo rinkinys



60 kortelių – 48 paviršiaus kortelės ir 12 įrangos kortelių



16 stočių žymeklių  
(4 spalvos)



10 pergalės taškų žetonų



12 įrangos žymeklių  
(4 spalvos)

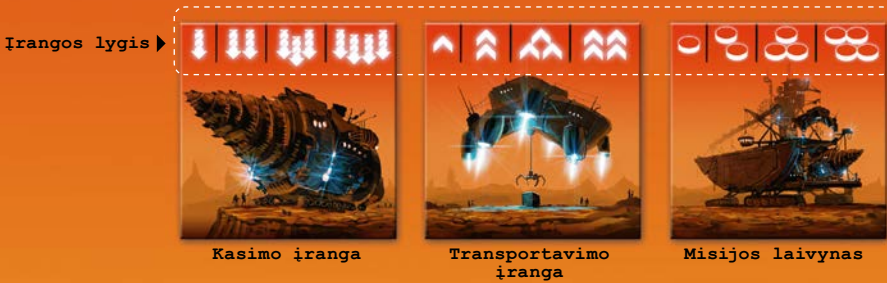
## Žaidimo idėja

Žmonija stovi prie didžiausio istorijoje atradimo slenkščio. Zondas, nusiųstas į vieną Marso kanjonų, jo dugne rado neaiškios kilmės objektų pėdsakų. Žemėje tik kelios korporacijos turi reikiamus išteklius šiems objektams iškasti ir pargabenti namo. Jūs vadovaujate vienai šių korporacijų. Pergudraukite savo varžovus ir būsite įrašytas į istorijos puslapius. Žaidime "Dig Mars" tyrinėsite Marso kanjoną, skverbsitės į jo raudonąsias gelmes ir gabensite atkastas brangenybes uždirbdami pergalės taškus. Naudokite juos savo turimos įrangos lygio kelimui, mat kasti teks vis sudėtingesnėmis sąlygomis, reikalaujančiomis vis daugiau techninių ir žmogiškųjų išteklių. Jūsų tikslas – būti pirmam, surinkusiam reikalingą pergalės taškų skaičių.

# Paviršiaus kortelės



# Įrangos kortelės



# Pasiruošimas žaidimui

Kiekvienas žaidėjas pasiima savo pasirinktos spalvos 4 stočių ir 3 įrangos žymeklius bei 3 įrangos korteles (1 kasimo, 1 transportavimo ir 1 misijos laivyno). Paviršiaus kortelės išmaišomos ir sudedamos paveiksliukais žemyn į 4x4 krūvelių lauką po 3 korteles vienoje krūvelėje – tai yra neiširtas Marso kanjono paviršius. Įrangos korteles padėkite priešais save ir ant 1 lygio laukelio padėkite po 1 žymeklį. Pergalės taškų žetonus padėkite pasiekiamoje vietoje šalia žaidimo lauko (jie bus naudojami mokėjimuose kaip graža). Atsitiktine tvarka išrinktas žaidėjas, o vėliau pagal laikrodžio rodyklę ir kiti žaidėjai padeda po **vieną** stoties žymeklį ant bet kurios žaidimo lauko krūvelės, nepriklausomai nuo to, ar kito žaidėjo žymeklis jau yra padėtas, ar ne.

O dabar pradėdami žaidimą!



# Žaidimo eiga

Žaidėjai ėjimus atlieka pagal laikrodžio rodyklę, pradedant pirmuoju. Savo ėjimo metu žaidėjas **gali** atlikti **iki 3 veiksmų**. Juos galima atlikti **bet kokia tvarka**, konkretus veiksmas gali būti atliktas daugiau nei vieną kartą. Galimi veiksmai yra šie:

## KASIMAS

Pasirinkite neištirtą (neapversta) žaidimo lauko kortelę, ant kurios stovi bent vienas jūsų stoties žymeklis.

Jeigu jūsų kasimo įrangos lygis yra **lygus arba didesnis** nei ant kortelės pavaizduotas kasimo sudėtingumo lygis, galite kortelę apversti, ir ji tampa ištirta. Visi kiti stočių žymekliai (jeigu tokių buvo) lieka ant kortelės. Jeigu ant apverstos kortelės pavaizduotas papildomas veiksmas, jūs galite juo pasinaudoti tuojau pat – kasimo veiksmo metu (žiūrėkite "Papildomi veiksmai").

Įmanoma kasti ir aukštesnio sudėtingumo lygio kortelėje jeigu ant jos stovi daugiau nei 1 stoties žymeklis (žiūrėkite "Bendradarbiavimas").

*Mėlynasis žaidėjas gali kasti kairėje esančioje kortelėje, kadangi jo kasimo įrangos lygis leidžia tai daryti. Tačiau dešinėje esančioje kortelėje kasti jis negali, nes jo kasimo įrangos lygis yra nepakankamas.*



## TRANSPORTAVIMAS

Pasirinkite bent vieną ištirtą paviršiaus kortelę, ant kurios stovi bent vienas jūsų stoties žymeklis. Jeigu jūsų transportavimo įrangos lygis yra **lygus arba didesnis** nei transportavimo sudėtingumo lygis, pavaizduotas kortelėje, galite ją paimti ir padėti paveiksliuku žemyn. Kadangi kiekvienoje ištirtoje kortelėje yra pavaizduotas tam tikras pergales taškų skaičius, **visuomet laikykite korteles apverstas!**

Stočių žymekliai, kurie buvo ant šios kortelės, lieka ant žemiau esančios kortelės arba ant tuščio laukelio, jeigu buvo paimta paskutinė kortelė. Įmanoma transportuoti ir aukštesnio sudėtingumo lygio kortelės lobius, jeigu ant jos stovi daugiau nei 1 stoties žymeklis (žiūrėkite "Bendradarbiavimas").

*Mėlynasis žaidėjas gali transportuoti kairėje esančios kortelės lobius, bet negali to daryti dešinėje kortelėje.*

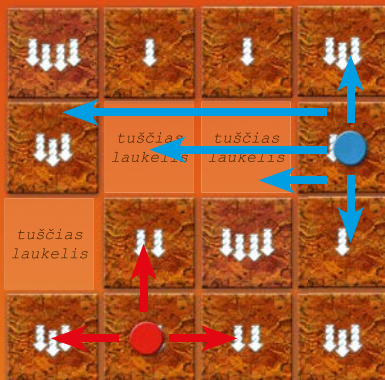


## JUDĖJIMAS

Perkelkite savo stoties žymeklį ant gretimos kortelės (judėti galima vertikaliai arba horizontaliai, bet ne įstrižai).

Jeigu jūsų kelyje pasitaikys tuščias laukelis (-iai), galite jį (juos) peršokti. Galite pasirinkti ir likti tuščiam laukelyje, jeigu vėliau norėsite judėti kita kryptimi.

Galimi judėjimo sprendimai raudonajam ir mėlynajam žaidėjams



## LYGIO PAKĖLIMAS

Pasirinkite vieną iš savo įrangos kortelių, kurios lygį norite pakelti, ir sumokėkite kainą, atiduodami atitinkamą pergalės taškų žetonų arba savo ištirtų kortelių skaičių:

- 1 lygį pakelti iki 2 kainuoja 1 pergalės tašką;
- 2 lygį pakelti iki 3 kainuoja 2 pergalės taškus;
- 3 lygį pakelti iki 4 kainuoja 3 pergalės taškus.

Jei būtina, gražai naudokite pergalės taškų žetonus arba panaudotas ištirtas paviršiaus korteles iš banko. Vėliau perkelti įrangos lygio žymeklį į aukštesnio lygio laukelį (pvz., iš 2 į 3).

Kiekvienas misijos laivyno lygio pakelimas leidžia padėti papildomą stoties žymeklį žaidimo lauke. **Jeigu keliate laivyno lygį, privalote nedelsiant padėti papildomą stoties žymeklį ant paviršiaus kortelės arba tuščiam laukelyje.**



Jeigu mėlynasis žaidėjas nori pakelti kasimo įrangos lygį iš 2 į 3, jis turi sumokėti 2 pergalės taškus. Jis atiduoda į banką savo turimą "3" vertės ištirtą kortelę ir paima 1 pergalės taško žetoną gražos (arba iš banko paima "1" vertės paviršiaus kortelę) ir perkelia kasimo įrangos žymeklį iš 2 į 3 lygį.

Žaidėjui atlikus savo veiksmus, ėjimas perduodamas kitam.



# Papildomi veiksmai

Daugelyje ištirtų kortelių yra vienkartiniai papildomi veiksmai. Jeigu per kasimo veiksmą kortelėje yra nurodytas papildomas veiksmas, **galima** jį atlikti bet kada **savo ėjimo** metu. Papildomą veiksmą gali atlikti tik tas žaidėjas, kuris kasė, ir tik viena kartą.

**Papildomi veiksmai yra šie:**



## PAPILDOMAS KASIMAS

Žaidėjas gali atlikti papildomą kasimo veiksmą (laikantis pagrindinių taisyklių)



## PAPILDOMAS TRANSPORTAVIMAS

Žaidėjas gali atlikti papildomą transportavimo veiksmą (laikantis pagrindinių taisyklių)



## PERKELTI STOTĮ

Žaidėjas gali perkelti savo arba svetimos stoties žymeklį ant bet kurio žaidimo laukelio, išskyrus tuščia



## PAPILDOMAS PERGALĖS TAŠKAS

Žaidėjas gali paimti papildomą pergalės taško žetoną arba panaudota paviršiaus kortelę iš banko



## PAVIRŠIAUS TYRINĖJIMAS

Žaidėjas gali pažiūrėti bet kokią neištirtą paviršiaus kortelę ir, nerodydamas jos kitiems žaidėjams, gražinti ją į tą pačią vietą

## Žaidimo pabaiga

Žaidėjas gali paskelbti pergalę, jeigu jis turi atitinkamą skaičių pergalės taškų:

žaidžiant 2 žaidėjams – 40 taškų;

žaidžiant 3 žaidėjams – 30 taškų;

žaidžiant 4 žaidėjams – 20 taškų.

Žaidėjas gali paskelbti pergalę **tik savo ėjimo metu**. Tuomet jis iš karto tampa nugalėtoju, net ir tuo atveju, jeigu kiti žaidėjai surinko daugiau pergalės taškų.

Jeigu nei vienas žaidėjas nepaskelbė pergalės savo ėjimo metu (transportuojant paskutinės kortelės lobį), žaidimą laimi surinkęs daugiausiai pergalės taškų žaidėjas.

# Bendradarbiavimas

Jeigu paviršiaus kortelėje yra daugiau nei 1 stoties žymeklis, galite bendradarbiauti kasant ir transportuojant didesnio sudėtingumo lygio krovinius. Svarbu laikytis šios taisyklės: **kiekvienas papildomas stoties žymeklis** (nepriklausomai, jūsų ar priešininko) prideda **1 lygį** prie jūsų kasimo ir transportavimo įrangos lygio. Jūs negalite išvengti bendradarbiavimo – kai tik ant laukelio atsiranda daugiau nei 1 stoties žymeklis, laikoma, kad žaidėjai bendradarbiauja. Pastaba: lygio pakėlimas neturi įtakos žaidėjo įrangos lygio žymekliui!

## Dalybos

Jeigu žaidėjas atlieka transportavimo veiksmą kortelėje, ant kurios yra ir kitų žaidėjų stočių žymekliai, pergalės taškai turi būti padalinti po lygiai tarp visų žaidėjų (panaudokite ištirtas paviršiaus korteles iš banko arba pergalės taškų žetonus). Pergalės taškų likutis po dalybų atitenka žaidėjui, atlikusiam transportavimo veiksmą.

**Svarbu: skirstant pergalės taškus, jie dalinami pagal žaidėjų, o ne stočių, skaičių!**



Raudonasis žaidėjas negali kasti šioje kortelėje – jo kasimo įrangos lygis yra 1, papildomai jis gauna +1 už mėlyną stotį, tačiau to nepakanka. Mėlynasis žaidėjas, priešingai, gali kasti čia – jo kasimo įrangos lygis yra 2 ir jis gauna +1 už raudoną stotį, taigi 3 įrangos lygio pakanka kasti šioje kortelėje.



Raudonasis žaidėjas pasirenka atlikti transportavimo veiksmą – jo transportavimo įrangos lygis yra 2, papildomai jis gauna +1 už kiekvieną kitą stotį, kas sudaro jau 4 – pakankamai transportavimui. Šiuo atveju jis gaus 3 pergalės taškus, o mėlynasis – 2 (kiekvienas gauna po lygiai – 2 taškus, o likęs 1 taškas atitenka veiksmą atlikusiam žaidėjui – šiuo atveju raudonajam). Pastaba: mėlynasis žaidėjas negalėjo pasirinkti atlikti transportavimo veiksmo – jo transportavimo įrangos lygis yra 1, ir net po +2 gavimo už kitas dvi stotis, jo lygis bus 3, o šiuo atveju transportavimo sudėtingumo lygis yra 4.



Jei bet kuris žaidėjas nusprendžia atlikti transportavimo veiksmą, jis gauna 2 pergalės taškus. Šie 2 taškai laikomi likučiu, kadangi neįmanoma padalinti po lygiai 2 pergalės taškus tarp trijų žaidėjų.