

ATACAMA

THE MINING CONFLICT

Ein Spiel von Martin Schlegel
für 2 oder 4 Spieler

*Wir schreiben das Jahr 2020 ...
Aufregung in der Atacama.*

In dieser 1.200 km langen, am Pazifischen Ozean gelegenen Wüste, die sich über Peru und Chile erstreckt, sind hochwertige Bodenschätze entdeckt worden: Gold, Silber und Kupfer.

Mehrere Teams sind dabei, die einzelnen Felder zu erschließen.

Dazu müssen sie mit gewaltigen Bohrtürmen tiefe Schächte graben, denn die Bodenschätze liegen in großer Tiefe.

Aus Gründen der Sicherheit dürfen diese Bohrtürme jedoch nicht zu nahe beieinander stehen. Folglich kann ein bereits errichteter Bohrturm die Aktivitäten des anderen Teams erheblich behindern, was mit Ärger verbunden ist.

Jedes Team muss sich strikt an seine Vorgabe halten: Die zugesagten Schürfrechte wurden jeweils nur für zwei der drei entdeckten Rohstoffarten vergeben. Fördert ein Team „versehentlich“ etwas, für das es keine Schürfrechte besitzt, wird dies bestraft.

**Reich werden ist eben ein schwieriges Geschäft.
Aber der Einsatz lohnt sich.**

GRUNDSPIEL: Vorbereitung

Hinweis:

*Zuerst wird die 2-Personen-Version vorgestellt.
Die Regelpassagen, die für 4 Spieler gelten, stehen auf Seite 4.
Dort finden Sie auch die Auflistung des Spielmaterials.*

Die **9 Teilpläne** werden zu einem **großen Quadrat** gelegt.
In die oberste Reihe kommen die mit den Buchstaben A bis C, darunter D bis F, gefolgt von G bis I. Die Teilpläne werden so gelegt, dass sich die Buchstaben rechts oben befinden.

Jeder Spieler erhält **ein Schürfrecht**. Spieler 1 erhält das türkise Schürfrecht (kein Kupfer), Spieler 2 das orangene Schürfrecht (kein Silber). Die entsprechenden Schürfrechtskarten werden **neben dem Spielplan** ausgelegt (siehe Abbildung).

Jeder Spieler erhält **14 Bohrtürme der Grundfarbe**, die er vor sich ablegt. Die Bohrtürme in der anderen Farbe werden im Grundspiel nicht benötigt.



Ablauf

Abwechselnd setzen die Spieler nun einen Bohrturm. Dabei gilt:

- Auf jedes Feld darf **nur ein Bohrturm** platziert werden.
- **Benachbart** zu bereits besetzten Feldern darf **nicht gesetzt** werden. Benachbart heißt dabei: gemeinsame Kante, **diagonal ist erlaubt**.

Spielende

Hat jeder Spieler seine 14 Bohrtürme gespielt, ist die Partie zu Ende; es wird abgerechnet.

Gewertet werden nur Reihen/Spalten mit **mindestens 4 Türmen**. Und nur die Felder, auf denen Bohrtürme sind, bringen den Spielern Punkte.

Das **Schürfrecht** der Spieler gibt an, für **welche Rohstoffe** sie **Pluspunkte** erhalten, aber auch, für welchen Rohstoff sie kein Schürfrecht haben, was ihnen bei der Wertung demzufolge **Minuspunkte** einbringt.

Für den Spieler, dessen **Wertungsfeil oben** neben dem Plan liegt, gelten die **senkrechten Spalten**. Für ihn zählen besetzte Gold- und Silberfelder positiv, besetzte Kupferfelder zählen negativ. Jedes Golderz und jedes Silbererz bringt dem Spieler 1 Pluspunkt, jedes Kupfererz ist mit 1 Minuspunkt zu werten.

Für den anderen Spieler, werden die **waagrechten Reihen** gewertet.

Für ihn zählen besetzte Kupfer- und Goldfelder positiv, besetzte Silberfelder zählen dagegen negativ. Jedes Kupfererz und jedes Golderz bringt dem Spieler 1 Pluspunkt, jedes Silbererz ist mit 1 Minuspunkt zu werten.

Wer die **meisten Punkte** erzielt, ist Sieger.

BEISPIEL: Zwischenstand nach 16 gesetzten Türmen

*Der erste Spieler (Spalten) erzielt momentan in der ersten Spalte von links **5 Punkte: +2 Gold + 5 Silber - 3 Kupfer + 1 Silber**. In der zweiten Spalte dagegen erhält er derzeit **4 Minuspunkte: + 2 Gold - 4 Kupfer - 5 Kupfer + 3 Silber**.*

Die übrigen Spalten führen im Moment nicht zu einer Wertung, da dort jeweils noch weniger als 4 Bohrtürme stehen.



*Der zweite Spieler (waagrechte Reihen) erzielt derzeit in der untersten Reihe **7 Punkte: - 1 Silber + 3 Kupfer + 4 Kupfer + 1 Gold**.*

In der zweituntersten Reihe stehen im Moment nur 3 Bohrtürme, so dass diese Bohrtürme nicht gewertet würden.

*In der dritten Reihe von unten erhält der Spieler momentan **3 Minuspunkte: + 3 Kupfer - 5 Silber + 2 Gold - 3 Silber**. Die übrigen waagrechten Reihen führen im Moment nicht zu einer Wertung, da dort jeweils noch weniger als 4 Bohrtürme stehen.*

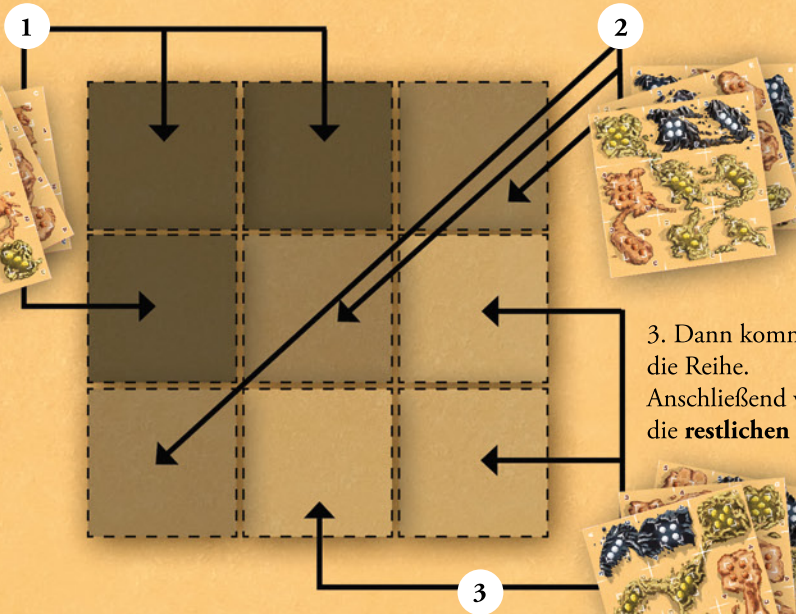
AUFBAUSPIEL: Vorbereitung + Ablauf

Anders als im Grundspiel ist zu Spielbeginn **nicht** bestimmt, wer in den senkrechten Spalten und wer in den waagerechten Reihen wertet.



Die **Schürfrechte** sind noch **nicht vergeben**. Die **9 Teilpläne** werden **gemischt** und als verdeckter Stapel bereitgestellt.

1. Mit den **3 obersten Teilplänen** wird ein **Dreieck** gelegt, wobei die Buchstaben (egal welche) jeweils rechts oben sind. Nun ist **jeder Spieler dreimal** entsprechend der Grundspielregel abwechselnd am Zug.



2. Danach wird mit den **3 nächsten Teilplänen** die Diagonale gelegt. Wieder machen die Spieler abwechselnd **3 Züge**.

3. Dann kommen die **3 übrigen Teilpläne** an die Reihe. Anschließend werden abwechselnd die **restlichen Bohrtürme** platziert.

In einem **beliebigen Zug** kann ein Spieler eines der **Schürfrechte erwerben** und es neben den Spielplan in seiner Richtung auslegen, also senkrecht oder waagrecht.

Das Schürfrecht bezahlt er mit einem **noch nicht gesetzten Bohrturm**, er spielt also mit **nur 13 Bohrtürmen**. In diesem Zug kann der Spieler somit **keinen Bohrturm platzieren**.

Der **andere Spieler** erhält das **verbleibende Schürfrecht**. Er hat einen Bohrturm mehr zur Verfügung.

Die übrigen Regeln sind wie im Grundspiel.

TAKTIKVARIANTE: Vorbereitung + Ablauf

Die Regeln für die beiden zuvor beschriebenen Spielvarianten können durch die Verwendung der **Bohrtürme in der zweiten Farbe** wie folgt verschärft werden:

Zu Beginn erhält jeder Spieler **11 Bohrtürme in der Grundfarbe** und **3 in der anderen Farbe**. Die 6 übrigen Bohrtürme werden nicht benötigt.

Spielende

Bei der Abrechnung zählen Bohrtürme der Grundfarbe wie gehabt; für die Bohrtürme in der **anderen Farbe** erzielen die Spieler den **doppelten Wert**.

3-PERSONEN-VARIANTE: Vorbereitung + Ablauf

Die 9 Teile werden auf die Rückseite gedreht und so aneinandergelegt, dass der Rahmen an den Außenkanten ein durchgängiges Quadrat ergibt. Der Plan ist nun ein **großes Sechseck**. Die **Schürfrechte** sind **bereits auf dem Spielplan verzeichnet** – jeder Spieler erhält das Schürfrecht einer der 3 Pfeilrichtungen (gelb, blau, orange).

Sie werten je in die angegebene Richtung.

Jeder Spieler erhält **11 Türme**

(– die Farbe ist hier ohne Bedeutung).



Die **Abstandsregel ist hier modifiziert**. Bislang galt: Kante an Kante ist verboten. Das gilt weiterhin mit einer kleinen Änderung: **Hat das direkte Nachbarfeld einen anderen Bodenschatz, ist Kante an Kante erlaubt**. Steht also ein Bohrturm auf einem Goldfeld, darf man auf benachbarten Goldfeldern keinen Turm setzen. Zeigt das Nachbarfeld dagegen einen anderen Rohstoff, ist es erlaubt.

Das Wüstenfeld in der **Spielmitte muss frei bleiben**, unterbricht aber die langen Reihen nicht. Hier gibt es also nicht jeweils zwei Reihen mit je 5 Feldern, sondern je eine Reihe mit 11 Feldern.

Die restlichen Regeln sind wie im Grundspiel.

Autor: Martin Schlegel **Illustrator:** Christian Opperer **Herausgeber:** Harald Mücke

3-PERSONEN-VARIANTE: Taktik-Variante

Jeder Spieler bekommt **9 Türme in der Grundfarbe** und **2 in der anderen Farbe**. Wieder gilt, dass Bohrtürme in der anderen Farbe **doppelt** zählen.

4-PERSONEN-VARIANTE: Vorbereitung + Ablauf

Anders als in den vorher erläuterten Spielregeln, werten nun **2 Personen die waagerechten Reihen** und **2 die senkrechten Spalten**.

Benötigt wird nun die **Rückseite der Schürfrechtskarten**.



Dort lässt sich ablesen, dass für einen der waagrecht agierenden Spieler das türkise Schürfrecht (kein Kupfer) gilt, für den anderen das orangefarbene (kein Silber).

Entsprechendes gilt für die senkrecht agierenden Spieler: Die Rückseite der zweiten Schürfrechtskarte zeigt, dass für einen der Spieler das türkise Schürfrecht (kein Kupfer) gilt, für den anderen das orangefarbene (kein Silber).

Jeder Spieler erhält **7 Bohrtürme** in der Grundfarbe. Die übrigen Regeln bleiben wie im Spiel für 2 Spieler.

4-PERSONEN-VARIANTE: Taktik-Variante

Die 4-Personen-Variante kann auch in der Taktikvariante gespielt werden. Hier erhält jeder Spieler **6 Türme der Grundfarbe** und **1 in der anderen Farbe**.

MATERIAL:

9 doppelseitige Teilpläne

34 Bohrtürme

(28 in der Grundfarbe und 6 in einer anderen Farbe)



2. Auflage © Mücke Spiele 2014