

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**.

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 Schürfrecht „+ Gold / + Silber / - Kupfer“ gilt, für den anderen „+ Gold / + Kupfer / - Silber“.

Entsprechendes gilt für die senkrecht agierenden Spieler: Die Rückseite der zweiten Schürfrechtskarte zeigt, dass für einen der Spieler das Schürfrecht „+ Gold / + Silber / - Kupfer“ gilt, für den anderen „+ Gold / + Kupfer / - Silber“.

Jeder Spieler erhält **7 Bohrtürme** in der Grundfarbe. Die übrigen Regeln bleiben.

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**.

Autor: Martin Schlegel **Illustrator:** Christian Opperer
Herausgeber: Harald Mücke © Mücke Spiele 2013

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 Schürfrecht „Kupfer+Gold-Silber“, Spieler 2 das Schürfrecht „Silber+Gold-Kupfer“. Die entsprechenden Schürfrechtskarten werden **neben dem Spielplan** ausgelegt.

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



MATERIAL

9 Teilpläne mit je 9 Feldern

2 doppelseitige Schürfrechte
(Kupfer+Gold-Silber
Silber+Gold-Kupfer)

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

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 **Wertungspfeil rechts oder links** neben dem Plan liegt, gelten die **waagerechten Reihen**.

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

Für den anderen Spieler, werden die **senkrechten Spalten** gewertet. Für ihn zählen besetzte Gold- und Silberfelder positiv, besetzte Kupferfelder zählen negativ. Jedes Gold und jedes Silber bringt dem Spieler 1 Pluspunkt, jedes Kupfer ist mit 1 Minuspunkt zu werten.

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

Beispiel 1:

Im Beispiel sieht man, dass der erste Spieler (waagrechte Reihen) in der untersten Reihe 7 Punkte erzielt. In der zweituntersten Reihe stehen nur 3 Bohrtürme, so dass diese Bohrtürme nicht gewertet werden. In der dritten Reihe von unten erhält der Spieler 3 Minuspunkte. Die übrigen waagerechten Reihen führen nicht zu einer Wertung, da dort jeweils weniger als 4 Bohrtürme stehen.

Im Beispiel sieht man, dass der zweite Spieler (Spalten) in der ersten Spalte von links 5 Punkte erzielt. In der zweiten Spalte dagegen erhält er 4 Minuspunkte. Die übrigen Spalten führen nicht zu einer Wertung, da dort jeweils weniger als 4 Bohrtürme stehen.



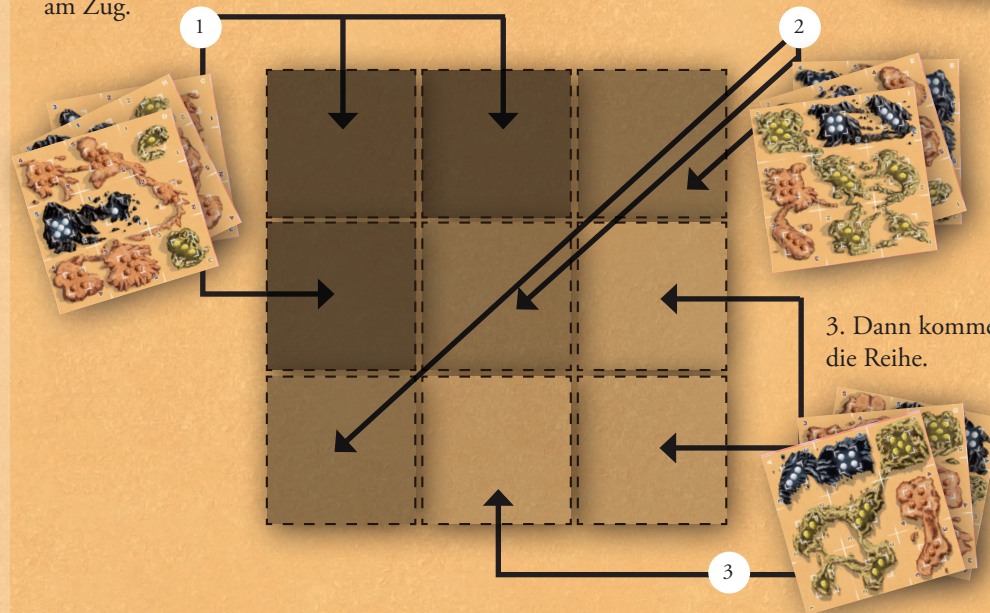
AUFBAUSPIEL: Vorbereitung + Ablauf

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 am Zug.



2. Danach wird mit den **3 nächsten Teilplänen** die **Diagonale** gelegt. Wieder macht jeder **3 Züge**.

3. Dann kommen die **3 übrigen Teilpläne** an die Reihe.

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

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

Die übrigen Regeln sind wie im Grundspiel.

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