



ENHANCE
GAMES

**ÜBERLEBENS
HANDBUCH
DEUTSCH**



MIGRATION
MARS



V O R G E S C H I C H T E

DIE ERSTEN MENSCHEN, die den Mars betraten, waren auf der Suche nach einem geeigneten Gebiet für ihre Ausgangsbasis. Es sollte ein möglichst ebenes Gelände sein mit Potenzial für eine spätere, dauerhafte Besiedlung und so begann die Mannschaft ihre Transportschiffe zu einem zentralen **LEBENSERHALTUNGSZENTRUM** umzubauen.

Da nur begrenzte Mengen an Material von der Erde mitgebracht werden konnten, müssen die Siedler mit den Rohstoffen auskommen, die sich bereits auf dem Mars befinden.

Auf der Suche nach Mineralvorkommen entdeckte der Erkundungstrupp mysteriöse Strukturen, die auf eine alte Zivilisation hindeuteten. Im Inneren dieser antiken Ruinen fanden sie Hinweise in Form von Strukturen und Symbolen, die auf intelligentes Leben schließen lassen, das hier existiert haben musste.

In einem Höhlensystem unter den Ruinen fanden sich auch Vorkommen einzigartiger Kristallformationen, die die weitläufigen Tunnel erhellten. Von diesen wurden Proben entnommen, um sie zu untersuchen.

Als der Erkundungstrupp die Höhlen wieder verließ, beobachtete er von seinem geschützten Transport-ROVER aus, wie in etwa einem Kilometer Entfernung ein Meteor niederging.

Erschüttert vom Erlebnis schlossen sie die Erkundung des für die Kolonisation vorgesehenen Geländes ab und markierten es durch vier Funkfeuer. Nachdem sie alles für die nachfolgenden Expeditionen vorbereitet hatten, traten sie ihre Rückreise zur Erde an.

KRISTALLPROBEN wurden zur weiteren Untersuchung an die besten Wissenschaftler der Erde geschickt. Dabei entdeckten sie, dass kein anderes Mineral auf der Erde eine auch nur annähernde Menge an derart unterschiedlichen nützlichen Eigenschaften aufwies. Die Außergewöhnlichste war, dass die Kristalle die in sie geleitete Energie exponentiell verstärkten.

Jedes Labor kam für sich zu dem gleichen Ergebnis. Den Grund konnte aber keiner erklären. Eines war jedoch sicher: Damit bot der Mars die zentrale Voraussetzung eine dauerhafte Besiedlung durch die Menschheit zu ermöglichen.

Der wundersame Kristall wurde offiziell als **OLYMPIUM** bezeichnet.

Mit einem erprobten und erfolgreichen Weg zum Mars und den unter der Oberfläche befindlichen Olympium-Vorkommen sind Marsgrundstücke samt Schürfrechten derzeit die begehrteste Handelsware der Welt.

WÄHREND DIE ERDE zunehmend an Überbevölkerung, Umweltverschmutzung und Ressourcenknappheit leidet, wurde das Projekt Mars-Besiedelung beschleunigt.

Die vier bedeutendsten Unternehmen haben den Zuschlag erhalten, die ersten Pioniere auszurüsten, um dauerhaft Anspruch auf den Mars zu erlangen. Ein Vertrag wurde unterzeichnet. Die erste Organisation, die erfolgreich ein funktionierendes, gesundes Gemeinwesen auf dem Mars errichtet, würde auch die erste Regierung auf dem neu besiedelten Planeten stellen.

Während nun ein Wettstreit der Teams um die Errichtung der ersten funktionsfähigen Wohn- und Versorgungsgebäude entbrennt, werden von der Erde aus immer wieder Gruppen freiwilliger Siedler ausgesandt, um das Wachstum der Kolonien aufrecht zu erhalten. Sie möchten zu den ersten Bürgern des Mars gehören...

SIE WURDEN AUSGEWÄHLT, um eine dieser vier konkurrierenden Fraktionen zu leiten. Es gilt in diesem Wettrennen, die erste durch Menschen gegründete dauerhafte Kolonie zu erbauen.

Sie erhalten eine begrenzte Grundausstattung an Vorräten, die Sie in die Lage versetzen soll mit einem vernünftigen Einsatz dieser Ressourcen eine Basis aufzubauen und mit dem Abbau von Rohstoffen zu beginnen. Es liegt an Ihnen, Ihre Anlage auszubauen die Aktivitäten zu verstärken und zu überleben, um Ihre Ziele zu erreichen!

Ihre Investoren senden vierteljährlich ein Shuttle mit zusätzlichen Hilfsgütern und Mitarbeitern, um Ihre Aufgabe zu unterstützen. Sollten Sie es dabei schaffen Olympium auf die Erde zu exportieren, erhalten Sie weitere Unterstützung.

VIEL GLÜCK UND VIEL ERFOLG!

ÜBERBLICK

Ziel: Bauen Sie Ihre Kolonie aus, um mehr Einwohner von der Erde anzusiedeln. Der Spieler, der zuerst 5 SIEDLER unterbringt und danach erfolgreich ein letztes Mal seinen Versorgungshalt abhandelt, gewinnt das Spiel!

Vorsicht: In diesem Gebiet kommt es gehäuft zu METEORITEN-Einschlägen. Unvorhergesehene Ereignisse können Ihre Pläne durchkreuzen. Bauen Sie eine Infrastruktur auf und bereiten Sie sich auf Schäden und Rohstoffverluste vor.

Der Spielplan: Die Erkundungsleiste verläuft am Spielplanrand. Hier wird Ihr ROVER unterwegs sein. Sie sammeln abgebaute Rohstoffe ein, erkunden RUINEN und müssen sich mit unvorhergesehenen Ereignissen auseinandersetzen.

Die Felder in der Mitte sind das Gelände, in dem Sie Ihre Kolonien aufbauen werden.

Bau: Die unterschiedlichen Gebäudetypen verschaffen Ihnen bestimmte Vorteile und / oder ermöglichen weitere Tätigkeiten.

Bauen Sie ausgehend von Ihrem HQ unter Beachtung der Bauvorschriften (*siehe Seite 7*). Einige Gebäude haben spezielle Voraussetzungen für den Betrieb.

Sie dürfen nur einmal pro Spielzug bauen, also entscheiden Sie weise. Denken Sie daran, es ist ein Wettrennen!

Verbinden Sie Ihre Kolonie mit der BOTSCHAFT um Ihre Gruppe dort durch 1 SIEDLER zu repräsentieren

Verbinden Sie Ihre Kolonie mit einem RUINENZUGANG um die Anzahl der OLYMPIUM-Kristalle beim Sammeln zu erhöhen.

OLYMPIUM ist ein einzigartiger Rohstoff. Es findet sich nur in den antiken Ruinen. Sie können es als Joker für 1 der anderen Rohstoffe (**METALL**, **WASSER** oder **STEIN**) einsetzen.

Sie können OLYMPIUM in einer EXPORTSTATION gegen Ausrüstung bzw. SIEDLER eintauschen:

2x OLYMPIUM = 1 Ausrüstung (NOTFALLKOFFER, RCU oder KRAFTSTOFFZELLE)

4x OLYMPIUM = 1 SIEDLER

Referenzspalte



ROVER



1 FLAGGE entspricht
1 SIEDLER



EXPORTSTATION



BOTSCHAFT



RUINENZUGANG



OLYMPIUM

SPIELERANZAHL

Migration Mars ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler.

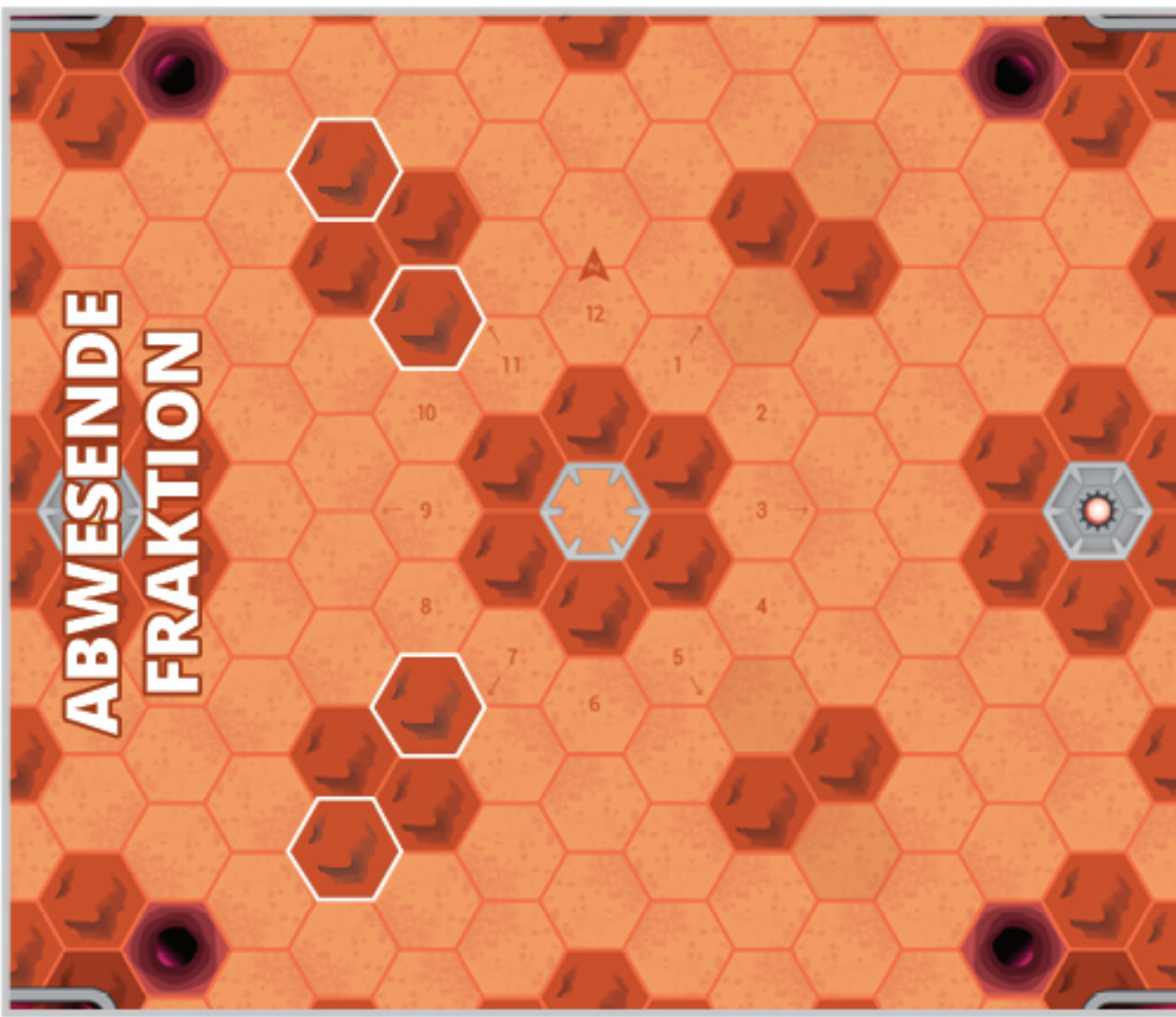
Wenn Sie mit weniger als 4 Spielern spielen, müssen Sie die GELÄNDEABDECKUNG (Felsen) auf die vorgesehenen Bereiche auf den Spielplan legen (Schattierte Felder).

Bei **4 SPIELERN** wird keine GELÄNDEABDECKUNG (Felsen) verwendet.

Bei **3 SPIELERN** werden **4** GELÄNDEABDECKUNGEN (Felsen) in das Gebiet der Fraktion, die nicht im Spiel, ist gelegt.

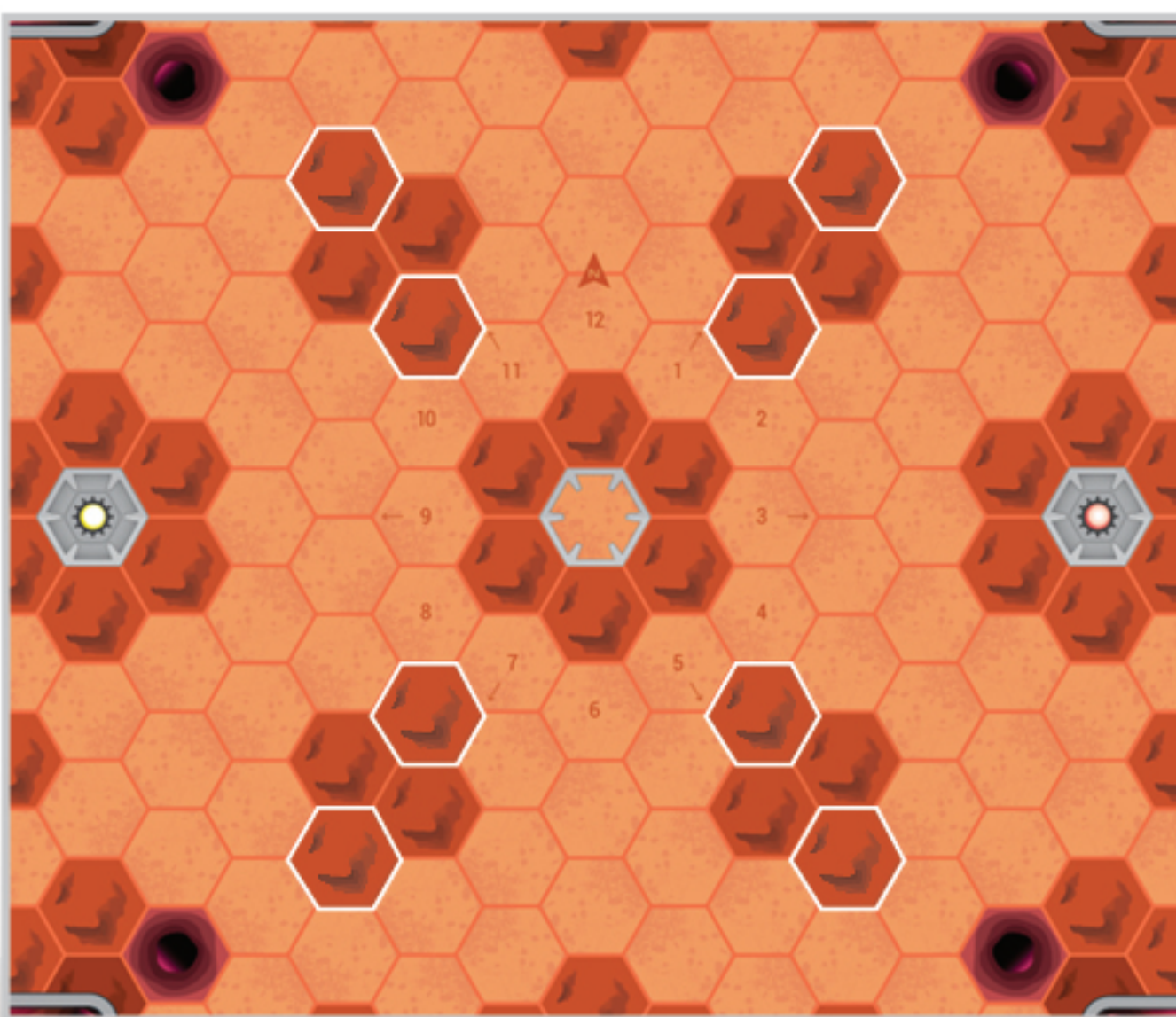


GELÄNDEABDECKUNG
(Felsen)



Aufbau-Beispiel für ein 3-Personen-Spiel mit 4 GELÄNDEABDECKUNGEN (Felsen).

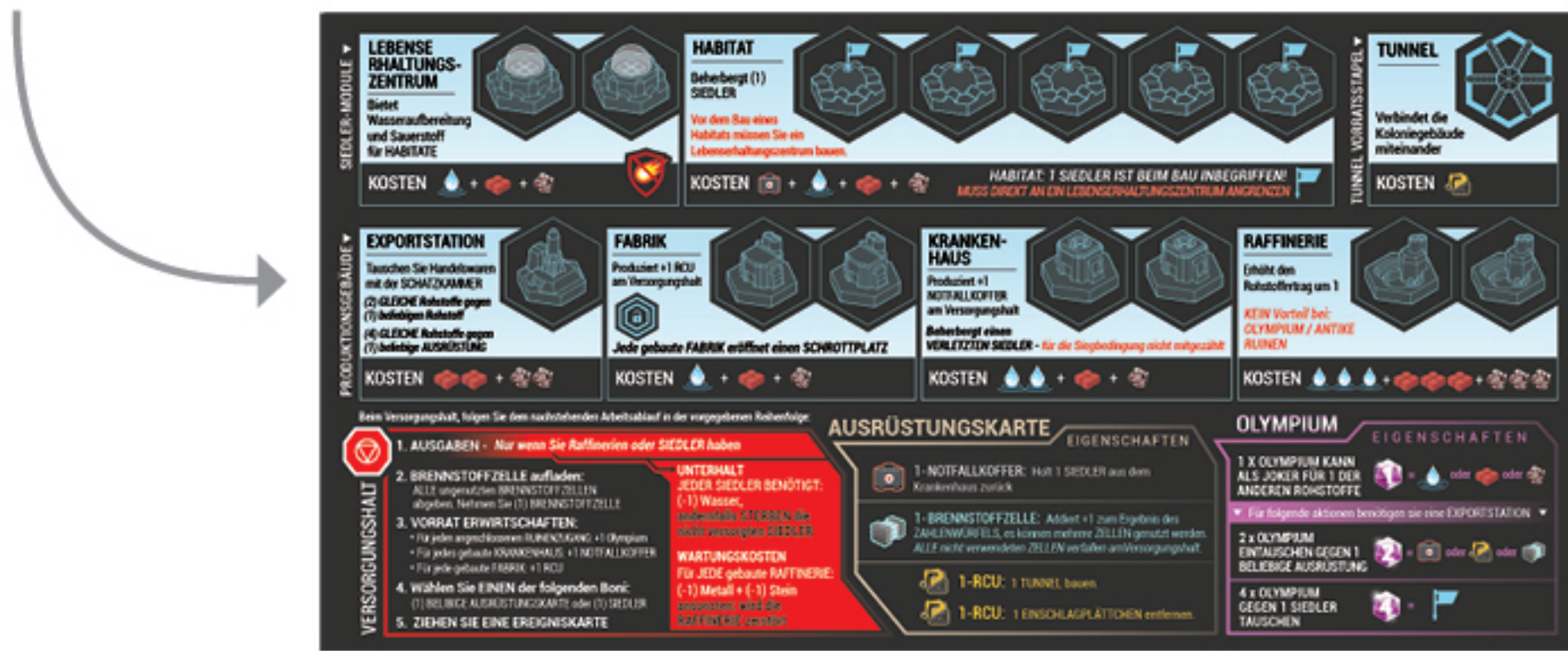
Bei **2 SPIELERN** legt man alle **8** GELÄNDEABDECKUNGEN (Felsen) auf den Spielplan. Die beiden Spieler dürfen je eine beliebige Fraktion wählen (nebeneinander oder gegenüber)



Aufbau-Beispiel für ein 2-Personen-Spiel mit 8 GELÄNDEABDECKUNGEN (Felsen).

AUFBAU

- Stellen Sie eine **ANTIKE FESTUNG** auf jeden der 4 RUINENSTANDORTE.
- Stellen Sie alle **HQ-Gebäude** auf die entsprechenden LANDEPLÄTZE.
- Stellen Sie die **BOTSCHAFT** auf das Feld in der Mitte des Spielplans. *Für die Gebädefunktion der BOTSCHAFT siehe SIEDLER Seite 10.*
- Mischen Sie die **EREIGNISKARTEN** und legen Sie diese als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
- Legen Sie die Ausrüstungskarten in den Kartenhalter der **SCHATZKAMMER**.
- Jeder Spieler wählt eine Fraktion, nimmt sich die entsprechenden Gebäude und legt diese für den späteren Kauf auf sein SPIELERTABLEAU.



ANTIKE FESTUNG



RUINENSTANDORT



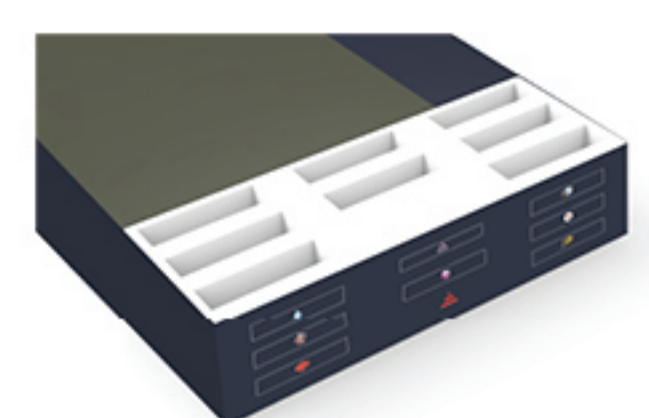
HAUPTQUARTIER (HQ)



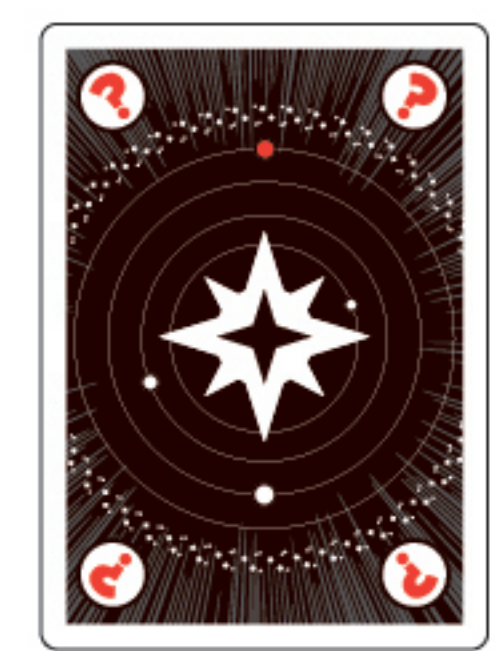
HQ-LANDEPLATZ



BOTSCHAFT



SCHATZKAMMER



EREIGNISKARTEN



Roter W12 (WÜRFEL)

GRUNDAUSSTATTUNG

Zu Beginn erhält jeder Spieler:

- 2 - STEIN
- 2 - METALL
- 2 - WASSER
- 1 - OLYMPIUM
- 1 - NOTFALLKOFFER
- 1 - RCU
- 1 - BRENNSTOFFZELLE
- 1 - Start-TUNNEL (wird zu Spielbeginn gebaut)

SPIELBEGINN

- Jeder Spieler stellt seinen ROVER auf den eigenen Versorgungshalt.
- Jeder Spieler baut seinen Start-TUNNEL auf ein beliebiges Feld, angrenzend an das eigene HQ. (siehe Bauvorschriften Seite 7)
- Jeder Spieler würfelt einmal den roten **W12**. Wer die höchste Zahl würfelt, ist Startspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ein Spielzug verläuft in 3 Phasen, diese müssen in der folgenden Reihenfolge ausgeführt werden:

- 1. KOLONIEPHASE:** BELIEBIG viele Aktionen
Während dieser Phase können Sie die folgenden Aktionen ausführen:
 - SIEDLER umsetzen • EREIGNISKARTEN einsetzen
 - HANDELSWAREN eintauschen und/oder exportieren
 - mit anderen Spielern handeln. *(siehe Handel Seite 8)*
- 2. BAUPHASE:** EINMAL PRO SPIELZUG
Sobald Sie die Bauphase begonnen haben, dürfen Sie in diesem Zug keine Aktionen der Kolonierphase mehr ausführen. In dieser Phase können Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:
 - 1 Gebäude kaufen und bauen • 1 TUNNEL bauen
 - 1 EINSCHLAGPLÄTTCHEN entfernen.
- 3. WÜRFELPHASE:** **Sobald Sie gewürfelt haben, dürfen Sie in diesem Zug keine anderen Aktionen mehr ausführen.** Würfeln Sie gleichzeitig den ZAHLENWÜRFEL (W6) und den SAMMELWÜRFEL. Der ZAHLENWÜRFEL gibt an, um wie viele Felder sich Ihr ROVER auf der Erkundungsleiste fortbewegt (im Uhrzeigersinn).

Der SAMMELWÜRFEL gibt die Anzahl der Rohstoffe an, die Sie einsammeln dürfen, zusätzlich erhalten Sie jetzt je 1 weiteren Rohstoff für jede von Ihnen erbaute RAFFINERIE. *(Beispiel: Der SAMMELWÜRFEL zeigt eine 2,+ 1-RAFFINERIE gebaut = 3 Rohstoffe)*

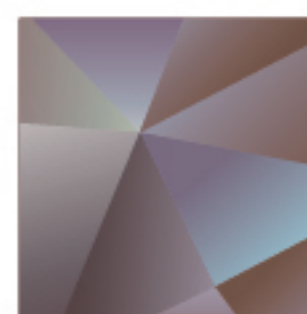
HINWEIS: Bei den ANTIKEN RUINEN und am Versorgungshalt wird der SAMMELWÜRFEL NICHT verwendet.



Abbaubarer
Rohstoff:
WASSER



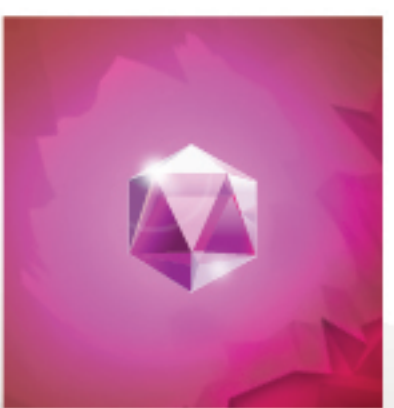
Abbaubarer
Rohstoff:
STEIN



Abbaubarer
Rohstoff:
METALL



Wenn Sie Ihren Spielzug auf dem Versorgungshalt eines anderen Spielers beenden, erhalten Sie genau 1 (beliebigen) Rohstoff und ziehen dann eine EREIGNISKARTE. *Wenn eine EREIGNISKARTE abgehandelt ist, wird sie verdeckt unter den EREIGNISSTAPEL gelegt.*



Wenn Sie Ihren Spielzug auf einem RUINEN-ECKFELD beenden, werden die Aktionen der ANTIKEN RUINEN abgehandelt. Mit ein bisschen Glück erhalten Sie einen Bonus. *(Siehe ANTIKE RUINEN, Seite 14, oder die ANTIKE RUINEN-KURZANLEITUNG)*

Am Ende Ihres Zuges geben Sie die WÜRFEL an den nächsten Spieler weiter.



ZAHLENWÜRFEL
W6



SAMMELWÜRFEL
gilt nur für
abbaubare Felder



ERKUNDUNGS-ROVER



RAFFINERIE



Sie dürfen eine BRENNSTOFFZELLE verwenden, um das Ergebnis des ZAHLENWÜRFELS um 1 zu erhöhen.

Sie können mehrere BRENNSTOFFZELLEN für einen Wurf verwenden.

BAUVORSCHRIFTEN

NUR 1 Bauaktion pro Runde

GELÄNDE



Ebenes Gelände - *hellrote Felder*

Auf ebenem Gelände kann jede Gebäudeart gebaut werden.



Felsiges Gelände - *dunkelrote Felder*

Auf felsigem Gelände dürfen nur TUNNEL oder ANTIKE FESTUNGEN gebaut werden.

RUINENZUGANG



Der RUINENZUGANG darf nicht überbaut werden. Wenn ein Teil Ihrer Kolonie an einen RUINENZUGANG angrenzt, erhalten Sie während des Versorgungshalts und auf dem zugehörigen RUINEN-ECKFELD 1 OLYMPIUM.

EINSCHLAGPLÄTTCHEN

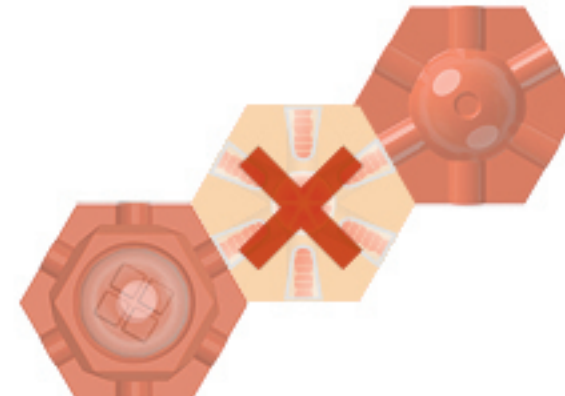
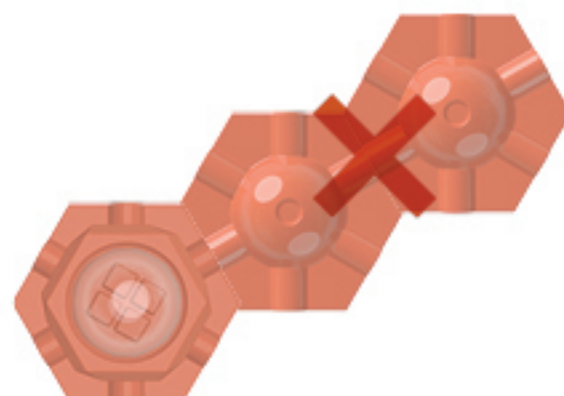
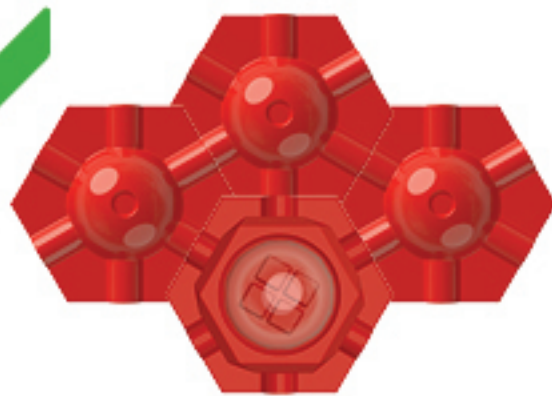


Ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN darf nicht überbaut werden.

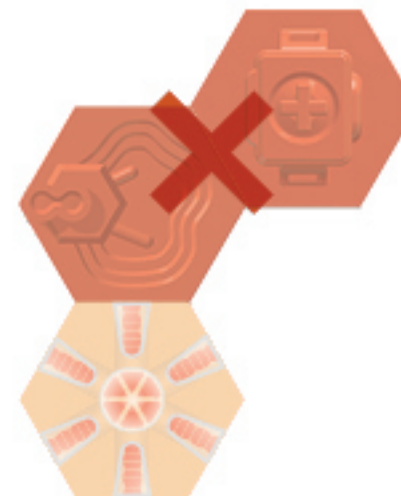
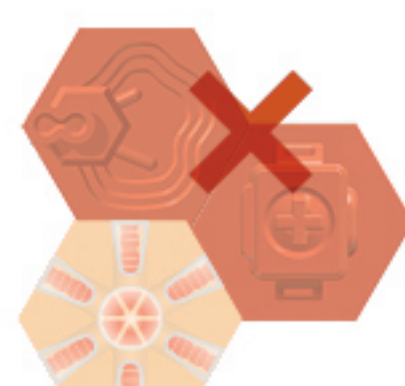
BAUEN

Ihre Kolonie muss von Ihrem HQ aus aufgebaut werden, und durch ein TUNNEL-System verbunden sein.

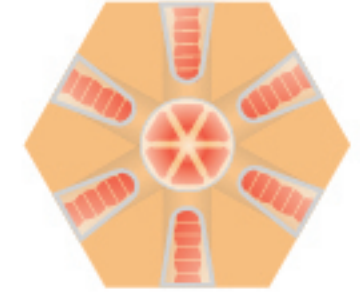
- **SIEDLER-Module** = HABITATE müssen DIREKT an ein LEBENSERHALTUNGSZENTRUM angeschlossen sein (*Ein HABITAT darf nur gebaut werden, wenn es direkt an ein LEBENSERHALTUNGSZENTRUM angrenzt*)



- **Produktionsgebäude** = KRANKENHÄUSER, FABRIKEN, EXPORTSTATIONEN und RAFFINERIEN dürfen NICHT an ein anderes Gebäude angrenzen. Es muss mindestens 1 TUNNEL dazwischen liegen.



- KEINES Ihrer Gebäude darf an die Kolonie eines anderen Spieles angrenzen. *Es muss immer mindestens 1 Feld dazwischen frei bleiben.*
- TUNNEL hingegen DÜRFEN an sämtliche Gebäude JEDER Kolonie angrenzen. Damit kann der Ausbau einer Kolonie blockiert werden.



TUNNEL

dürfen auf jedem Gelände gebaut werden und an jeden Gebäudetyp angrenzen

Siedler-Module

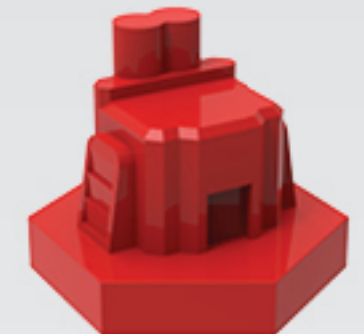


LEBENSERHALTUNGSZENTRUM

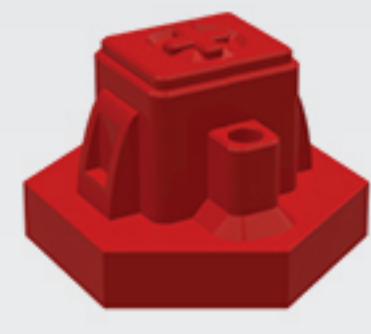


HABITAT

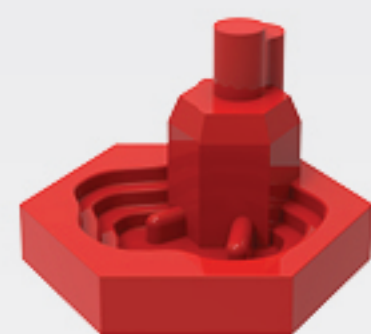
Produktionsgebäude



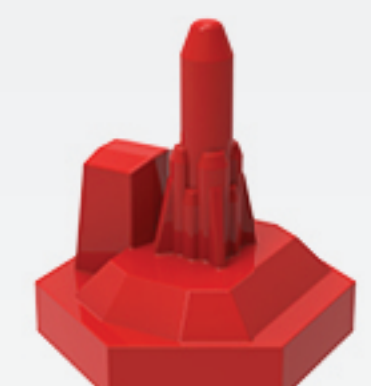
FABRIK



KRANKENHAUS



RAFFINERIE



EXPORTSTATION

HANDEL MIT ANDEREN SPIELERN

Sie dürfen NUR während der KOLONIEPHASE Ihres eigenen Zuges einen Handel anbieten.

Das Angebot muss direkt an einen anderen Spieler gerichtet sein.

Der Spieler, dem der Handel angeboten wird, hat nun die Möglichkeit, auf den Handel einzugehen, ein Gegenangebot zu machen oder den Handel abzulehnen.

Wenn Sie NICHT am Zug sind, dürfen Sie KEINEN HANDEL anbieten. Bei Zuwiderhandlung werden Sie, bis zum Zug des nächsten Spielers, vom Handel ausgeschlossen.

HANDELSWAREN umfassen ALLE Karten – ROHSTOFFE, AUSRÜSTUNG, BAUPLÄNE und EREIGNISKARTEN.

Gebäude und SIEDLER sind KEINE HANDELSWAREN

TAUSCHEN mit der SCHATZKAMMER

Mit der SCHATZKAMMER dürfen Sie NUR tauschen, wenn Sie schon eine EXPORTSTATION gebaut haben.

EXPORTSTATION WECHSELKURS:

(2) GLEICHE Rohstoffe gegen (1) beliebigen **Rohstoff**



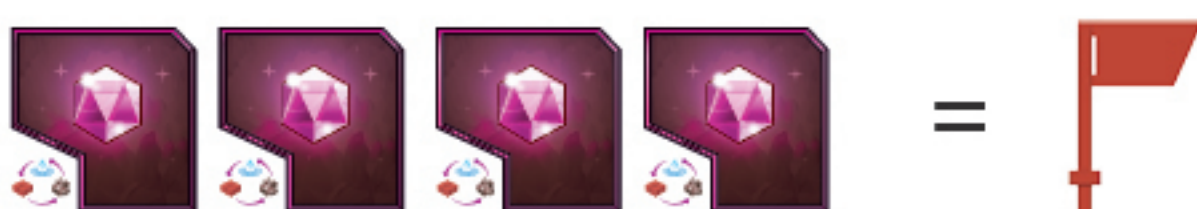
(4) GLEICHE Rohstoffe gegen (1) beliebige **AUSRÜSTUNG**



(2) **OLYMPIUM** gegen eine (1) beliebige **Ausrüstung**



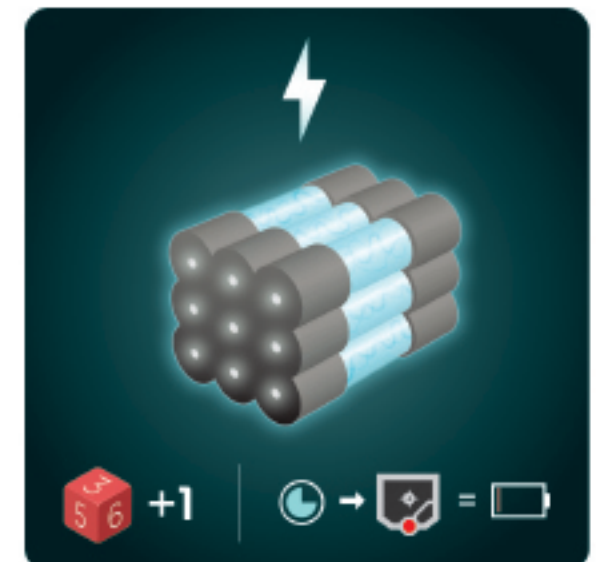
(4) **OLYMPIUM** gegen (1) **SIEDLER**



ROHSTOFFKARTEN



Ausrüstungskarten



- RCU -
Robotermaschineneinheit



EXPORTSTATION

VERSORGUNGSHALT

Jedes Mal wenn Sie mit Ihrem ROVER wieder an dem Versorgungshalt Ihrer Fraktion vorbeikommen, endet Ihre Bewegung direkt auf diesem Feld. Erst in Ihrem nächsten Zug, mit einem neuen Würfelwurf, setzen Sie Ihre Bewegung fort.

Folgen Sie dem nachstehenden Arbeitsablauf für Versorgungshalt in der vorgegebenen Reihenfolge 1-5:

1. AUSGABEN*

Wartungskosten: Für JEDE gebaute **RAFFINERIE:** (1) Metall + (1) Stein.

Wenn Sie die Wartungskosten für eine RAFFINERIE nicht bezahlen können, kommt sie auf den **SCHROTTPLATZ**.

(siehe Seite 11)

Unterhalt: JEDER **SIEDLER** (auch im KRANKENHAUS) benötigt: (1) Wasser.

Kann man den Unterhalt für (1) SIEDLER nicht bezahlen, STIRBT er (zurück auf das Spielertableau).

2. BRENNSTOFFZELLEN WIEDER AUFLADEN

Geben Sie ALLE nicht genutzten BRENNSTOFFZELLEN ab. Nehmen Sie 1 Brennstoffzelle.

3. NACHSCHUB ERZEUGEN (eigene Kolonie)

Für jeden angeschlossenen **RUINENZUGANG** erhalten Sie: **+1 OLYMPIUM**

Für jede gebaute **FABRIK** erhalten Sie: **+1 RCU**

Für jedes gebaute **KRANKENHAUS** erhalten Sie: **+1 NOTFALLKOFFER**.

4. KOSTENLOSE LIEFERUNG - Wähle ein

(+1) NOTFALLKOFFER oder,

(+1) RCU oder,

(+1) BRENNSTOFFZELLE oder,

(+1) neuen SIEDLER

Wenn Sie während Ihres Aufenthalts am Versorgungshalt ihren 5. SIEDLER erhalten, ist eine Weiterfahrt nicht notwendig. Sie müssen lediglich das nachfolgende, letzte Ereignis überleben, dann haben Sie gewonnen!

5. ZIEHEN SIE EINE EREIGNISKARTE

Versorgungshalt erledigt.

*** An einem Versorgungshalt darf NICHT gehandelt werden. Sie dürfen die EXPORTSTATION NICHT nutzen. Diese Aktionen müssen vor der Ankunft am Versorgungshalt abgeschlossen sein.**



Versorgungshalt

SIEDLER

Die Anzahl Ihrer SIEDLER wird durch FLAGGEN angezeigt, die auf Ihren Wohneinheiten - HABITATEN und der BOTSCHAFT - angebracht sind.

Um SIEDLER aufnehmen zu können, müssen Sie über ausreichend Wohnraum verfügen.

WOHNGEBÄUDE

Bauen Sie zuerst ein LEBENSERHALTUNGSZENTRUM (um die Sauerstoff- und Wasseraufbereitung zu gewährleisten). HABITATE müssen direkt angrenzend gebaut werden, sie bieten Raum für jeweils 1 SIEDLER. Dieser ist beim Bauen bereits inbegriffen.

Sobald Ihre Kolonie mit der **BOTSCHAFT** verbunden ist, können Sie dort 1 SIEDLER unterbringen, der Sie repräsentiert. **Dieser muss jedoch separat erlangt werden.**

In der Kolonienphase eines zukünftigen Zuges können Sie 1 SIEDLER aus einem HABITAT in die BOTSCHAFT umsetzen.

VERLETZUNG UND TOD

Wenn ein Entdecker **VERLETZT** wird, müssen Sie 1 SIEDLER sofort in ein KRANKENHAUS bringen. Falls Sie nicht über ein KRANKENHAUS verfügen, **STIRBT** der SIEDLER. Er wird vom Plan entfernt und dieses HABITAT ist nun leer.

Mit Hilfe eines NOTFALLKOFFERS können Sie in Ihrem nächsten Zug 1 Siedler aus dem KRANKENHAUS zurück in ein HABITAT verlegen.

Wenn ein METEORIT auf ein bewohntes HABITAT trifft, können Sie Ihren SIEDLER sofort in eine andere leerstehende Wohneinheit oder ein KRANKENHAUS evakuieren, andernfalls STIRBT dieser SIEDLER.

Wenn ein METEORIT ein belegtes KRANKENHAUS trifft, können Sie den SIEDLER sofort in ein anderes leerstehendes KRANKENHAUS evakuieren, andernfalls STIRBT dieser SIEDLER.

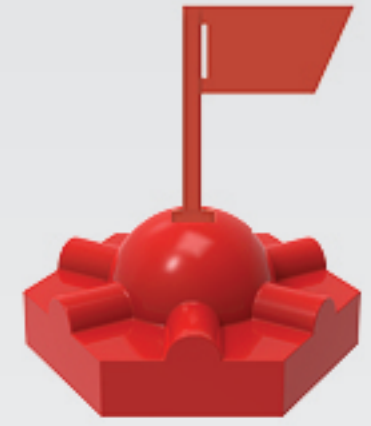
JEDER SIEDLER (verletzt oder nicht) benötigt (1) WASSER am Versorgungshalt. Können Sie das nicht bezahlen, STIRBT dieser SIEDLER. (zurück auf das Spielertableau) **SIEDLER im KRANKENHAUS werden für die Siegbedingung nicht mitgezählt.**

ZURÜCKGEWINNEN VON SIEDLERN

Folgendermaßen können Sie 1 SIEDLER für Ihr HABITAT oder Ihren BOTSCHAFTS-Sitz zurückbekommen:

- In der EXPORTSTATION (4) OLYMPIUM gegen (1) SIEDLER tauschen.
- Während des Versorgungshalts (1) SIEDLER als Ihre EINE kostenlose Lieferung wählen.

Wohneinheiten



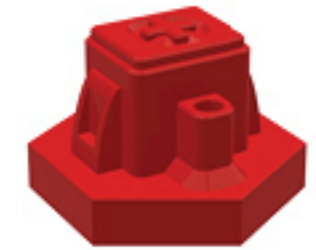
Das HABITAT bietet Platz für 1 SIEDLER, dieser ist beim Bau inbegriffen!



BOTSCHAFT bietet Platz für 1 SIEDLER jeder Fraktion.

Dieser SIEDLER muss separat erlangt werden.

Verletzter Siedler



KRANKENHAUS



NOTFALLKOFFER

BERGUNG

Retten Sie ein Gebäude vor der völligen Zerstörung. Zunächst müssen Sie eine **FABRIK** bauen, um einen **SCHROTTPLATZ** freizuschalten.

JEDE FABRIK in Ihrer Kolonie schaltet (1) **SCHROTTPLATZ** frei.

Die **SCHROTTPLÄTZE** befinden sich am Spielplanrand, neben Ihrem Versorgungshalt. Hier können Gebäude gelagert werden, die durch ein **EINSCHLAGPLÄTTCHEN** oder einen **Rohstoffmangel** beschädigt wurden.

Gebäude auf **SCHROTTPLÄTZEN** sind **INAKTIV**.

GEBÄUDE VOM SCHROTTPLATZ ZURÜCKHOLEN

In einem späteren Zug können sich die Arbeiter Ihrer Kolonie darauf konzentrieren, ein Gebäude vom **SCHROTTPLATZ** wieder aufzubauen. Das Gebäude wird kostenlos vom **SCHROTTPLATZ** auf ein geeignetes Feld gesetzt. **Diese Aktion ersetzt Ihren GESAMTEN ZUG. Die Kolonie-, Bau- und WÜRFELPHASE wird in diesem Zug NICHT ausgeführt. Der ROVER wird NICHT bewegt.**

METEORE

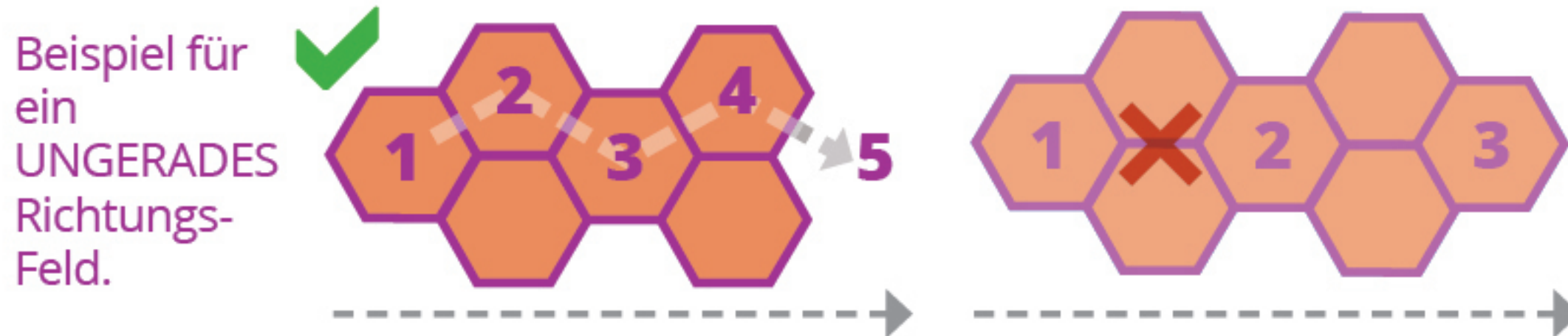
METEORITEN-EINSCHLÄGE werden durch ein **EINSCHLAGPLÄTTCHEN** markiert.

Würfeln Sie die 3 **METEORITENWÜRFEL** (W12, roter W6 und schwarzer W6).

Der **W12** zeigt die Richtung an, in die der Einschlag geht. Verwenden Sie die 12 Felder um die **BOTSCHAFT** im Zentrum, um die **Richtung** zu bestimmen. Die Anleitung finden Sie auf der **METEORITEN-KURZANLEITUNG**.

Der rote **W6** gibt an, wie weit vom Zentrum entfernt der **METEORIT** (in der ermittelten Richtung) einschlägt. Folgen Sie den Richtungspfeilen in der Anleitung, um auf Kurs zu bleiben.

Wenn das **Richtungsfeld** eine **ungerade** Zahl hat (1,3,5,7,9,11), geht es beim Feld links davon (in Einschlagrichtung) weiter im Zick-Zack-Kurs, um die Richtung beizubehalten.



Wenn das **Richtungsfeld** eine **gerade** Zahl hat (2,4,6,8,10,12), geht es in gerader Linie weiter, nach außen.



SCHROTTPLATZ 1



SCHROTTPLATZ 2



METEORIT VORDERSEITE



EINSCHLAGPLÄTTCHEN RÜCKSEITE

3 METEORITENWÜRFEL



W12 - Zeigt die Richtung des Einschlags an



Roter W6 - gibt die Entfernung vom Zentrum aus an.



Schwarzer W6 gibt die genaue Einschlagstelle an

Der **schwarze W6** zeigt den genauen Einschlagsort an.
 Das Hex-Feld nördlich des mit dem roten W6 ermittelten Distanz-Feldes ist #1.
 Zählen Sie im Uhrzeigersinn um das **Distanz-Feld**, bis Sie am Einschlagsort landen.
 Legen Sie ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN auf dieses Feld.

Die METEORITEN-Kurzanleitung folgt:

METEORITEN-KURZANLEITUNG

Würfeln Sie die 3
METEORITENWÜRFEL

(W12, roter W6 und schwarzer W6)

um den Einschlagort
 zu bestimmen



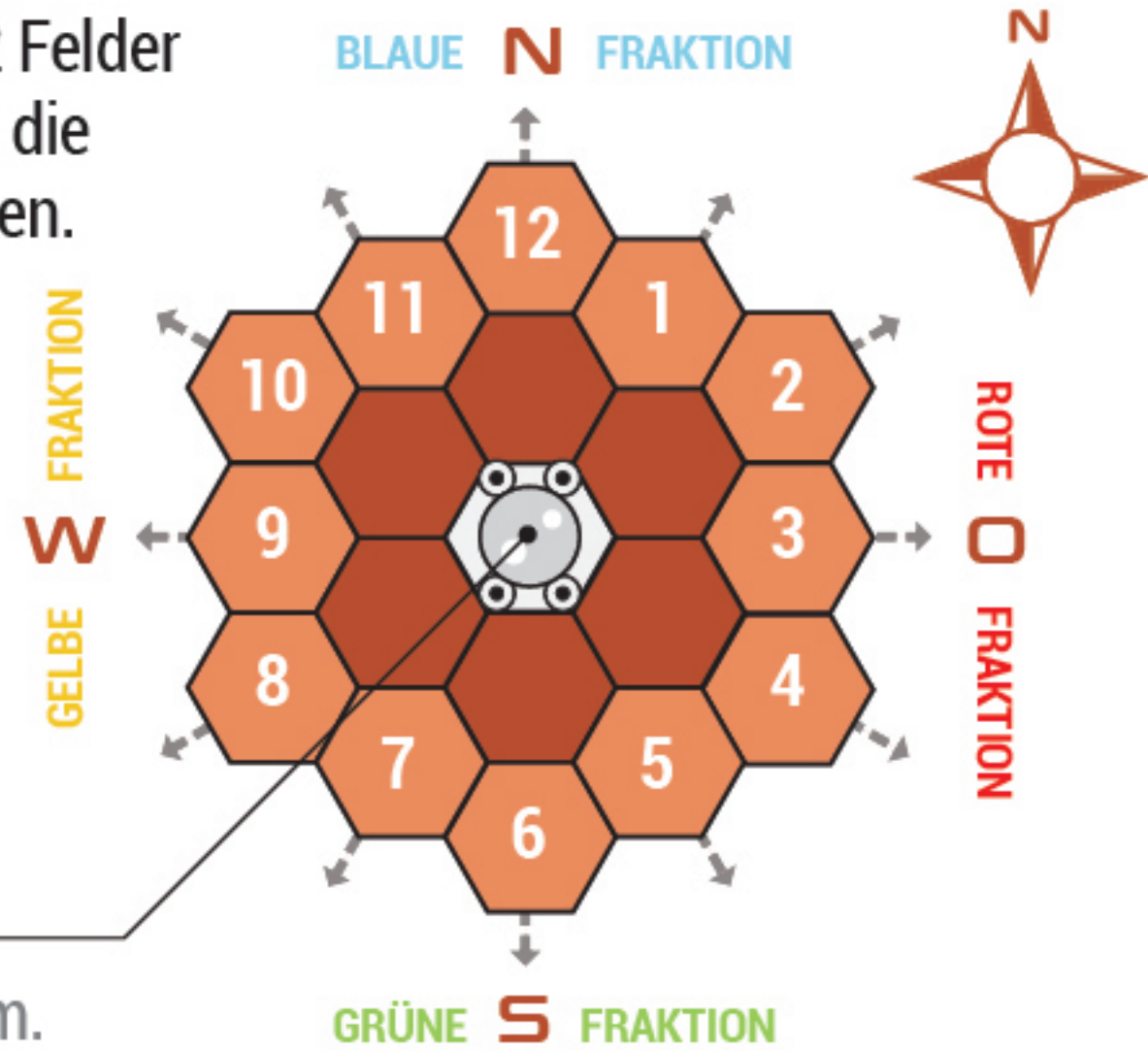
1. RICHTUNG

Zuerst suchen Sie
 das Richtungsfeld.



Der Einschlagort wird durch Richtung + Entfernung + Ort bestimmt

Verwenden Sie die 12 Felder
 um die Botschaft, um die
 Richtung zu bestimmen.



Die BOTSCHAFT ist
 das Richtungszentrum.

1-6

2. ENTFERNUNG

Suchen Sie nun
 das DISTANZ-Feld

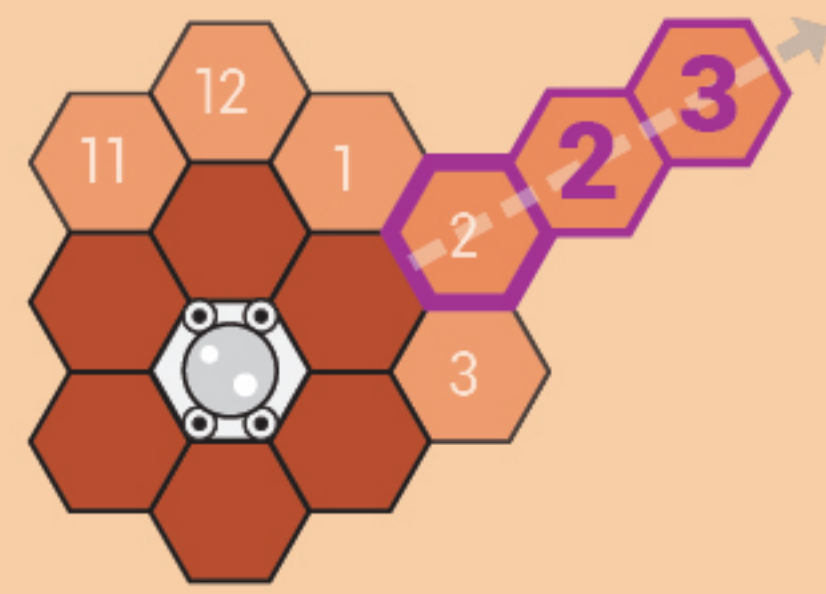
Beginnen Sie auf dem RICHTUNGS-Feld und zählen Sie nach außen.

Beispiel für
 RICHTUNGS-
 Feld = 1



Wenn das **RICHTUNGS-Feld** eine
ungerade Zahl hatte (1,3,5,7,9,11),
 geht es beim Feld links davon
 weiter (in Einschlagrichtung)

Beispiel für
 RICHTUNGS-Feld = 2



Wenn das **RICHTUNGS-Feld** eine
gerade Zahl hatte (2,4,6,8,10,12),
 geht es in gerader Linie weiter,
 nach außen.

1-6

3. EINSCHLAG

Zum Schluss bestimmen
 Sie noch den Einschlagort
 und legen dann ein
 EINSCHLAGPLÄTTCHEN
 auf das entsprechende
 Feld.



EINSCHLAGPLÄTTCHEN
 auf den Spielplan legen



Der Einschlag zerstört alle
 benachbarten Gebäude,
 es sei denn diese
 sind durch eine
 Schutzkuppel oder
 Antike Festung
 abgeschirmt.

Die Einschlagsaus-
 wirkungen finden Sie im
 Abschnitt METEORE

METEORIT-EINSCHLAG-AUSWIRKUNG

Der Einschlag zerstört alle benachbarten Gebäude, es sei denn diese sind durch eine Schutzkuppel oder eine Antike Festung abgeschirmt. Tunnel sind von der Explosion nicht betroffen.

FOLGENDE ORTE SIND VOR METEORITEN GESCHÜTZT



Jedes Gebäude mit einer Schutzkuppel.

Das **HQ**, die **LEBENSERHALTUNGSZENTREN** und die **BOTSCHAFT** sind immun gegen METEORITEN-EINSCHLÄGE.

Felder, die direkt an eine **ANTIKE FESTUNG** grenzen, sind vor METEORITEN-EINSCHLÄGEN geschützt.

Falls ein METEORIT auf einem geschützten Gebiet landet, löst sich der METEORIT beim Aufprall auf und hat keine Wirkung. Das EINSCHLAGPLÄTTCHEN wird abgeworfen.

AUSWIRKUNGEN EINES METEORITENEINSCHLAGES

EINSCHLAG AUF OFFENEM GELÄNDE: Das betroffene Feld steht jetzt nicht mehr für Gebäude zur Verfügung.

EINSCHLAG IN EIN GEBÄUDE: (RAFFINERIE, KRANKENHAUS, FABRIK, EXPORTSTATION, HABITAT) Entfernen Sie das Gebäude vom Spielplan und legen Sie ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN auf das entsprechende Feld. Der Eigentümer des Gebäudes hat die Möglichkeit, das Gebäude zu bergen und auf den **SCHROTTPLATZ** zu stellen, falls er Platz dafür hat. Andernfalls kommt es zurück auf das Spielertableau und muss regulär gekauft werden, um es wieder ins Spiel zu bringen.

EINSCHLAG in ein bewohntes HABITAT: Der SIEDLER muss entweder in eine andere, leerstehende Wohneinheit oder in ein KRANKENHAUS evakuiert werden, sonst STIRBT er. **SIEDLER können NICHT auf dem SCHROTTPLATZ gelagert werden.**

EINSCHLAG in ein belegtes KRANKENHAUS: Der SIEDLER muss in ein anderes, leerstehendes KRANKENHAUS evakuiert werden, sonst STIRBT er.

Wenn ein Gebäude durch einen Einschlag entfernt werden muss und dadurch andere Gebäude vom HQ abgetrennt werden, behalten ALLE verbleibenden Gebäude ihre normale Funktion.

EINSCHLAG auf einen TUNNEL mit offenem Ende:

Legen Sie das EINSCHLAGPLÄTTCHEN auf diesen TUNNEL. Der TUNNEL ist nun inaktiv, NEUE Verbindungen können erst geschaffen werden, wenn das EINSCHLAGPLÄTTCHEN wieder entfernt wird.

EINSCHLAG auf einen RUINENZUGANG:

Dieser RUINENZUGANG ist jetzt verschlossen und vom OLYMPIUM-Abbau abgeschnitten bis das EINSCHLAGPLÄTTCHEN wieder entfernt wird.



ANTIKE FESTUNG

EINSCHLAG-PLÄTTCHEN ENTFERNEN

Sie können ein BELIEBIGES Einschlagplättchen in der Bauphase Ihres nächsten Zuges entfernen, indem Sie (1) RCU bezahlen.

ANTIKE RUINEN-ECKFELDER

RAFFINERIEEN und SAMMELWÜRFEL finden in RUINEN KEINE Anwendung.

Wenn Ihr ROVER auf einem RUINEN-ECKFELD zum Stehen kommt, befolgen Sie die nachstehenden Regeln:

1. Wählen Sie zunächst eine RUINENKARTE aus:



BAUPLAN

Ermöglicht gegebenenfalls den Kauf einer ANTIKEN FESTUNG.

ODER,



1 OLYMPIUM

Falls Ihre Kolonie über einen Zugang mit dieser Ruine verbunden ist, erhalten Sie zusätzlich 1 OLYMPIUM.

2. Würfeln Sie danach den ERKUNDUNGSWÜRFEL.



Sie haben mehr OLYMPIUM entdeckt!

Nehmen Sie 1 weiteres OLYMPIUM.



Sie haben einen antiken Asteroidenaltar aktiviert.

Handeln Sie ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN ab (siehe METEORITEN-KURZANLEITUNG) und platzieren Sie ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN.



Nachricht aus dem HQ während der RUINEN-Erkundung. Ziehen Sie jetzt eine EREIGNISKARTE.



Entdecker Verletzt! Schicken Sie 1 SIEDLER ins KRANKENHAUS, sonst STIRBT er. Falls Sie keine SIEDLER haben, müssen Sie entweder 1 OLYMPIUM oder 1 BAUPLAN abgeben.

Eine Übersicht finden Sie auf der ANTIKE RUINEN-KURZANLEITUNG

ANTIKE FESTUNGEN

Wenn Sie einen BAUPLAN bekommen haben, können Sie später eine ANTIKE FESTUNG kaufen und errichten.

BAUKOSTEN:

(1) **BAUPLAN**, (1) **Olympium**, (1) **METALL**, (1) **WASSER**, (1) **STEIN**

FESTUNG ERRICHTEN Stellen Sie die FESTUNG auf ein freies Feld im Gelände. Sie agiert wie ein **TUNNEL** und verbindet andere Gebäude miteinander. Sie muss nicht mit dem HQ verbunden sein und darf neben jedes Gebäude gebaut werden.

ANTIKE FESTUNGS-WIRKUNG: FESTUNGEN bieten einen **Einschlagschutz** in einem **Radius von 1 Feld** um die FESTUNG herum.



ANTIKE RUINEN-KURZANLEITUNG



ANTIKE RUINEN-ECKFELD



ANTIKE FESTUNG



RUINENZUGANG



ERKUNDUNGSWÜRFEL

DAS SPIEL GEWINNEN

Sobald Sie Ihren 5. SIEDLER erhalten, dürfen Sie ihr ROVER-Team, in Ihrem nächsten Zug, sofort zum eigenen Versorgungshalt vorrücken und diesen ein letztes Mal abhandeln. (Arbeitsablauf 1-5).

Sie können sich auch dafür entscheiden, in normalem Tempo weiter zu fahren, um vor Ihrem letzten Versorgungshalt noch mehr Rohstoffe zu sammeln.

Wenn Sie einen letzten Versorgungshalt überstehen und weiterhin 5 SIEDLER besitzen, haben Sie das Spiel gewonnen!

Verlieren Sie während des Versorgungshalts SIEDLER, wird das Spiel fortgesetzt.

Wenn Sie während Ihres Aufenthalts am Versorgungshalt Ihren 5. SIEDLER erhalten, ist eine Weiterfahrt nicht notwendig, Sie müssen lediglich das nachfolgende, letzte Ereignis überleben, dann haben Sie gewonnen!

An einem Versorgungshalt darf NICHT gehandelt werden. Sie dürfen die EXPORTSTATION NICHT nutzen.

Diese Aktionen müssen vor der Ankunft am Versorgungshalt abgeschlossen sein.

FAQ

F: Was passiert, wenn der SCHATZKAMMER ein oder mehrere Rohstoffe ausgehen?

A: Dieser Rohstoff ist vorübergehend nicht erhältlich und Sie gehen dieses Mal leer aus. Ein Kredit ist nicht möglich.

F: Was kann ich tun, wenn es an meinem LEBENSERHALTUNGSZENTRUM kein Platz für weitere HABITATE gibt?

A: In Ihrer Bauphase können Sie Ihre Aktion darauf verwenden 1 RCU einzusetzen um entweder ein EINSCHLAGPLÄTTCHEN zu entfernen oder eines Ihrer Gebäude abzureißen (zurück auf das Spielertableau).

**Bauen Sie nicht nur,
halten Sie Ihre Gebäude am Laufen.**

**Wachsen Sie nicht nur,
halten Sie Ihre Siedler am Leben.**

**Überleben Sie nicht nur,
seien Sie der erste Präsident
auf dem Mars!**



Migration Mars Team

Ryan Gösche
Adam Gilleland
Trevor Lambert
Kathryn Elder

Konzept von

Collin Bramigk

Cover und Fraktions-Illustrationen von

Joy Sun

Übersetzung von

Heli Barthen
Lisa Hunt
Walter Hunt

Herzlichen Dank an Armin Wunder

MIGRATION MARS™ und alle Illustrationen
sind als Markenzeichen durch EPD und
EnhanceGames eingetragen

migrationmars.com