

DIG MARS

#Journal de bord du Capitaine, 37^{ème} jour

Lorsque nous nous sommes mis en route, j'ai tout de suite pensé que cette entreprise serait inaccessible, mais maintenant nous sommes si proche du but, je pense que tous les efforts fait par la société en valait la peine. J'ai regardé les photos que la sonde nous a renvoyé du canyon et je dois admettre qu'il y a certainement quelque chose d'enterré sous la surface. Je suis très heureux que la société m'aie fait confiance pour cette mission. L'équipage est un peu à bout, mais il faut les comprendre cela n'a jamais été réalisé auparavant. Nous devrions atterrir dans quelques jours, et je n'en peux plus d'attendre de commencer à creuser. Malheureusement, d'autres sociétés ont trouvé les ressources nécessaires pour faire que leurs missions deviennent une réalité, donc cela va finir par être une véritable course, mais je suis certain que nous réussirons.
#fin du rapport du 37^{ème} jour.

Contenu



60 tuiles – 48 tuiles d'exploration et 12 tuiles équipement



16 jetons de station de 4 couleurs



10 jetons de fortune



12 marqueurs équipement de 4 couleurs

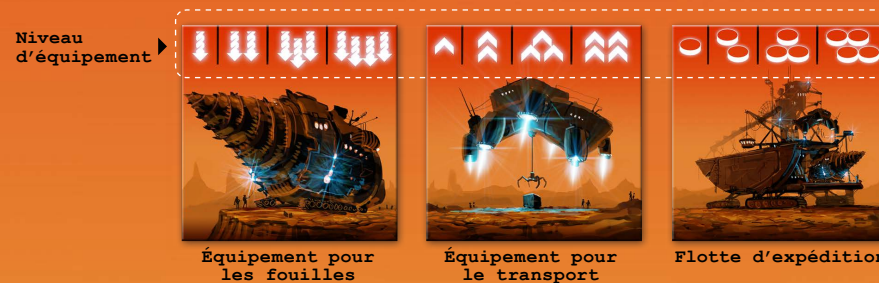
Aperçu du jeu

L'humanité est sur le point de faire sa plus grande découverte. On a envoyé une sonde dans un des canyons de Mars, et elle a rapporté des preuves que les profondeurs de Mars contiennent des objets extraordinaires d'origine inconnue. De retour sur Terre, seule une poignée de sociétés ont les moyens d'envoyer quelqu'un pour trouver ces objets et pour les ramener sur terre. Vous dirigez une de ces sociétés. Dominez vos adversaires et amassez la plus grande fortune, vous rentrerez ainsi dans l'histoire. Dans Dig Mars, vous explorez un canyon de Mars, vous faites des fouilles dans le sol martien et vous transportez des trésors, gagnant ainsi des points de fortune. Utilisez vos points de fortune pour améliorer votre équipement dans le but de pouvoir faire des fouilles dans des sols plus complexes, pour pouvoir transporter des trésors plus complexes et pour étendre votre flotte. Votre but est d'obtenir un certain nombre de points avant les autres.

Tuiles exploration



Tuiles équipement



Préparation

Chaque joueur prend 4 jetons de station de sa couleur et 3 marqueurs d'équipement d'une couleur et 3 tuiles équipement (1 fouille, 1 transport et 1 flotte d'expédition). Mélangez les tuiles d'exploration et placez-les dans une grille de 4x4 avec 3 tuiles par tas. Placez vos tuiles équipement devant vous et placez vos marqueurs sur le premier niveau de chacune d'entre elles. Mettez les jetons de fortune près de la grille, accessibles à tous les joueurs (ont les utilisera pour faire du change). Choisissez au hasard le premier joueur. Commencez la partie par le premier joueur et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur place un de ses jetons de station sur n'importe quelle pile de tuiles de la grille (même si cette pile est déjà occupée par la station d'un autre joueur).

Vous êtes maintenant prêt pour commencer la partie !



Jouer

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. A son tour, un joueur **peut réaliser jusqu'à 3 actions**. Vous pouvez réaliser les actions **dans n'importe quel ordre** et chaque action peut être réalisée plus d'une fois. Les actions possibles sont :

FOUILLER

Choisissez une tuile inexplorée sur le dessus d'une pile qui possède un de vos jetons station. Si votre niveau d'équipement pour les fouilles **est égal ou supérieur** à la difficulté de fouilles de la tuile, vous pouvez retourner la tuile et elle a donc été explorée. Toutes les stations qui étaient sur cette tuile inexplorée avant les fouilles, restent aussi sur la tuile explorée.

Si vous retournez une tuile qui possède une action bonus, vous pouvez utiliser cette action bonus une fois pendant ce tour (reportez-vous à la partie 'Actions bonus').

Il est possible de faire des fouilles sur un terrain d'une difficulté plus élevée s'il y a plus d'1 station sur une tuile inexplorée (reportez-vous à la partie 'Coopération').

Le joueur bleu peut faire des fouilles sur le sol de gauche étant donné que son niveau d'équipement de fouilles est suffisant pour le faire. Cependant, il ne peut pas faire de fouilles sur le sol de droite car son niveau d'équipement pour les fouilles n'est pas suffisant.



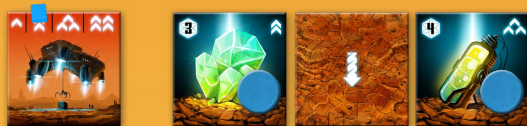
TRANSPORTER

Choisissez une tuile explorée sur le dessus d'une pile qui possède un de vos jetons station dessus. Si le niveau de votre équipement pour le transport est **égal ou supérieur** au niveau de difficulté de transport de la tuile, vous pouvez prendre cette tuile et la placer face cachée devant vous. **Gardez toujours vos points de fortune cachés aux autres joueurs !**

Tous les jetons stations qui étaient présents sur la tuile restent sur cette pile (même si celle-ci est vide).

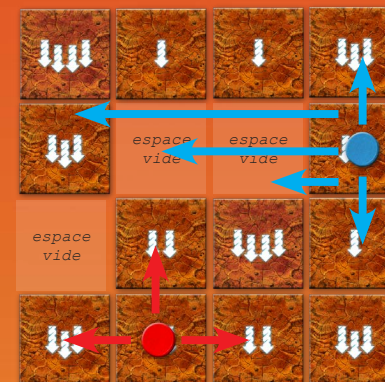
Il est possible de transporter des trésors d'une plus grande difficulté s'il y a plus d'1 station sur la tuile explorée (reportez-vous à la partie 'Coopération').

Le joueur bleu peut transporter un trésor qui se trouve à gauche mais il ne peut pas transporter le trésor sur la droite.



DÉPLACER

Déplacez, horizontalement ou verticalement, une de vos stations vers une pile de tuiles adjacente. Si vous voulez déménager vers une pile de tuile vide, vous pouvez ignorer cette pile pour sauter vers la pile la plus proche dans cette direction. Vous pouvez aussi choisir de vous déplacer sur un espace vide dans le but de vous déplacer dans une autre direction plus tard.



Déplacements possibles pour les joueurs bleu et rouge.

AMÉLIORER

Choisissez une de vos tuiles équipement et payez en points de fortune la somme suivante en défaussant vos tuiles explorations ou vos jetons de fortune :

Du niveau 1 vers le niveau 2 – 1 point de fortune ;

Du niveau 2 vers le niveau 3 – 2 points de fortune ;

Du niveau 3 vers le niveau 4 – 3 points de fortune.

Utilisez les jetons de fortune ou défaussez des tuiles pour faire du change si besoin. Déplacez ensuite le marqueur d'équipement de la tuile équipement choisie sur le niveau suivant (par exemple de 2 à 3).

Chaque amélioration de votre flotte d'expédition vous permet de placer un jeton de station supplémentaire sur la grille. **Lorsqu'on améliore sa flotte d'expédition, on doit immédiatement placer le nouveau jeton station sur n'importe quelle tuile exploration de la grille ou bien sur un espace vide.**



Si le joueur bleu veut améliorer son équipement pour les fouilles de 2 à 3, il doit payer 2 points de fortune. Il défausse une tuile d'une valeur de 3 et il reprend un jeton de fortune (ou une tuile exploration défaussée de valeur 1) et il déplace le marqueur de l'équipement pour les fouilles de 2 à 3.

Une fois que le joueur a réalisé ses actions, c'est au joueur suivant de jouer.

Actions bonus

Beaucoup de tuiles possèdent une action bonus réalisable une fois. Vous pouvez utiliser cette action bonus **une seule fois** à n'importe quel moment durant ce tour si vous avez retourné une tuile en utilisant l'action de faire des fouilles **et** que la tuile possédait une action bonus. L'action bonus ne peut être utilisée que pendant le même tour et par le joueur qui a réalisé l'action de faire des fouilles et qui a retourné la tuile.

Les actions bonus possibles sont :



FOUILLES SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez réaliser une action de faire des fouilles supplémentaires (selon les règles de base).



TRANSPORT SUPPLÉMENTAIRE

Vous pouvez réaliser une action transporter supplémentaire (selon les règles de base).



DÉMÉNAGER UNE STATION

Vous pouvez déplacer n'importe quel jeton station (le votre ou celui d'un autre joueur) vers n'importe quelle pile de la grille. **Vous ne pouvez pas le placer sur un espace vide !**



POINT DE FORTUNE SUPPLÉMENTAIRE

Vous pouvez prendre un jeton de fortune ou une tuile exploration défaussée d'une valeur de 1.



EXAMEN DU SOL

Vous pouvez regarder une tuile inexplorée de n'importe quelle pile de la grille (ne la montrez pas aux autres joueurs). Remplacez ensuite la tuile dans sa pile.

Fin du jeu

Un joueur peut annoncer sa victoire, s'il a au moins le nombre de points de fortune suivant :

- Partie à 2 joueurs – 40 points ;
- Partie à 3 joueurs – 30 points ;
- Partie à 4 joueurs – 20 points.

Un joueur peut annoncer sa victoire mais seulement pendant son tour. Ce joueur remporte immédiatement la partie même si d'autres joueurs ont plus de points de fortune que lui.

Au cas où personne n'annonce sa victoire après que la dernière tuile ait été prise, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de points de fortune.

Une autre manière de jouer

Pour profiter pleinement des illustrations, jouez de cette manière – lorsque vous prenez des tuiles explorations, gardez-les devant vous faces visibles. La partie se termine dès que la dernière tuile a été prise. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points (en cas d'égalité les joueurs à égalité se partagent la victoire).

Coopération

S'il y a plus d'1 station sur une tuile exploration, vous pouvez coopérer pour faire des fouilles et pour transporter des trésors d'une plus grande difficulté selon la règle suivante : **chaque jeton de station supplémentaire** (les vôtres ou ceux de vos adversaires) sur la même tuile, ajoute un niveau à votre niveau actuel d'équipement pour faire des fouilles ou d'équipement pour le transport. Vous ne pouvez pas éviter de coopérer – dès qu'il y a plus d'1 jeton de station sur une tuile, on considère qu'ils coopèrent déjà. Remarquez que la coopération n'influence pas vos marqueurs d'équipement.

Partager

Lorsqu'on prend une tuile avec l'action de transporter qui est occupée par d'autres stations qui appartiennent à d'autres joueurs, les points de fortune sont répartis de manière égale entre les joueurs (échanger la tuile contre des tuiles défaussées ou des jetons de fortune). Les points de fortune restants après le partage sont donnés au joueur qui a réalisé l'action de transporter.

Important : Lors du calcul pour le partage, la fortune est divisée entre les joueurs pas entre les jetons station.



Le joueur rouge ne peut pas faire des fouilles dans ce sol – son niveau d'équipement pour les fouilles est de 1 et il obtient +1 pour la station bleue, mais ce n'est pas assez. Cependant le joueur bleu pourrait faire des fouilles dans ce sol – son niveau d'équipement pour les fouilles est de 2 et il obtient +1 pour la station rouge ; ce qui fait un total de 3 qui est assez pour pouvoir faire des fouilles dans ce sol.



Le joueur Rouge peut choisir de réaliser l'action de transporter – son niveau d'équipement pour transporter est de 2 et il obtient +1 pour chacune des autres stations, ce qui fait 4 – assez pour transporter le trésor. S'il le fait, il reçoit 3 points de fortune et le joueur bleu en reçoit 2 (chaque joueur en reçoit le même nombre – 2 points, et le point restant est donné au joueur qui a réalisé l'action – le joueur rouge). Remarquez que le joueur bleu ne pouvait pas choisir de réaliser l'action de transporter – son niveau d'équipement pour transporter est de 1 et même en obtenant +2 pour les deux autres stations, il a un niveau seulement de 3, ce qui n'est pas assez étant donné que cette tuile a une difficulté de transport de 4.



Si un joueur choisit de réaliser l'action de transporter, il obtient 2 points de fortune. Ces 2 points sont considérés comme étant la somme des points restants, car il n'est pas possible de diviser 2 points de fortune en 3 joueurs.