

# **Terraforming Mars Turnier**

## **(Übersicht und Ablaufplan)**

### **Vorrunden:**

**16. März 2018, 13. April 2018, 04. Mai 2018 (während der Spielereffs)**

**Spielbeginn jeweils pünktlich um 20.00 Uhr** (Aufbau bitte ab 19.30 Uhr, damit pünktlich angefangen werden kann; denn ein Spiel kann bis zu 4 Stunden dauern und um 0.00 Uhr enden die Spielereffs laut allgemeinen Vorgaben)

**Es werden grundsätzlich immer nur Partien mit 4 Spielern gespielt.** Sollten sich bei einem der Spielereffs tatsächlich nur 3 Spieler einfinden (und kein 4. Spieler als Freiwilliger aus dem „Pool“ der Anwesenden rekrutiert werden können), dann kann notfalls auch eine Partie mit 3 Spielern stattfinden.

**Es können pro Spielereff bis zu 2 Partien parallel gespielt werden. Die jeweiligen Gewinner der Partien bestreiten im Juni das Finale.** Die telefonische Erreichbarkeit oder Erreichbarkeit per E-Mail der jeweiligen Partiegewinner muss sichergestellt werden (siehe unten unter WICHTIG).

**Es wird auf der Hellas-Karte gespielt.** Eine Hellas-Karte befindet sich im Eigentum der Spielebaustelle. Eine weitere kann – für die Spielereffs, anlässlich der zwei Partien parallel stattfinden, Joachim Dell zur Verfügung stellen. Dennis Kues, Joachim Dell oder Christof Heide können außerdem (bei jeweiliger Anwesenheit) eine weitere Version des Grundspiels zur Verfügung stellen. Für das Finale stellt Dennis Kues seine Erweiterung „Venus Next“ zur Verfügung.

### **Finale:**

**Das Finale findet am 01.06.2018 ab 19.30 Uhr bei Dennis Kues (Römerstraße 75 in 50996 Rodenkirchen) statt.** Es gelten dieselben im Folgenden genannten Regeln mit Ausnahme der Besonderheit der Hellas-Karte (s. u.). Die Spieler erhalten zu Anfang des Spiels (abweichend zur allgemeinen Regel) zwei Konzerne aus dem Basisspiel und einen Venus-Konzern verdeckt zur Auswahl.

## **Regeln:**

### **Allgemein:**

1.) Es wird die Fortgeschrittenen-Variante des Spiels (ohne Anfängerkonzerne) gespielt inklusive der im Basisspiel enthaltenen „Erweiterung“ Zeitalter der Konzerne. Abweichend von dem Vorschlag in der Spielanleitung erhalten die vier Spieler zu Anfang des Spiels verdeckt jeweils drei (statt nur zwei) Konzerne, so dass alle 12 Konzerne im Spiel sind. Sodann erhalten sie (ganz normal) ihre 10 Startkarten. Sobald alle Spieler entschieden haben, wie viele Karten sie davon behalten wollen (und die übrigen auf den Ablagestapel gelegt haben), drehen die Spieler gleichzeitig den Konzern um, den sie sich für das Spiel ausgesucht haben und bezahlen ihre Startkarten mit ihrem Konzernkapital. Die übrigen (acht) nicht ausgewählten Konzerne werden zusammen- und beiseite gelegt. Sodann wird der Startspieler ausgelost.

2.) Um das Spiel fairer zu gestalten, wird entsprechend der Draft-Variante (siehe Spielanleitung unter Varianten) bei der Verteilung der Karten am Anfang der neuen Runde (Generation) vorgegangen. Das heißt, dass alle Spieler zu Beginn einer Generation (wie immer) 4 Karten erhalten. Von diesen 4 Karten suchen sie sich dann eine aus und geben die übrigen 3 Karten an den nächsten Mitspieler im Uhrzeigersinn gleichzeitig weiter. Dieser sucht sich dann aus diesen Karten eine aus und gibt die übrigen 2 Karten weiter. Dasselbe geschieht dann mit der letzten Karte. Aus den nun jedem Spieler zur Verfügung stehenden 4 Karten kaufen sie die Karten für jeweils 3 Geld, die sie behalten möchten, die übrigen Karten kommen auf den Ablagestapel. Durch dieses Vorgehen wird der Glücksfaktor dieses Strategiespiels auf ein erträgliches Maß reduziert.

3.) Es werden zwei Nachziehstapel gebildet, von denen die Spieler nach Belieben beim Nachziehen wählen können. Bei Rundenanfang werden abwechselnd die Startkarten komplett von einem der beiden Stapel ausgeteilt (und in der nächsten Runde dann von dem anderen Nachziehstapel). Sollte einer der Stapel aufgebraucht sein, wird solange von dem zweiten Nachziehstapel gezogen, bis dieser auch aufgebraucht ist. Erst dann wird der Ablagestapel gut gemischt und sodann daraus wieder zwei neue Nachziehstapel gebildet.

### **Besonderheit:**

Bei dem Meilenstein „Aufteiler“ (unten links auf der Hellas-Karte) zählen sämtliche Symbole auf den ausgespielten grünen und blauen Karten (Tier, Mikrobe, Pflanze, Strom, Weltraum, Bau(herr), Jupiter, Wissenschaft und Erde) mit Ausnahme des Stadt-Symbols. Denn dieses steht lediglich für den Bau einer Stadt und hat keine andere Funktion. Wer den Aufteiler beanspruchen will, muss also 8 der 9 oben genannten Symbole ausgespielt vor sich liegen haben.

### **Ansonsten:**

Es gelten die Regeln des Basisspiels. In Streitfällen wird die Spielanleitung zu Rate gezogen. Sollten sich dann immer noch Probleme ergeben, wird (im Falle von dessen Anwesenheit) der Turnierleiter (Dennis Kues) konsultiert, der eine endgültige Entscheidung trifft. Bei dessen Abwesenheit kann eine Mehrheitsentscheidung (3 zu 1) am Tisch zur Klärung des Streits getroffen werden. Wenn es am Tisch 2 zu 2 steht, wird ein anwesendes Vorstandsmitglied der Spielebaustelle konsultiert, das sodann eine endgültige Entscheidung trifft.

### **Hinweis:**

In der deutschen Übersetzung der Spielkarten (Projektkarten, Ereigniskarten etc.) geschahen an manchen Stellen Fehler bzw. wurden einzelne Worte nicht übersetzt. Diese Ungereimtheiten können aber mit Hilfe der Symbolik auf den Karten regelmäßig ausgeräumt werden. So steht auf einer Karte etwa geschrieben: „Immer wenn Du ein Ereignis ausspielst, erhältst Du ...“. Tatsächlich ist auf der Karte aber zentral sowohl ein Pfeil nach unten (Symbol für ein Ereignis) als auch ein Sonnensymbol (das für ein Weltraumkarte steht) abgebildet. Daraus ergibt sich zweifellos, dass der Text so zu verstehen ist, dass immer dann, wenn ein Weltraumereignis (also eine Karte mit beiden Symbolen) ausgespielt wird, ein Bonus von ... von dem jeweiligen Spieler erlangt werden kann.

### **Nach dem Spiel:**

**WICHTIG: Die erreichten Siegpunkte des Gewinners und des Zweitplatzierten werden auf einem Zettel notiert, auf dem auch die Erreichbarkeit dieser beiden Spieler (am besten per E-Mail) niedergeschrieben wird.**

**Außerdem: Bitte sämtliche grünen, blauen und roten Karten querbeet wieder zusammenführen und gut mischen, damit bei Beginn des nächsten Spiels der Vorrunde vermieden wird, dass die jeweiligen Kartenfarben beim Austeilen „en bloc“ erscheinen, was bei ungünstigem Zusammenführen der Karten nach dem Spiel sogar dazu führen könnte, dass rote Karten im Extremfall gar nicht ins Spiel kommen (weil sie alle ganz unten in den beiden Stapeln liegen).** Sodann sind die Materialien vollständig und übersichtlich in den dafür vorgesehenen Druckverschlussstüten einzupacken.

Für die Richtigkeit

Dennis Kues (Organisator und Turnierleiter)