

GARDENS OF MARS

Ein Brettspiel für 2 bis 5 Spieler von
Néstor Romeral Andrés

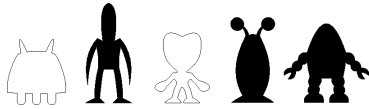
EINLEITUNG

Nein, Marsmenschen sind nicht grün. Aber einige Marsblumen sind es. Das Spektrum der Marsflora beinhaltet auch blau, gelb, orange und rot.

Hilf deinem kleinen Marsgärtner beim Blumenpflanzen, um den größten und schönsten Garten auf dem Mars zu erschaffen. Der Marsmensch mit dem grünsten Daumen gewinnt! (Nur der Daumen, Marsmenschen sind nicht grün).

SPIELMATERIAL

- Ein Spielbrett das einen Garten auf dem Mars darstellt (91 Hexfelder) und eine Punktezählleiste.
- 60 Blumen in 6 verschiedenen Farben (je 10)
- ein Tragebeutel
- 6 schwarze Marsmenschen in 3 Typen (je 2)
- 6 weiße Marsmenschen in 2 Typen (je 2)



- 6 Würfel

SPIELAUFBAU

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die Würfel in eine Schachtel.

Der Spieler, der die Vorgängerpartie verloren hat oder der jüngste Spieler beginnt. Das Spiel wird Rundenweise gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler einen Marsmenschentyp und nimmt die zwei Spielfiguren dieses Typs (die Farbe der Marsmenschen ist nicht relevant). Dann platziert jeder einen davon vor das Feld 1 auf der Zählleiste (als wenn es das Feld 0 wäre). Das ist der Zählmarsianer. Dann platziert er den anderen in einem leeren Hexfeld im Garten mit Ausnahme des Zentralfeldes. Dieser Marsianer ist der Gärtner.

Alle Blumen werden in den Tragebeutel gefüllt. Dann nimmt jeder Spieler eine Anzahl entsprechend nachfolgender Tabelle zufällig aus dem Beutel:

- 2 Spieler 30 Blumen
- 3 Spieler 20 Blumen
- 4 Spieler 15 Blumen
- 5 Spieler 12 Blumen

und platziert diese in Farbgruppen vor sich, so dass alle Spieler sie sehen können.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler muss in seinem Zug folgendes nacheinander tun:

1. wenn keine Würfel auf dem Tisch verfügbar sind, zählt er die Felder, die an seinen Gärtner angrenzen und auf denen keine Blumen stehen und nimmt so viele Würfel aus der Schachtel (Das Zentralfeld zählt für dieses Vorhaben als Feld ohne Blumen). Dann wirft er alle Würfel und stellt sie vor sich auf den Tisch. Wenn der Gärtner komplett von Blumen umgeben ist, wirft der Spieler keinen Würfel (dies beendet seine Runde). Er ist stecken geblieben bis jemand Würfel für ihn zurückkläfft.

2. Wenn wenigstens ein Würfel auf dem Tisch verfügbar ist, das ist dann, wenn er gerade einige Würfel geworfen hat oder es blieben einige Würfel von einem früheren Wurf übrig- wählt er einen davon und nutzt ihn in folgender Weise (in jeder der nachfolgenden Situationen, wenn der Zählmarsianer auf einem von einem anderen Zählmarsianer besetzten Feld endet, wird er in gerader Linie zum nächsten leeren Feld weitergesetzt):

a. der Spieler bewegt den Gärtner so viele Felder wie Augen angezeigt werden in irgendeine der 6 Richtungen (geradeaus, kein Abbiegen).

Einschränkungen:

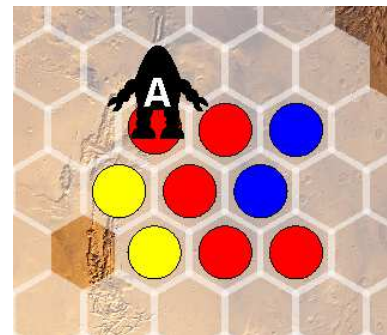
i das Zentrale Feld kann nicht besetzt werden

ii Der Gärtner kann nicht in oder über ein von einem anderen Gärtner besetztes Feld gehen.

b. wenn der Gärtner sich nicht bewegen kann, verliert er 1 Punkt (bewege den Zählmarsianer eine Position rückwärts)-

c. Wenn der Gärtner seine Bewegung in einem Feld beendet, das von einer Blume besetzt ist, verliert er 1 Punkt (bewege den Zählmarsianer eine Position rückwärts).

d. Wenn der Gärtner seine Bewegung in einem leeren Feld (keine Blume) beendet, pflanzt er dort eine seiner vor sich liegenden Blumen. Er erhält so viele Punkte wie die Anzahl an Blumen in derselben Farbe, die an die gepflanzte Blume angrenzen und eine Gruppe bilden (bewege den Zählmarsianer um so viele Punktfelder vorwärts).



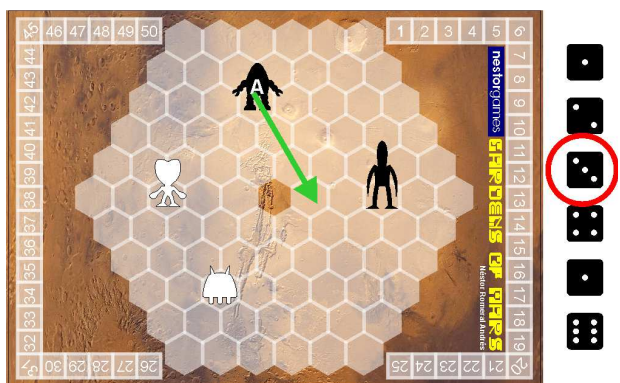
Beispiel: Spieler 'A' erhält 4 Punkte

e. Schlussendlich legt er den benutzten Würfel in der Schachtel ab. Er lässt die restlichen Würfel auf dem Tisch. Die Zugfolge wechselt zum nächsten Spieler.

Beachte: die Würfel werden erst wieder geworfen, wenn alle genutzt wurden.



Beispiel: Spieler 'A' startet mit dem Auswürfeln von 6 Würfeln weil sein Gärtner von 6 leeren Feldern umgeben ist.



Spieler 'A' wählt die „3“ und bewegt den Gärtner 3 Felder weiter.



Schlussendlich pflanzt er eine rote Blume (er erhält jetzt keine Punkte, weil keine roten Blumen angrenzen) und legt den verwendeten Würfel in eine Schachtel.

SPEZIALAKTIONEN

Optional: Wenn ein Spieler seine letzte Blume einer bestimmten Farbe pflanzt, erhält er einen extra Zug,

aber nur, wenn wenigstens noch ein ungenutzter Würfel übrig ist.

Beispiel: Alfred hat 1 rote Blume, 1 grüne, 2 pinkfarbene, 3 gelbe und 5 blaue. 3 Würfel sind noch ungenutzt. Er bewegt seinen Gärtner und pflanzt seine rote Blume (seine letzte). deshalb erhält er einen extra Zug mit dem er einen weiteren Würfel nutzt. Dann bewegt er wieder seinen Gärtner und pflanzt seine letzte grüne Blume. Einen weiteren Zug nutzt er einen weiteren Würfel. Zum letzten mal bewegt er seinen Gärtner und pflanzt eine gelbe Blume. Sein Zug endet.

Optional: Wenn ein Spieler seinen Zählmarsianer auf ein Feld über 25 Punkten bewegt, das vom Zählmarsianer eines anderen Spielers besetzt ist, erhält er einen extra Zug, aber nur, wenn wenigstens noch ein ungenutzter Würfel übrig ist.

Beispiel: Alfred pflanzt eine blaue Blume und erhält 6 Punkte. Beim Bewegen seines Zählmarsianers landet er auf Feld 36, welches von einem anderen Zählmarsianer besetzt ist. Er erhält einen extra Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler keine Blumen mehr vor sich hat oder kein Spieler sich mehr bewegen kann oder kein Würfel mehr werfen kann (selten). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Bei einem Spiel mit 2 Spielern kann jeder Spieler 2 Gärtner statt eines benutzen (ein Spieler die Weißen, der andere die Schwarzen). Man kann wählen, mit welchem man sich bewegt.

© 2009 Néstor Romeral Andrés

deutsche Regelübersetzung: Markus Kollmer