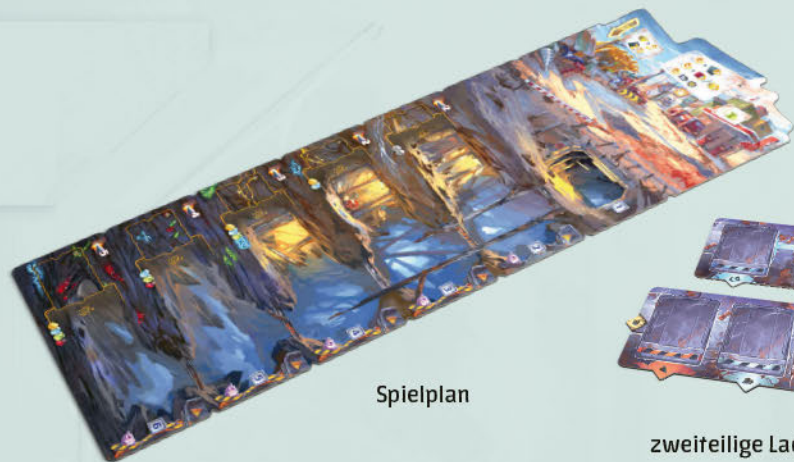


DRILLERS

SPIELREGELN

Login: 05:57 auf Gerät / davinci@Device-M9-Pro ~ 7%

.../ Man munkelt ja, die Corp hat's damals in Antevorta ordentlich verbockt. Bei der ganzen Buddellei hatten sie's so eilig, dass sie 'ne Menge liegen gelassen haben. Habt ihr schon von der verlassenen Mine gehört? Es heißt, dort sind die wertvollsten Mineralien verborgen, die's auf diesem trostlosen Planeten überhaupt noch zu finden gibt. Ihr kennt ja das Sprichwort: „Gibt's 'nen Schatz, kommt 'n Driller, der ihn schnappt.“ Kein Wunder, dass Driller aus allen Ecken anrücken, um die Laderäume ihrer Mechs mit den glitzerndsten Mineralien vollzustopfen, die sie zwisch'n die Greifer kriegen. Aber ich seh's doch ... das Funkeln in euren Augen – die Mine ruft euch. Wer weiß, wenn ihr euch ins Zeug legt, geht heute vielleicht jemand von euch als legendärer Driller in die Geschichte ein ... ■



Spielplan



zweiteilige Ladentafel



4 Meilensteine

66 Karten:

- 14 × Schaden
- 12 × Bohren
- 12 × Bewegung
- 12 × Unterstützung
- 16 × Technologie



12 Ebenenkarten:

- 3 × (Start-Ebenen)
- 9 × (Tiefe Ebenen)

SPIELMATERIAL



33 Minenplättchen,
aufgeteilt in:

29 Stollenplättchen:

- 5 ×
- 6 ×
- 7 ×
- 6 ×
- 5 ×

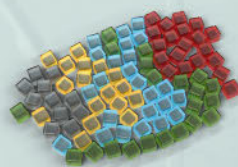


4 Blockadeplättchen



43 Credits:

- 25 ×
- 12 ×
- 6 ×



105 Mineralien:

- 13 × – Silber
- 21 × – Gold
- 27 × – Saphir
- 23 × – Smaragd
- 21 × – Rubin



So passen die Mechs in
den Sortiereinsatz.

FÜR JEDE PERSON, IN IHRER FARBE:



1 Mechfigur



8 Startkarten



1 Cockpit-Tableau
(vor Beginn mit 3 Klebepunkten zusammenbauen)



1 Kartenhalter
(vor Beginn zusammenbauen)



1 Treibstofflimit-Marker



1 Lagerlimit-Marker



3 Leistenanzeiger



3 Drohnen



1 Ladenplättchen

... / Die Driller war'n schon immer ein schräger Haufen. Geniale Bastler, die aus alten Teilen vom Schrottplatz die besten Minen-Mechs zusammenschrauben. Woll'n sich immer gegenseitig übertrumpfen und sind mächtig stolz, wenn ihre neue Kiste schneller läuft, stärker bohrt und weniger Sprit schluckt als die anderen. Und sie sind ständig auf der Suche nach neuen Teilen ... die wir anderen ihnen nur zu gern verkaufen. Muss ja auch einer was dran verdienen, oder? ■

ÜBERBLICK

ALS GUTE DRILLER HABT IHR FOLGENDE ZIELE:



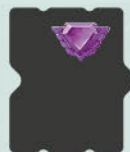
Baue einen coolen Mech.

Du kannst neue Karten kaufen, um deinen Mech anzupassen. Hin und wieder solltest du auch mal Schaden reparieren.



Sammele wertvolle Mineralien.

Jedes Mineral, das am Spielende auf deinem Tableau liegt, bringt dir Punkte.



Erkunde die Mine.

Grabe Stollen und entferne Blockaden, um neue Ebenen freizulegen und neue Mineralien zu entdecken. So erhältst du Mineralplättchen, die dir Punkte bringen.

In DRILLERS seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du am Zug bist, führst du der Reihe nach diese Phasen aus:

1. MINENPHASE

Spiele Karten aus und nutze Effekte, um deinen Mech auf andere Ebenen zu bewegen, Mineralien zu sammeln und tiefer zu graben. Manches davon kostet Treibstoff – nutze ihn weise und Sorge für Nachschub!

2. OBERFLÄCHENPHASE

Diese Phase führst du nur aus, falls dein Mech am Ende der Minenphase an der Oberfläche ist. Dann darfst du Mineralien verkaufen, Upgrades für deinen Mech kaufen, ihn reparieren und deinen Treibstoff auffüllen.

3. WARTUNGSPHASE

Wirf deine ausgespielten Karten ab. Von deinen übrigen Handkarten darfst du 1 behalten und Treibstoff zahlen, um zusätzliche Karten zu behalten. Ziehe schließlich 3 neue Karten.

Spielt so lange reihum weiter, bis jemand das Spielende auslöst (siehe S. 13).

Dann sind alle anderen noch ein letztes Mal am Zug.

Geht anschließend zur Wertung über und zählt eure Punkte.

Dann zeigt sich, wer als legendärer Driller in die Geschichte eingeht!

DAS SIND
EURE MECHS



HEADMASTER

War seit Jahrzehnten keinen Tag krank.



RAILBREAKER

Bahnt sich immer seinen Weg – selbst dort, wo es keinen gibt.



SPLASH

Schwört, dass Schiffsfriedhöfe völlig ungefährlich sind.



MAYDAY

Liegt mit ihren „Einschätzungen“ meist goldrichtig.

AUFBAU

DIE MINE

- 1 Legt den **Spielplan** zwischen euch. Er zeigt 7 Ebenen: ganz oben ist die Oberfläche, gefolgt vom Mineneingang (1) und den 5 unterirdischen Ebenen der Mine.
- 2 Auf den meisten Ebenen liegen zu Beginn des Spiels bereits Mineralien: **Legt auf jede Ebene die dort aufgedruckten Mineralien**. Zum Beispiel legt ihr  auf Ebene 2. **Hinweis:** Auf Ebene 4 legt ihr außerdem 2 -Karten, siehe Schritt 9.
- 3 Legt die übrigen Mineralien neben der Mine als Vorrat bereit.
- 4 Mischt die 3 -Ebenenkarten und legt 1 davon offen rechts neben das -Symbol auf Ebene 2. Räumt die übrigen zurück in die Schachtel.
- 5 Mischt die 9 -Ebenenkarten und legt je 1 davon verdeckt auf jede Ebene mit -Symbol. Räumt die übrigen zurück in die Schachtel.
- 6 Nehmt die 4 Blockadeplättchen. Legt auf die 4 untersten Ebenen der Mine jeweils das Plättchen, das im Eck oben links die Nummer dieser Ebene zeigt.
- 7 Dreht die Stollenplättchen auf die Seite mit den Mineralien. Sortiert sie nach ihren Ebenennummern im Eck oben links zu 5 Stapeln. Mischt jeden Stapel einzeln und legt ihn auf die Ebene mit derselben Nummer, auf das Feld links am Rand.

DIE OBERFLÄCHE

- 8 Legt die zweiteilige **Ladentafel** oberhalb der Mine bereit.
- 9 Sortiert die **Karten** nach ihrem Symbol im Eck oben links:
 -  Legt diese Karten vorerst beiseite. Das sind die Startkarten, die ihr gleich für euer Startdeck bekommt.
 -  Legt die SCHADEN-Karten als offenen Stapel links neben die Ladentafel.
 -  Sortiert die übrigen Karten nach ihrem Symbol zu 4 Stapeln. Mischt jeden Stapel einzeln und legt ihn verdeckt auf das entsprechende Feld der Ladentafel. Jeder Stapel ist ein separater **Laden**.
 -  Deckt 2 Karten von jedem Ladenstapel auf und legt sie offen unterhalb dieses Stapels aus.
 -  Schiebt außerdem 2 Karten vom -Stapel verdeckt unter die Ebenenkarte von Ebene 4, ohne sie euch anzusehen.
- 10 Legt die **Meilensteine** neben den Läden bereit.
- 11 Legt die **Credits** als Vorrat bereit.



DEIN MECH

12 Wählt jeweils einen **Mech**. Stellt die Figur eures gewählten Mechs auf die oberste Ebene des Spielplans (die **Oberfläche**).

13 Bereitet euer **Startdeck** vor:

Nehmt euch jeweils euren Kartenhalter, 1 **SCHADEN**-Karte und die 8 Startkarten eurer Farbe.

Legt eure **TORSO**-Karte zunächst beiseite. Mischt eure übrigen Karten und steckt sie **offen** in euren Kartenhalter. Legt dann die **TORSO**-Karte offen oben auf euren Stapel – steckt sie also nach ganz vorne. Das ist euer **Zugstapel**.

Hinweis: In **DRILLERS** siehst du (und nur du) immer die oberste Karte deines Zugstapels. Die „oberste“ Karte ist die vorderste in deinem Kartenhalter, weil dein Zugstapel aufrecht im Kartenhalter steckt.

14 Nehmt euch jeweils das **Cockpit-Tableau** eurer Farbe.

A Legt den **Treibstofflimit-Marker** auf die Felder 11 und 12 eurer Treibstoffleiste.

B Legt 1 **Leistenanzeiger** auf Feld 10 eurer Treibstoffleiste.

C Legt jeweils 1 **Leistenanzeiger** auf das erste Feld von links eurer Bewegungsleiste  und eurer Bohrleiste .

D Legt die 3 **Drohnen** auf die Felder unten auf eurem Tableau. Legt 1 davon mit der Vorderseite nach oben und die anderen 2 mit der Rückseite nach oben.

E Legt den **Lagerlimit-Marker** auf das dritte Feld von links eures **Lagers**.

15 Nehmt euch jeweils 1 **Ladenplättchen** und legt es vor euch bereit.

16 Nehmt euch jeweils eure **Start-Ressourcen**:

Bestimmt zunächst zufällig, wer beginnt. Seht dann in der Tabelle rechts nach, wie viele Credits ihr erhaltet und wie viele Karten ihr von eurem Zugstapel zieht, je nach Position in der Spielreihenfolge.



	Spiel zu zweit	Spiel zu dritt	Spiel zu viert
1. Person	3	3	3
2. Person	4	4	3
3. Person		4	4
4. Person			4

DEIN TABLEAU

Hier hältst du Folgendes fest:

Bewegungs- und Bohrleisten

Hier verwaltest du deine noch nicht ausgegebenen Bewegungspunkte  bzw. Bohrpunkte .

Fortschrittsleiste

Diese Leiste füllst du von links nach rechts mit Mineralplättchen. Sobald sie voll ist, löst du das Spielende aus.

Treibstoffleiste

Hier verwaltest du den Treibstoff, den du erhältst und zahlst.

Meilensteine

Verdiene Meilensteine mit ihren Boni, indem du diese Linien zuerst überdeckst.

Überschussleiste

Manchmal legst du Mineralien auf deine Überschussleiste. Das verkürzt deine Fortschrittsleiste.

Drohnen

In der Minenphase kannst du aufgedeckte Drohnen erschöpfen, um 1 Mineral zu verkaufen oder 1 Karte zu kaufen.

Standardfunktionen

Lager

Links von deinem Lagerlimit-Marker lagerst du gesammelte Mineralien.

Marktbereich

Hierhin verkaufst du deine gesammelten Mineralien.

1. MINENPHASE

In der Minenphase kannst du Karten ausspielen, deinen Mech bewegen, bohren, die Standardfunktionen deines Mechs sowie Mineralplättchen und Drohnen nutzen.

Du darfst alles davon in **beliebiger Reihenfolge** und **so oft du möchtest** (und es dir leisten kannst!) tun. Deine Minenphase endet, sobald du nichts mehr tun kannst oder möchtest.

BEWEGEN UND BOHREN

Spiele Karten aus und zahle Treibstoff, um Bewegungs-  bzw. Bohrpunkte  zu generieren. Diese benötigst du für die wichtigsten Funktionen deines Mechs: **BEWEGEN** und **BOHREN**.

BEWEGEN



Zahle 1 , um deinen Mech 1 Ebene nach oben oder unten zu bewegen. Du darfst deinen Mech nur auf freigelegte Ebenen bewegen, das heißt Ebenen ohne Blockadeplättchen darauf.



 Gelb spielt Karten aus, die 3  generieren. Sie gibt sie aus, um ihren Mech 3 Ebenen nach oben an die Oberfläche zu bewegen.



≡ Gelb zahlt 1 , um den Saphir auf ihrer Ebene zu sammeln, und legt ihn in ihr Lager.

≡ Gelb zählt 2  um einen Stollen zu graben. Sie legt die auf dem Stollenplättchen abgebildeten Mineralien (  ) auf diese Ebene und legt dann das Plättchen auf ihre Fortschrittsleiste.

≡ Gelb zahlt 4 , um ein Blockadeplättchen zu entfernen. Sie legt das Plättchen auf ihre Fortschrittsleiste und deckt die Ebenenkarte darunter auf. Dann stellt sie ihren Mech auf diese nun freigelegte Ebene (ohne dafür  zu zahlen).



In deinem Zug darfst du die und , die du generierst, nach Belieben ausgeben. Du darfst dich in beliebiger Reihenfolge bewegen und bohren. Du musst generierte und nicht sofort ausgeben – verwalte sie einfach auf deinen Leisten und nutze sie später in deinem Zug. Am Ende deines Zuges verfallen noch übrige und jedoch.

KARTEN AUSSPIELEN

In der **Minenphase** spielst du Karten aus, um  und  zu generieren sowie diverse andere Effekte zu nutzen.

Spielst du eine Karte aus, lege sie vor dich in deinen **Spielbereich**. Später in der **Wartungsphase** wirfst du alle Karten in deinem Spielbereich auf deinen persönlichen **Abwurfstapel** ab.

In jedem Zug hast du mehrere Karten auf der Hand.

Wähle für jede Karte auf deiner Hand eine dieser 3 Optionen:



Spiele die Karte für ihre Effekte aus.

Spiele die Karte aus und zahle so viel Treibstoff von der Treibstoffleiste deines Tableaus, wie in Rot auf der Karte angegeben. Dadurch generierte  bzw.  kannst du auf den Leisten deines Tableaus verwalten.

Manche Karten haben auch Sofort- und/oder Spezialeffekte. Du darfst alle Effekte in beliebiger Reihenfolge nutzen.

Spiele die Karte für Treibstoff aus.

Alternativ kann jede Karte für Treibstoff ausgespielt werden. Erhalte so viel Treibstoff, wie oben links in Grün angegeben.

Du kannst niemals Treibstoff über deinen **Treibstofflimit-Marker** hinaus erhalten.

Behalte die Karte für deinen nächsten Zug.

Du musst nicht alle deine Handkarten ausspielen. Manchmal ist es besser, Karten für deinen nächsten Zug aufzuheben. Du darfst 1 Karte kostenlos zwischen deinen Zügen behalten. Für jede weitere Karte, die du behalten möchtest, musst du in der **Wartungsphase** 1 Treibstoff zahlen.

ODER

ODER

1 Karten-Art

3 Treibstoff

So viel Treibstoff erhältst du, wenn du die Karte für Treibstoff ausspielst.

4 Kosten, um die Effekte zu nutzen

5 Soforteffekt(e)

Führe sie sofort aus, wenn du die Karte für ihre Effekte ausspielst.

6 Generierte /

So viele Bewegungs- und/oder Bohrpunkte generierst du, wenn du die Karte für ihre Effekte ausspielst.



2 Kosten, um die Karte zu kaufen

Manche Karten haben **festen Treibstoff** als Kosten, um ihre Effekte zu nutzen. Das bedeutet, du musst 1 beliebiges Mineral aus deinem Lager auf deine Überschussleiste legen. Das gilt nicht als Verkaufen und du erhältst keine  dafür. Das Mineral bringt dir am Spielende trotzdem Punkte.

7 Spezialeffekt(e)

Führe sie sofort aus, wenn du die Karte für ihre Effekte ausspielst, außer es ist eines dieser Symbole angegeben:



: Du darfst diesen Effekt beliebig oft in diesem Zug nutzen.



: Du darfst diesen Effekt einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt in jeder deiner **Minenphasen** nutzen.

STANDARDFUNKTIONEN NUTZEN

Zusätzlich zum Ausspielen von Karten stehen dir in der Minenphase immer die Standardfunktionen deines Mechs zur Verfügung. Auch wenn sie nicht so treibstoffeffizient sind wie Karten, sind Standardfunktionen sehr hilfreich. Oft verschaffen sie dir genau das, was dir für einen richtig guten Zug noch fehlt!

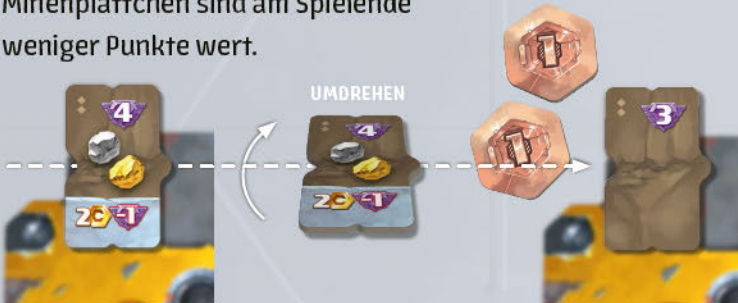
3 ➡ **4** : Zahle 3 Treibstoff, um 1 **4** zu generieren.

4 ➡ **4** : Zahle 4 Treibstoff, um 1 **4** zu generieren.

4 ➡ **3** : Einmal pro Zug kannst du 1 Schaden erleiden, um 3 Treibstoff zu erhalten. Erleidest du Schaden, nimm 1 SCHADEN-Karte vom Stapel und lege sie auf deinen Abwurfstapel.

MINENPLÄTTCHEN ERSCHÖPFEN

Minenplättchen, die du gesammelt hast, kannst du erschöpfen, um ihren Effekt zu nutzen. Erschöpfst du ein Minesplättchen, führe den Effekt unten auf dem Plättchen aus und drehe es auf die Rückseite. Erschöpfte Minesplättchen sind am Spielende weniger Punkte wert.



Hinweis: Du kannst Minesplättchen auch in der Oberflächenphase erschöpfen – meistens, um Kosten in Form von **4** und/oder **4** zu bezahlen.

BEISPIEL: MINENPHASE



1 Rot zahlt 4 **4**, um ihren GREIFER für seinen Effekt auszuspielen. Die 2 **4** gibt sie direkt aus, um einen Stollen zu graben.
2 Dann zahlt sie noch mal 4 **4**, um mit einer Standardfunktion 1 **4** zu generieren. Sie gibt den **4** aus, um den **4** zu sammeln, den sie gerade beim Graben des Stollens auf ihre Ebene gelegt hat.

DROHNEN ERSCHÖPFEN



Login: 13:19 auf Gerät / davinci@Device-M9-Pro ~ 7%

.../ Driller haben die kleinen Roboter-Kerlchen echt gern. Haben zwar nur Schrauben und Muttern zwisch'n den Ohren, aber sind schlau genug, die meisten Arbeiten allein zu wuppen. Da kommste als Driller echt ins Grubeln. ■

Die Drohnen auf deinem Tableau lassen dich Effekte nutzen, die du eigentlich nur in der Oberflächenphase nutzen darfst. In der Minenphase kannst du beliebig viele deiner **aufgedeckten** Drohnen erschöpfen. Erschöpfst du eine Drohne, drehe sie auf die Rückseite und wähle 1 dieser Optionen:

1x **4**
Verkaufe 1 Mineral.

ODER

1x **4**
Kaufe 1 Karte.

Das Verkaufen von Mineralien und das Kaufen von Karten ist im Abschnitt **Oberflächenphase** auf den S. 10 und 11 erklärt.

4 : Mit diesem Effekt machst du 1 Drohne bereit. Drehe dazu 1 deiner verdeckten Drohnen auf die Vorderseite.



3 Jetzt möchte Rot zurück an die Oberfläche. Sie spielt zunächst das SPINNENBEIN aus, um 2 **4** zu generieren.

4 Dann spielt sie den ANTIKEN BOHRER für 3 **4** aus. Sie gibt den Treibstoff direkt aus, um eine Standardfunktion zu nutzen und 1 **4** zu generieren. Jetzt gibt sie diese 3 **4** aus, um ihren Mech an die Oberfläche zu bewegen.

2. OBERFLÄCHENPHASE

Login: 15:15 auf Gerät / davinci@Device-M9-Pro ~ %

.../ Wie man hört, ist oben um den alten Schacht herum 'n kleines Camp entstanden. Dort verkaufen sie Drillern und allen, die's werden wollen, allerhand glänzendes neues Spielzeug, um noch tiefer und schneller zu buddeln als die Konkurrenz. ■

In der **Oberflächenphase** besuchst du das Camp an der Oberfläche. Du führst diese Phase jedoch nur aus, falls dein Mech am Ende der **Minenphase** an der **Oberfläche** ist (also der obersten Ebene des Spielplans). Andernfalls machst du direkt mit der **Wartungsphase** weiter (siehe S. 12).

In der Oberflächenphase darfst du in beliebiger Reihenfolge **Mineralien verkaufen**, **reparieren**, **Karten abwerfen**, **Upgrades kaufen**, **tanken** und **neue Karten kaufen**.

Mit Ausnahme von **Reparieren** darfst du alles davon **beliebig oft** tun.



MINERALIEN VERKAUFEN

Verkaufe alle Mineralien in deinem Lager. Um ein Mineral zu verkaufen, lege es in die passende Spalte deines Marktbereichs. Fülle die Spalten immer von unten nach oben. Du erhältst so viele , wie auf dem belegten Feld angegeben.



Überschuss: Ist die Spalte dieses Minerals voll, musst du es für den geringsten Preis verkaufen. Lege es auf das erste freie Feld von rechts auf deiner Überschussleiste. Du erhältst so viele , wie über der Spalte dieses Minerals angegeben.

Alle Mineralien auf deinem Tableau sind am Spielende Punkte wert (auch die nicht verkauften).

: Für deinen ersten verkauften Smaragd erhältst du 8 .

: Die Spalte für Gold ist voll. Daher legst du das Gold auf die Überschussleiste und erhältst 0 . Am Spielende erhältst du dafür trotzdem 3 Punkte. (Schade, dass es kein Saphir  war, denn Saphire bringen 4 , wenn du sie auf die Überschussleiste legst!)



REPARIEREN

Einmal pro **Oberflächenphase** kannst du 5  zahlen, um 1 Karte zu **reparieren** .



Wenn du reparierst, wähle 1 Karte aus deiner Hand, deinem Spielbereich, deinem Abwurfstapel oder die oberste Karte deines Zugstapels und entferne sie aus dem Spiel. War es eine **SCHADEN**-Karte, lege sie stattdessen zurück auf den **SCHADEN**-Kartenstapel.

Reparierst du eine Karte auf deiner Hand, ziehst du zusätzlich 1 Karte , um sie zu ersetzen.

Achtung! Viele deiner Startkarten sind am Spielende Minuspunkte wert. Versuche also, diese Karten zu reparieren!



KARTEN ABWERFEN

Du kannst beliebig viele deiner Handkarten abwerfen und erhältst für jede davon 2 .

Denk daran: In der Wartungsphase musst du für Handkarten, die du für den nächsten Zug behältst, Treibstoff zahlen.



UPGRADES KAUFEN

Du kannst sowohl dein Lagerlimit als auch dein Treibstofflimit erhöhen.

Um dein Lagerlimit zu erhöhen, zahle 3  und rücke deinen Lagerlimit-Marker 1 Feld nach rechts.



Um dein Treibstofflimit zu erhöhen, bezahle die -Kosten des Feldes rechts neben deinem Treibstofflimit-Marker und rücke ihn auf dieses Feld.



NEUE KARTEN KAUFEN

Login: 16:42 auf Gerät / davinci@Device-M9-Pro ~ 7%

.../ Im Camp gibt's vier verschiedene Läden: der BOHRMARKT verkauft Bohrer, PONY-PS ist auf Antriebe spezialisiert und bei DRILLER24 findet man alles Mögliche. Und dann ist da noch dieser zwielichtige Laden, der alte Corp-Tech verhökert ... doch die kriegt ihr nur mit der endlosen Energie dieser komischen blauen Batterien zum Laufen. ■

Um eine neue Karte aus einem Laden zu kaufen, bezahle ihre Kosten im Eck oben rechts in Form von (und manchmal).

Normalerweise legst du die gekaufte Karte **oben auf deinen Zugstapel**. Kaufst du jedoch eine **dauerhafte Karte**, lege sie stattdessen **neben dein Tableau**.

Fülle den Laden nicht sofort nach jedem Kauf auf, sondern erst in der Wartungsphase.



FORTSCHRITTLICHE TECHNOLOGIE

Manche Karten in den Läden nutzen fortschrittliche Technologie, zu erkennen an der Batterie () in den Kosten. Um eine solche Karte zu kaufen, musst du zusätzlich zu den geforderten Credits auch ausgeben.

Batterien gibst du aus, indem du Minenplättchen erschöpfst, die ein -Symbol als Effekt haben.



DAUERHAFTE KARTEN

Dauerhafte Karten sind quer statt hochkant. Sie kommen nicht in dein Deck, sondern liegen bis zum Spielende neben deinem Tableau (außerhalb deines Spielbereichs). Du darfst den Effekt einer dauerhaften Karte einmal in jeder deiner Minenphasen nutzen.



LADEN ERNEUERN

Einmal pro Partie kannst du dein Ladenplättchen nutzen, um die offenen Karten in einem Laden durch neue vom Stapel zu ersetzen. Führe dazu diese Schritte aus:



1. Drehe dein Ladenplättchen auf seine Rückseite (sodass sichtbar ist).
2. Wähle **1 Laden**. Entferne alle offenen Karten aus diesem Laden, mische sie und lege sie zurück unter den Stapel des gewählten Ladens.
3. Fülle den Laden auf. Ziehe dazu 2 neue Karten von seinem Stapel und lege sie offen darunter aus.

Hinweis: Wurde der Technologie-Laden bereits ausgebaut (siehe S. 12), lege dort stattdessen 4 neue Karten aus.

Du darfst einen Laden jederzeit in der Oberflächenphase erneuern, selbst wenn du bereits eine Karte von dort gekauft hast.



TANKEN

Fülle deinen Treibstoff kostenlos vollständig wieder auf. Bewege dazu den Anzeiger auf deiner Treibstoffleiste bis zu deinem Treibstofflimit-Marker.

Die Oberflächenphase endet, sobald du nichts mehr tun kannst oder möchtest. Mache dann weiter mit der Wartungsphase (siehe S. 12).

3. WARTUNGS- PHASE

Dein Zug endet immer mit der Wartungsphase – egal ob du die Oberflächenphase ausgeführt hast oder nicht. Befolge diese Schritte der Reihe nach:

1. Zahle , um Handkarten zu behalten.

Du darfst 1 Handkarte kostenlos behalten.

Für jede weitere musst du 1 Treibstoff zahlen.



2. Räume deinen Spielbereich auf.

Wirf alle Karten in deinem Spielbereich auf deinen Abwurfstapel ab. Setze deine  - und  -Leisten zurück auf 0.

Denk daran: Dauerhafte Karten bleiben bis zum Spielende neben deinem Tableau liegen.

3. Ziehe 3 Karten von deinem Zugstapel. Du ziehst immer 3 Karten, egal wie viele Handkarten du behalten hast. Sobald dein Zugstapel leer ist, mische deinen Abwurfstapel und stecke ihn als neuen Zugstapel offen in deinen Kartenhalter.



4. Fülle die Läden auf, falls du Karten gekauft hast (in der Minenphase mit Drohnen oder in der Oberflächenphase).

DIE TIEFEN DER MINE

Wenn du Blockaden entfernst und Stollen gräbst, kannst du neue Ebenenkarten aufdecken, Meilensteine freischalten und den Technologie-Laden ausbauen.

EBENENKARTEN

Auf den meisten Ebenen liegt zu Beginn eine verdeckte Ebenenkarte. Entfernst du ein Blockadeplättchen, decke die Ebenenkarte darunter auf und lege sie offen rechts neben diese Ebene.



Ebenenkarten haben Effekte, die ausgeführt werden **müssen**.

Es gibt 4 verschiedene Arten von Effekten:



Beim Aufdecken: Führe diesen Effekt einmalig sofort beim Aufdecken der Ebenenkarte aus.



Beim Graben eines Stollens: Führe diesen Effekt aus, nachdem du auf dieser Ebene einen Stollen gegraben hast.



Beim Sammeln eines Minerals: Führe diesen Effekt jedes Mal aus, wenn du auf dieser Ebene ein Mineral sammelst.



Am Ende der Minenphase: Führe diesen Effekt aus, falls dein Mech am Ende der Minenphase auf dieser Ebene ist.

Sobald eine Ebenenkarte aufgedeckt wurde, bleibt sie bis zum Spielende aktiv.

MEILENSTEINE

Auf deiner Fortschrittsleiste gibt es 3 Meilenstein-Linien:



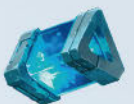
Wer eine Meilenstein-Linie **zuerst** überdeckt, erzielt einen Meilenstein: Diese Person nimmt das entsprechende Meilensteinplättchen und legt es oberhalb der eigenen Fortschrittsleiste aus. Es ist am Spielende Punkte wert.

Alle anderen erhalten sofort entweder so viele  oder ziehen so viele Karten, wie auf dem Meilenstein angegeben.

Zusätzlich zu den 3 Meilensteinen, die durch die Fortschrittsleiste erzielt werden können, gibt es einen **vierten Meilenstein**. Wer das Spielende auslöst, erhält diesen vierten Meilenstein.



TECHNOLOGIE-LADEN AUSBAUEN



Sobald Ebene  freigelegt ist, wird der Technologie-Laden ausgebaut: Legt die 2 Karten, die ihr beim Aufbau unter die Ebenenkarte von Ebene  geschoben habt, offen in den Technologie-Laden. Dort liegen ab sofort immer 4 Karten. Erneuert jemand diesen Laden, werden alle 4 Karten entfernt und 4 neue Karten ausgelegt.

SPIELENDIE

DIE MINE STÜRZT EIN!

Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand die eigene Fortschrittsleiste gefüllt hat. Das ist der Fall, wenn sich die **Minenplättchen** auf der Fortschrittsleiste und die **Mineralien** auf der **Überschussleiste** treffen. Wer **keine Mineralien** auf der Überschussleiste hat, löst das Spielende aus, sobald die Plättchen auf der Fortschrittsleiste das Ende des Tableaus erreichen.

Wer das Spielende auslöst, erhält den vierten Meilenstein, der **18** wert ist. Alle anderen ziehen 1 Karte, wie auf dem Meilenstein angegeben.

Durch das viele Bohren ist die Mine einsturzgefährdet: Nachdem die Person, die das Spielende ausgelöst hat, ihren Zug beendet hat, sind **alle anderen** noch genau einmal am Zug. Danach stürzt die Mine ein und das Spiel endet. Versucht in eurem letzten Zug an die Oberfläche zu kommen, denn ein Mech, der bei Spielende noch in der Mine ist, bringt Minuspunkte!

WERTUNG

Zählt jeweils eure Punkte. Du **erhältst Punkte** für:



1. Jedes deiner gesammelten **Minenplättchen.** Zähle nur die Punkte oben rechts auf jedem dieser Plättchen.



2. Jedes Mineral auf deinem Tableau (Marktbereich, Überschussleiste, Lager). Jede Art von Mineral ist eine bestimmte Anzahl Punkte wert (siehe links).



3. Je 5 **Gold, die du noch übrig hast, sind 1 Punkt wert.**



4. Deine Meilensteine und dein Ladenplättchen, falls du es nicht genutzt hast, sind die aufgedruckten Punkte wert.



Gold hat einen Stollen gegraben. Dadurch treffen sich die **Minenplättchen** auf ihrer Fortschrittsleiste und die **Mineralien** auf ihrer Überschussleiste. Damit löst **Gold** das Spielende aus. Ihr aktueller Zug ist somit auch ihr letzter.

Du **verlierst Punkte** für:



1. Die Ebene, auf der dein Mech ist. Verliere die auf der Ebene angegebenen Punkte. Je tiefer die Ebene, desto mehr Punkte verlierst du.



2. Jede Karte in deinem Deck (Zugstapel, Abwurfstapel, Hand), die oben rechts **Minuspunkte** zeigt.



WER DIE MEISTEN PUNKTE HAT, GEWINNT!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr **Gold** hat. Herrscht erneut Gleichstand, gewinnt, wer mehr Treibstoff hat.



	52
	8
	18
	16
	10
	30
	18
	1
	-9
	-12
	132

SOLOMODUS

AUFBAU

Im Solomodus misst du deinen menschlichen Verstand mit der schier unbegrenzten Power eines seelenlosen Bots der Corporation. Besiege ihn über 4 Schwierigkeitsgrade hinweg und beweise, dass dein Hirn aus Fleisch und Blut ihm überlegen ist!

Befolge den normalen Aufbau auf S. 4 und 5. Doch statt Start-Ressourcen zu nehmen, bereite den Bot vor:

1. Auf den Rückseiten der 4 Cockpit-Tableaus sind Tableaus für den Bot – eines für jeden der 4 Schwierigkeitsgrade. Je mehr Sterne unten rechts zu sehen sind, desto schwieriger. **Wähle einen Schwierigkeitsgrad** und lege das entsprechende Bot-Tableau bereit.
2. Sieh nach, welche Farbe unten rechts auf dem gewählten Tableau zu sehen ist. **Stelle den Mech dieser Farbe** auf die **Oberfläche**. Das ist der Mech des Bots.
3. **Bereite das Startdeck für den Bot vor**, genauso wie im Mehrpersonenspiel (inklusive einer SCHADEN-Karte). Gib ihm keinen Kartenhalter und lege seine TORSO-Karte nicht oben auf seinen Zugstapel. Mische einfach seine Karten und lege sie als verdeckten Bot-Stapel bereit. Der Bot kauft nie neue Karten und mischt auch nie sein Deck.

Du beginnst das Spiel mit **2C** und **3**. Der Bot zieht niemals Karten und erhält auch nie Credits.

ÜBERBLICK

Ihr seid immer abwechselnd am Zug. Du bist zuerst am Zug. Deine Züge laufen genauso ab wie im Mehrpersonenspiel.

Ist der Bot am Zug, sieh nach, wo sein Mech ist:

1. Ist er an der Oberfläche, macht der Bot einen **Aktionszug**.
2. Ist er in der Mine, macht er einen **Rückkehrzug**.

AKTIONSZUG

Ist der Mech des Bots zu Beginn seines Zuges an der Oberfläche, decke die oberste Karte vom Bot-Stapel auf. Ignoriere alles auf dieser Karte außer ihre Treibstoffkosten. Suche auf dem Bot-Tableau die **Zeile** mit diesen Treibstoffkosten. Suche dann die erste **Spalte** von links, in der noch Platz für Mineralien ist. Das Feld, wo sich die Zeile und Spalte kreuzen, bestimmt:

1. Wie viele  der Bot in diesem Zug hat.
2. Ob sich der Bot in diesem Zug bewegt .

SO FUNKTIONIERT DAS BOT-TABLEAU

Die **Zeile** wird von den **Treibstoffkosten** der aufgedeckten Karte bestimmt.



Der Bot deckt eine Karte mit Kosten von 4 auf. Er hat noch keine Mineralien auf seinem Tableau. Er nutzt die Aktion in der obersten Zeile, erste Spalte.

Der Bot richtet sich beim Ausgeben seiner nach der **Prioritätenliste** links auf seinem Tableau. Egal, wo sein Mech ist – er nutzt immer die Aktion mit der höchsten Priorität, für die er genügend hat, und zwar auf einer beliebigen freigelegten Ebene.

Suche bei der Bestimmung des Aktionsfeldes immer die **erste Spalte von links**, in der noch Platz für Mineralien ist. (Ist die Mineralleiste voll, verwende die Spalte ganz rechts.)

Das ist die **Mineralleiste**. Dorthin legt der Bot seine gesammelten Mineralien von links nach rechts. Auf jeden Platz dieser Leiste passen 2 und/oder (auch gemischt) oder 1 anderes Mineral.

Genau wie du hat der Bot eine **Fortschrittsleiste**. Dorthin legt er seine gesammelten Minenplättchen. Er erhält Meilensteine, wenn er die Linien schneller überdeckt als du.

Der **Schwierigkeitsgrad** wird durch die Sterne angegeben.

Prioritätenliste

- nächste Blockade entfernen
- Stollen auf abgebildeter Ebene graben
- Mineral der abgebildeten Art sammeln

Immer wenn der Bot eine ungerade Anzahl plus hat, lege das überzählige Mineral in sein **Zwischenlager**. Sobald er noch ein oder erhält, kombiniere es mit dem Mineral im Zwischenlager und **lege sie zusammen auf das nächste Feld** der Mineralleiste.

Sobald die Mineralleiste voll ist, legt der Bot alle weiteren gesammelten Mineralien auf die **Überschussleiste**.

Nachdem du bestimmt hast, welches Feld der Bot nutzt, führt er die dort abgebildeten Aktionen von links nach rechts aus.

1. DER BOT NUTZT IMMER ALLE SEINE

Gehe die Prioritätenliste von oben nach unten durch. Der Bot führt die erste Aktion aus, die:

1. möglich ist...

Liegt zum Beispiel kein auf einer freigelegten Ebene, kann er kein sammeln und geht die Prioritätenliste weiter durch.

2.... und die er sich leisten kann.

Kostet es zum Beispiel 4, die nächste Blockade zu entfernen, aber der Bot hat nur 3, kann er keine Blockade entfernen und geht die Prioritätenliste weiter durch.

Der Bot geht die Prioritätenliste immer wieder von vorne durch, solange er noch hat. Dadurch kann es vorkommen, dass er im selben Zug eine Blockade entfernt, einen Stollen gräbt und mehrere Mineralien sammelt.

Hinweis: Muss der Bot nehmen, aber es liegt keines auf einer freigelegten Ebene, nimmt er das direkt aus dem Vorrat.



Der Bot hat in diesem Zug 3. Er kann es sich nicht leisten, die nächste Blockade für 4 zu entfernen. Da es keinen oder besser auf einer freigelegten Ebene gibt, gräbt der Bot einen -Stollen für 2. Danach hat er noch 1. Damit sammelt er den, den er beim Graben des Stollens auf diese freigelegte Ebene gelegt hat.

2. DER BOT SAMMELT DAS WERTVOLLSTE MINERAL VON EINER FREIGELEGTEN EBENE



Nachdem der Bot alle seine ausgegeben hat, sammelt er das **wertvollste** Mineral vom Spielplan, das auf einer freigelegten Ebene liegt. Er bestimmt das wertvollste Mineral anhand seiner Prioritätenliste.



3. ZEIGT DAS FELD AUF SEINEM TABLEAU, BEWEGT SICH DER BOT.

Um ein -Symbol abzuhandeln, bewegst du den Mech des Bots auf die **beste** Ebene – das ist die freigelegte Ebene mit den meisten . Prüfe bei Gleichstand zwischen mehreren Ebenen (auch bei 0), auf welcher dieser Ebenen mehr sind. Fahre jeweils mit dem nächsten Mineral gemäß der Prioritätenliste fort, bis der Gleichstand aufgelöst ist.

Herrscht bei allen Mineralien Gleichstand, bewege seinen Mech auf die unterste der am Gleichstand beteiligten Ebenen.

Der nächste Zug des Bots wird ein **Rückkehrzug**, um einige der Mineralien auf seiner Ebene zu sammeln.



Es gibt keine auf freigelegten Ebenen. Daher sucht der Bot die freigelegte Ebene mit den meisten . Es liegen aber auch keine auf freigelegten Ebenen. Also bewegt er seinen Mech auf die freigelegte Ebene mit den meisten .

RÜCKKEHRZUG

Ist der Bot zu Beginn seines Zuges in der Mine, macht er einen Rückkehrzug. Anders als beim Aktionszug deckst du keine Karte vom Bot-Stapel auf. Führe stattdessen diese Schritte aus:

1. DER BOT SAMMELT DIE 2 WERTVOLLSTEN MINERALIEN VON SEINER EBENE.

Sind weniger als 2 Mineralien auf seiner Ebene, nimmt er 1 aus dem Vorrat für jedes Mineral, das er nicht sammeln konnte.

2. BEWEGE DEN MECH DES BOTS AN DIE OBERFLÄCHE UND ERNEUERE DIE LÄDEN.

Bewege den Mech des Bots an die Oberfläche.

Erneuere die Läden, je nachdem, welche Mineralien der Bot in diesem Zug gesammelt hat:

- Wirf für jedes gesammelte oder die Karte mit den niedrigsten -Kosten ab.
- Wirf für jedes gesammelte , oder die Karte mit den höchsten -Kosten ab. Ignoriere -Kosten.

Herrscht Gleichstand bei den niedrigsten oder höchsten -Kosten, wirf alle am Gleichstand beteiligten Karten ab.

Fülle anschließend die Läden auf.



Der Bot sammelt 1 und 1 von seiner Ebene 1. Dann stellt er seinen Mech an die Oberfläche 2. Er wirft die Karte mit den höchsten und die mit den niedrigsten -Kosten aus den Läden ab 3.

MEILENSTEINE

Überdeckt der Bot vor dir eine Meilenstein-Linie, erhält er den entsprechenden Meilenstein und die . Du erhältst so viele  oder ziehst so viele Karten, wie auf dem Meilenstein angegeben.

Erzielst du einen Meilenstein, erhält der Bot 1  aus dem Vorrat, statt  zu erhalten oder Karten zu ziehen.

EBENENKARTEN

Der Bot deckt Ebenenkarten auf dieselbe Weise wie du auf. Allerdings ist er von den Texten auf Ebenenkarten nicht betroffen, und er ignoriert ihre Effekte in seinen Zügen.

Ausnahme: Wird die Karte KRISTALLHÖHLE aufgedeckt, lege nur 1  darauf. Nur du kannst ihn von dort sammeln.

SPIELEND E UND WERTUNG

Im Solomodus wird das Spielende auf eine von 2 Arten ausgelöst:

Deine Fortschritts-
leiste oder die des
Bots ist voll.

ODER

Die letzte Karte vom
Bot-Stapel wurde
aufgedeckt.

Genau wie im Mehrpersonenspiel gilt: Wer das Spielende auslöst, spielt seinen Zug noch zu Ende. Danach ist der jeweils andere (du oder der Bot) noch genau einmal am Zug.

Der Bot erhält nur Punkte für seine gesammelten Mineralien, Minenplättchen und Meilensteine. Er verliert keine Punkte dadurch, dass er in der Mine ist, oder durch Karten in seinem Deck.

Du zählst deine Punkte genau wie im Mehrpersonenspiel. Hast du mehr Punkte als der Bot, gewinnst du. Es lebe der Mensch!





HÄUFIGE FRAGEN

1. **Mische ich sofort, wenn mein Zugstapel leer ist, oder erst, wenn ich wieder eine Karte ziehen muss?**

Sobald dein Zugstapel leer ist, mische deinen Abwurfstapel und stecke ihn als neuen Zugstapel offen in deinen Kartenhalter.

2. **Ich habe mit einer Drohne eine dauerhafte Karte gekauft. Kann ich ihren Effekt noch im selben Zug nutzen?**

Ja.

3. **Darf ich eine Standardfunktion nutzen, während ich die Effekte einer Karte ausführe?**

Nein. Du darfst die Standardfunktionen nur nutzen, bevor oder nachdem du eine Karte ausspielst.

4. **Darf ich Mineralien aus meinem Lager abwerfen, um Platz für neue Mineralien zu machen, die ich sammeln möchte?**

Nein. Ein echter Driller lässt kein einziges Mineral zurück!

5. **Was, wenn uns das Spielmaterial ausgeht?**

Stollenplättchen: Liegen auf einer Ebene keine Stollenplättchen mehr, kannst du dort keine Stollen mehr graben.

SCHADEN-Karten: Erleidest du Schaden und ist der SCHADEN-Kartenstapel leer, wird dein Mech so sehr beschädigt, dass du 1 Mineral verlierst: Entferne das oberste Mineral aus der am weitesten rechts liegenden Spalte deines Marktbereichs, die nicht leer ist, und lege es zurück in den Vorrat.

Läden: Ist der Stapel eines Ladens leer, wird dieser Laden nicht mehr aufgefüllt. Für den Rest der Partie gibt es entsprechend weniger Karten in den Läden zu kaufen.

Credits und Mineralien: Credits und Mineralien sind nicht begrenzt. Nutzt etwas Geeignetes als Ersatz, falls sie euch ausgehen.

6. **Muss ich die Effekte der Ebenenkarten LAVAFÄLLE und ATOMTÜMPEL nutzen?**

Ja. Die Effekte von Ebenenkarten sind verpflichtend und müssen daher ausgeführt werden.

7. **Darf ich in der Oberflächenphase noch meine übrigen  und  nutzen und Karten für ihre Effekte ausspielen?**
Nein. Alle übrigen  und  verfallen, und Karten darfst du nur in der Minenphase ausspielen.

8. **Darf ich das Ladenplättchen nutzen, wenn ich mit einer Drohne eine Karte kaufe?**

Nein. Du darfst das Ladenplättchen nur in der Oberflächenphase nutzen.

9. **Meine Fortschrittsleiste ist voll. Darf ich trotzdem noch Stollen graben und Blockaden entfernen?**

Ja. Lege die Plättchen einfach rechts neben dein Tableau.

10. **Meine Überschussleiste ist voll. Darf ich trotzdem noch Mineralien verkaufen?**

Ja. Du darfst immer noch Mineralien verkaufen, aber deine Fortschrittsleiste wird dadurch nicht weiter verkürzt. Du erhältst für sie trotzdem Credits und Punkte am Spielende, als hättest du sie auf deine Überschussleiste gelegt.

11. **Wie funktionieren die Karten BERGBAUDROHNE, PUTZPAUSE, TANKDROHNE und ULTRAHEISSER OFEN?**

Spielst du eine dieser Karten aus, um ihre Effekte zu nutzen, erhöhst du dein Lager- bzw. Treibstofflimit kostenlos um 1. Du zahlst also keine . Kannst du dein Lager- bzw. Treibstofflimit nicht mehr weiter erhöhen, weil der entsprechende Limit-Marker bereits das Ende der Leiste erreicht hat, überspringst du den Effekt.

12. **Wie funktioniert die Karte CREDIT-FARM?**

Wähle 1 Spalte deines Marktbereichs, die nicht leer ist. Lege das oberste Mineral dieser Spalte auf deine Überschussleiste, ohne dafür  zu erhalten.



DRILLERS

Ein Spiel von Adam Španěl und Říman.

Entwicklung: Adam Španěl, Říman, Michal Štách, Michaela Štachová, Tomáš Zadražil

Künstlerische Leitung: Jakub Politzer

Illustration: Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Jakub Politzer, Ondřej Hrdina

Grafik: Říman, Tibor Vízi, Radek „RBX“ Boxan, Jakub Politzer

Trailer & 3D-Assets: Říman, studio Skatya

Produktion: Tomáš Zadražil, Vít Vodička

Spielanleitung: Gus Cook

Projektmanagement: Jan Zvoníček

Projektleitung: Petr Murmak

Leitung der Präsenz-Spieletests: Jakub Uhlíř

Präsenz-Spieletests: Jakub Svitek, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Karel Pěkný, Petra Pěkná, Martin Sedmera, David „shrap“ Zíta, slunicko.miki, Martin Váňa, Martin Pejchar, Klára Škodová, Kuba Stíngl, Jirka Bauma, Mirek Tlamicha, Milan Zborník, David Melichar, Rumun, Lukáš Novotný, Jan Šafra, Dominik Masár, Pavlík Chvátil, Eyron, Aneken, Petr Ovesný, Václav Novák, Kuba Rutil

Leitung der Online-Spieletests: Adam Španěl, Michael Murphy

Online-Community-Manager: Michael Murphy

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Layout: Lisa Prohaska, Sebastian Wenzlaff

Herausgeber: Heiko Eller

Lektorat & zusätzliches Layout: Dirk Nielsen, Sofia Reibel

Dieses Spiel war längere Zeit in der Entwicklung und es sind immer wieder Beteiligte ausgestiegen und neu dazugekommen. Ohne euch wäre es nie das geworden, was es heute ist:

Říman, du warst am längsten bei diesem Projekt dabei. Deine Ideen haben den Spielfluss und das Spielgefühl so viel besser gemacht. Mit deinem Einsatz, Prototypen rechtzeitig für Veranstaltungen fertigzustellen, hast du das Projekt vorangetrieben, als es am wichtigsten war. Ich danke dir auch für die viele andere Arbeit, die du geleistet hast. Du bist der Beste!

Tomáš, danke, dass du dich schon früh für dieses Spiel begeistert hast. Danke auch, dass du dich der schwierigen Aufgabe angenommen hast, dich um das Spielmaterial zu kümmern. Deine Arbeitsmoral ist bewundernswert!

Elwen, danke für deinen unermüdlichen Enthusiasmus, Optimismus und deine tollen Ideen, und danke an dich, Míň, dass du alle Beteiligten gemanagt und Menschen mit unterschiedlichen Perspektiven im Team zusammengebracht hast. Ihr habt Herzen aus Gold!

Jakub, danke für deine Geduld, wenn du mit Feedback zur Grafik bombardiert wurdest, und für deinen Einsatz, damit das Spiel gut aussieht und sich auch gut spielen lässt. Du hast den nötigen Tunnelblick, den es zum Erfolg braucht!

Virikus, Jirka und Ondra, danke, dass ihr diese Welt so schön gestaltet und den Look geschliffen habt wie einen Diamanten!

Gus, danke, dass du die Anleitung perfektioniert und jeden Stein zweimal umgedreht hast!

Mucube, danke, dass du das Spiel gemeistert hast und wertvolle Einblicke zum Balancing geben konntest. Danke auch für deine Geduld angesichts der Flut an neuen Testerinnen und Testern. Du hast immer die richtige Balance gefunden!

Ich danke auch allen bei CGE, die das Spiel ausprobiert und Feedback gegeben haben, und so viel Vertrauen in das Spiel hatten, es zu veröffentlichen.

Danke an Redidadi, Jaimy Velvinton, Michael Mack und Bryan Van für die englischen Namen der Mechs!



HEADMASTER



RAILBREAKER



MAYDAY



SPLASH

Unsere großangelegten Online-Spieletests waren nur möglich dank über 300 Freiwilligen, die insgesamt 1.000 Mehrpersonen- und 450 Solopartien über zahlreiche Versionen des Spiels hinweg gespielt haben. Vielen Dank euch allen!

Online-Spieletests: Bear_King, Benjamin Babus, pandax42, Neumann Daniel, Jenom, Ewout4, Lukemundy, jaredb, Maschaxvx, bummiwusch, Tysuga, Shimas, Farewell2112, Arien Malec, Bitforbit, Andarr, cyril_ludivers, Moshmir, uva5, Simon Gardy, Boardgame Kingdom, Ying-Shuo Peng, Alamoush, Tomáš Krauz, Nick Becker, Eiffel, RozMETAL, willbeplayin, qazswedcx, Snugglie, shinggoh, Ben Becker, BSkrlap, Bryan Van, TrznadelMan, Didpod, Gendedwend, pez4u2eat, Tomi Mononen, Wrestle Ranger, Mark Fenrick, Marek Markovič, paulpo215, Diek, shrap, steveh0429, Water_2469, Deadhearth, trotv, Dani81, tsuzumik, hazzah, ZeroAgency, autopp, JIGolmon, Kukikaika, Mark Churly, TheOndra, Indigo, Casey Fangmann, thejaybell, Orovios, Mike Bollman, VierasTalo, nushura, Gecko, profbrad, Zic, Swanana2, aaronbk, Revelations, lunaem, twilightling, Lena, CorvusCorax, slunicko.miki, chickenstew23k, Flossi, Braxton Francis, Zumppa, minam, Mannie, MrTwip, pajada, Mr_Klika, Tram_SVK, Sancthink, biacbs, Tine, radrinor, huaxing, xine007, AgeOstbo, lankyb, Marissa, AshTwinProject, MikOuakh, Tom (Altcore), zax, Easyn, Xiot, DrTagoo, EfcSabi, Mark Espiridion, Chevalier, Aralias, AcidRock, Bento, MaximusHawke, lavasteve, DarthScrub, Matt MacLaughlin, Tithonus, Hunterko, Kiske, burningbern, Peter Toh, brainburner_bg, zuzka, Dulguggry, Kpin, babyborrelia, meankai, Wildhorn, VintageBullet, Christheco, Sisimo, MattM, Evenkar, Tilkron, Xaldarian, JamesH, Spielwald, Shalaby, krynble, Wingslax23, Orengo, WhiterOpl, tavy, Scootmin, cecek, Kardoss, leancymbal, gamer9594, wl_rwerry, Markus Wacklin, Strato, Sim, MahZeeeeeee, CrankyPants, VelvetMaple, Julian, Bored, Mastle, P_m_s_games, Okay_games, dkj, allonboardhk, Boopxsc, Tetsu, Dirk Nielsen, KBSnyder, wrjp, Kamalisk, Lassitani, Owllyst, Sworni, jgosalso, bay_ta, leafy, Bucsis, LucaG, TheDadliestDM, adi452, StarWrecker, AlwaysPlayBlue, Aljazb, JPI, ThisIsDavin, FlashInBlood, Verissimus, spe00105, mrlulex2199, irllys, Moonleaf, Ctjh, calvinbp, butter44847, Nattytom501, mithaler, pabula, Morthrel, Azaenos, dsvgames, BonezConway, veeruzz, Teocrito, tomasdanek83, VirtuallyStephen, despelletjesvrienden, Ani Pteteh, mr_yeti, georgetigkas, Ataulfo, Erlich, patrykgalka, gpeeter, extepan, FrogT, JarlZarl, DrDragren, lead_pipe, missmissa1217, Dionprv, beardedslav, Caelestor, wekraftyy, AtomicKilo, Tahaald, fobecain, bkoons, sXero, EmoteUK, BourbonDragon, Kyle Olfert, Madcoder, HappyZebra, Daniel Shaulbin, jakespencer, jenspors, maskeddichotomy14, Sebgaz, ManuFourbe, Krimzon, KosteCZ, Solimr, Quacko, matej, zockrol, Hubert Jatkowski, scovell, Valerius, kaixinqi, Gromxa, Gredonn, ates2_00, Huniaheimebbik, Boardgamejimmy, Benesius, greentea, Kindmime, Leeman Kessler, Chilifrog, Alex319, Lencza, Foyer, TikiOSRS, Renone, gomigz, kotucz, Oxydamoron, vitaluke, misterfabrux, deff1168, crazy_elipsis, rkctkc, Noetia88, TyHunter, Joeey, CreonCraves, Seylow, pando, Huutini, marco2014, Amerhaa, 367039648, BoardgamesOutdoors, Lynith, JPTuck4, koc, nigel_dogson, mrslavensky, peter_gemklub, nvth_blake, Rofi, Anarchy, Aurvandil.

Danke!



Copyright © 2026
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.com

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter:

service.heidelbaer.de



www.heidelbaer.de

SYMBOLE

ALLGEMEIN

Mineralien

1 beliebiges Mineral

Fester Treibstoff. Lege 1 beliebiges Mineral aus deinem Lager auf deine Überschussleiste, ohne dafür zu erhalten.

Erhalte X Credits.

X Punkte

Erhalte X Treibstoff. Rücke deinen Treibstoffanzeiger X Felder nach rechts. Du kannst dein Treibstofflimit niemals überschreiten.

Fülle deinen Treibstoff kostenlos vollständig auf. Rücke deinen Treibstoffanzeiger bis zu deinem Treibstofflimit-Marker.

Zahle X Treibstoff. Rücke deinen Treibstoffanzeiger X Felder nach links. Hast du nicht genügend Treibstoff, kannst du den Effekt nicht nutzen.

Bewegungspunkte. Damit kannst du deinen Mech auf eine angrenzende Ebene bewegen.

Bohrpunkte. Damit kannst du Mineralien auf deiner Ebene sammeln, Stollen graben und Blockaden entfernen.

Kosten, um einen Stollen zu graben.

Kosten, um eine Blockade zu entfernen.

Du darfst 1 Karte von deinem Zugstapel ziehen.

Erhalte 1 SCHADEN-Karte und lege sie auf deinen Abwurfstapel. Ist der SCHADEN-Kartenstapel leer, entferne stattdessen das wertvollste Mineral aus deinem Marktbereich.

Reparieren. Du darfst 1 Karte aus deinem Spielbereich, deinem Abwurfstapel, deiner Hand oder die oberste Karte deines Zugstapels aus dem Spiel entfernen. War es eine SCHADEN-Karte, lege sie stattdessen zurück auf den SCHADEN-Kartenstapel. War es eine Handkarte: .

Batterie. Zum Kauf von Technologie-Karten benötigt (zusätzlich zu den -Kosten).

Du darfst diesen Effekt beliebig oft in diesem Zug nutzen.

Du darfst diesen Effekt einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt in jeder deiner Minenphasen nutzen.

Sobald dein Zugstapel leer ist, mische deinen Abwurfstapel und stecke ihn als neuen Zugstapel offen in deinen Kartenhalter.

COCKPIT-TABLEAU

Lager

Marktbereich

Überschussleiste

Meilensteine. Wer eine Meilenstein-Linie zuerst auf der eigenen Fortschrittsleiste überdeckt, erhält den zugehörigen Meilenstein.

DROHNEN

Mache 1 Drohne bereit, indem du sie auf die Vorderseite drehst (außer es sind bereits alle aufgedeckt).

Erschöpfe 1 Drohne, indem du sie auf die Rückseite drehst.

Verkaufe 1 Mineral aus deinem Lager in deinen Marktbereich (oder auf deine Überschussleiste) und erhalte Credits.

Kaufe 1 Karte. Lege sie oben auf deinen Zugstapel. Dauerhafte Karten legst du stattdessen neben dein Tableau.

OBERFLÄCHENPHASE

Wirf 1 Karte ab, um 2 Credits zu erhalten.

Kaufe Karten aus den Läden.

Karten-Arten

Laden erneuern. Lege alle offenen Karten aus 1 Laden deiner Wahl gemischt zurück unter den Stapel und lege neue Karten aus.

Erhöhe dein Treibstoff- bzw. Lagerlimit.

DIE MINE

-Ebenenkarte

-Ebenenkarte

Ebenennummer und Ebenensymbol markieren die verschiedenen Ebenen und zeigen an, auf welche Ebenen ihr die Stollenplättchen legen müsst.

Technologie-Karte

AUSLÖSER AUF EBENENKARTEN (PFLICHT)

Beim Aufdecken

Beim Graben eines Stollens

Beim Sammeln eines Minerals

Am Ende der Minenphase

START-RESSOURCEN

	Spiel zu zweit	Spiel zu dritt	Spiel zu viert
1. Person			
2. Person			
3. Person			
4. Person			

Denk daran: Bevor ihr eure anfänglichen Handkarten zieht, müsst ihr 1 SCHADEN-Karte in euren Zugstapel mischen und anschließend eure TORSO-Karte darauf legen.