



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

GLÜCK AUF (2-4 SPIELER)

Für Kumpel Ludwig „Lutz“ Lanfermann, * 2.2.1932 † 5.6.2016.

→ **Kumpel:** Die korrekte Bezeichnung für „Arbeiter“.

SPIELAUFBAU

- Legt den **Spielplan** in die Tischmitte
- Legt **Sperrplättchen** auf folgende Felder:
 - **2 Spieler:** Auf alle Felder, die mit „2“ und „2+3“ markiert sind.
 - **3 Spieler:** Auf alle Felder, die mit „2+3“ markiert sind.
 - **4 Spieler:** Keine Sperrplättchen auslegen.
- Bildet einen Vorrat aus den **Kohlewürfeln** (in 4 Farben) und dem **Spielgeld** (getrennt nach Wert).
- Mischt die **Tunnelplättchen** und erstellt einen verdeckten Nachziehstapel. Legt je 1 Tunnelplättchen auf die Felder der Lorenfabrik (linke Spielplanhälfte) ohne Sperrplättchen.
- Platziert den **Schichtzeiger auf „I“** sowie den **Wertungsmarker** auf dem Startkreis der Schichtuhr (linkes Feld).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das **Bergwerk**, **1 Schachteinlage**, **1 Förderkorb**, **4 Kohlewürfel** (je 1 pro Farbe) auf die entsprechende Lore und **1 Siegpunktmarker**.
- Erhältet **18 / 15 / 13 Kumpel** bei **2 / 3 / 4 Spielern**.
- Erhältet **10 / 9 / 8 Mark** bei **2 / 3 / 4 Spielern**.
- Ein zufälliger **Startspieler** erhält das Startspielerplättchen.
- Mischt die **Auftragskarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Legt unterhalb des Spielplans eine Reihe dieser Karten aus: **7 / 10 / 13 Karten** bei **2 / 3 / 4 Spielern**.
- Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler und dann gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 der ausliegenden **Aufträge** aus und legt ihn in seinen Bereich für **ausstehende Aufträge** (rechts neben sein Bergwerk), bis jeder Spieler über **3 Aufträge** verfügt.
- Legt die übrig gebliebene Auftragskarte sowie 3 neue vom Stapel auf die **4 Auftragsfelder** des Spielplans.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 3 Runden. In seinem Zug (im Uhrzeigersinn) führt jeder Spieler genau 1 Aktion aus, bis sämtliche **Kumpel** eingesetzt wurden. Dann erfolgt die Schichtwertung.

DER EIGENE ZUG

Wähle **1 Arbeiterfeld** auf dem Spielplan und setze dort **Kumpel** aus deinem Vorrat ein, um es zu aktivieren.

- **Das Feld ist leer?**
Stelle **genau 1 Kumpel** aus deinem Vorrat auf das Feld und führe dann die Aktion aus.
- **Das Feld ist nicht leer?**
Stelle alle vorhandenen **Kumpel** auf die **Kantine**. Setze dann **genau 1 Kumpel mehr** ein, als Du entfernt hast. In der **Kantine** können beliebig viele **Kumpel** stehen.

Willst oder kannst Du kein Feld aktivieren, stelle **genau 1 Kumpel** auf die **Bank** und erhalte **1 Mark**.

[I] LORENFABRIK

- Kaufe **1 Lorenplättchen** vom ausgewählten Feld:
 - Jede **Gelbe Lore**: 1 Mark
 - Jede **Braune Lore**: 2 Mark
 - Jede **Graue Lore**: 3 Mark
 - Jede **Schwarze Lore**: 4 Mark
- Lege **sofort** auf **jede Lore je 1 Kohlewürfel** der entsprechenden Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.
- Baue das Plättchen in dein Bergwerk ein:
 - Beachte die **Farbe des Plättchens**.
 - Beachte die **helle** (Laternen) oder **dunkle Seite**.

Beachte, dass bei Spielende die **Anzahl** der hellen und dunklen Tunnelplättchen **gleich** sein sollte.

- Fülle die **Auslage** der Lorenfabrik wieder auf.

Hinweis: Sobald Du die Kohle vom Tunnelplättchen gefördert hast, bleibt dieses für den Rest des Spiels leer. Neue Kohle erhältst Du nur durch den Kauf neuer Tunnelplättchen.

SONDERFELD IN DER MITTE

Auf diesem Feld darfst Du 5 Tunnelplättchen vom Stapel ziehen. Du darfst dann 1 davon wählen und die anderen 4 verdeckt **auf** oder **unter** den Stapel legen, in beliebiger Reihenfolge.

Hinweis: Du darfst auch alle 5 Plättchen wieder ablegen.

[II] FÖRDERN

Die **blaue Zahl** über dem Arbeiterfeld gibt an, wie viele **Arbeitsschritte** Du **maximal** ausführen darfst. Jede der folgenden Bewegungen ist 1 Arbeitsschritt:

- **Förderkorb** beliebig weit **abwärts** bewegen.
- **Förderkorb** beliebig weit **aufwärts** bewegen.
- **Unter Tage:** **1 Kohlewürfel** einer beliebigen Lore der **aktuellen Stollenlage** auf ein freies Feld des Förderkorbs bewegen (max. 5).
- **Über Tage:** **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb auf einen **ausstehenden Auftrag** (Farbe beachten) bewegen.

Ersatz: Statt des passenden Kohlewürfels darfst Du auch **2 beliebige (gleiche oder unterschiedliche) Kohlewürfel** auf ein Auftragsfeld bewegen. Jeder Würfel verbraucht weiterhin **1 Arbeitsschritt**.

Sobald ein Kohlewürfel auf einem **passenden Auftragsfeld** liegt, darf er **nicht mehr verschoben** werden!

→ **Über Tage & ohne passenden Auftrag:** **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb nach rechts auf dein **privates Kohlelager** bewegen.

→ **1 Kohlewürfel** aus deinem **privaten Kohlelager** auf einen **ausstehenden Auftrag** bewegen.

Ersatz: Statt des passenden Kohlewürfels darfst Du auch **2 beliebige (gleiche oder unterschiedliche) Kohlewürfel** auf ein Auftragsfeld bewegen. Jeder Würfel verbraucht weiterhin **1 Arbeitsschritt**.

Sobald ein Kohlewürfel auf einem **passenden Auftragsfeld** liegt, darf er **nicht mehr verschoben** werden!

[III] AUSLIEFERUNG

Liefere **alle Aufträge** aus, die:

- **Dasselbe Transportmittel** zeigen wie das Arbeiterfeld.
 - **Vollständig bestückt** sind.
- Erhalte **Siegpunkte** der Auftragskarten.
 - Entferne **Kohlewürfel** von erfüllten Aufträgen.
 - Lege **ausgelieferte Aufträge** verdeckt vor dir ab.

[IV] GELD

Erhalte die **angegebene Menge** an Geld.

[V] NEUER AUFTRAG

- Stelle einen **Kumpel** auf das Arbeiterfeld und erhalte den Auftrag darunter.
- Lege ihn in deinen Bereich für ausstehende Aufträge.
- Lege einen neuen Auftrag vom Stapel nach.

SONDERFELD IN DER MITTE

Auf diesem Feld darfst Du 5 Auftragskarten vom Stapel ziehen. Du darfst dann 1 davon wählen und die anderen 4 verdeckt **auf** oder **unter** den Stapel legen, in beliebiger Reihenfolge.

Hinweis: Du darfst auch alle 5 Karten wieder ablegen.

SCHICHTWERTUNG

Die Schicht endet, sobald alle Spieler ihre **Kumpel** eingesetzt haben. Dann erfolgt eine Wertung anhand der Schichtuhr. Es werden alle Elemente bis zum Zeiger gewertet:

- Deckt alle erfüllten Auftragskarten gut sichtbar auf.
- Nach den Elementen der Schichtuhr werden nun Siegpunkte für Mehrheiten vergeben (jeweils 1. und 2. Platz). Der Wertungsmarker zeigt an, welches Element gewertet wird. Rückt diesen nach jeder Wertung 1 Feld vor, bis der Wertungsmarker das Feld des Zeigers erreicht.

- Schicht:** Mehrheit ausgelieferter Kohlesorten.

02. Schicht: zusätzlich Summe der Ablagefelder (beliebiger Farbe) mit einem bestimmten Transportmittel.

03. Schicht: zusätzlich die Anzahl der leeren Loren.

Bei Gleichstand: Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die vollen Punkte. Bei Gleichstand auf dem 1. Platz **entfällt** die Wertung des 2. Platzes.

Spiel zu zweit: Es werden nur Punkte für den 1. Platz vergeben!

SCHICHTWECHSEL

01. Startspieler wird, wer **die meisten Kumpel** in der **Lorenfabrik** eingesetzt hat.

Bei Gleichstand: Der beteiligte Spieler, der im Uhrzeigersinn näher am aktuellen Startspieler sitzt. Der aktuelle Startspieler bleibt jedoch **auf keinen Fall** Startspieler.

- Stellt den **Wertungsmarker** zurück auf den **Startkreis**.
- Stellt den **Zeiger** auf die **nächste Schichtnummer** (II/III).
- Jeder Spieler **verdeckt seine erfüllten Aufträge** wieder.

Diese zählen bei der nächsten Wertung wieder mit!

05. Jeder Spieler nimmt seine **Kumpel** vom Spielplan zurück.

SPIELLENDE

Das Spiel endet **nach der 3. Schicht**.

→ **Tauscht Geld in Siegpunkte:** Je 5 Mark 1 SP.

Hebt **Restgeld** auf!

→ **Tauscht Kohlewürfel in Siegpunkte:** Je 3 Würfel 1 SP.

Von **Loren**, dem **Förderkorb**, dem **privaten Kohlelager** oder **ausstehenden Aufträgen**.

- **-1 Siegpunkt** für noch ausstehende Aufträge.
- **Schieflage des Bergwerks:** Zählt die Tunnelplättchen (nicht Loren!) jeweils auf der **hellen** und **dunklen** Seite des Bergwerks. Für jedes Plättchen Differenz: **-2 Siegpunkte**.

SIEGER BESTIMMEN

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei Gleichstand: Das meiste **Restgeld** entscheidet. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.