

WOLFGANG  
KRAMER

MICHAEL  
KIESLING



# GLÜCK AUF

EIN BRETTSPIEL FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 10 JAHREN

*„GLÜCK AUF“ ist der traditionelle deutsche Bergmannsgruß.*

# SPIELIDEE

ESSEN, Ende des 19. Jahrhunderts: Solarenergie und Ökostrom sind noch reine Zukunftsmusik. Stattdessen gibt es „unendliche“ Kohlevorkommen. Ihr seid Besitzer von Kohleminen und müsst zusehen, dass ihr Loren produziert, in eure Bergwerke schafft und euren Stollen so viel Kohle wie nur möglich entleert. Mit der geförderten Kohle bestückt ihr Aufträge, und sobald ihr diese ausliefert, erhaltet ihr Siegpunkte. Allerdings benötigen die Aufträge immer

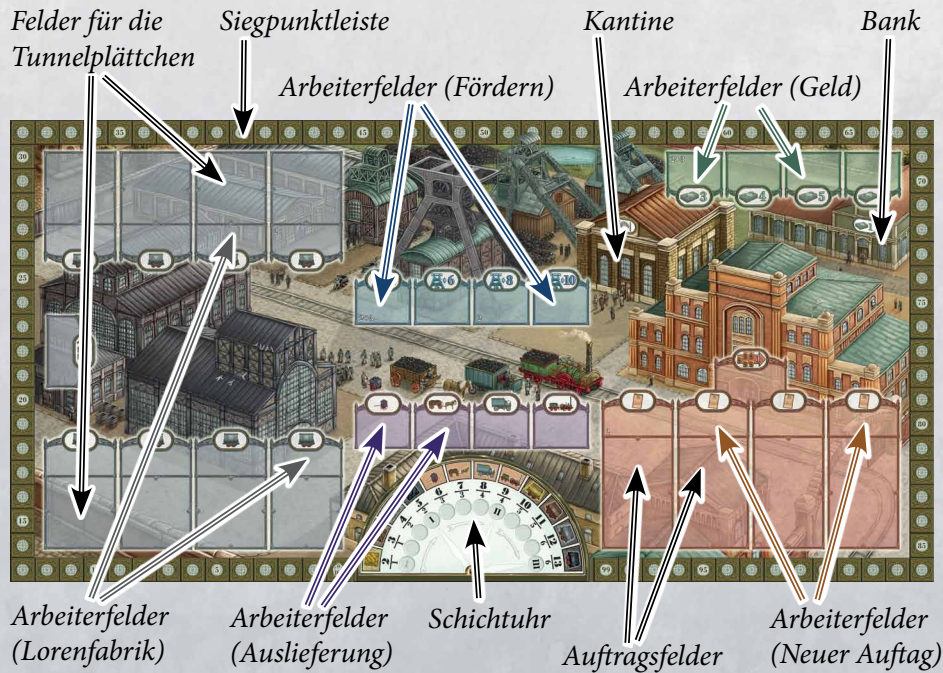
ganz bestimmte Kohlesorten. Da jede Sorte in einer eigenen Stollenetage schlummert, müsst ihr manchmal tief runter ... und das ist teuer.

Es gibt also einiges zu tun. Zu allem Übel hat jeder von euch nur eine begrenzte Anzahl Arbeiter, und je später eine der anstehenden Aufgaben erledigt wird, desto mehr Arbeiter werden dafür gebraucht ...

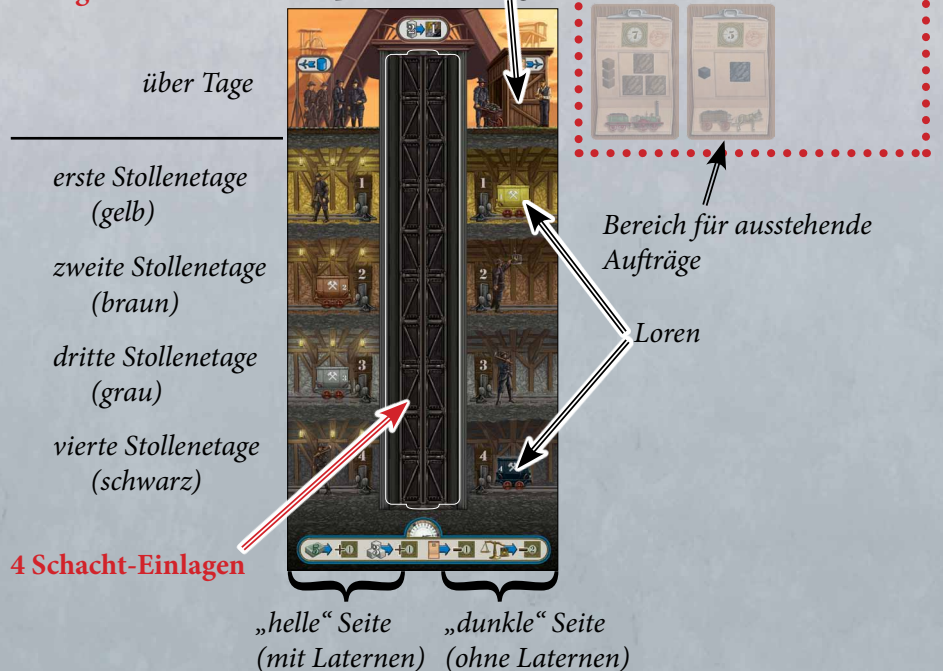
Also dreimal in die Hände gespuckt und los geht's! Glück auf!

# SPIELMATERIAL

## 1 Spielplan



## 4 Bergwerke



## 4 Förderkörbe



## 48 Tunnelplättchen



## 44 Auftragskarten



11 Handkarren-Aufträge



11 Fuhrwerk-Aufträge



11 Lastwagen-Aufträge



11 Eisenbahn-Aufträge

## 64 Kohlewürfel (je 16 in 4 Farben)



## 72 Arbeiter (je 18 in den 4 Spielerfarben)



## 4 Siegpunktmarker (je 1 in den 4 Spielerfarben)



## 40 Geldscheine (in den Werten 1, 2 und 5 Mark)



## 7 Sperrplättchen



## 1 Wertungsmarker



## 1 Startspielerplättchen



## 1 Schichtzeiger



# SPIELVORBEREITUNG

Löst vor der ersten Partie vorsichtig die Tunnelplättchen, Schacht-Einlagen, Förderkörbe, Bergwerke, Sperrplättchen, das Startspielerplättchen sowie den Schichtzeiger aus den Stanztableaus.

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Falls ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, reduziert die Anzahl der Arbeiterfelder auf dem Spielplan, indem ihr einige davon mit **Sperrplättchen** abdeckt:

- Bei 2 Spielern: Legt je 1 Sperrplättchen auf die vier Felder, die mit „2“ gekennzeichnet sind SOWIE auf die drei Felder, die mit „2+3“ gekennzeichnet sind.
- Bei 3 Spielern: Legt je 1 Sperrplättchen auf die drei Felder, die mit „2+3“ gekennzeichnet sind.
- Bei 4 Spielern: Es werden **keine** Sperrplättchen ausgelegt.

3. Bildet einen allgemeinen Vorrat für die **Kohlewürfel** sowie einen Vorrat für die **Geldscheine** (nach Werten getrennt).

4. Mischt die **Tunnelplättchen** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Deckt von diesem Stapel für **jedes quadratische Feld** der Lorenfabrik je 1 Tunnelplättchen auf und legt es offen auf das jeweilige Feld. (Felder, auf denen Sperrplättchen liegen, bleiben leer.)

5. Platziert den **Schichtzeiger** auf dem linken Zeigerumriss der Schichtuhr, so dass er auf den Kreis mit der „1“ zeigt. Dann stellt den **Wertungsmarker** auf den Startkreis der Schichtuhr (=der vorderste Kreis mit dem Pfeil).

6. Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe und erhält:

- **das Bergwerk** seiner Farbe (erkennbar u.a. an der Farbe des Arbeitersymbols links oben)
- **1 Schacht-Einlage** (die er in die Aussparung in der Mitte seines Bergwerks legt)
- **1 Förderkorb** (den er **über Tage** auf seinem Schacht platziert)
- **4 Kohlewürfel** vom allgemeinen Vorrat:
  - 1 braunen • 1 grauen • 1 gelben • 1 schwarzen (die er jeweils auf die Lore der entsprechenden Farbe platziert)

7. Je nach Spielerzahl erhält jeder von euch die folgende Anzahl **Arbeiter** seiner Farbe:

- Bei 2 Spielern: 18 Arbeiter
- Bei 3 Spielern: 15 Arbeiter
- Bei 4 Spielern: 13 Arbeiter

Dann platziert jeder Spieler seine Arbeiter als persönlichen **Arbeitervorrat** oben links neben seinem Bergwerk. Alle nicht benötigten Arbeiter werden zurück in die Schachtel gelegt.

Nimmt dann die **Siegpunktmarker** aller Spieler und stapelt sie auf dem Feld 0/100 der Siegpunktleiste.

8. Je nach Spielerzahl erhält jeder von euch den folgenden Geldbetrag als Startkapital aus dem allgemeinen Geldvorrat:

- Bei 2 Spielern: 10 Mark
- Bei 3 Spielern: 9 Mark
- Bei 4 Spielern: 8 Mark

9. Löst einen Startspieler aus. Dieser erhält das **Startspielerplättchen**.

10. Mischt die 44 **Auftragskarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel rechts neben den Spielplan. Deckt je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Karten von diesem Stapel auf und legt sie unterhalb des Spielplans als offene Reihe aus:

- Bei 2 Spielern: deckt 7 Karten auf
- Bei 3 Spielern: deckt 10 Karten auf
- Bei 4 Spielern: deckt 13 Karten auf

Entgegen dem Uhrzeigersinn und angefangen bei dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, nimmt sich jeder Spieler reihum jeweils **1** der aufgedeckten Karten und legt sie offen in seinen **Bereich für ausstehende Aufträge** (rechts neben sein Bergwerk). Dies geht solange, bis jeder genau 3 Aufträge besitzt.

Legt die letzte Auftragskarte, die von keinem Spieler genommen wurde, auf eines der 4 Auftragsfelder des Spielplans.

Füllt dann noch die anderen 3 Auftragsfelder mit je 1 Auftragskarte vom Nachziehstapel auf. (Im Spiel zu zweit bleibt das linke Auftragsfeld leer, da es durch ein Sperrplättchen blockiert wird).

## SPIELABLAUF

Eine Partie *Glück Auf* geht insgesamt über 3 Runden (Schichten). Jede Schicht beginnt mit dem Zug des amtierenden Startspielers und läuft dann reihum im Uhrzeigersinn. Wer mit seinem Zug an die Reihe kommt, führt genau 1 Aktion aus, indem er 1 oder mehrere seiner Arbeiter auf 1 **Arbeiterfeld** einsetzt.

Die Schicht ist zu Ende, sobald sämtliche Arbeiter der Spieler auf dem Spielplan eingesetzt wurden. Dann erfolgt eine Schichtwertung. Nach der ersten und zweiten Schicht erhält jeder Spieler seine Arbeiter zurück und die neue Schicht beginnt. Nach der dritten Schicht endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

## DER EIGENE ZUG

Wenn du an die Reihe kommst, wählst du genau 1 Arbeiterfeld des Spielplans. Falls das gewählte Arbeiterfeld leer ist, musst du genau 1 Arbeiter aus deinem persönlichen Vorrat daraufstellen und die zugehörige Aktion ausführen.

Falls auf dem gewählten Arbeiterfeld bereits 1 oder mehr Arbeiter stehen (egal von welchem Spieler), musst du diese Arbeiter zunächst von dort entfernen und auf die Kantine stellen. Dann musst du aus deinem persönlichen Vorrat so viele Arbeiter auf das Feld stellen, dass ihre Anzahl genau **um 1 höher** ist, als die Anzahl derjenigen, die du gerade von dort entfernt hast. Dann führst du die zugehörige Aktion aus.

- Es ist dir nicht erlaubt, ein Arbeiterfeld zu wählen, dessen Aktion du nicht ausführen kannst oder dessen Arbeiter du nicht „verdrängen“ kannst (weil du nicht mehr genug Arbeiter in deinem persönlichen Vorrat hast).
- Die Kantine dient nur als Aufbewahrungsort für genutzte Arbeiter aller Farben und ist in ihrer Kapazität nicht begrenzt.

### Beispiel:

Falls **Martin** das „4 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er genau 1 Arbeiter daraufstellen.

Falls er das „5 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er zunächst den roten Arbeiter von dort auf die Kantine versetzen und dann 2 Arbeiter auf das Feld stellen.

Falls er das „6 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er zunächst seine 2 Arbeiter von dort auf die Kantine versetzen und dann 3 neue Arbeiter auf das Feld stellen.



Falls du kein Arbeiterfeld wählen kannst oder möchtest, **musst** du stattdessen

genau 1 Arbeiter aus deinem Arbeitervorrat auf die **Bank** stellen. Dafür erhältst du genau 1 Mark vom allgemeinen Geldvorrat. (Es ist egal, wie viele Arbeiter bereits auf der Bank stehen. Ein hier eingesetzter Arbeiter wird einfach zu den anderen dazugestellt.)

Nachdem du die Aktion des gewählten Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler am Zug.

Sobald dein persönlicher Arbeitervorrat aufgebraucht ist, wird dein Zug für den Rest der Schicht übersprungen.



Auf dem Spielplan gibt es 5 **Arten von Arbeiterfeldern** (von denen jede eine bestimmte Aktion erlaubt):



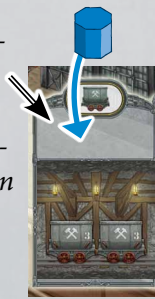
### 1. Lorenfabrik (1 Tunnelplättchen erwerben und ins eigene Bergwerk einbauen)

Wenn du deine(n) Arbeiter auf ein Arbeiterfeld der Lorenfabrik stellst, **musst** du das Tunnelplättchen erwerben, das an diesem Arbeiterfeld liegt. Je nach Farbe und Anzahl der Loren (1 oder 2) auf dem Plättchen, musst du dafür unterschiedlich viel Geld in den Geldvorrat zurücklegen:

- jede gelbe Lore kostet 1 Mark
- jede braune Lore kostet 2 Mark
- jede graue Lore kostet 3 Mark
- jede schwarze Lore kostet 4 Mark

### Beispiel:

**Martin** stellt seinen Arbeiter auf dieses Arbeiterfeld der Lorenfabrik und erwirbt damit das Tunnelplättchen mit den 2 grauen Loren. Dafür muss er insgesamt 6 Mark in den Geldvorrat zurücklegen.



### Wichtig:

Dieses Arbeiterfeld funktioniert etwas anders: Wenn du deine(n) Arbeiter auf dieses Arbeiterfeld stellst, zieh 5 Tunnelplättchen vom verdeckten Stapel, wähle 1 davon aus und zahle die üblichen Kosten für die Loren darauf. Dann lege die restlichen 4 Plättchen verdeckt und in beliebiger Anordnung zurück: ENTWEDER **auf** den Stapel ODER **unter** den Stapel. (Du darfst auch alle 5 Plättchen zurücklegen und somit gar kein Plättchen erwerben - trotzdem zählt das als komplette Aktion für deinen Zug.)

Nachdem du das Tunnelplättchen bezahlt hast, lege **sofort** auf **jede** Lore dieses Plättchens je 1 **Kohlewürfel** der entsprechenden Farbe (aus dem allgemeinen Vorrat). Dann baue das Plättchen sofort in dein Bergwerk ein. Dabei musst du darauf achten, dass du das Plättchen: **SOWOHL** an die farblich entsprechende Stollenetage anlegst (gelb, braun, grau, schwarz), **ALS AUCH** auf der entsprechenden Seite. (Es gibt die „helle“ und die „dunkle“ Seite: Die helle Seite verfügt über Laternen, die dunkle nicht.)

Nachdem du dein Tunnelplättchen von einem Feld der Lorenfabrik erworben hast, decke am Ende deines Zuges ein neues Plättchen vom Stapel auf und lege es an dessen Stelle in die Lorenfabrik.

**Hinweis:** Sobald du die Kohle von den Loren gefördert hast, bleiben diese für den Rest des Spiels leer. Neue Kohle erhältst du also immer nur, indem du neue Tunnelplättchen erwirbst.

### Beispiel (Fortsetzung):

**Martin** legt 2 graue Kohlewürfel auf das erworbene Plättchen (je 1 auf jede graue Lore). Danach legt er das Plättchen an die graue Stollenetage auf der „hellen“ Seite an.





## 2. Fördern (Kohle fördern und ausstehende Aufträge bestücken)

Wenn du deine(n) Arbeiter auf ein „Fördern“-Arbeiterfeld stellst, kannst du in deinem Bergwerk Kohle fördern und deine Aufträge für die Auslieferung vorbereiten. Die blaue Zahl über dem Arbeiterfeld gibt dabei an, wie viele **Arbeitsschritte** du **maximal** mit dieser Aktion durchführen darfst. (Falls du weniger Arbeitsschritte durchführst, verfällt der Rest einfach.)

Jede der folgenden **Bewegungen** gilt als **1 Arbeitsschritt**:

1. Bewege deinen Förderkorb **abwärts** und halte auf einer Stollenetage deiner Wahl.



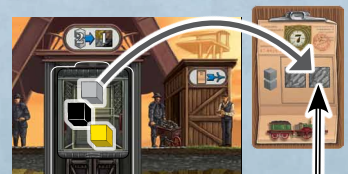
2. Bewege deinen Förderkorb **aufwärts** und halte über Tage oder auf einer Stollenetage deiner Wahl.

3. Wenn sich dein Förderkorb auf einer **Stollenetage** befindet: Bewege **1 Kohlewürfel** von einer beliebigen Lore dieser Stollenetage auf einen freien Platz deines Förderkorbes. (Dein Förderkorb verfügt insgesamt über 5 Plätze: Du kannst damit also maximal 5 Kohlewürfel gleichzeitig transportieren.)



4. Wenn sich dein Förderkorb **über Tage** befindet:

Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb auf einen ausstehenden Auftrag (der sich in deinem Bereich für ausstehende Aufträge befindet) und platziere den Würfel dort auf einem freien **Ablagefeld** der **entsprechenden Farbe**.



Ablagefeld

**Wichtig:** Anstelle des farblich passenden Kohlewürfels, darfst du **als Ersatz** auch 2 beliebige Kohlewürfel (gleicher oder unterschiedlicher Farbe) auf dem Ablagefeld platzieren. Dennoch benötigst du für das Platzieren jedes dieser Würfel je 1 Arbeitsschritt.



5. Wenn sich dein Förderkorb **über Tage** befindet und du keinen passenden ausstehenden Auftrag besitzt (aber dennoch Platz auf deinem Förderkorb schaffen willst):

Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb auf dein **privates Kohlelager**. (Du darfst auf dem Kohlelager beliebig viele Kohlewürfel lagern.)



Privates Kohlelager

6. Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem privaten Kohlelager auf einen ausstehenden Auftrag. (Hierfür gelten die gleichen Regeln wie für das Bewegen eines Kohlewürfels vom Förderkorb auf einen ausstehenden Auftrag.)

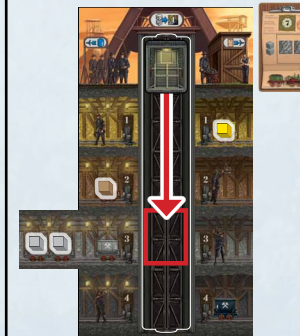


**Beachte:** Sobald ein Kohlewürfel auf einem Ablagefeld platziert worden ist, darf er nicht mehr auf ein anderes Ablagefeld umgelagert werden!

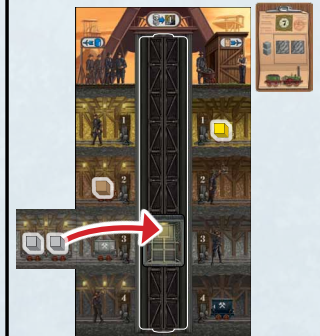
**Beispiel: Martin** stellt seinen Arbeiter auf das „Fördern“-Arbeiterfeld, das ihm bis zu 8 Arbeitsschritte erlaubt, und führt die folgenden 8 Arbeitsschritte durch:



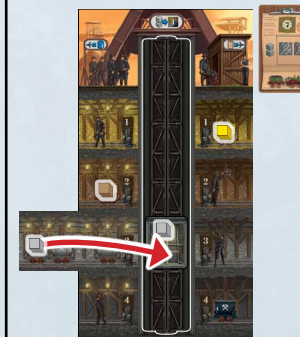
1. Den Förderkorb abwärts bewegen



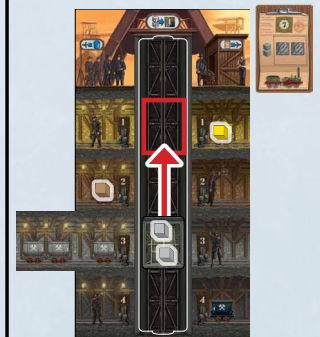
2. 1 grauen Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



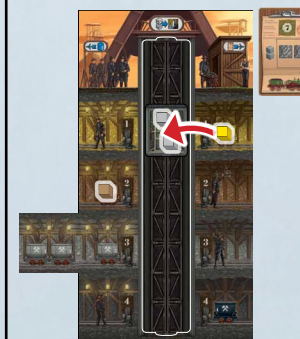
3. Noch 1 grauen Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



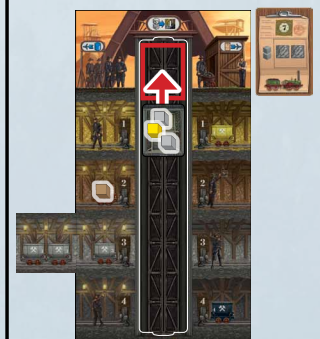
4. Den Förderkorb aufwärts bewegen



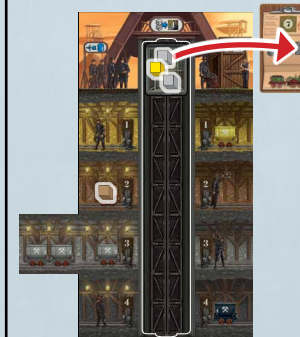
5. 1 gelben Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



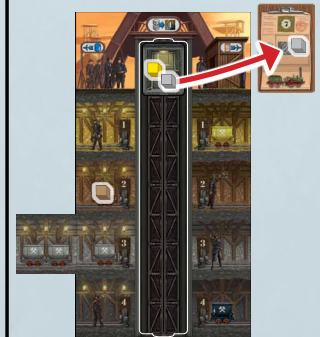
6. Den Förderkorb aufwärts bewegen



7. 1 grauen Kohlewürfel auf einen Auftrag bewegen



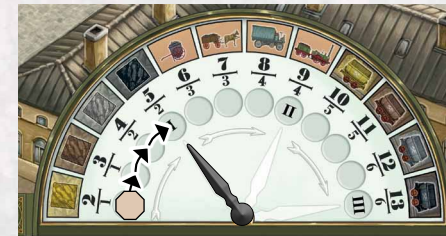
8. Noch 1 grauen Kohlewürfel auf einen Auftrag bewegen









Um die Schichtwertung durchzuführen, müsst ihr zunächst alle eure gelieferten Aufträge aufdecken und gut sichtbar vor euch auslegen. (Nur bereits ausgelieferte Aufträge gelten. Ausstehende Aufträge zählen nicht.)

Entsprechend der einzelnen Elemente der Schichtuhr, werden nun an die Spieler Siegpunkte (SP) für Mehrheiten vergeben (jeweils erster und zweiter Platz). Vergebt zunächst die SP des ersten Elements (=das Element, neben dem der Wertungsmarker steht). Rückt dann den Wertungsmarker vorwärts auf den Kreis des nächsten Elements und verteilt dessen SP. Fahrt auf diese Weise fort, bis der Wertungsmarker schließlich den Kreis erreicht, auf den der Schichtzeiger zeigt. Das dazu gehörende Element ist das letzte, das in dieser Schicht gewertet wird.



Die ersten 4 Elemente belohnen Mehrheiten hinsichtlich der ausgelieferten **Kohlesorten**:





	Wer in Summe die meisten <b>gelben Ablagefelder</b> auf seinen Aufträgen hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{1}$
	Wer in Summe die zweitmeisten gelben Ablagefelder hat, erhält.....	1 SP.	$\frac{1}{1}$
	Wer in Summe die meisten <b>braunen Ablagefelder</b> hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{1}$
	Wer in Summe die zweitmeisten braunen Ablagefelder hat, erhält.....	1 SP.	$\frac{1}{1}$
	Wer in Summe die meisten <b>grauen Ablagefelder</b> hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{2}$
	Wer in Summe die zweitmeisten grauen Ablagefelder hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{2}$
	Wer in Summe die meisten <b>schwarzen Ablagefelder</b> hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{2}$
	Wer in Summe die zweitmeisten schwarzen Ablagefelder hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{2}$

**Beispiel:**

**Martin** hat auf seinen ausgelieferten Aufträgen in Summe jeweils 1 gelbes, 1 braunes, 3 graue sowie 3 schwarze Ablagefelder.



Die nächsten 4 Elemente belohnen Kohlemehrheiten, die mit einem bestimmten **Transportmittel** ausgeliefert wurden:





	Wer in Summe die meisten Ablagefelder (egal welcher Farbe) auf seinen <b>Handkarren-Aufträgen</b> hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{3}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Handkarren-Aufträgen hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{3}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen <b>Fuhrwerk-Aufträgen</b> hat, erhält.....	7 SP.	$\frac{7}{3}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Fuhrwerk-Aufträgen hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{3}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen <b>Lastwagen-Aufträgen</b> hat, erhält.....	8 SP.	$\frac{8}{4}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Lastwagen-Aufträgen hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{4}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen <b>Eisenbahn-Aufträgen</b> hat, erhält.....	9 SP.	$\frac{9}{4}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Eisenbahn-Aufträgen hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{4}$

**Beispiel:**

**Martin** hat in Summe 2 Ablagefelder auf Handkarren-Aufträgen sowie in Summe 6 Ablagefelder auf Fuhrwerk-Aufträgen.



Die letzten 4 Elemente belohnen Mehrheiten hinsichtlich der **leeren Loren** in den Bergwerken der Spieler. (Eine Lore gilt nur als leer, wenn sich **kein** Kohlewürfel darauf befindet.):

	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten <b>leeren gelben Loren</b> hat, erhält.....	10 SP.	$\frac{10}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren gelben Loren hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten <b>leeren braunen Loren</b> hat, erhält.....	11 SP.	$\frac{11}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren braunen Loren hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten <b>leeren grauen Loren</b> hat, erhält.....	12 SP.	$\frac{12}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren grauen Loren hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten <b>leeren schwarzen Loren</b> hat, erhält.....	13 SP.	$\frac{13}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren schwarzen Loren hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{6}$

**Beispiel:**

**Martin** hat in seinem Bergwerk insgesamt 3 leere graue Loren sowie 4 leere schwarze Loren.



Bei Gleichstand gilt immer:

**Gleichstand auf dem ersten Platz:** Alle am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten die volle Punktzahl des ersten Platzes. In diesem Fall entfallen die SP für einen eventuellen zweiten Platz.

**Gleichstand auf dem zweiten Platz:** Alle am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten die volle Punktzahl des zweiten Platzes.

**Sonderregel im Spiel zu zweit:**

Für alle Elemente gilt: Es werden nur die SP für den ersten Platz vergeben, niemals die für den zweiten.

Natürlich kann man SP nur für solche Elemente bekommen, an denen man mit mindestens 1 Auftrag bzw. 1 leeren Lore beteiligt ist.

**Beispiel:**

Sowohl **Frank** als auch **Ina** haben jeweils in Summe 3 Ablagefelder auf **Handkarren-Aufträgen**. Damit teilen sie sich den ersten Platz und bekommen jeweils 6 SP.

**Martin** erhält gar keine SP für seinen Handkarren-Auftrag. Auf seinen **Fuhrwerk-Aufträgen** wiederum hat **Martin** in Summe 6 Ablagefelder. Für diese Mehrheit erhält er 7 SP, während sich **Frank** und **Ina** mit je 1 Ablagefeld den zweiten Platz teilen. Beide erhalten dafür jeweils 3 SP.

Da niemand **Lastwagen-** oder **Eisenbahn-Aufträge** ausgeliefert hat, gibt es für diese Elemente keine SP.



**Frank**



**Ina**



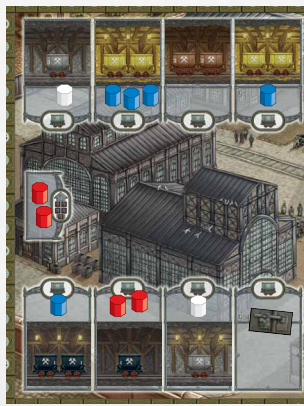
**Martin**



Am Ende der ersten und zweiten Schicht: Nachdem alle Siegpunkte der Schichtwertung verteilt worden sind, wird die **nächste Schicht** vorbereitet:

1. Gebt das **Startspielerplättchen** an den Spieler, der insgesamt die meisten Arbeiter auf Arbeiterfeldern in der **Lorenfabrik** stehen hat. Bei Gleichstand geht das Startspielerplättchen an den am Gleichstand beteiligten Spieler, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler der gerade beendeten Schicht sitzt. (Sollte der amtierende Startspieler am Gleichstand beteiligt sein, bleibt er auf keinen Fall Startspieler.)

**Beispiel:**  
**Martin** hat 5 Arbeiter auf den Arbeiterfeldern in der Lorenfabrik, **Ina** hat 4 Arbeiter und **Frank** 2. Da **Martin** insgesamt die meisten Arbeiter in der Lorenfabrik hat, erhält er das Startspielerplättchen.



2. Stellt den **Wertungsmarker** zurück auf den Startkreis der Schichtuhr. Dann platziert den **Schichtzeiger** auf dem nächsten Zeigerumriss im Uhrzeigersinn, so dass er auf den Kreis mit der nächsthöheren Schichtnummer (II bzw. III) zeigt.
3. Jeder Spieler legt seine **ausgelieferten Aufträge**, die er für Schichtwertung aufgedeckt hat, wieder verdeckt vor sich ab. Bei der nächsten Schichtwertung zählen diese erneut mit.
4. Jeder Spieler nimmt alle seine **Arbeiter** vom Spielplan zurück und legt sie neben seinem Bergwerk als neuen persönlichen Arbeitervorrat bereit.



Danach beginnt die neue Schicht mit dem Zug des Spielers, der das Startspielerplättchen besitzt.

## SPIELEND

Das Spiel endet nach der Schichtwertung der dritten Schicht.

Zunächst tauscht jeder Spieler seine übrig gebliebenen **Geldscheine** und **Kohlewürfel** in Siegpunkte (SP) um:

- Für je 5 Mark, die ein Spieler in den Geldvorrat zurücklegt, erhält er 1 SP. (Eventuelle Restbeträge solltet ihr aber noch aufheben.)
- Für je 3 Kohlewürfel, die ein Spieler in den Vorrat zurücklegt, erhält er 1 SP. (Es spielt weder eine Rolle, welche Farbe die Würfel haben, noch wo sie liegen: ob auf Loren, dem Förderkorb, dem privaten Kohlelager oder ausstehenden Aufträgen.)

Danach gibt es Punktabzüge für **ausstehende Aufträge**:

- Für jede Auftragskarte, die ein Spieler in seinem Bereich für ausstehende Aufträge übrig hat, verliert er 1 SP. (Der Siegpunktmarker wird dafür entsprechend rückwärts gezogen.)

Schließlich gibt es noch Punktabzüge für eine eventuelle **Schiefelage** des eigenen Bergwerks:

- Das Bergwerk hat **keine** Schiefelage, wenn sich auf seiner „hellen“ und „dunklen“ Seite jeweils die gleiche Anzahl **Tunnelplättchen** (nicht Loren!) befindet. (Nur die **Gesamtanzahl** auf jeder Seite wird gezählt, **nicht** auf jeder Stollenetage.)
- Gibt es jedoch eine Differenz, verliert der Besitzer des Bergwerks für jedes Tunnelplättchen, das eine Seite gegenüber der anderen Seite zusätzlich hat, je 2 SP.

Der Spieler, der danach mit seinem Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste vorne liegt (die meisten Siegpunkte erreicht hat), gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige, der mehr Restgeld übrig hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Allgemeine Hinweise:

- Geld ist von den Spielern grundsätzlich offen zu halten.
- Der allgemeine Geldvorrat ist als unbegrenzt anzusehen. Sollte er einmal aufgebraucht sein, müsst ihr euch anderweitig behelfen (indem ihr die erhaltenen Beträge z.B. aufschreibt).
- Sollte einmal der Stapel für die Auftragskarten oder der Stapel für die Tunnelplättchen aufgebraucht sein, werden die entsprechenden Felder des Spielplans einfach nicht mehr aufgefüllt und bleiben leer. Auf die zugehörigen Arbeiterfelder können dann keine Arbeiter mehr eingesetzt werden.
- Sollten einmal - direkt nach dem Kauf eines Tunnelplättchens - nicht genügend Kohlewürfel einer Farbe im Vorrat sein, um jede Lore des Plättchens zu bestücken, darf der Spieler jede nicht regulär bestückbare Lore dieses Tunnelplättchens mit je 1 Kohlewürfel einer beliebigen Farbe bestücken. Der bereits bezahlte Preis für das Tunnelplättchen bleibt dabei unverändert.

**Beispiel:**



**Martin** hat 7 Mark übrig. + 1 SP  
 Er hat 4 Kohlewürfel übrig (1 auf einer Lore, 1 auf dem Förderkorb, 1 auf seinem privaten Kohlelager, 1 auf einem Auftrag). + 1 SP  
 Er hat 1 ausstehenden Auftrag übrig. - 1 SP  
 Er hat eine Schiefelage mit einer Differenz von 3 Tunnelplättchen (7 auf der „hellen“ Seite - 4 auf der „dunklen“ Seite). - 6 SP

### IMPRESSUM

**Autoren:** Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

**Illustration und Grafik:** Dennis Lohausen

**Spielanleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz

**Copyright:** © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg | Alle Rechte vorbehalten.

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Verlag und Autoren bedanken sich bei allen Testspielern. Ein besonderer Dank gilt Ina Kiesling, Uschi und Reinhard Kramer, Waltraud und Heinz Niederberger sowie dem Spieleclub Gerlingen.