

Kohle & Kolonie

Spielhilfe

Spielphasen

1. Bonusmarker wählen und Spielreihenfolge festlegen

Jeder Spieler wählt 1 Bonusmarker (*siehe. 5.1.1*); die Markierungsscheibe wandert auf das so frei gewordene Feld. Anschließend verschieben der Markierungsscheiben *entsprechend ihrer Position* nach oben auf die Felder 1-5 der Spielreihenfolgeanzeige.

Nicht gewählte Bonusmarker rutschen auf ihrer Anzeige, entsprechend ihrer Position, nach links.

Sofort nachdem ein Spieler einen Bonusmarker verwendet hat, legt er ihn auf das freie Feld der Auswahlleiste, das sich am weitesten links befindet.

In der kommenden Spielrunde wählt derjenige Spieler, dessen Markierungsscheibe an *letzter* Position liegt, als *erster* seinen Bonusmarker.

2. Erste Aktionsphase

Jeder Spieler führt 1 Aktion aus (Aktion durch Bonusmarker ist ggf. auch möglich), *kann* bestimmte Übertagekarten drehen (Verteuerungen für alle Spieler beachten) und kann lokale Arbeiter gegen Münzen (oder umgekehrt) tauschen.

Mögliche Aktionen

Kosten

- | | |
|-------------------------------|---|
| a) Zechenkarte kaufen | 1 oder 2, siehe Karte |
| b) Dampfmaschine kaufen | 1 oder 2 – nicht in Runde 1 möglich! |
| c) Siedlung aufstellen | 2 oder 3 |
| d) Bergingenieur einsetzen | 1 oder 2 |
| e) Kumpel einsetzen/versetzen | kostenlos |

3. Zweite Aktionsphase

Identisch

4. Extraaktionsphase

Jeder Spieler kann, in normaler Spielreihenfolge, **1** Extraaktionsmarker einsetzen. Er wählt eine der 5 obigen Aktionen. Bonusmarker, soweit zulässig, können gespielt werden.

5. Grubenunglück

Alle Zechenfelder, an denen die Spieler Kumpel als Grubenwehr eingesetzt haben, sind geschützt. Jeder Spieler kann, in normaler Spielreihenfolge, Münzen für noch nicht gesicherte Zechen zahlen, soweit nach Spielertableau erlaubt. Anschließend siehe 5.1.4

6. Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen

Es kauft mindestens 1 und maximal 3 Zechenkarten (siehe Spielplan) mit den *niedrigsten* Nummern.

7. Einnahmen durch Zechenkarten

Einnahmen auf Zechenkarten: oben rechts, im grün unterlegten Feld - 1 oder 2 Münzen. Mit Dampfmaschine plus 1 Münze

8. Spielplan-Wertung

Siegpunkte für Zechenkarten und Siedlungen auf dem *Spielplan*.

Jede Zeche in einem Grubenfeld, die einem Spieler oder dem Kohlen-Syndikat gehört, bringt 1 Siegpunkt *für alle Spieler*, die in diesem Gebiet mindestens 1 Zeche besitzen.

Jede *eigene* Siedlung erhöht die Siegpunkte eines Spielers um 1 Punkt für *jedes angrenzende Grubenfeld*, in dem er mindestens 1 Zeche besitzt.

9. Konsolidierungen (erst ab Runde 3)

Großzechenkarten der aktuellen Runde mischen, dann in Reihenfolge auswerten. Beteiligt sind alle Spieler, die im Gebiet mindestens 1 Kleinzeche besitzen und ggf. das Kohlen-Syndikat. **Ablauf:**

Besitzt ein Spieler alle Kleinzechen des Gebiets, erhält er die Großzeche ohne weiteres.

Ansonsten:

Konsolidierungswerte feststellen:

Spieler: Einkaufswerte eigener Kleinzechen plus etwaige "virtuelle" Konsolidierungspunkte aus Übertagekarte Verwaltung, Bonusmarker/Eisenbahnmarker Konsolidierungshilfe

Syndikat: Einkaufswerte seiner und aller nicht gekauften Kleinzechen

Bieten:

Kohlen-Syndikat: Bietet nie; hat es selbst den höchsten Wert, muss es überboten werden.

Spieler: In absteigender Reihenfolge der Zechenkartennummern, beginnend mit der höchsten Nummer bei dem Spieler, der nicht selbst den höchsten Konsolidierungswert hat.

Höhe: Immer mindestens 1 Münze mehr als bisher höchstes Gebot.

Höchstgebot:

Kohlen-Syndikat:

Alle Kleinzechenkarten des Gebiets kommen aus dem Spiel. Dampfmaschine auf Großzechenkarte; die Verlierer der Versteigerung erhalten je abgegebene Kleinzeche 2 SP.

Spieler:

*Er erhält die Großzeche und alle Dampfmaschinen im Gebiet, eine davon auf Großzeche, die anderen neben das Spielertableau. Er verschiebt einen Kumpel auf die Großzeche, **alle** anderen Kumpel in den Vorrat. Die Großzechenkarte legt er auf sein Tableau und er erhält die Siegpunkte dafür sofort.*

Alle Kleinzechenkarten des Gebiets kommen aus dem Spiel; die Verlierer der Versteigerung erhalten je abgegebene Kleinzeche 2 SP.

10. Wertung und Einnahmen über die Übertagekarten

Jeder Spieler bekommt für seine auf den Übertagekarten *Kokerei* und *Eisenhütte* eingesetzten Bergingenieure, Kumpel und Dampfmaschinen Münzen oder Siegpunkte.

Bei der Übertagekarte *Verladung* sind Zechenkarten und ggf. Marker mit Lorensymbol nötig.

Siegpunkte bei der Schlusswertung

Siegpunkteleiste	Übertrag
Dampfmaschinen	1 = 3, 2 = 5, 3 = 8; 4 = 12; 5 = 17; 6 = 23 Punkte
Münzen	2 Münzen = 1 Punkt
Jedes von einem Kumpel besetzte Bahnhofsfeld	1 Punkt
<i>Komplette Eisenbahnlinien, 3/4-5 Spieler: weiß: 8/12, blau: 8/10, rot: 4/4, gelb 0/4 SP</i>	
Übrige Extraaktionsmarker	je 4 Punkte