

Thomas Spitzer

# EXPEDITIONS SUR LA RUHR

1769-1890

**Transport du charbon sur la Ruhr aux XVIII<sup>ème</sup> et XIX<sup>ème</sup> siècles**  
**Un jeu pour 2 à 4 joueurs**

## Table des matières

- 1.0 Introduction
  - 2.0 Composants
  - 3.0 But du jeu
  - 4.0 Préparation de la partie
  - 5.0 Eléments de base
  - 6.0 Déroulement de la partie
  - 7.0 Fin du jeu et décompte
  - 8.0 Règles pour deux et trois joueurs
- Annexe

## 1.0 Introduction

Jusqu'à la seconde moitié du XVIII<sup>ème</sup> siècle, on doutait de pouvoir faire naviguer de larges barges chargées sur la Ruhr. Toutefois, l'attrait de cette route a provoqué que des tentatives ont été faites pour transporter le long du fleuve le charbon, matière première convoitée par la révolution industrielle naissante. Les premières barges de charbon ont atteint Kettwig au printemps 1770. Peu après, de larges

barges ont atteint le confluent avec le Rhin près de Ruhrort. Les barges vides étaient remontées en amont par des équipages de chevaux.

Et quand le transport du charbon le long de la Ruhr dans le territoire de l'Abbaye de Werden [Reichsabtei Werden] est devenu rentable, il démarra également dans le Comté de la Mark [Grafschaft Mark].

A cette époque-là, la Ruhr n'était généralement pas considérée comme navigable. De grands barrages à moulins et des digues en pierre pour la pêche traversaient le fleuve. A ces emplacements, le charbon devait être transbordé ce qui nuisait à la qualité de la cargaison. Souvent, le charbon n'arrivait qu'en poussière de charbon à Ruhrort. Jusqu'à ce que la construction de 14 écluses entre Witten et Ruhrort élimine ces problèmes.

**Remarque :** Un total de 16 écluses ont été construites jusqu'à *Herdecke*. Ni les écluses 15 et 16 ni la section du fleuve Witten-Herdecke ne figurent dans le jeu.

La Ruhr est restée une voie de transport importante pour le charbon jusqu'à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, avant que le chemin de fer ne la remplace.

## 2.0 Composants

Chaque *copie de Ruhrschiffahrt* comprend :

- \* 1 grand plateau de jeu (en plusieurs parties)
- \* 4 plateaux individuels
- \* 2 planches à découper pour les jetons progrès, pays, coûts, obstacle/demande, 30 + points de victoire (PV), 4 jetons joueur, pilote banni
- \* 4 barges (1 dans chacune des 4 couleurs de joueur)
- \* 1 pion manches
- \* 8 disques ronds (PV et options spéciales, 2 dans chacune des 4 couleurs de joueur)
- \* 14 dés charbon (8 noirs, 6 blancs)
- \* 48 cubes développement (couleur naturelle)
- \* 45 disques jaunes (Thalers)
- \* 40 entrepôts (10 dans chacune des 4 couleurs de joueur)
- \* 1 pion export
- \* 1 sac pour les jetons obstacle/demande
- \* 1 livret de règles

### 2.1 Le plateau de jeu



Le plateau de jeu en plusieurs parties montre la Ruhr de Witten à Ruhrort. Sur le fleuve se trouvent sept "cités" 12 petites industries, 15 stockages intermédiaires du charbon et le port de Ruhrort.

Les cases cités, petites industries et le port de Ruhrort sont des *cases vente*. Les cases petites industries



sont elles-mêmes réparties en forges, moulins à marteaux et usines d'armement.

Le fleuve contient également 14 obstacles que les joueurs éliminent tout au long de la partie par la construction d'écluses.

Un peu dans l'"arrière pays" de la Ruhr se trouvent les dépôts de charbon des mines locales.



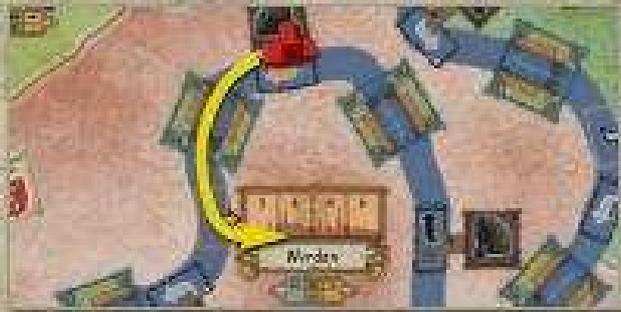
Deux cases du plateau conservent chacune deux entrepôts de chaque joueur qui deviennent disponibles après la première construction d'une écluse ou au début du transport du Comté de la Marck.



Les barges des joueurs sont chargées de charbon dans les cases stockage intermédiaire du charbon. La flèche de couleur indique ici quelle case vente peut être atteinte pendant un tour *simple*. **Remarque :** Le plateau de jeu contient trois stockages intermédiaires du charbon avec une flèche noire et un "Gouvernail". De là, un trajet n'est possible qu'avec une *option spéciale pilote*. Voir aussi 5.2.

#### Exemples :

- \* Voyage simple de 2 cases *en aval* vers la prochaine case cité.



- \* Voyage simple de 2 cases *en aval* vers la prochaine petite industrie.



- \* Transport de charbon seulement possible avec une *option spéciale pilote* (plus de 2 cases *en aval* jusqu'à la case vente).



La Ruhr traverse plusieurs dominions, les couleurs correspondent en gros aux frontières de 1800.

En haut du plateau de jeu se trouve le calendrier qui indique les manches. *Ruhrschifffahrt* se joue sur un total de 12 manches. En dessous et à gauche se trouve le secteur export pour le transport de charbon en Rhénanie, en Belgique et aux Pays-Bas puis les pistes de transport pour les dés charbon. En bas à droite du plateau de jeu se trouvent les cases option spéciale. Tout en bas se trouve la piste de score.

## 2.2 Les plateaux individuels

Chaque joueur reçoit un plateau individuel. En haut, chaque joueur place verticalement avant le début de la partie et dans n'importe quel ordre les jetons progrès *entrepôt d'Essen [Essener Lagerhäuser]*, *entrepôt de la Marck [Märkische Lagerhäuser]*, *dépôt de charbon [Kohlenlager]*, *construction d'écluse [Schleusenbau]*, *port de Ruhrort [Hafen Ruhrort]*, *Comté de la Marck [Grafschaft Mark]*, *salaire [Lohn]* et *ravitaillement [Nachschub]* (voir 6.5.2). **Attention** : Il est utile de trier ces jetons séparément après la première partie.

Pendant la partie, ces plateaux sont remplis de jetons développement et jetons progrès. Quand un joueur a rempli les conditions pour un jeton, il déplace le jeton correspondant mentionné ci-dessus sur la case correspondante. Le jeton de chaque case à fond blanc est stocké dans la réserve générale du domaine susmentionné.



En haut à droite se trouve la zone pour les dettes du joueur, en bas à gauche la piste des revenus.



## 2.3 Pièces de jeu

### 2.3.1 Pion manches et quatre jetons joueurs

Le pion manches indique la manche actuelle sur le calendrier. Chaque joueur a un jeton coloré, servant à l'identifier, qu'il place devant lui.



### 2.3.2 Disques et jetons 30 + PV

Chaque joueur dispose de deux disques de sa couleur : Le premier pour indiquer ses PV sur la piste de score, le second pour indiquer l'option spéciale qu'il a choisie. **Attention** : Si un joueur a atteint plus de 30 PV, il prend le jeton "30 + PV" de sa couleur et le place devant lui comme rappel.



### 2.3.3 Pion export

Le pion export indique sur le plateau de jeu le nombre de PV qu'un joueur reçoit en exportant du charbon en Rhénanie, aux Pays-Bas et en Belgique.



### 2.3.4 Cubes développement et pièces



12 cubes développement en couleur naturelle sont fournis à chaque joueur. En vendant des dés charbon, chaque joueur obtient toujours un cube développement. Ils indiquent en phase 5 de chaque manche sur le plateau individuel de

chaque joueur quels jetons progrès le joueur reçoit. Les disques jaunes représentent les pièces/Thalers. Chaque joueur en gagne la plupart du temps en vendant des dés charbon et les place sur la piste des revenus de son plateau individuel.

### 2.3.5 Jeton pilote banni

En cas de crue ou de niveau d'eau trop bas, le jeton *pilote banni* est placé sur les trois cases option spéciale correspondantes et les bloque, voir 6.2. Il indique que ces options ne sont pas utilisables dans la manche en cours.



### 2.3.6 Jetons obstacle/demande

14 des 20 jetons sont placés sur les 14 cases obstacles avant le début de la partie, les six autres sont placés dans le sac. Quand un joueur construit une écluse, le jeton sur la case écluse est également placé dans le sac.

Pendant la phase 2 de chaque manche, un jeton est pioché dans le sac et détermine le niveau d'eau et la demande spéciale. **Exception** : Aucun jeton n'est pioché dans le sac pendant la dernière manche (manche 12).



### 2.3.6 Jetons coût

Pendant la manche 7 (1784), le coût des options spéciales augmente de un Thaler. Cela est indiqué par les deux jetons coût.



### 2.3.8 Jetons pays

Les jetons pays sont placés au hasard au début de la partie sur les cases appropriées du plateau de jeu. Vous déterminez dans quels dominions (Rhénanie, Pays-Bas, Belgique) le charbon peut être exporté.



### 2.3.8 Jetons progrès

Les jetons progrès offrent aux joueurs de meilleures options tout au long de la partie. Certains peuvent être achetés par tous les joueurs (chaque joueur a les siens en haut de son plateau individuel au début de la partie, voir 2.2), d'autres (en blanc) ne sont pas disponibles pour tous les joueurs.



### 2.4 Dés charbon



Dans *Ruhrschifffahrt*, le transport du charbon est représenté par des dés. Le nombre représente la qualité du charbon. Les huit dés noirs transportent le

charbon à partir des dominions Essen et Berg/Broich, les six dés blancs à partir du Comté de la Marck.

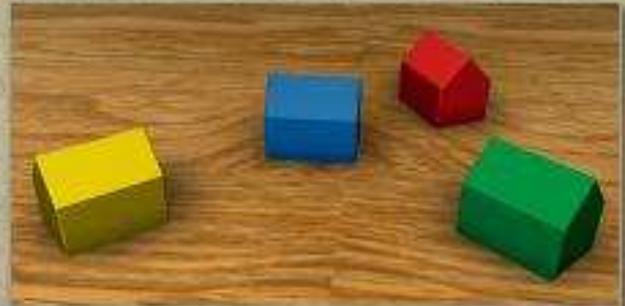
### 2.5 Barges de la Ruhr



Chaque joueur a une barge de la Ruhr de sa couleur. Elle indique sa position sur la Ruhr.

### 2.6 Entrepôts

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 10 entrepôts dans le jeu. Il ne démarre qu'avec un seul entrepôt et reçoit tous les autres au cours de la partie. Les entrepôts seront construits dans les cités, les dépôts de charbon et le port de Ruhrort mais ils servent aussi à indiquer la dette sur le propre plateau individuel du joueur.



### 2.7. Sac

Les jetons obstacle/demande seront piochés au hasard de ce sac.



### 3.0 But du jeu

En 12 manches, les joueurs vendent du charbon (dé) le long de la Ruhr en espérant faire des bénéfices. Ils peuvent acheter des jetons progrès utiles et profitables à partir de la manche 2.

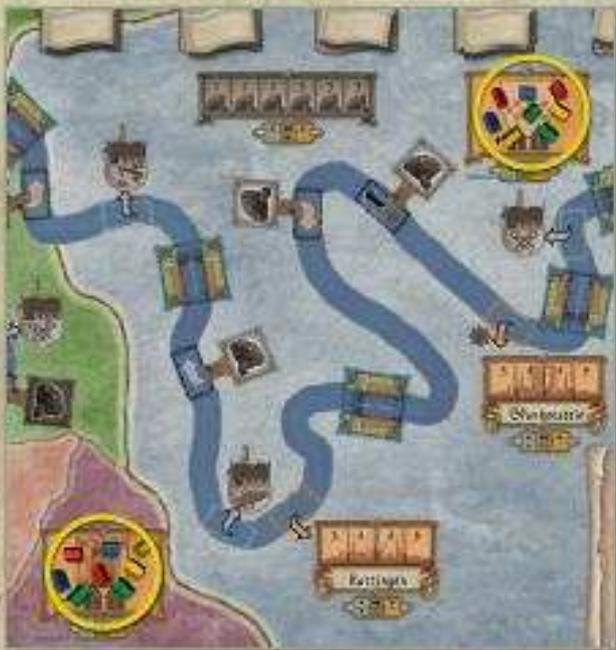
Dans les premières manches, il n'est possible de transporter et vendre que des dés charbon noirs. Ce n'est que quand un joueur détient le jeton progrès *Comté de la Marck* qu'il peut également naviguer sur la Ruhr dans le Comté de la Marck et donc vendre des dés charbon blancs. Chaque joueur gagne des PV par l'achat d'entrepôts et de dépôts de charbon et la construction d'écluses pour gagner la partie.

## 4.0 Préparation de la partie

Le plateau de jeu est placé sur la table.

Chaque joueur reçoit un plateau individuel, 1 barge de la Ruhr, 1 entrepôt, 1 jeton joueur et 1 disque dans la couleur qu'il souhaite.

Le pion manche est placé sur la case "1769" du calendrier du plateau de jeu. Les 8 jetons pays sont mélangés et placés face cachée sous le calendrier dans les cases correspondantes. Chaque joueur place son disque sur la case "0" de la piste de score. Le pion export est placé sur la case la plus à gauche du secteur export (valeur 1), sous les symboles de dés. Placez deux entrepôts de chaque joueur dans chacune des cases écluses et Comté de la Marck sur le plateau de jeu.



Placez un autre entrepôt de chaque joueur sur ou à côté des cases "1782", "1784", "1809", "1860" et "1880" du calendrier.

Chaque joueur place verticalement et dans n'importe quel ordre en haut de son plateau individuel les jetons progrès *entrepôt d'Essen*, *entrepôt de la Marck*, *dépôt de charbon*, *construction d'écluse*, *port de Ruhrort*, *Comté de la Marck*, *salair* et *ravitaillement* (voir 5.2).

Les autres jetons progrès (blancs), les jetons coût, les jetons 30 + PV, les pièces et les cubes développement des coûts sont placés à portée de main.

Les 20 jetons obstacle/demande sont mélangées face cachée, puis 14 d'entre eux sont placés sur les emplacements écluses du plateau de jeu (le côté avec la flèche blanche visible). Les six autres jetons vont dans le sac.



Un dé de valeur 3 dans la case avec une flèche des pistes de transport (chemin d'argile)

En fonction du nombre de joueurs, placez des dés charbon dans les stockages intermédiaires du charbon le long de la Ruhr. L'illustration ci-dessus montre la mise en place pour quatre joueurs. Les stockages intermédiaires du charbon du plateau de jeu sont représentés de *gauche à droite* et chacun indique la valeur appropriée du dé charbon.

La mise en place pour deux ou trois joueurs figure dans le chapitre 8.0.

## 5.0 Eléments de base

Ce chapitre explique certains éléments centraux de *Ruhrschiffahrt* et facilite la compréhension des chapitres suivants.

### 5.1 Les pistes de transport

Dans le jeu les dés charbon vendus apparaissent sur les pistes de transport (voir 6.4.).

L'approvisionnement en charbon des stockages intermédiaires du charbon situés sur le fleuve se fait par les dites pistes de transport. Les pistes de transport sont divisées en plusieurs zones, du chemin d'argile à la route pavée jusqu'au transport ferroviaire qui fournissent une alimentation accélérée du charbon au cours de la partie.

A partir de la route pavée, il y a deux colonnes, celle de gauche est utilisée pour les dés charbon noirs dans le dominion d'Essen, celle de droite pour les dés charbon blancs en provenance du Comté de la Marck.



La colonne chemin d'argile est utilisable au début de la partie. Chaque dé de charbon livré par les joueurs dans les cités, les petites industries et le port de Ruhrort est placé sur une case des pistes de transport sans changer la valeur du dé. Si la piste de transport est vide, le premier dé de charbon est placé sur la case avec une flèche. Si la case avec une flèche est occupée, le dé de charbon est placé dans la prochaine case libre au-dessus sans changer la valeur du dé. Si toutes les cases au-dessus de la flèche sont occupées, les dés de charbon se déplacent d'une case vers le bas avant qu'un autre dé de charbon soit placé sur la case supérieure.

Si un dé de charbon quitte une piste de transport en se déplaçant vers le bas, il est remplacé par l'actuel premier joueur (voir 6.1 et 6.3) sur un stockage intermédiaire du charbon vide. La valeur du dé n'est pas modifiée. Les armoiries sur la manche en cours dans le calendrier indiquent dans quel dominion les dés de charbon noirs reviennent.



Si tous les stockages intermédiaires du charbon sont occupés, le joueur peut choisir n'importe quel autre dominion (à l'exception du Comté de la Marck). Seuls les dés de charbon blancs sont toujours placés sur les stockages intermédiaires du charbon vides du Comté de la Marck.

Chaque dé de charbon qui se trouve sur une case avec une flèche peut être déplacé par chaque joueur pendant la phase 3 vers un stockage intermédiaire du charbon vide grâce aux options spéciales "Transport", "Transport et remorquage" et "Transport et pilote". La valeur du dé n'est pas modifiée. Puis, chaque autre dé de charbon se déplace (le cas échéant) d'une case vers le bas afin que la case avec une flèche soit à nouveau occupée.

Au début de la manche 4, chaque dé de charbon est déplacé sur les pistes transport du chemin d'argile vers la route pavée, au début de la manche 8 de la route pavée vers le transport ferroviaire. Chaque dé est simplement déplacé horizontalement la droite. Les

distances de transport sont raccourcies. Le charbon sortant de la piste sous la dernière case est placé conformément aux règles mentionnées ci-dessus par l'actuel premier joueur sur un stockage intermédiaire du charbon vide. **Rappel** : Aucune valeur de dé n'est modifiée.



**Remarque historique** : Les routes ou chemins allant des houillères locales vers les stockages intermédiaires du charbon le long de la Ruhr étaient appelées autrefois pistes de transport. Le sentier de charbon de Rauendahl à Hattingen fut construit en 1787 comme le premier d'une série de transport sur rail tracté par des chevaux.

## 5.2 Options spéciales

Dans chaque manche, chaque joueur peut choisir en phase 3 entre plusieurs options spéciales qui l'aideront dans le choix de la case de départ de sa barge sur la Ruhr et dans le transport et la vente de dés de charbon. Les options spéciales permettent *toujours* d'effectuer un déplacement valide. L'option spéciale choisie est indiquée par un disque.

L'option spéciale salaire ne peut être choisie que par *un* joueur par manche, chaque autre option spéciale peut être choisie par n'importe quel nombre de joueurs.

Pour chacune des options spéciales salaire et ravitaillement, le joueur doit d'abord avoir le jeton progrès approprié. Toutes les autres options spéciales sont disponibles pour les joueurs dès la manche 1. Lors de la manche 12, aucune des options spéciales salaire et ravitaillement n'est plus disponible.

En raison d'une crue ou d'un niveau d'eau trop bas, chacune des 3 options spéciales avec le symbole pilote banni peut être bloquée pendant certaines manches (voir 6.2).

Si un joueur n'a pas assez de Thalers pour payer une option spéciale payante, il peut ou doit contracter une dette pour l'utiliser et conclure un transport de charbon.

## Options spéciales

**Pilote** : Le joueur peut, en phase 4, se déplacer vers l'aval d'autant de cases qu'il le souhaite pour atteindre un point de vente. Le port de Ruhrort n'est atteignable qu'avec l'aide des pilotes. En cas de crue de la Ruhr ou d'un niveau d'eau de la Ruhr trop bas, le pilote ne peut pas être sélectionné. Coût : Aucun.

**Transport** : Le joueur prend immédiatement un dé charbon de la case avec une flèche des pistes de transport et le place sur un stockage intermédiaire du charbon vide de son choix. Coût : Aucun.

**Salaire** : 1 seul joueur par manche peut choisir le salaire. Il reçoit immédiatement deux Thalers de la réserve. Lors de la manche 12, le salaire n'est plus sélectionnable. Coût : Aucun.

**Ravitaillement** : Le joueur peut instantanément augmenter un dé charbon sur un stockage intermédiaire du charbon de son choix de deux points (jusqu'à 6). Lors de la manche 12, le ravitaillement n'est plus sélectionnable. Coût : Aucun.

**Remorquage** : Le joueur choisit immédiatement comme case de départ un stockage intermédiaire du charbon en amont ayant un dé charbon. *Cette option spéciale doit être utilisée si le joueur est allé jusqu'au port de Ruhrort lors de la manche précédente.* Coût : 1 Thaler jusqu'à la manche 6, 2 Thalers à partir de la manche 7.

**Transport et pilote** : Le joueur prend un dé charbon de la case avec une flèche des pistes de transport et le place immédiatement sur un stockage intermédiaire du charbon vide de son choix. Il peut de plus se déplacer en phase 4 vers l'aval d'autant de cases qu'il le souhaite pour atteindre un point de vente. Coût : 1 Thaler jusqu'à la manche 6, 2 Thalers à partir de la manche 7.

**Remorquage et pilote** : Le joueur choisit immédiatement comme case de départ un stockage intermédiaire du charbon en amont ayant un dé charbon. Il peut de plus se déplacer en phase 4 vers l'aval d'autant de cases qu'il le souhaite pour atteindre un point de vente. Coût : 2 Thalers jusqu'à la manche 6, 3 Thalers à partir de la manche 7.

**Remorquage et transport** : Le joueur choisit immédiatement comme case de départ un stockage intermédiaire du charbon en amont et aussi un dé charbon de la case avec une flèche des pistes de transport qu'il place immédiatement sur ce stockage intermédiaire du charbon vide. Coût : 2 Thalers jusqu'à la manche 6, 3 Thalers à partir de la manche 7.

## 5.3 Dettes



L'argent se fait rare pendant la partie. Un joueur peut se trouver en difficultés financières. Il peut ou doit contracter des dettes s'il doit payer plus de Thalers qu'il n'en a pour une action. Pour ce faire, il place un des entrepôts de son propre stock sur l'une des quatre cases dette de son plateau individuel et reçoit en échange 2 Thalers.

Un entrepôt est bloqué sur une case dette tant que le joueur ne rembourse pas sa dette en phase 6 (3 Thalers par case dette).

**Cas rare** : Si le joueur n'a aucun autre entrepôt dans son propre stock et doit faire des dettes, il prend l'entrepôt suivant du calendrier. Il perd immédiatement 2 PV (mais ne peut jamais descendre au-dessous de 0 PV).

## 6.0 Déroulement de la partie

*Ruhrschiffahrt* se joue en 12 manches. Chaque manche est divisée en 7 phases.

### 6.1 Exécution des événements historiques

### 6.2 Niveau d'eau et détermination de la demande

### 6.3 Case de départ et choix d'une option spéciale

### 6.4 Déplacement et vente de charbon

### 6.5 Réception des jetons progrès

### 6.6 Achat, mise en œuvre des entrepôts d'export et remboursement des dettes

### 6.7 Distribution des PV export & avancement du pion manche

Au début de la partie, le premier joueur est tiré au sort pendant la phase 1.

Le premier joueur actuel commence chaque phase d'une manche. Pour le reste de la partie, l'ordre du tour peut changer plusieurs fois pendant une manche ! Le premier joueur est toujours celui dont la barge est la plus *en amont*. L'ordre des autres joueurs suit l'ordre des barges vers l'aval.



**Exemple** : La barge bleue est plus en amont que la barge verte. Bleu est premier joueur.

### 6.1 Exécution des événements historiques

Les joueurs jettent un œil sur la case en cours du calendrier et exécutent l'événement historique correspondant :

**Manche 1** : Le premier joueur est tiré au hasard. *Début historique du transport de charbon organisé dans l'Abbaye impériale de Werden.*

**Manche 2** : Chaque joueur peut maintenant construire des écluses en phase 6 s'il a le jeton progrès approprié. Une écluse coûte 2 Thalers. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale d'Essen [Reichsstift Essen]. *Début de la construction de 14 écluses entre Witten et Ruhrort.*

**Manche 3** : Chaque joueur paie immédiatement 1 Thaler ou 1 PV. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale de Werden [Reichsabtei Werden]. *Création de la caisse Expéditions sur la Ruhr par le gouvernement Prussien.*

**Manche 4** : Chaque dé charbon est immédiatement déplacé du chemin d'argile vers la route pavée sur les pistes transport. Les dés charbon des pistes de transport vont dans le dominion de Berg [Herrschaft Berg]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 1<sup>er</sup> jeton pays est révélé. *Développement des voies de transport des mines de charbon vers les stockages intermédiaires du charbon le long de la Ruhr.*

**Manche 5** : En phase 6, le prix pour la construction des écluses augmente à 3 Thalers. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale d'Essen [Reichsstift Essen]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 2<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *Fin historique de la construction des écluses sur la Ruhr.*

**Manche 6** : Chaque joueur reçoit immédiatement 1 autre entrepôt et soit 1 Thaler soit 1 PV. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale de Werden [Reichsabtei Werden]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 3<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *La capacité des barges de la Ruhr est augmentée.*

**Manche 7** : Augmentation des prix des options spéciales payantes. Les jetons coût 2 et 3 Thalers sont placés sur le plateau de jeu.



Chaque joueur reçoit immédiatement

1 autre entrepôt. Les dés charbon des pistes de transport vont dans le dominion de Berg [Herrschaft Berg]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 4<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *Les coûts généraux de transport augmentent le long de la Ruhr.*

**Manche 8** : Chaque dé charbon est immédiatement déplacé de la route pavée vers le transport ferroviaire sur

les pistes de transport. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale d'Essen [Reichsstift Essen]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 5<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *Premier chemin de fer à Hattingen.*

**Manche 9** : La valeur de chaque dé charbon sur les pistes de transport augmente de 1. Chaque joueur reçoit immédiatement 1 autre entrepôt. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale de Werden [Reichsabtei Werden]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 6<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *L'utilisation de machines à vapeur pour l'extraction du charbon commence.*

**Manche 10** : Chaque joueur reçoit immédiatement 1 autre entrepôt et soit 1 Thaler soit 1 PV. Les dés charbon des pistes de transport vont dans le dominion de Berg [Herrschaft Berg]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 7<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *1860 a été le point culminant des expéditions sur la Ruhr. 892 000 tonnes de charbon ont été extraites le long de la Ruhr.*

**Manche 11** : Des dés charbon sont retirés des stockages intermédiaires du charbon du plateau de jeu.

- \* A 2 joueurs : 1 dé charbon noir est retiré. Il est sélectionné par le joueur dont la barge est la plus loin en aval.
- \* A 3 Joueurs: 1 dé charbon noir et 1 dé charbon blanc sont retirés. Le joueur dont la barge est la plus loin en aval choisit le premier dé charbon, le joueur en deuxième place choisit le second.
- \* A 4 joueurs : 2 dés charbon noir et 1 dé charbon blanc sont retirés. Le joueur dont la barge est la plus loin en aval choisit le premier dé charbon, le deuxième par le joueur en deuxième place, le troisième par le joueur en troisième place.

Chaque joueur reçoit immédiatement 1 autre entrepôt. Les dés charbon des pistes de transport vont dans l'Abbaye impériale d'Essen [Reichsstift Essen]. Pour l'export au port de Ruhrort, le 8<sup>ème</sup> jeton pays est révélé. *Premier voyage du train de la vallée de la Ruhr [Ruhrthalbahn].*

**Manche 12** : Aucun jeton obstacle/demande n'est pioché dans le sac en phase 2 ! Aucune des options spéciales salaire et ravitaillement ne peut plus être sélectionnée par aucun joueur. *Fin des expéditions sur la Ruhr.*

### 6.2 Niveau d'eau et détermination de la demande

1 jeton obstacle/demande est pioché du sac et vous exécutez l'événement correspondant (voir au dos du jeton). Le jeton est retiré de la partie et remis dans la boîte.

#### Explication des événements :

Le premier joueur actuel place immédiatement un Thaler sur chaque petite case industrielle indiquée au verso : Soit toutes les petites cases industrielles du dominion (voir les armoiries) soit tous les forges, usines

d'armement ou moulins à marteaux du plateau de jeu.



Le premier joueur place immédiatement un Thaler sur toutes les cases cité dont les armoiries se trouvent au verso.



**Attention** : Il peut y avoir au maximum deux Thalers sur *chaque* case petite industrie ou cité.



*Crue ou niveau d'eau trop bas sur la Ruhr.* Le premier joueur actuel place le jeton *pilote banni* sur les trois cases option spéciale ayant le symbole pilote. Il indique qu'aucune de ces options n'est sélectionnable pendant la manche en cours.

**Jeton avec + 1 ou -1**: Deux de ces jetons comportent un + 1 ou un -1. Cela signifie que la valeur de chaque dé charbon dans les stockages intermédiaires du charbon (pas sur la table de transport !) soit monte de 1 (maximum 6) soit baisse de 1 (pas en dessous de 1).

A partir de la deuxième manche, un jeton obstacle/demande est remis dans le sac en phase 6 pour chaque construction d'écluse, il y a donc toujours une réserve de jetons dans le sac.

**Attention** : Aucun jeton n'est pioché pendant la dernière manche !

**Cas très rare** : S'il ne reste qu'un seul jeton dans le sac après la pioche, chaque joueur doit construire une écluse dans la prochaine phase 6. Chaque joueur doit donc tout d'abord acheter une écluse avant d'effectuer les actions de son choix en phase 6 !



**Variante** : Pour être moins exposés aux incertitudes du niveau d'eau, les joueurs peuvent décider avant la partie de retirer de la partie les deux jetons avec une bordure rouge et une étoile. On ne jouera alors qu'avec un total de 18 jetons obstacle/demande.

**Remarque historique** : *Le transport de charbon sur la Ruhr était extrêmement dépendant de la météo et limité à quelques mois dans l'année. Toutefois, le transport par eau était toujours plus lucratif que le transport par terre. Quand le gouvernement Prussien a repris la gestion des expéditions le long de la Ruhr, le transport du charbon sur terre a été interdit par la loi. Des inondations ont à plusieurs reprises inondé ou détruit des stockages intermédiaires du charbon. Aucune barge ne pouvait naviguer avec un niveau d'eau trop bas mais on pouvait toujours livrer du charbon aux stockages intermédiaires du charbon.*

### 6.3 Case de départ et choix d'une option spéciale

**Remarque** : Dans la manche 1, chaque joueur choisit sa case de départ en sélectionnant un stockage intermédiaire du charbon avec un dé charbon et éventuellement une option spéciale en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque stockage intermédiaire du charbon ne peut avoir que 1 seule barge.

A partir de la manche 2, chaque joueur choisit, en commençant par le premier joueur puis dans l'ordre des barges vers l'aval, un stockage intermédiaire du charbon comme case de départ et si nécessaire une option spéciale puis déplace sa barge vers la nouvelle case. Avant d'avoir le jeton progrès *Comté de la Marck [Grafschaft Mark]*, un joueur ne peut transporter que des dés charbon noirs et sélectionner que des stockages intermédiaires du charbon dans les dominions d'Essen et dans le dominion de Broich à Mülheim. Aucun dé charbon blanc ne peut être transporté avant la cinquième manche en provenance du Comté de la Marck.

Afin d'être sur que chaque joueur puisse, à partir de la deuxième manche, atteindre un stockage intermédiaire du charbon avec un dé charbon ou obtenir un nouveau dé charbon à un stockage intermédiaire du charbon vide, chaque joueur peut ou doit choisir une option spéciale.

Un joueur doit toujours choisir une case de départ *en aval*. Pour se déplacer en amont, il doit choisir une des options spéciales *remorquage*, voir 5.2.

**Important :** Pour le bon déroulement de la partie, un dé charbon doit toujours être transporté par manche vers une case vente.

#### 6.4 Déplacement et vente de charbon

**Rappel :** En commençant par le premier joueur, dont la barge est la plus loin en amont, chaque joueur effectue ses actions !

Chaque barge glisse avec un dé charbon "chargé" vers l'aval jusqu'à une case vente. Un *trajet simple* se compose toujours de 2 case au maximum vers l'aval (un jeton obstacle/demande compte comme une case).

C'est seulement avec une des options spéciales *pilote* sélectionnées dans la phase 3 que le joueur peut glisser sa barge vers l'aval de plus de 2 cases. C'est par exemple nécessaire pour atteindre le port de Ruhrort. Si une barge traverse au moins une case obstacle, le dé charbon transporté perd un point de qualité.



Un dé charbon ne perd toujours qu'un point par transport, quel que soit le nombre de cases obstacles que la barge traverse : C'est seulement quand une écluse a été construite et que le jeton obstacle a été retiré (il est devenu jeton demande dans le sac) que le dé charbon ne souffre aucune perte de qualité lors du transport à travers cette case.

**Remarque historique :** *Aux obstacles du fleuve, le charbon était transféré dans une barge en attente derrière l'obstacle. Il arriva plusieurs fois que le charbon perde significativement en qualité et arrive finalement quasiment sous forme de poussière de charbon à Ruhrort. Les obstacles étaient principalement des déversoirs ou des petits barrages qui servaient à la pêche.*

La barge doit atteindre une case petite industrie ou cité ou la case port de Ruhrort pour vendre le dé charbon. Si plusieurs barges vendent à une cité ou une petite industrie, chaque barge qui arrive ensuite est placée plus en amont.

Le propriétaire de la barge reçoit alors un paiement pour le dé charbon vendu : Il obtient *toujours* un cube développement de couleur naturelle et pour les points restants du dé charbon plusieurs Thaler de la réserve. Le joueur met le cube développement sur la case correspondante de son plateau individuel en fonction de la couleur du dé charbon (noir ou blanc) et du lieu (petite industrie, Ruhrort, cité). Les Thalers vont sur sa piste des revenus. Le propriétaire de la barge prend également les éventuels Thalers qui se trouvent sur la case d'arrivée (source BGG).

**Exemple 1 :** *Le joueur vend un dé charbon noir avec une valeur 3 sur une case petite industrie. Il place le cube développement sur une case libre "Charbon noir vendu aux petites industries". Il place les deux Thalers sur sa piste des revenus.*

**Exemple 2 :** *Le joueur vend un dé charbon noir avec une valeur 4 à Werden (cité). Il place le cube développement sur une case libre "Charbon noir vendu à une cité". Il place les trois Thalers sur sa piste des revenus.*



Si un joueur a vendu un dé charbon dans le port de Ruhrort, il reçoit toujours 1 Thaler de plus. Le cube développement va sur une case vert-marron du plateau individuel. A chaque manche, le 1<sup>er</sup> joueur qui atteint le port de Ruhrort place sa barge sur la case 1 (la dernière position dans le port !). De plus, il déplace le pion export de 1 ou 2 cases vers la droite. Le pion export se déplace d'une case vers la droite si la valeur du dé charbon vendue est 1-3, il se déplace de 2 cases vers la droite si la valeur est 4-6.

Si un joueur a déjà tous les cubes développement dans une des zones (petite industrie, cité, Ruhrort, aussi bien pour les deux dés charbon noirs que blancs), il reçoit la valeur complète du dé charbon en Thalers. Chaque joueur peut par exemple obtenir au maximum deux cubes développement dans "Charbon blanc (Marck) vendu à une cité".

Enfin, le dé charbon vendu est placée dans la colonne correspondante de la table de transport, voir 5.1.

## 6.5 Réception des jetons progrès

Chaque joueur compare les combinaisons de ses cubes développement déjà recueillis avec les jetons progrès de son tableau individuel. En commençant par le premier joueur actuel, chaque joueur reçoit les jetons progrès des combinaisons qu'il a maintenant. Les cubes développement ne sont *jamais* rendus, chaque joueur obtient toujours de meilleurs jetons progrès pendant la partie.



**Exemple :** Pour deux cubes développement, un "Charbon noir (Essen) vendu aux petites industries" et un "Charbon noir (Essen) vendu à une cité", le joueur reçoit le jeton progrès construction d'écluse.

### 6.5.1 Plusieurs progrès dans une manche

Il est fort possible qu'un joueur reçoive à ce stade plusieurs jetons progrès.

**Attention :** Il y a moins de jetons progrès blancs que de joueurs. Si un joueur ne peut pas obtenir un jeton progrès (parce qu'il n'existe plus), il reçoit à la place un jeton blanc et recouvre le progrès qu'il n'a pas pu obtenir.

**Remarque historique :** Aves les années, les habitants de la vallée de la Ruhr ont organisé le transport du charbon de mieux en mieux.

### 6.5.2 Liste des jetons progrès

Chaque joueur peut acquérir les jetons progrès suivants, il les a déjà placés au-dessus de son plateau individuel avant le début de la partie. Chacun d'eux ne peut être utilisé qu'*une fois par manche*.



**Entrepôt Essen :** Le joueur peut construire un entrepôt dans une des cités d'Essen (Kettwig, Werden, Steele).



**Entrepôts de la Marck :** Le joueur peut construire un entrepôt dans une des cités du Comté de la Marck (Hattingen, Blankenstein, Witten).



**Dépôt de charbon :** Le joueur peut construire un entrepôt dans une case avec un dépôt de charbon.



**Construction d'écluses :** Le joueur peut construire des écluses.



**Port de Ruhrort :** Le joueur peut construire un entrepôt dans une des colonnes export du port de Ruhrort.

**Rappel :** Dans le port de Ruhrort, chaque joueur peut détenir *deux* entrepôts.



**Comté de la Marck :** Le joueur peut maintenant également transporter et vendre des dés charbon blancs du Comté de la Marck. Quand il obtient ce jeton progrès, il déplace immédiatement les deux entrepôts de la case du plateau de jeu dans sa réserve.



**Salaire :** Le joueur peut maintenant utiliser l'option spéciale salaire (voir 6.3).



**Ravitaillement :** Le joueur peut maintenant utiliser l'option spéciale ravitaillement (voir 6.3).

Les jetons progrès suivants avec un fond blanc sont dans la réserve générale. Ils sont limités et ne sont pas disponibles pour tous les joueurs. Chacun d'eux ne peut servir qu'*une fois par partie*. Après utilisation, le jeton est retourné.



**Remorqueur de charbon :** Le joueur peut augmenter la valeur de n'importe quel dé charbon sur un stockage intermédiaire du charbon (maximum 6).



**Action remorquage :** Le joueur peut effectuer gratuitement une des options spéciales remorquage, remorquage et pilote, remorquage et transport.



**Auberge :** Le joueur reçoit 3 Thaler ou 2 PV. Les dettes ne jouent aucun rôle ici !



**Entrepôt :** Un entrepôt construit dans une cité de son choix ou à Ruhrort coûte seulement 2 Thalers.  
**Remarque :** C'est uniquement avec le jeton progrès Entrepôt qu'un joueur peut construire un entrepôt à Mülheim.



**Barge de la Ruhr :** Le joueur reçoit à la fin de la partie 2 PV. Si sa barge se trouve à la fin de la partie dans le port de Ruhrort, il gagne même 4 PV.



**Maire :** Le joueur gagne un PV à la fin de la partie pour chaque Thaler dans sa piste des revenus. Cela n'est possible que si le joueur n'a aucune dette.



**Train de la vallée de la Ruhr :** Le joueur gagne 1 PV à la fin de la partie pour chaque entrepôt dans une cité (pas le port de Ruhrort).

## 6.6 Achat, mise en œuvre des entrepôts d'export et remboursement des dettes

Dans cette phase (phase 6), les joueurs peuvent effectuer des achats : Ils construisent des écluses et des entrepôts dans les cités ou les stockages intermédiaires du charbon dans l'arrière-pays. Pour ce faire, chaque joueur a besoin des jetons progrès noirs correspondants et peut utiliser chaque progrès une fois par manche.

Avec le jeton progrès écluse, un joueur peut construire une écluse par manche. Pour construire une écluse, il paye deux Thaler pendant les manches 2 à 4, puis 3 Thaler à partir de la manche 5. Le joueur retire le jeton obstacle et le place dans le sac. Pour la construction d'une écluse dans le Comté de Marck, le joueur gagne 3 PV, pour chaque autre écluse, il gagne 2 PV. Il les enregistre en déplaçant son disque sur la piste de score. **Remarque :** L'écluse Horster rapporte 2 PV. Pour la construction de sa première écluse, chaque joueur déplace immédiatement les deux entrepôts de la case du plateau de jeu dans sa réserve.



**Remarque historique :** *Exactement 14 écluses ont été construites durant une période d'environ 6 ans entre Witten et Ruhrort. Trois d'entre elles se sont ensuite révélées superflues et ont été détruites. Les écluses ont été restaurées, reconstruites et améliorées à plusieurs reprises. Une grande partie peut encore se visiter.*

Avec les jetons progrès entrepôt d'Essen, entrepôt de la Marck et dépôt de charbon, un joueur peut ériger par manche un entrepôt dans une cité ou dans un dépôt de charbon dans l'arrière-pays. Dans la cité de Mülheim, aucun entrepôt ne peut être construit avec ces jetons progrès !

Le joueur place un de ses entrepôts sur la première case libre de la cité ou du dépôt de charbon (à partir de la gauche).

Le prix de l'entrepôt est indiqué sur la case. Dans une cité, un entrepôt coûte de 3 à 5 Thalers, dans un dépôt de charbon, 2 ou 3 Thalers. Si un joueur n'a aucun autre entrepôt dans sa réserve, il ne peut temporairement construire aucun entrepôt supplémentaire.

Chaque joueur ne peut avoir qu'un entrepôt dans chaque cité.

Quand un joueur vend dans une cité un dé charbon dans les manches suivantes, chaque joueur qui y a un entrepôt obtient 1 Thaler de la réserve. Pour la construction d'un entrepôt dans une cité ou un dépôt de charbon, chaque joueur gagne 2 PV qu'il enregistre en déplaçant son disque sur la piste de score. A la fin de la partie, les entrepôts peuvent encore rapporter des PV bonus.

Avec le jeton progrès port de Ruhrort, un joueur peut construire un entrepôt dans une colonne export (de gauche à droite Belgique, Pays-Bas ou Rhénanie) du port de Ruhrort. Le premier entrepôt construit coûte 3 Thalers, le deuxième et le troisième 4 Thalers, tous les autres entrepôts 5 Thalers, peu importe à qui appartiennent les entrepôts.

Dans le port de Ruhrort, chaque joueur peut avoir deux entrepôts, ils ne peuvent jamais être placés dans la même colonne.

**Procédure :** Le joueur place son entrepôt sur la case libre la plus en haut d'une des trois colonnes du secteur export (sous les drapeaux de la Belgique, des Pays-Bas et de la Rhénanie). De plus, il peut déplacer un de ses entrepôts déjà construits pour 2 Thalers. Pour ce faire, il prend l'entrepôt d'une colonne et le déplace sur la case libre la plus en haut d'une des autres colonnes. Chaque autre entrepôt situé dans la colonne d'origine est déplacé vers le haut.



Chaque entrepôt dans le port de Ruhrort rapporte immédiatement deux PV (voir 7.0). De plus, chaque joueur peut gagner des PV pendant la phase 7 pour ses entrepôts dans le port de Ruhrort s'il peut répondre aux besoins d'export des pays voisins.

**Entrepôt à Mülheim :** Dans la cité de Mülheim, un entrepôt ne peut être construit qu'avec le jeton progrès blanc entrepôt au prix de 2 Thalers. *Comme il n'y a que trois jetons progrès blancs entrepôt, seulement trois entrepôts peuvent y être construits.*

**Remboursement de la dette :** Pendant cette phase, chaque joueur peut rembourser ses dettes. Pour remettre dans sa réserve un entrepôt se trouvant sur une case dette, il doit payer 3 Thalers à la réserve. L'entrepôt peut à nouveau être construit sur plateau de jeu dans une cité, le port de Ruhrort ou un dépôt de charbon.

**Important :** Il est possible de d'abord rembourser sa dette puis ensuite utiliser immédiatement l'entrepôt récupéré pour la construction.

## 6.7 Distribution des PV export & avancement du pion manche

A partir de la manche 4, des PV sont accordées pour l'export du charbon au port de Ruhrort. En fonction du jeton pays révélé en phase 1, chaque joueur gagne des PV pour ses entrepôts selon l'échelle export, si ses entrepôts sont dans la colonne correspondant au pays d'export (un ou deux PV). De plus, un entrepôt situé dans la position 1 de la colonne adéquate rapporte toujours 1 PV bonus, en position 2 aucun PV bonus, en position 3 -1 PV bonus.

Le pion export est déplacé sur l'échelle export d'autant de cases vers la gauche (mais jamais au-delà de la première case !) que d'entrepôts ayant participé à l'export.

**Exemple :** Dans la phase 1, le jeton pays Rhénanie a été révélé. Deux entrepôts (bleu en position 1, rouge en position 2) se trouvent dans la colonne Rhénanie. L'échelle export indique 2 PV. Ainsi bleu gagne 3 PV (deux plus le bonus) et rouge deux PV. Ensuite, le pion export est déplacé de deux cases vers la gauche (car deux entrepôts ont participé à l'export).



**Important :** Aucun charbon n'est exporté dans la dernière manche !

Le disque de chaque joueur est retiré de la case option spéciale. Si le jeton pilote banni avait été utilisé à cause d'une crue ou d'un niveau d'eau trop bas, le jeton pilote banni est replacé à côté du plateau de jeu.

Si un joueur possède à ce moment-là plus de 10 Thalers, il doit maintenant remettre les Thalers excédentaires dans la réserve. Enfin, le pion manche est avancé d'une case sur le calendrier.

## 7.0 Fin de la partie et décompte

La partie se termine à la fin de la manche 12. Le joueur avec le plus de PV gagne.

**Pendant la partie, Les PV suivants sont attribués immédiatement sur la piste de score :**

- \* Construction d'une écluse : 2 (dominion d'Essen) ou 3 (Comté de la Marck) PV
- \* Entrepôt dans une cité : 2 PV
- \* Entrepôt dans le port de Ruhrort : 2 PV plus des PV variables à l'export (phase 7, manches 4 à 11).
- \* Entrepôt dans un dépôt de charbon: 2 PV
- \* Eventuellement 1 PV pendant les manches 6 & 10 (phase 1)

**A la fin de la manche 12, les PV suivants sont attribués :**

- \* Entrepôts dans *chacune des trois* cités d'Essen (Kettwig, Werden, Steele) : 1 PV
- \* Entrepôts dans *chacune des trois cités* du Comté de la Marck (Hattingen, Blankestein, Witten) : 1 PV
- \* Entrepôts dans les trois cités d'Essen, les trois cités du Comté de la Marck et Mülheim : 3 PV.  
**Attention :** Ces 3 PV sont cumulés avec les PV des entrepôts d'Essen et du Comté de la Marck ci-dessus !
- \* Entrepôts dans chacun des 4 dépôts de charbon : 2 PV
- \* Majorité simple d'entrepôts dans un dépôt de charbon (seigneurie de Broich, Abbaye impériale de Werden, Abbaye d'Essen, Comté de la Marck) : 1 PV chacun
- \* Jeton progrès maire : 1 PV par Thaler dans la piste des revenus. Cela n'est possible que si le joueur n'a aucune dette.
- \* Jeton progrès auberge : Prendre 3 Thalers *ou* 2 PV. Les dettes du joueur ne jouent aucun rôle ici !
- \* Jeton progrès train de la vallée de la Ruhr : Chaque entrepôt du joueur dans une cité (pas le port de Ruhrort) rapporte 1 PV.
- \* Jeton progrès barge de la Ruhr : 2 PV. Si la barge du joueur est située dans le port de Ruhrort, 4 PV

**Important :** Chaque joueur doit retirer 2 PV pour chaque entrepôt sur une case dette.

## 8.0 Règles pour deux et trois joueurs

Les règles suivantes changent pour deux ou trois joueurs.

### 8.1 Deux joueurs



**Préparation de la partie :** Mettre en place deux dés charbon noirs et deux dés charbon blancs de moins.

**Jetons progrès :** Chaque jeton avec un fond blanc n'existe qu'une seule fois.

**Ecluses :** Pendant la phase 6 des manches 2 à 5, chaque joueur peut construire deux écluses pour le prix d'une. Il gagne les PV pour les deux écluses. Les deux jetons sont ensuite placés dans le sac.

### 8.1 Trois joueurs



**Préparation de la partie :** Mettre en place un dé charbon noir et un dé charbon blanc de moins.

**Jetons progrès :** Chaque jeton avec un fond blanc n'existe que deux fois.

**Ecluses :** Quand il construit sa *première* écluse, chaque joueur peut construire deux écluses pour le prix d'une. Il gagne les PV pour les deux écluses. Les deux jetons sont ensuite placés dans le sac.

## Annexe

Certains termes dans le jeu viennent de l'époque de l'exploitation minière au XVIII<sup>ème</sup> siècle ou des expéditions sur la Ruhr.

- \* **Blankenstein** : Maintenant un quartier de Hattingen et l'emplacement du château Blankenstein.
- \* **Maire [Bürgermeister]** : Etait autrefois connu comme tuteur pour les lignes sur la Ruhr et les écluses.
- \* **Comté de la Marck [Grafschaft Mark]** : Dominion Prussien, il regroupait entre autres à ce moment-là (Marck) les villes de Witten, Blankenstein et Hattingen.
- \* **Port de Ruhrort [Hafen Ruhrort]** : Principale plaque tournante pour le charbon vers l'embouchure du Rhin.
- \* **Duché de Berg / Seigneurie de Broich [Herzogtum Berg/Grafschaft Broich]** : Dominions séparés à ce moment-là appartenant aujourd'hui à la région à Mülheim.
- \* **Kettwig** : Maintenant un quartier d'Essen.
- \* **Petites industries [Kleinindustrie]** : Petites forges et moulins à marteaux (usines d'armement), qui ont, entre autres, utilisé l'énergie hydraulique de la Ruhr.
- \* **Stockage intermédiaire du charbon [Kohleniederlage]** : Un entreposage spécial sur le rivage. Là, le charbon pour le transport maritime a été stocké.
- \* **Remorqueur de charbon [Kohleschlepper]** : Un travailleur qui transporte du charbon sur les pistes de transport.
- \* **Pilote [Lotse]** : Connaissait toutes les eaux peu profondes de la Ruhr. Certaines parties des routes nécessitaient auparavant un pilote.
- \* **Abbaye impériale de Werden [Reichsabtei Werden]** : Un domaine séparé à ce moment-là, régi par l'abbé de Werden.
- \* **Abbaye d'Essen [Reichsstift Essen]** : Maintenant une région de la ville d'Essen. Emplacement de l'église *Essener Münster*.
- \* **Barge de la Ruhr [Ruhraake]** : Barge de transport spéciale avec un faible tirant (maintenant barge à fond plat).
- \* **Train de la vallée de la Ruhr [Ruhrtalbahn]** : A pris le pas à partir de 1890 sur le transport de charbon dans la vallée de la Ruhr. Cela a conduit à la fin de l'industrie du transport maritime.
- \* **Ecluses [Schleusen]** : Chambres pour lever et baisser les navires dans le lit du fleuve.
- \* **Steele** : Maintenant un quartier d'Essen.
- \* **Chemin de convoiage [Transportbahn / Schiebebahn]** : Le chemin d'accès d'une mine à un stockage intermédiaire du charbon au bord du fleuve.
- \* **Chemin de remorquage [Treidelpfad]** : Chemin au bord du fleuve pour les chevaux (chemin de halage, chemin d'argile).
- \* **Chevaux de remorquage [Treidelpferde]** : Chevaux qui remontaient les barges de la Ruhr en amont.
- \* **Werden** : Maintenant un quartier d'Essen. Emplacement du monastère de Werden. Berceau des expéditions sur la Ruhr.

**Auteur** : Thomas Spitzer

**Traduction en français** : Didier Duchon

**Edition** : Uli Blennemann, Henning Kröpke

**Graphismes** : Harald Lieske

**Mise en page** : Lin Lütke Glanemann

**Nos remerciements aux testeurs suivants** : Frank Biesgen, Joachim Cöster, Angela Dahmen, Thorsten Diekmann, Bodo Drews, Reinert Frensemeyer, Hanna Kamitz, Felix Koch, Reinhard Kuschmierz, David Maponya, Bernhard Matelin, Christoph Neumann, Stefan Neumann, Lars Pfaff, Marvin Porsche, Alexander Schramm, Matthias Schulz, Aline Spitzer, Stefan Schwarz, Dirk Terhechte, Justina Terhechte, Sylvia Terhechte et tous les testeurs de Bödefeld.

**Nos remerciements spéciaux à** : Karsten Höser, le centre de jeux Herner, le club de jeux Hippodice, le club de jeux CVJM de Gelsenkirchen et la rencontre de jeux Weseke

**Last but not least, notre grand merci à** : Michael Naujokat