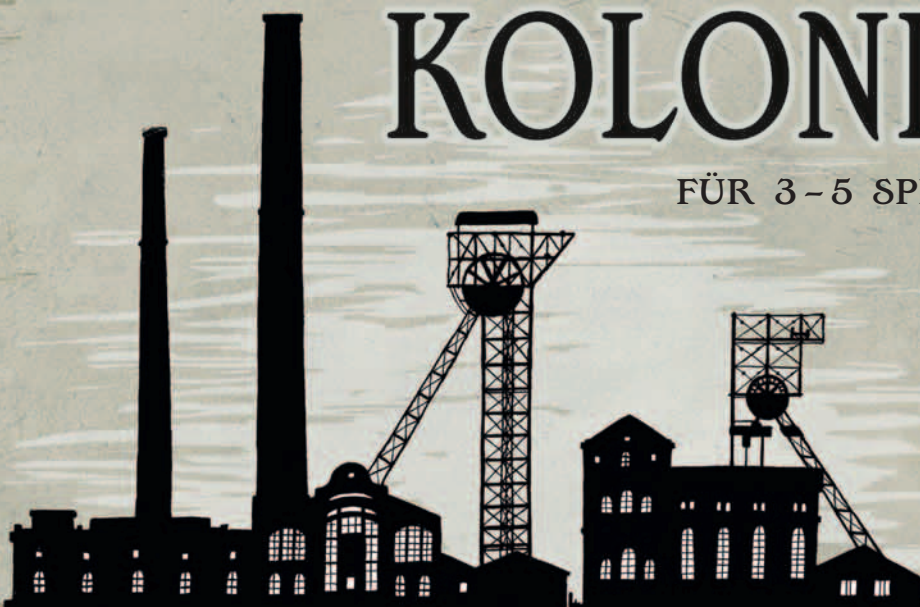


EIN SPIEL VON
THOMAS SPITZER

KOHLE & KOLONIE

FÜR 3-5 SPIELER



INHALT

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielziel
- 4.0 Spielvorbereitungen
- 5.0 Spielverlauf
- 6.0 Spielende und Wertung

1.0 EINFÜHRUNG

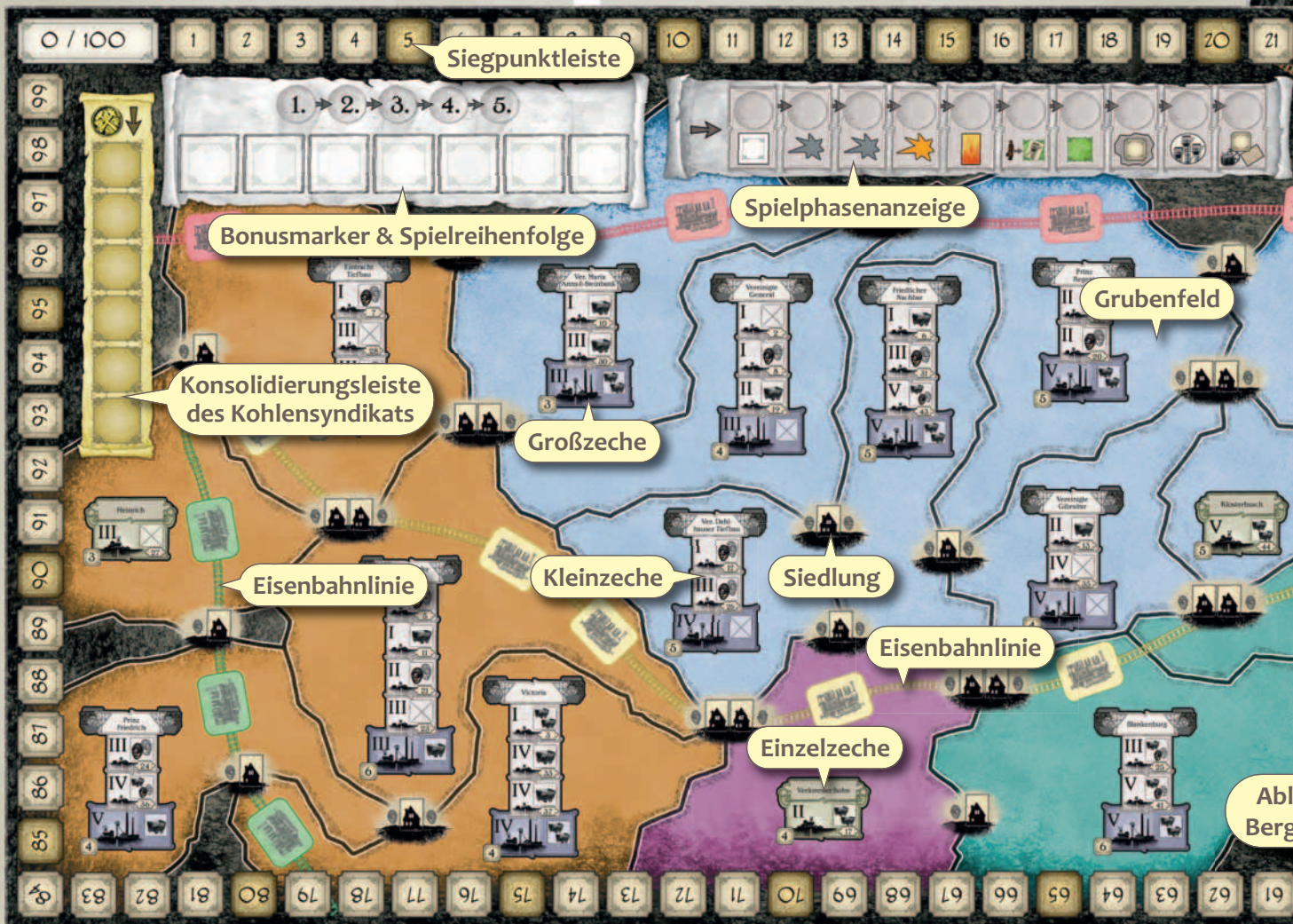
Kohle & Kolonie führt 3-5 Spieler in das südliche Ruhrgebiet zu Beginn der industriellen Revolution. Die Spieler erwerben Grubenfelder und betreiben mit Klein- und Einzelzechen Bergbau im Gebiet der heutigen Städte Essen, Hattingen, Bochum und Witten. Sie versuchen, ihre Zechen auszubauen und profitabel zu betreiben.

Selbstverständlich ist es wichtig, die nötigen Arbeitskräfte zum Betrieb der Zechen aus den umliegenden Dörfern und Bauerschaften heranzuziehen.

Im Laufe der Zeit werden die Kleinzechen zu Großzechen zusammengelegt („konsolidiert“). Hier gilt es für die Spieler, zum richtigen Zeitpunkt Geld einzusetzen, um das gesamte Grubenfeld der Großzeche zu übernehmen. Sie konkurrieren dabei nicht nur mit den anderen Spielern sondern auch mit dem Kohlen-Syndikat.

Ohne Infrastruktur kann keine Zeche betrieben werden. Deshalb legen die Spieler ihr Augenmerk auch auf die lokalen Eisenbahnnetze und bauen diese aus.

Kohle & Kolonie ist nach **Ruhrschifffahrt** das zweite Spiel der **Kohle-Trilogie** des Autors Thomas Spitzer.



2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Kohle & Kolonie**-Exemplar enthält:

- ✘ 1 Spielplan
- ✘ 5 Zechentableaus (je eins pro Spieler)
- ✘ 100 „Kumpelsteine“
(je 20 in den 5 Spielerfarben)
- ✘ 25 Siedlungen (je 5 in den 5 Spielerfarben)
- ✘ 15 Bergingenieure
(je 3 in den 5 Spielerfarben)
- ✘ 15 Grubenunglückssteine
(je 3 in den 5 Spielerfarben)
- ✘ 3 neutrale Grubenunglückssteine (schwarz)
- ✘ 1 Grubenunglücksstein „Niete“ (natur)
- ✘ 15 Markierungsscheiben
(je 3 in den 5 Spielerfarben)
- ✘ 20 Dampfmaschinen

- ✘ 1 Spielphasenstein
- ✘ 45 Münzen
(35x Wert 1, 10x Wert 5)
- ✘ 40 lokale Arbeiter
- ✘ 15 Extraaktionsmarker
- ✘ 19 Eisenbahnmarker
- ✘ 7 Bonusmarker
- ✘ 5 Unglücksmarker
- ✘ 15 Verteuerungsmarker
- ✘ 40 Kleinzechen-Karten
- ✘ 5 Einzelzechen-Karten
- ✘ 15 Großzechen-Karten
- ✘ 25 Übertagekarten (je 5 pro Spieler)
- ✘ 1 Beutel
- ✘ 2 Regelhefte (deutsch und englisch)

2.1 Der Spielplan

Der **Kohle & Kolonie**-Spielplan zeigt Teile von Essen (orange unterlegt), Bochum (blau unterlegt), Hattingen (lila unterlegt) und Witten (grün unterlegt). Er ist in einzelne, namentlich benannte Grubenfelder unterteilt, die ein oder mehrere Zechenfelder aufweisen. Zechenfelder sind entweder Kleinzechen, Einzelzechen oder Großzechen.

Kleinzechenfelder weisen zwei Ziffern auf – die kleine rechts unten nummeriert lediglich alle Kleinzechen durch, die große, römische Ziffer zeigt an, in welcher Epoche die Zeche gegründet wird („ins Spiel tritt“). Großzechenfelder weisen ein größeres Rechteck auf. Die römische Ziffer links zeigt an, wann die Großzeche konsolidiert wird („ins Spiel tritt“). Die Ziffer unten links gibt die Siegpunkte an, die der Besitzer sofort nach der Konsolidierung erhält.

Der Spielplan enthält zudem 5 Grubenfelder mit Einzelzechen. Ihre Darstellung auf dem Spielplan ist etwas kleiner als die der Großzechenfelder. Auch sie sind unten rechts durchnummeriert. Die römische Ziffer links zeigt an, wann sie ins Spiel treten. Darunter sind die Siegpunkte, die der Besitzer sofort nach dem Kauf der Zechenkarte erhält.

An den Grenzen der Grubenfelder befinden sich „Dörfer“. Hier können die Spieler Siedlun-



gen errichten und Arbeitskräfte gewinnen, die auf den Zechen arbeiten.

Vier Eisenbahnlinien (rot, braun, gelb, grün) laufen über den Spielplan.

Links oben ist die Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats mit 1er-Münzen. Rechts daneben liegt die Leiste mit den zur Verfügung stehenden Bonusmarkern und der sich daraus ergebenden Spielreihenfolge.

Oben in der Mitte befindet sich der Spielphasenanzeiger.

Alle Grubenunglückssteine werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Ganz unten rechts befindet sich die Spielrundenanzeige mit den fünf Spielrunden. In jedem Feld liegt ein Grubenunglücksmarker, der in der entsprechenden Spielphase umgedreht und dann „ausgelöst“ wird. Darüber befindet sich die Zechenkaufanzeige. Sie zeigt an, wie viele Zechen das Kohlen-Syndikat pro Spielrunde erwirbt.

Wird beim Grubenunglück das Ereignis *Bergschäden* ausgelöst, wird der Grubenunglücksstein zur Erinnerung im entsprechenden Feld abgelegt.

Um den Spielplan herum läuft die Siegpunkt-leiste.

2.2 Das Spielmaterial

Jeder Spieler besitzt in seiner Farbe folgendes Material:

- ✘ 20 Kumpel
- ✘ 5 Siedlungen
- ✘ 3 Bergingenieure
- ✘ 3 Grubenunglückssteine
- ✘ 3 Markierungssteine (alles aus Holz)



Die Spielerfarben sind orange, blau, rot, gelb, grün



Zusätzlich bekommt er (nicht in Spielerfarbe):

- ✘ 1 Spielertableau
- ✘ 5 Übertagekarten
- ✘ 3 Verteuerungsmarker (je 1 Bergingenieur, Siedlungsbau und Dampfmaschine)
- ✘ 4 Münzen.



KOHLE & KOLONIE



Auf dem Tableau legt der Spieler seine erworbenen Zechen ab, platziert seine Siedlungen und Bergingenieure und kann später auf den Feldern 0-14 seinen Wert bei Zechenkonsolidierungen eintragen. Außerdem zeigt das Tableau die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten und die dazugehörigen Kosten. Die Verteuerungsmarker legt der Spieler mit der Vorderseite nach oben auf die entsprechenden Felder dieser Übersicht.

Bei Zuteilung von lokalen Arbeitern, eigenen Kumpeln, Bergingenieuren und/oder Geld, ermöglichen sie es dem Spieler, seine Unternehmung profitabler und effizienter zu führen. **Hinweis:** Die Kumpel der Spieler agieren im Spiel in verschiedenen Arbeitsbereichen, unter anderem in der Zeche, in der Verwaltung und bei der Eisenbahn. Im Folgenden verwenden wir den im Bergbau relevanten Begriff *Kumpel* für sie.



Hinweis: Im Laufe des Spiels können sich die Kosten für bestimmte Aktionen erhöhen – dann werden die Marker gedreht, siehe 5.2.



Die 5 Übertagekarten liegen neben dem Tableau. Die vier doppelseitigen Karten liegen auf der Vorderseite.

2.3 „Neutrale“ Holzspielsteine



Kohle & Kolonie enthält folgende neutrale Holzspielsteine:

- ✘ 20 Dampfmaschinen
- ✘ 40 lokale Arbeiter
- ✘ 3 Grubenunglückssteine und 1 Niete
- ✘ 1 Spielphasenstein

Anmerkung: Die lokalen Arbeiter sind zunächst eigentlich die dort lebenden Bauern.

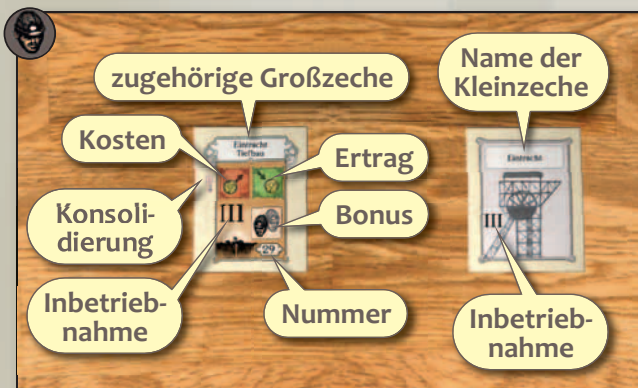
2.4 Die Zechenkarten

Im Spiel befinden sich insgesamt 60 Zechenkarten – 40 Kleinzechen, 15 Großzechen und 5 Einzelzechen.

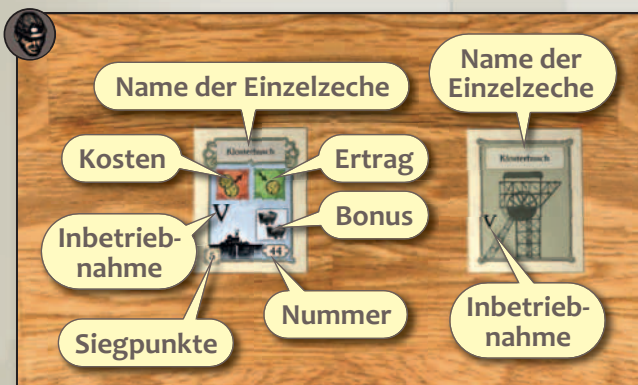
Die Hintergrundfarbe zeigt an, zu welchem Bereich (Essen, Bochum, Hattingen, Witten) sie gehören.

Kleinzechen zeigen an, zu welcher Großzeche sie gehören werden, wie hoch die Kosten ihrer Inbetriebnahme sind, in welcher Runde sie ins Spiel treten, in welche Runde sie „konsolidiert“ werden, einen etwaigen Bonus (zusätzlicher Kumpel oder Lore), den Ertrag, den die Zeche pro Runde erwirtschaftet und die Nummer der Zechenkarte.

Auf der Rückseite befinden sich der Name der Kleinzeche und nochmals die Spielrunde, wann die Zeche ins Spiel tritt.

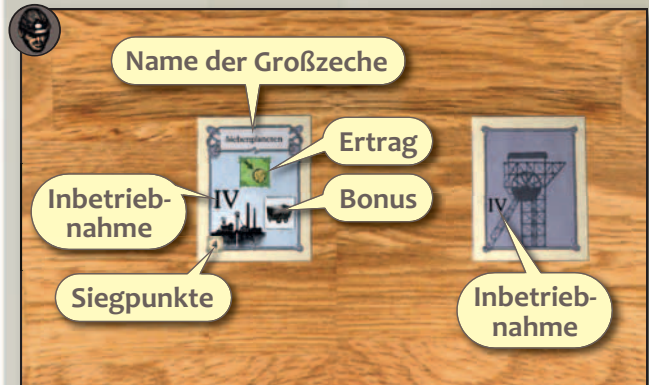


Einzelzechen sind ähnlich aufgebaut, gehören jedoch niemals zu einer Großzeche. Sie zeigen zudem die Siegpunkte an, die der Besitzer sofort nach dem Kauf einmalig erhält.



Großzechen treten durch Konsolidierungen ins Spiel und haben deshalb keine Kosten für ihre Inbetriebnahme aufgedruckt. Wie Einzelzechen

zeigen sie die Siegpunkte an, die der Besitzer sofort einmalig bekommt. Auf der Rückseite befindet sich der Name nicht noch einmal, lediglich die Spielrunde der Konsolidierung.



2.5 Marker

Kohle & Kolonie enthält folgende Pappmarker.

2.5.1 Eisenbahnmarker

Die Eisenbahnmarker liegen verdeckt auf den Bahnhofsfeldern des Spielplans. Sie geben den Spielern Vorteile, wenn diese Kumpel zu den Bahnhöfen schicken, siehe 5.3. Im 3-Personen-Spiel werden nicht alle Marker verwendet, siehe 7.0.



2.5.2 Bonusmarker

Jeder Spieler wählt zu Rundenbeginn einen der 7 Bonusmarker, der ihm ganz bestimmte Vorteile verschafft. Die Position des Bonusmarkers bestimmt zudem die Reihenfolge der Spieler in der Runde, siehe 5.1.

KOHLE & KOLONIE



2.5.3 Extraaktionsmarker

Bestimmte Aktionen und Fortschritte im Spiel ermöglichen den Spielern das Ausführen einer zusätzlichen (dritten) Aktion, siehe 5.4.



2.5.4 Unglücksmarker

Die Unglücksmarker werden vor Spielbeginn verdeckt gemischt und dann, mit der Rückseite nach oben, auf die fünf Felder der Gruben- unglücksleiste gelegt.



2.5.5 Verteuerungsmarker

Im Laufe des Spiels können sich die Kosten für Dampfmaschinen, Siedlungen und Bergingenieure erhöhen. Dann drehen alle Spieler den



entsprechenden Marker zur Erinnerung auf die Rückseite.

2.5.6 Münzen (Geld)

Die Spieler begleichen anfallende Kosten mit Münzen. **Kohle & Kolonie** enthält 35 Münzen mit Wert „1“ und 10 Münzen mit Wert „5“.



2.6 Beutel

Aus dem blickdichten Beutel werden bei der Ermittlung des Grubenunglücks nacheinander drei Grubenunglückssteine gezogen.



3.0 SPIELZIEL

In 5 Spielrunden erwerben und betreiben die Spieler Zechen im südlichen Ruhrgebiet. Ab der dritten Runde werden die Kleinzechen nach und nach „konsolidiert“ (zusammengefasst). Hier müssen die Spieler zusehen, die Grubenfelder der jeweiligen Großzeche zu übernehmen.

Zum Betrieb von Klein- und Einzelzechen ziehen die Spieler die nötigen Arbeitskräfte aus den umliegenden Dörfern und Bauerschaften heran. Der Erwerb von Einzel- sowie Großzechen, der Bau von Siedlungen sowie der Ausbau bestimmter Übertagekarten bringt den Spielern einmalig Siegpunkte. Während des Spiels können sie weitere Siegpunkte erhalten, indem sie bestimmte Übertagekarten wiederholt nutzen.

Ebenso erhalten sie am Spielende Siegpunkte u.a. für den Ausbau des lokalen Eisenbahnnetzes und den Besitz von Dampfmaschinen.

4.0 SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Spieler erhält ein Spielertableau, 20 Kumpel, 5 Siedlungen, 3 Bergingenieure, 3 Grubenunglückssteine, 3 Markierungssteine, 3 Verteuerungsmarker, 5 Übertagekarten und 4 Münzen Startkapital.

Die 3 Bergingenieure und die 5 Siedlungen werden auf ihre Felder auf dem Tableau platziert. Einer der Markierungssteine wird auf das Feld „0“ der Konsolidierungsleiste und die 3 Verteuerungsmarker jeweils mit der Vorderseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Tableaus gelegt.

Die Kumpel und das Startkapital legt der Spieler oberhalb oder neben seinem Tableau ab.



Ebenso verteilt er neben seinem Tableau seine 5 Übertagekarten auf folgenden Seiten:



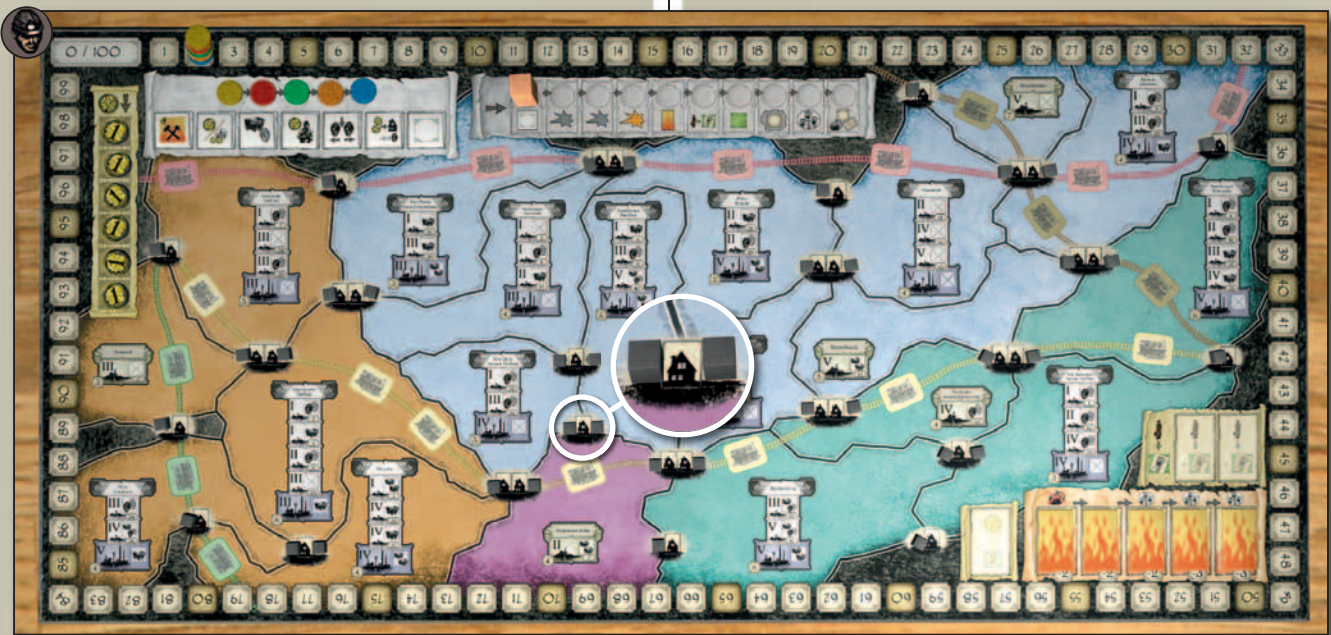
Der zweite Markierungsstein jedes Spielers wird auf dem Spielplan in den Bereich der Spielreihenfolgenanzeige und der dritte auf das Feld 2 der Siegpunkteleiste gelegt (jeder Spieler beginnt also mit 2 Siegpunkten). Die 3 Grubenunglückssteine jedes Spielers werden auf den Stoffbeutel neben den Spielplan bereitgelegt. Hierhin kommen auch die 3 neutralen Grubenunglückssteine (schwarz) und die eine Niete (naturfarben).

Die Münzen werden nach Wert sortiert und in Reichweite bereitgelegt.

Die Spieler mischen nun verdeckt die 19 Eisenbahnmarker und legen sie dann einzeln und verdeckt auf die Bahnhofsfelder des Spielplans.

Anschließend bestücken sie die Dörfer mit lokalen Arbeitern. Dabei erhält jedes Dorf, je nach Spielplanaufdruck, 1 oder 2 Arbeiter. Der Spielphasenstein wird auf das linke Feld der Spielphasenanzeige gelegt („Bonusmarker auswählen“).

KOHLE & KOLONIE



Einer der Spieler mischt verdeckt die 5 Unglücksmarker und legt sie dann einzeln, mit der Vorderseite nach oben, auf die 5 Felder der Spielrundenanzeige. Auf die Felder 1 bis 6 der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats wird je 1 Münze gelegt.

Die Zechenkarten werden nach Kleinzechen, Einzelzechen sowie Großzechen getrennt. Anschließend werden alle Klein- und Einzelzechen sowie alle Großzechen nach Spielrunden sortiert und gestapelt. Kleinzechen und Einzelzechen mit dem Aufdruck „I“ werden neben dem Spielplan ausgelegt.

Die Bonusmarker werden auf die entsprechenden Felder verteilt, und zwar genau wie hier in der Abbildung gezeigt:



Achtung: Im 3-Personen-Spiel ist der Aufbau leicht verändert, siehe 7.0

5.0 SPIELABLAUF

Kohle & Kolonie wird über fünf Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde besteht aus folgenden zehn Phasen (nicht alle Phasen werden in jeder Runde gespielt):

1. Bonusmarker wählen und Spielreihenfolge festlegen
2. Erste Aktionsphase
3. Zweite Aktionsphase
4. Extraaktionsphase
5. Grubenunglück
6. Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen
7. Einnahmen durch Zechenkarten
8. Spielplan-Wertung
9. Konsolidierungen (erst ab Runde 3)
10. Wertung und Einnahmen über die Übertagekarten

5.1 Bonusmarker wählen und Spielreihenfolge festlegen

Die 7 Bonusmarker liegen zu Spielbeginn in der links gezeigten Reihenfolge auf den Auswahlfeldern.

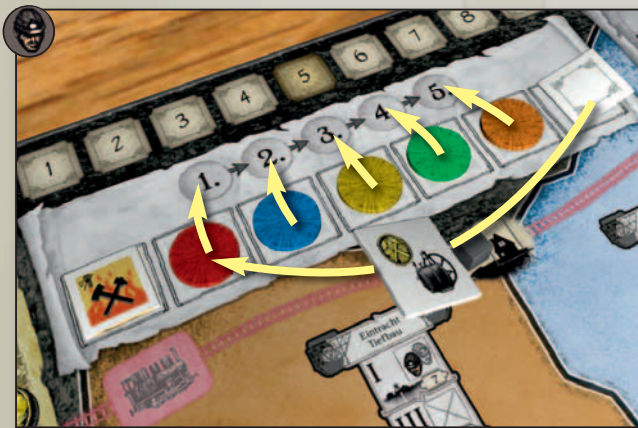
Achtung: Der Marker *Dampfmaschine* im Feld ganz rechts kann in der ersten Spielrunde

nicht gewählt werden. Deshalb ist er gewendet. Ab Runde 2 steht er „normal“ zur Verfügung.

In der ersten Runde ermitteln die Spieler zufällig, wer beginnt. Dieser Spieler wählt einen Bonusmarker, legt ihn vor sich auf dem Tisch ab und setzt seine Markierungsscheibe auf das so frei gewordene Feld. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler, bis jeder einen Bonusmarker genommen hat.

Anschließend verschieben die Spieler ihre 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 in einer der folgenden Phasen 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 für die Runde. Die anderen Spieler folgen in absteigender Reihenfolge der Markierungsscheiben.

5.1.1 Die Bonusmarker

Die Bonusmarker bieten zusätzliche Optionen und haben folgende Bedeutung:

2 Kumpel einsetzen & 2 versetzen: Der Einsatz



des Bonusmarkers ist *kostenlos*. Er kann in einer der beiden regulären Aktionsphasen oder der Extraaktionsphase verwendet werden. Der

Spieler darf bis zu 2 Kumpel aus seinem Vorrat einsetzen und 2 eingesetzte Kumpel versetzen. Es gelten die normalen Regeln des Einsetzens und Versetzens, siehe 5.1.2.

1 Bergingenieur einsetzen: Der Einsatz des Bonus-



markers kostet *immer* 1 Münze. Er kann in einer der beiden regulären Aktionsphasen oder in der Extraaktionsphase verwendet werden. Der Spieler

darf 1 Bergingenieur auf eines der mit dem Bergingenieursymbol gekennzeichneten Felder der Übertagekarte einsetzen. Es gelten die normalen Regeln des Einsetzens, siehe 5.1.2.



KOHLE & KOLONIE

Dampfmaschine kaufen: Der Einsatz des Bonusmarkers kostet immer 1 Münze. Er kann in einer der beiden regulären Aktionsphasen oder in der Extraaktionsphase verwendet werden. Der Spieler darf 1 Dampfmaschine auf eine beliebige eigene Zechenkarte oder auf das mit dem Dampfmaschinensymbol gekennzeichnete Feld der Rückseite der Übertagekarte *Kokerei* (die *Kokerei & Brikettfabrik*) einsetzen. Es gelten die normalen Regeln des Einsetzens, siehe 5.1.2.



Grubenwehr: Der Einsatz des Bonusmarkers ist *kostenlos*. Er wird in Phase 5 verwendet. Die Grubenwehr sichert 2 beliebige Zechen des Spielers. Der Spieler muss für diese beiden Zechen in dieser Runde beim Grubenunglück weder Kumpel noch Geld einsetzen, siehe 5.1.4.



Konsolidierungshilfe: Der Einsatz des Bonusmarkers ist *kostenlos*. Der Spieler kann zwischen 2 Möglichkeiten wählen. In Phase 9 kann er während einer beliebigen Konsolidierung, an der er beteiligt ist, seinen Konsolidierungswert um 2 erhöhen, siehe 5.1.8.



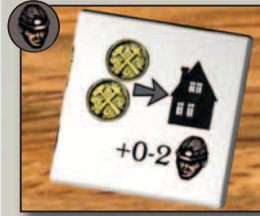
Alternativ kann der Spieler in einer seiner beiden regulären Aktionsphasen oder in der Extraaktionsphase 1 Münze aus dem Vorrat nehmen – so kann er den Marker auch in den ersten beiden Runden (ohne Konsolidierungen) verwenden.

Lore: Der Einsatz des Bonusmarkers ist *kostenlos*. Er wird in Phase 10 verwendet. Der Spieler besitzt bei der Wertung der Übertagekarten 1 zusätzliche Lore und muss die bei dieser



Wertung nötigen Kosten von einem lokalen Arbeiter nicht bezahlen, siehe 5.1.9.

Siedlungsbau: Der Einsatz des Bonusmarkers kostet immer 2 Münzen. Er kann in einer der beiden Aktionsphasen oder in der Extraaktionsphase verwendet werden. Der Spieler darf 1 Siedlung auf den Spielplan stellen plus 0-2 Kumpel (nach Wahl). Es gelten die normalen Regeln, siehe 5.1.2.



5.1.2 Die Aktionsphasen

Kohle & Kolonie hat zwei identische Aktionsphasen, die nacheinander in Spielreihenfolge ausgeführt werden. In jeder Aktionsphase darf ein Spieler *eine* Aktion seiner Wahl ausführen. Zusätzlich kann er in einer der beiden Aktionsphasen die Aktion seines Bonusmarkers ausführen (wenn es dieser erlaubt, siehe 5.1.1), bestimmte Übertagekarten drehen und lokale Arbeiter gegen Geld tauschen.

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- a) Zechenkarte kaufen
- b) Dampfmaschine kaufen
-ist in Runde 1 nicht möglich!
- c) Siedlung aufstellen
- d) Bergingenieur einsetzen
- e) Kumpel einsetzen/versetzen

Die Aktionen im Einzelnen:

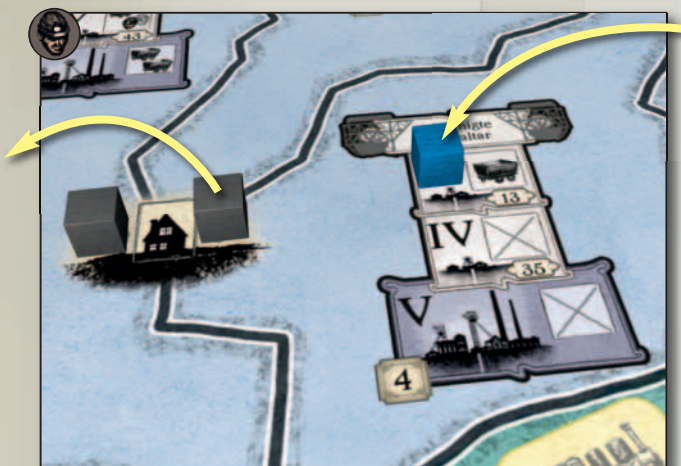
- a) Zechenkarte kaufen

Der Spieler kann *eine* der ausliegenden Klein- oder Einzelzechen-Karten kaufen. Dazu muss er folgende Voraussetzungen erfüllen:

- ⊗ Es befindet sich mindestens ein freier Zechenplatz auf dem eigenen Tableau.
- ⊗ Mindestens 1 lokaler Arbeiter befindet sich in einem angrenzenden Dorf des Grubenfelds auf dem Spielplan oder 1 eigenen Kumpel an einer angrenzenden eigenen Siedlung.
- ⊗ Er muss die Kosten zum Erwerb der Zechenkarte begleichen können. Kleinzechen kosten entweder 1 oder 2 Münzen.



Kann der Spieler die Voraussetzungen erfüllen, bezahlt er die Kosten an die „Bank“. Anschließend nimmt er 1 lokalen Arbeiter aus einem an das Grubenfeld angrenzenden Dorf und setzt 1 eigenen Kumpel aus seinem Vorrat auf das neu erworbene Zechenfeld auf dem Spielplan, um seinen Besitz anzuzeigen. Der entfernte lokale Arbeiter wird neben dem Tableau des Spielers abgelegt. Gibt es keinen lokalen Arbeiter mehr neben dem Grubenfeld, muss der Spieler 1 eigenen Kumpel aus einer an das Grubenfeld angrenzenden eigenen Siedlung auf das neu erworbene Zechenfeld versetzen, um seinen Besitz anzuzeigen.



Befindet sich auf der erworbenen Zechenkarte das Symbol 2. Kumpel darf der Spieler aus einem an das Grubenfeld angrenzenden Dorf 1 weiteren lokalen Arbeiter entfernen und neben seinem Spielertableau ablegen (sofern sich noch ein



lokaler Arbeiter angrenzend zum Grubenfeld befindet!). Für diesen 2. lokalen Arbeiter darf ein weiterer eigener Kumpel auf das eigene Tableau oder einen regelkonformen Platz auf eine der eigenen Übertagekarten gestellt werden; siehe e) Kumpel einsetzen/versetzen. Die erworbene Zechenkarte legt der Spieler auf einen freien Platz auf seinem Tableau. Dabei muss er immer den Pfeilen folgen; also links oben beginnen. Weitere Zechenkarten werden benachbart zu bereits vorhandenen angelegt (siehe die Pfeile). Der Spieler hat zwei Reihen zur Auswahl.



Der Spieler darf seine zweite Zechenkarte auf eines dieser beiden Felder legen.



Die Siegpunkte für Einzelzechen werden sofort einmalig beim Kauf vergeben und auf der Siegpunkteleiste abgetragen.

b) Dampfmaschine kaufen

Der Spieler kauft eine Dampfmaschine und zahlt die Kosten an die „Bank“. Eine Dampfmaschine kostet zunächst 1 Münze. Sobald der erste Spieler seine Übertagekarte Eisenhütte gedreht hat, kosten alle Dampfmaschinen 2 Münzen, siehe Zusatzaktion Übertagekarte drehen. Der Spieler nimmt eine Dampfmaschine aus dem Vorrat und stellt sie auf eine beliebige eigene Zechenkarte auf seinem Tableau, die noch keine Dampfmaschine aufweist (dies bedeutet: immer nur 1 Dampfmaschine pro Zechenkarte).

KOHLE & KOLONIE

Achtung: Später kann eine Dampfmaschine auch auf die Rückseite der Übertagekarte *Kokerei* (die *Kokerei & Brikettfabrik*) gestellt werden. Eine Dampfmaschine erhöht die Einnahmen der Zeche in Phase 6 um 1 Münze und wird bei einer Konsolidierung ggf. auf eine Großzechenkarte versetzt (auch bei einer Großzeche gilt – nur 1 Dampfmaschine pro Zeche).

Jede Dampfmaschine erhöht die Siegpunkte bei der Schlusswertung – siehe 6.0.

Achtung: Dampfmaschinen können erst ab Runde 2 erworben werden. Wenn sich keine Dampfmaschine mehr im Vorrat befindet, kann auch keine mehr von den Spielern erworben werden.

Die mit dem Bonusmarker erworbene Dampfmaschine kostet immer 1 Münze.



c) Siedlung aufstellen

Der Spieler darf eine Siedlung auf dem Spielplan aufstellen und zahlt die Kosten an die „Bank“. Eine Siedlung kostet zunächst 2 Münzen. Sobald der *erste Spieler* seine Übertagekarte *Belegschaft* gedreht hat, kosten alle Siedlungen je 3 Münzen, siehe *Zusatzaktion Übertagekarte drehen*.

Der Spieler muss die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- ⊗ Ein Dorf auf dem Spielplan besitzt keinen lokalen Arbeiter mehr.
- ⊗ Der Spieler bezahlt die Kosten an die „Bank“.

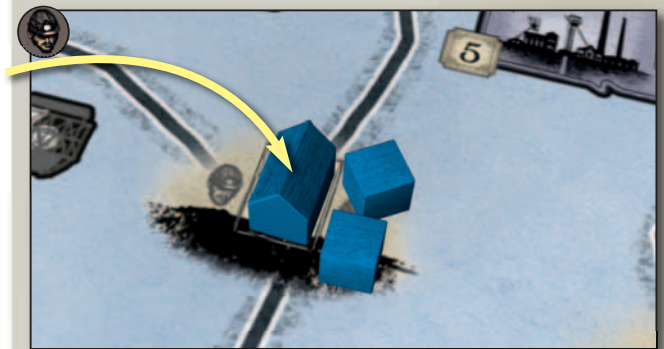
Er muss die folgenden Beschränkungen beachten:

- ⊗ In einem Dorf mit 2 Siedlungsplätzen darf ein Spieler *nur einen* der beiden Plätze besetzen.

⊗ Einmal aufgestellte Siedlungen können nicht mehr versetzt werden.

⊗ An Siedlungen können zu keinem Zeitpunkt mehr als 2 eigene Kumpel stehen.

Der Spieler nimmt eine Siedlung von seinem Tableau (immer von links nehmen!) und stellt sie auf ein Dorf. Zusätzlich darf er sofort 0 - 2 Kumpel (nach Wahl) aus seinem Vorrat zur Siedlung stellen.

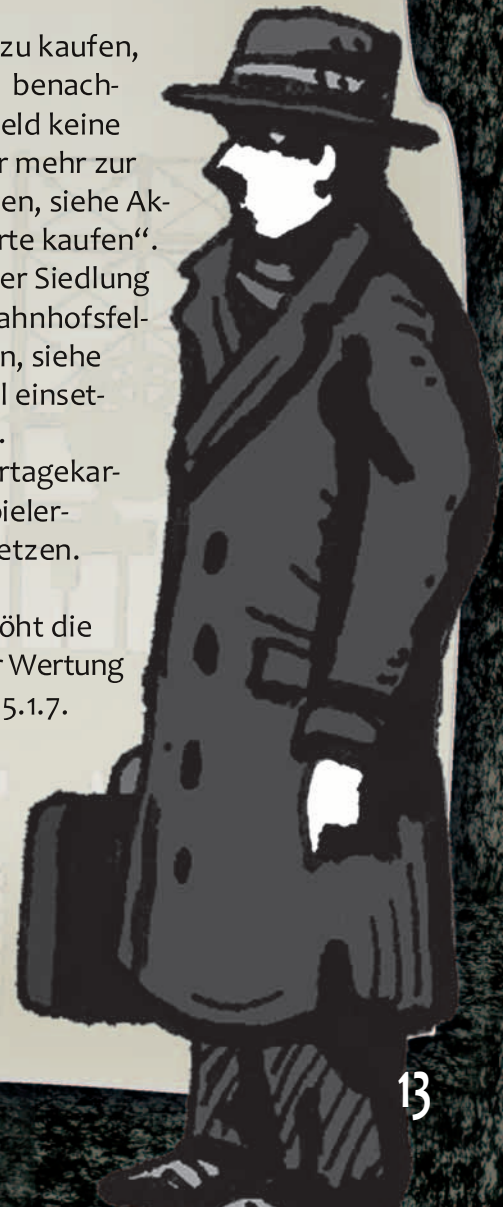


Der Spieler benötigt diese Kumpel aus drei Gründen:

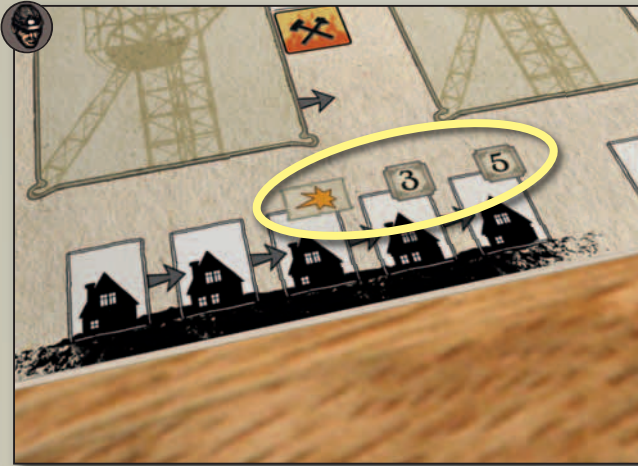
- ⊗ Um eine Zeche zu kaufen, wenn an einem benachbarten Grubenfeld keine lokalen Arbeiter mehr zur Verfügung stehen, siehe Aktion „Zechenkarte kaufen“.
- ⊗ Um sie auf an der Siedlung angrenzende Bahnhofsfelder zu versetzen, siehe Aktion „Kumpel einsetzen/versetzen“.
- ⊗ Um sie auf Übertagekarten oder das Spielertableau zu versetzen.

Jede Siedlung erhöht die Siegpunkte bei der Wertung in Phase 8 – siehe 5.1.7.

Der Bau der dritten Siedlung bringt einem Spieler sofort einen Extraaktionsmarker - siehe 5.1.3, der



Bau der vierten und fünften Siedlung jeweils sofort einmalig 3 und 5 Siegpunkte.



Die mit dem Bonusmarker erworbene Siedlung kostet immer 2 Münzen.

d) Bergingenieur einsetzen

Der Spieler nimmt sich einen eigenen Bergingenieur vom Tableau, setzt ihn auf ein noch unbesetztes entsprechendes Feld seiner Übertagekarten und zahlt die Kosten an die „Bank“. Ein Bergingenieur kostet zunächst 1 Münze. Sobald der *erste Spieler* seine Übertagekarte *Kokerei* auf die Rückseite gedreht hat, kostet das Einsetzen aller Bergingenieure je 2 Münzen, siehe *Zusatzaktion Übertagekarte drehen*.

Der dritte Bergingenieur bringt einem Spieler sofort einen Extraaktionsmarker - siehe 5.1.3. Bereits eingesetzte Bergingenieure können nur versetzt werden, wenn der Spieler seine Übertagekarte *Belegschaft* bereits gedreht hat.

Mit dem Bonusmarker kostet das Einsetzen eines Bergingenieurs immer 1 Münze.

e) Kumpel einsetzen/versetzen

Der Spieler darf in beliebiger Reihenfolge 2 Kumpel aus dem Vorrat einsetzen und 2 Kumpel (*auch die gerade eingesetzten*) je 1 Feld versetzen. Es ist auch möglich, einen Kumpel um 2 Felder zu versetzen – siehe unten. Diese Aktion ist immer kostenlos.

Kumpel können eingesetzt werden:

- ⊗ Als „Grubenwehr“ auf den entsprechenden Feldern des Spielertableaus, siehe 5.1.4.
- ⊗ Auf den entsprechenden Feldern der Übertagekarten, siehe 5.2.
- ⊗ An eigenen Siedlungen auf dem Spielplan, sowohl als Nachschub für die Aktion „Zechenkarte kaufen“ als auch für den Einsatz als „Eisenbahner“, siehe 5.3.

Kumpel können versetzt werden:

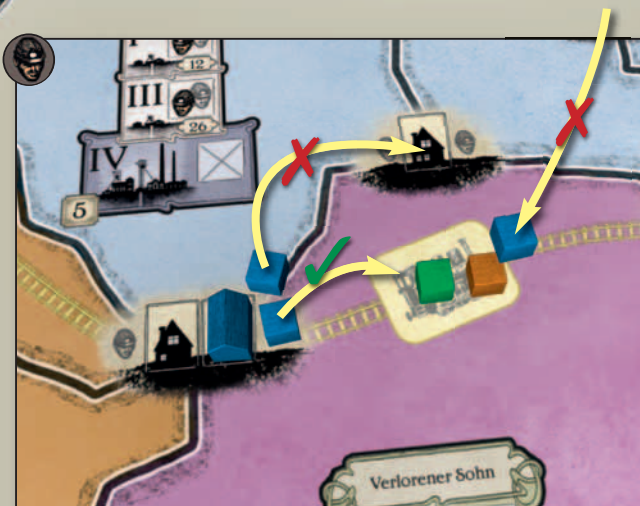
- ⊗ Beliebiger zwischen Spielertableau und den Übertagekarten (sofern dort Platz für sie ist).
- ⊗ Auf den entsprechenden Feldern des Spielertableaus.
- ⊗ Auf den entsprechenden Feldern der Übertagekarten.
- ⊗ Von einer Siedlung auf Übertagekarten und/oder Spielertableau.
- ⊗ Auf dem Spielplan mit Ausnahme der *Kumpel*, die auf dem Plan den Besitz von *Zechen* anzeigen.

Beim Versetzen der Kumpel auf dem Spielplan sind folgende Punkte zu beachten:

- ⊗ Der Spieler darf Kumpel von eigenen Siedlungen ausgehend zu *angrenzenden* Bahnhofsfeldern versetzen (wenn diese Bahnhofsfelder durch Schienen mit der Siedlung verbunden sind!). Einmal auf einem Bahnhofsfeld stehend, können die Kumpel lediglich zu einem anderen angrenzenden Bahnhofsfeld versetzt werden, siehe 5.3. *Dies bedeutet, dass das Versetzen von Kumpeln von einer Siedlung zu einer anderen nicht möglich ist.*
- ⊗ Es ist erlaubt, nur einen Kumpel 2 Felder zu versetzen, um ein weiter entferntes Bahnhofsfeld zu erreichen.
- ⊗ Auf einem Bahnhofsfeld dürfen Kumpel von beliebig vielen Spielern stehen.
- ⊗ Es ist nicht möglich, Kumpel direkt auf Bahnhofsfeldern einzusetzen.



KOHLE & KOLONIE



Jeder Spieler, der seine Übertagekarte *Belegschaft* gedreht hat, darf bis zu 4 Kumpel versetzen. Außerdem darf er einen bereits eingesetzten Bergingenieur innerhalb seiner Übertagekarten versetzen, siehe 5.2.

Achtung: Es ist erlaubt, Kumpel durch Versetzen zurück in den eigenen Vorrat zu nehmen (dies zählt als Versetzen eines Kumpels).

Mit dem Bonusmarker können immer maximal 2 Kumpel eingesetzt und 2 versetzt werden.

Zusätzliche Aktionsmöglichkeiten

Die Spieler dürfen neben einer der oben genannten Aktionen die beiden folgenden zusätzlichen Aktionsmöglichkeiten ausführen, wenn sie in einer der Aktionsphasen oder der Extraaktionsphase am Zug sind.

Übertagekarten drehen: Der Spieler darf in seinem Zug jederzeit eine oder mehrere seiner 4 Übertagekarten mit Ausbauphase drehen, wenn er die dafür nötige Anzahl lokaler Arbeiter und/oder Münzen bezahlt. Die entsprechende Übertagekarte wird dann sofort gedreht, siehe 5.2.

Lokale Arbeiter ein- oder verkaufen: Außerdem kann der Spieler jederzeit in der Aktionsphase lokale Arbeiter gegen Münzen ein- oder verkaufen. Jedes Spielertableau zeigt das Verhältnis:

- ⊗ entweder 2 Münzen abgeben und 3 lokale Arbeiter erhalten, oder

- ⊗ 2 lokale Arbeiter abgeben und 1 Münze erhalten.

Achtung: Der Spieler kann nur lokale Arbeiter oder Münzen erhalten, wenn es diese im Vorrat neben dem Spielplan gibt!

5.1.3 Aktion über Extraaktionsmarker

In dieser Phase kann jeder Spieler, in normaler Spielreihenfolge, einen Extraaktionsmarker einsetzen. Diese Beschränkung – ein Marker pro Spieler pro Runde – gilt auch dann, wenn ein Spieler mehr als einen Extraaktionsmarker zur Verfügung hat. Der Spieler darf nun *eine dritte Aktion ausführen* und kann wieder eine der 5 Aktionen wählen, genau wie bei den beiden vorhergehenden Aktionsphasen. Ein Spieler kann in einer Partie maximal 3 Extraaktionsmarker erhalten:

- ⊗ für den dritten eingesetzten Bergingenieur, siehe Spielertableau,
- ⊗ für die dritte aufgestellte Siedlung, siehe Spielertableau,
- ⊗ für das Drehen der Übertagekarte *Eisenhütte*.

Erfüllt ein Spieler eine dieser Vorgaben, bekommt er sofort einen Extraaktionsmarker aus dem Vorrat, den er neben seinem Tableau ablegt.

Hinweis: Hat ein Spieler keinen Extraaktionsmarker, kann er in dieser Phase auch nicht „aktiv“ werden! – Jeder nicht verwendete Extraaktionsmarker eines Spielers bringt diesem bei Spielende 4 Siegpunkte.



5.1.4 Grubenunglücke

In dieser Phase kann es zu Grubenunglücken kommen.

Alle Zechenfelder auf dem Tableau eines Spielers, an denen er Kumpel als Grubenwehr eingesetzt hat, sind vor den Grubenunglücken geschützt – siehe 5.1.2.e.

Nun haben alle Spieler, in normaler Spielreihenfolge, zunächst die Möglichkeit, je eine Münze für noch nicht gesicherte Zechen an die Bank zu zahlen. Dies geht jedoch nicht bei allen Zechen, siehe das Tableau:



Eine Zeche, für die nicht bezahlt wurde und bei der kein Kumpel als Grubenwehr fungiert, gilt als nicht gesichert.

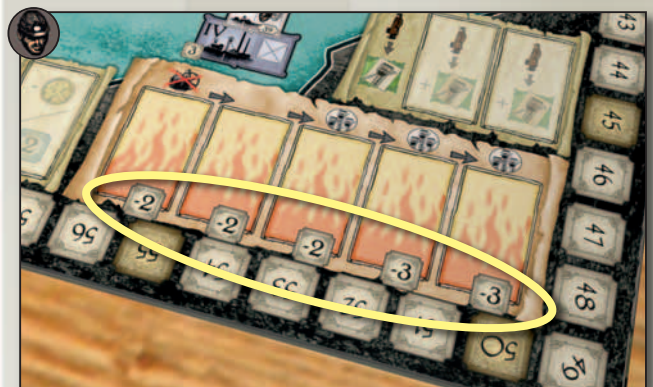
Ausnahme: Der Spieler, der den Bonusmarker Grubenwehr gewählt hat (siehe 5.1.1), kann ihn nun einsetzen, um bis zu 2 beliebige eigene Zechen zu sichern.

Achtung: Wenn ein als Grubenwehr arbeitender Kumpel nicht vom Spieler durch die entsprechende Aktion oder Bonusmarker versetzt wird, bleibt er bis zum Spielende als Grubenwehr tätig. Münzen zum Sichern müssen jedoch jede Runde neu an die Bank bezahlt werden! In Spielreihenfolge legen die Spieler für jede eigene, nicht gesicherte Zeche, 1 eigenen Grubenunglücksstein in den Beutel. Maximal legt 1 Spieler jedoch 3 Grubenunglückssteine hinein. Zusätzlich werden die 3 neutralen Grubenunglückssteine und der Stein „Niete“ in den Beutel gelegt.

Jetzt wird der Unglücksmarker der Spielrunde umgedreht.

Nun zieht ein beliebiger Spieler *nacheinander* 3 Steine aus dem Beutel.

- ⊗ Wird die Niete gezogen, geschieht nichts, es sei denn, der Unglücksmarker Bergschäden wurde zuvor umgedreht. Wurde der Marker Bergschäden bereits in einer früheren Spielrunde umgedreht, siehe unten.
- ⊗ Wird ein schwarzer Stein gezogen, verringert sich der Wert des Kohlen-Syndikats bei der Konsolidierung um 1. Dazu wird, von unten beginnend, eine Münze von der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats entfernt und in die Bank gelegt.
- ⊗ Wird mindestens ein Stein eines Spielers gezogen, kommt es zu einem Grubenunglück und der zuvor aufgedeckte Unglücksmarker wird ausgewertet, siehe unten.
- ⊗ In diesem Fall muss der Spieler (eventuell mehrere Spieler), dessen Stein gezogen wurde, einen Kumpel aus seinem Vorrat auf das Unglücksfeld der laufenden Spielrunde legen. Er erhält sofort einmalig die auf dem jeweiligen Unglücksfeld angegebenen Minuspunkte, rutscht aber niemals unter 0 Punkte („Glück im Unglück“).



Achtung: Hat der Spieler keinen Kumpel mehr in seinem Vorrat, muss er einen vom Spielplan (nicht von einem Zechenfeld!), vom Tableau oder von den Übertagekarten entfernen und auf das Unglücksfeld stellen.

Achtung: Es kann passieren, dass ein Spieler bei einem Unglück mehrere Kumpel auf das Unglücksfeld stellen muss (es wurden mehrere seiner Unglückssteine gezogen). Er bekommt trotzdem nur *einmal* die Minuspunkte der Runde!

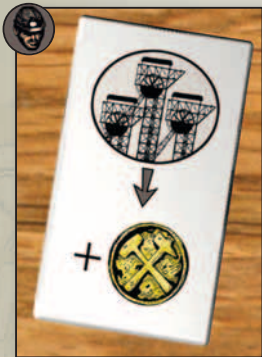
KOHLE & KOLONIE

Grubenunglücke – die Ereignisse

Folgende Ereignisse treten ein, wenn ein Spielerstein gezogen wurde:

Höchste Nummer:

Das Kohlen-Syndikat kauft sofort die ausliegende Zechenkarte mit der höchsten Nummer, siehe 5.1.5. Anschließend geht der Marker aus dem Spiel.



1 zusätzliche Münze: Das Kohlen-Syndikat besitzt bei der nächsten Konsolidierung, an der es beteiligt ist, 1 zusätzliche Münze. Anschließend geht der Marker aus dem Spiel.

Kaufkrafterhöhung

(Marker ist 2x vorhanden):

Der Marker wird auf ein Feld der Zechenkaufanzeige des Kohlen-Syndikats gelegt. Damit wird angezeigt, dass das Kohlen-Syndikat nun pro Runde eine zusätzliche Zeche kauft, siehe 5.1.5.

Maximal kann das Kohlen-Syndikat so pro Runde 3 Zechen kaufen.



Bergschäden: Wurde die Niete in dieser Runde gezogen, müssen alle Spieler in Spielreihenfolge entweder 1 Münze an die Bank zahlen oder sie verlieren 2 Siegpunkte. Wird in den folgenden Spielrunden die Niete gezogen, müssen die

Spieler erneut die Kosten der Bergschäden

(1 Münze oder 2 Siegpunkte) begleichen! Der Marker Bergschäden wird zur Erinnerung nach dem Ziehen auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan gelegt.

Wird in einer Spielrunde kein Spielerstein gezogen, wird der Unglücksmarker der aktuellen Runde ohne Auswirkung zurück in die Schachtel gelegt.

5.1.5 Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen

Neben den Spielern agiert bei **Kohle & Kolonie** zusätzlich das so genannte Kohlen-Syndikat. In dieser Phase „kauft“ das Kohlen-Syndikat mindestens 1 und maximal 3 Zechenkarten. Der „Kauf“ besteht darin, dass das Kohlen-Syndikat sich eine oder mehrere Zechenkarten nimmt, ohne dafür Münzen zu zahlen. Die Anzahl der Zechen, die das Kohlen-Syndikat kauft, wird auf dem Spielplan unten rechts angezeigt. Normalerweise erwirbt es 1 Zechenkarte. Für jeden **Zechenkaufmarker** (siehe 5.1.4) kauft es in dieser Phase eine weitere Zechenkarte pro Runde.

Das Kohlen-Syndikat kauft immer die ausliegenden Zechenkarten mit den niedrigsten Nummern. Die jeweilige Zechenkarte wird beiseitegelegt und die gerade erworbene Zeche auf dem Spielplan mit einer Dampfmaschine markiert. Sollte einmal keine Dampfmaschine im Vorrat vorhanden sein, wenn das Kohlen-Syndikat eine Zechenkarte kauft, müssen sich die Spieler zur Kennzeichnung mit einer Münze behelfen.



Hinweis: Bei einer Konsolidierung können die Dampfmaschinen des Kohlen-Syndikats übernommen werden.

Achtung: Bei einer Spielplanwertung werden vom Kohlen-Syndikat gekaufte Zechen mitgezählt, siehe 5.1.7.

Besonderheit: Beim Grubenunglück Höchste Nummer hat das Kohlen-Syndikat zusätzlich bereits die Zeche mit der höchsten Nummer gekauft.

5.1.6 Einnahmen durch Zechenkarten

Jede Zechenkarte auf den Spielertableaus fördert in dieser Phase Kohle und ermöglicht den Spielern Einnahmen.

Die Einnahmen sind auf jeder Zechenkarte oben rechts, im grün unterlegten Feld angegeben und betragen 1 oder 2 Münzen. Jede Zechenkarte, auf der eine Dampfmaschine steht, hat um 1 Münze erhöhte Einnahmen. Die Spieler nehmen sich die Einnahmen aus der Bank.



5.1.7 Spielplanwertung

In dieser Phase erhalten die Spieler Siegpunkte für Zechen und Siedlungen auf dem Spielplan. Jede Zeche in einem Grubenfeld, die einem Spieler oder dem Kohlen-Syndikat gehört (deren Besitz also mit einem Kumpel oder einer Dampfmaschine markiert ist), bringt 1 Siegpunkt für alle Spieler, die in diesem Gebiet mindestens 1 Zeche besitzen.

Beispiel: In einem Grubenfeld sind 4 Zechen markiert. Jeder Spieler, der hier mindestens 1 Zeche besitzt, bekommt 4 Siegpunkte.



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

Anmerkung: Eine Großzeche bringt bei der Spielplanwertung immer 1 Siegpunkt. Die auf der Zechenkarte und dem Spielplan angezeigten Siegpunkte werden nur beim Kauf der Großzeche sofort einmalig vergeben.

Spielplan-Beispiel-Wertung (siehe rechts):

Rot erhält insgesamt 4 Siegpunkte:

3 Punkte für das Grubenfeld Hamburg & Franziska (3 Zechen) und 1 Punkt für die eigene (rote) Siedlung, die an das Grubenfeld grenzt.

Grün bekommt 5 Siegpunkte:

1 Punkt für das Grubenfeld Klosterbusch (Einzelzeche), 1 Punkt für die eigene (grüne) Siedlung, die angrenzt, 2 Punkte für das Grubenfeld Vereinigte Bommerbänke Tiefbau (2 Zechen) und erneut 1 Punkt für die eigene Siedlung, die auch hier angrenzt.

Blau erhält 11 Siegpunkte:

3 Punkte für das Grubenfeld Hamburg & Franziska (3 Zechen), 2 Punkte für 2 eigene (blaue) Siedlungen, die an das Grubenfeld grenzen, 1 Punkt für das Grubenfeld Herbeder Steinkohlewerke (Einzelzeche), 1 Punkt für die angrenzende blaue Siedlung, 2 Punkte für das Grubenfeld



Vereinigte Bommerbänke Tiefbau (2 Zechen) und 2 Punkte für die beiden angrenzenden blauen Siedlungen.

Das von Grün besetzte Bahnhofsfeld bringt nur bei der Schlusswertung Siegpunkte, siehe 6.0.

5.1.8 Konsolidierungen

Mit dem Begriff „Konsolidierung“ wird die „Zusammenlegung“ von mehreren Kleinzechen zu einer rentableren Großzeche in einem Grubenfeld bezeichnet.

Konsolidierungen finden in den Spielrunden 3 bis 5 statt.

Zunächst mischt ein Spieler alle Großzechenkarten der aktuellen Runde. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt - das angezeigte Grubenfeld wird nun konsolidiert. Beteiligt sind alle Spieler, die dort eine Kleinzeche besitzen und ggf. das Kohlen-Syndikat (siehe unten).

Alle an der Konsolidierung teilnehmenden Spieler schieben die Markierungsscheibe auf das Feld 0 der Zahlenleiste ihres Tableaus. Ein

nicht-beteiligter Spieler spielt, wenn nötig, das Kohlen-Syndikat. **Achtung:** Dieses besitzt zusätzlich zu seinen gekauften Zechenkarten auch alle nicht gekauften Kleinzechenkarten des Gebiets! Diese besitzen jedoch keine Dampfmaschine.

Mit Hilfe der Markierungsscheibe zeigt der Spieler auf dem Tableau seinen Basiswert für die Konsolidierung an: Dies ist die Summe aus den jeweiligen Zechenwerten der Kleinzechen im Besitz des Spielers und ggf. „virtuelle“ Konsolidierungspunkte über die Verwaltung sowie den Bonusmarker *Konsolidierungshilfe* oder Eisenbahnmarker.

Der Zechenwert ist der Einkaufspreis der Zechenkarte (oben links, im roten Feld). Die Übertagekarte *Verwaltung* gibt dem Spieler „virtuelle“ Konsolidierungspunkte, wenn er auf den entsprechenden Feldern einen Kumpel oder Bergingenieur platziert hat, siehe 5.2.4. Der Bonusmarker *Konsolidierungshilfe* bringt einmalig 2 „virtuelle“ Konsolidierungspunkte, ein entsprechender Eisenbahnmarker einmalig 1 „virtuellen“ Konsolidierungspunkt. Nach dem Einsatz werden diese Marker zurückgelegt bzw. abgegeben.

Der Konsolidierungswert des Kohlen-Syndikats setzt sich wie folgt zusammen:

- ⊗ Münzen, die aktuell auf der Konsolidierungsliste des Kohlen-Syndikats auf dem Spielplan liegen.
- ⊗ Der Einkaufswert seiner gekauften Zechen und der Zechen, die im Grubenfeld nicht gekauft wurden.

Die Summe wird auf dem Tableau des Spielers eingestellt, der das Kohlen-Syndikat „vertritt“.

Nun können die Spieler ihre Basiswerte durch Gebote mit Münzen steigern, ab diesem Zeitpunkt aber nicht mehr mit zuvor zurückgehaltenen Bonus- und/oder Eisenbahnmarkern. Das erste Gebot gibt der Spieler ab, dessen Zechenkarte im Gebiet die *höchste* Nummer hat. Hat dieser Spieler bereits aktuell den höchsten Wert, geht das Gebotsrecht automatisch an den Spieler mit der nächst niedrigeren Zechenkartenummer usw. Anschließend bieten die beteiligten Spieler in absteigender Reihenfolge der Zechenkartenummern. Das Konsolidierungsverfahren kann über mehrere Gebotsrunden laufen.

Ein Gebot muss immer um mindestens 1 Münze höher sein als der derzeit höchste Wert. *Dazu legt der Spieler die Münzen, die er bereit ist zu zahlen, einzeln rechts auf die Felder neben seiner Markierungsscheibe.*

Der nächste Spieler muss nun seinerseits mit einem Gebot den höchsten Wert überbieten oder passen. Ein Spieler, der gepasst hat, nimmt am Konsolidierungsverfahren nicht länger teil. Spieler, die das Gebot nicht mehr erhöhen können oder wollen, nehmen ihre Münzen vom Tableau zurück in ihren Vorrat.

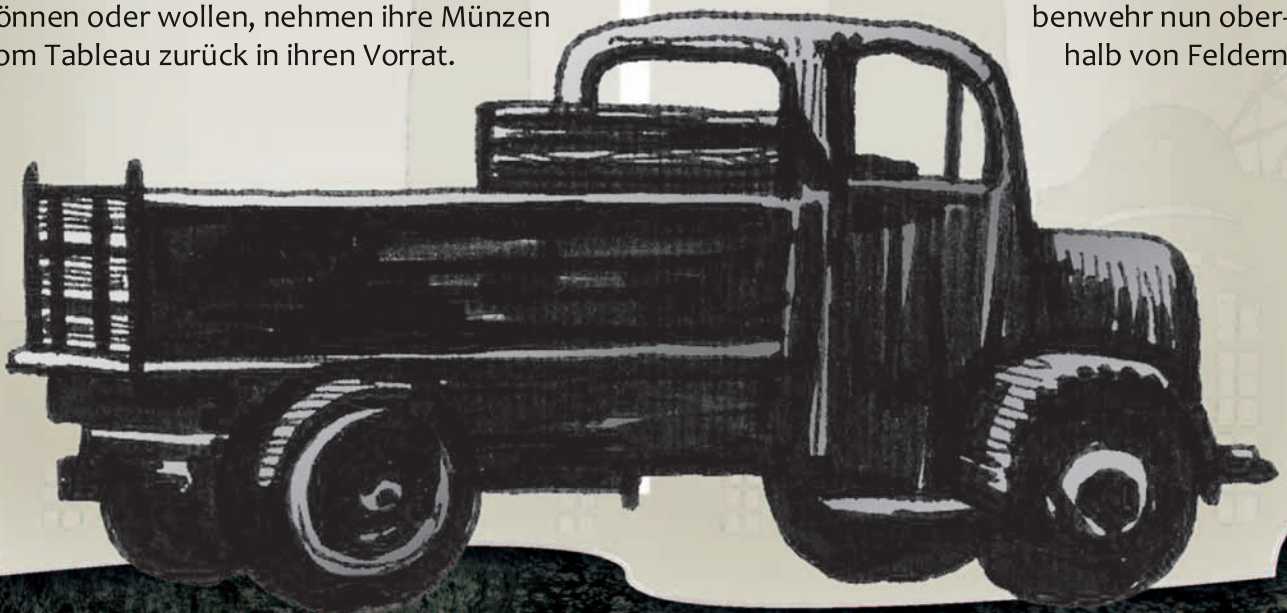
Das Kohlen-Syndikat: Besitzt das Kohlen-Syndikat den höchsten Wert, muss dieses mit dem ersten Gebot überboten werden. Das Kohlen-Syndikat kann seinen Wert niemals erhöhen!

Der Spieler mit dem schließlich höchsten Gebot ist der Gewinner der Konsolidierung. Er gibt seine gebotenen Münzen an die Bank ab; die anderen Spieler zahlen nichts. Der Gewinner erhält, so vorhanden, alle Dampfmaschinen, die sich auf den Kleinzechenkarten des Grubenfelds befinden, sowie die Großzechenkarte. Eine übernommene Dampfmaschine wird auf die Großzechenkarte gestellt; zusätzliche Dampfmaschinen werden für die Schlusswertung *neben das Tableau des Spielers* platziert. Diese Dampfmaschinen können später nicht vom Spieler auf anderen Zechenkarten eingesetzt werden!

Der Gewinner verschiebt auf dem Spielplan 1 Kumpel auf die Großzeche. Eventuell vorhandene weitere Kumpel gelangen, genau wie die Kumpel der Verlierer, zurück in den Vorrat. Die Kleinzechenkarten des Gebiets werden zurück in die Schachtel gelegt. Der Gewinner legt die Großzechenkarte auf sein Tableau und bekommt sofort die Siegpunkte.

Wenn durch eine Konsolidierung Kleinzechenkarten vom Tableau entfernt werden, verschieben sich, wenn nötig, sofort alle restlichen Zechenkarten *entgegen* der Pfeilrichtung und füllen so die frei gewordenen Plätze auf.

Kumpel, die sich als Grubenwehr nun oberhalb von Feldern



KOHLE & KOLONIE

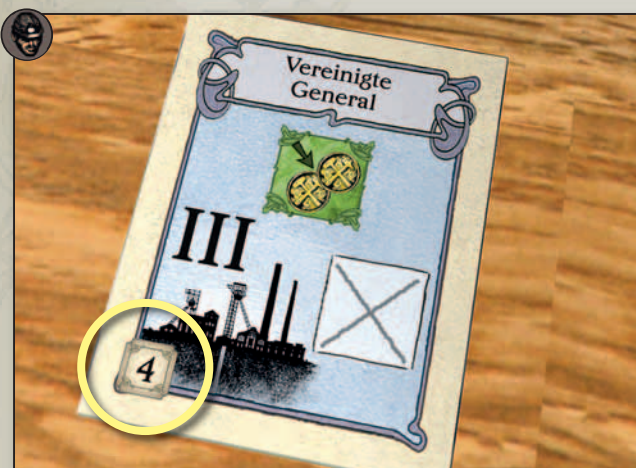
befinden, an denen aktuell keine Zechenkarte liegt, können nur gemäß den normalen Regeln versetzt werden.

Achtung: Gewinnt das Kohlen-Syndikat eine Konsolidierung, kommen alle beteiligten Zechenkarten aus dem Spiel und es wird eine Dampfmaschine auf das Großzechenfeld gestellt.

Die an der Konsolidierung beteiligten Spieler, die nicht gewonnen haben, erhalten für jede Kleinzechenkarte, die sie abgeben müssen, sofort einmalig 2 Siegpunkte.

Der Gewinner der Konsolidierung bekommt für seine „verlorenen“ Kleinzeche(n) keine Siegpunkte.

Stattdessen erhält der Gewinner sofort einmalig die auf der Großzeche angezeigten Siegpunkte.



Anschließend wird die nächste Großzechenkarte genommen und die nächste Konsolidierung der Runde ausgeführt.

Es werden stets alle Großzechen der Runde konsolidiert.

Besitzt ein Spieler alle Kleinzechen eines Gebiets, wird auf die Konsolidierung verzichtet. Der Spieler bekommt die Großzeche automatisch.

Beispiel einer Konsolidierung: Wir befinden uns in Spielrunde 3. Es geht um die Großzeche Vereinigter General. Die Zeche bringt pro Runde 2 Münzen Einnahmen und dem Gewinner sofort einmalig 4 Siegpunkte.

Die zum Gebiet gehörigen Kleinzechen gehören 2 Spielern und dem Kohlen-Syndikat: Blau besitzt die Glocke, Grün die Große Nebenbank und das Kohlen-Syndikat Generals Erbstollen. Der Zechenwert von je 1 wird mit der Markierungsscheibe von den Spielern auf ihrem Tableau angezeigt (ein beliebiger Spieler führt jetzt das Kohlen-Syndikat).

Blau besitzt dazu den Bonusmarker Konsolidierungshilfe und steigert seinen Wert um 2 auf 3. Grün hat einen Bergingenieur im Bereich Verwaltung und steigert seinen Wert um 1 auf 2. Bei den vorherigen Grubenunglücken wurde das Kohlen-Syndikat von 7 auf 2 Münzen geschwächt. Es steigert seinen Wert nun deshalb von 1 auf 3.

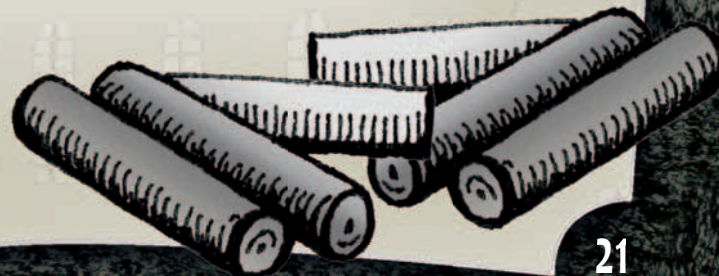
Stand vor den Geboten: Blau mit Wert 3, Grün mit 2, das Kohlen-Syndikat mit 3.

Da Blau die Zeche mit der höchsten Nummer besitzt, beginnt es die Gebote. Blau legt 1 Münze auf Feld 4 seines Tableaus. Nun kann Grün ein Gebot abgeben. Das Kohlen-Syndikat bietet niemals mit; durch das Gebot von Blau ist es zudem bereits überboten. Um Blau zu überbieten, müsste Grün nun 3 Münzen zahlen, um den Wert 5 zu erreichen. Dies ist Grün jedoch zu teuer und es passt.

Blau gewinnt die Konsolidierung, zahlt die Münze und erhält die Großzechenkarte. Die 3 Kleinzechenkarten kommen aus dem Spiel.

Grün bekommt für den Verlust der Kleinzeche sofort einmalig 2 Siegpunkte. Blau versetzt seinen Kumpel von der Klein- auf die Großzeche. Grün nimmt seinen Kumpel in den Vorrat zurück.

Für das Grubenfeld erhält Blau bei weiteren Wertungen 1 Siegpunkt plus zusätzliche Punkte durch angrenzende Siedlungen. Blau bekommt für die Großzeche sofort einmalig 4 Siegpunkte. Die Dampfmaschine des Kohlen-Syndikats stellt er auf die Großzechenkarte.



5.1.9 Wertung und Einnahmen über die Übertagekarten

In dieser Phase erhält jeder Spieler für seine auf den Übertagekarten *Kokerei* und *Eisenhütte* eingesetzten Bergingenieure, Kumpel und Dampfmaschinen Münzen oder Siegpunkte. Bei der Übertagekarte *Verladung* werden Zechenkarten und ggf. Marker mit Lorensymbol benötigt.

Die Übertagekarten *Belegschaft* und *Verwaltung* bringen in dieser Phase weder Münzen noch Siegpunkte.

Übertagekarte *Kokerei*: Ein Bergingenieur bringt 1 Münze. Zudem gibt es zwei Plätze für Kumpel. Der eine bringt 1 Münze für einen Kumpel, der andere 1 Münze nur, wenn hier 2 Kumpel stehen.



Wird die Karte auf die Rückseite (*Kokerei & Brikettfabrik*) gedreht, bringt ein weiterer Kumpel 1 Münze und zusätzlich bringt eine hier eingesetzte Dampfmaschine 1 Münze.



Übertagekarte *Eisenhütte*: Ein Bergingenieur bringt 1 Siegpunkt. Zudem gibt es zwei Plätze für Kumpel. Der eine bringt 1 Siegpunkt für einen Kumpel, der andere 1 Siegpunkt nur, wenn hier 2 Kumpel stehen.



Wird die Karte auf die Rückseite (*Stahlwerk*) gedreht, bringen Bergingenieur und ein Kumpel je 2 Siegpunkte, 2 weitere Kumpel je 1 Siegpunkt.



Übertagekarte *Verladung*: Um in dieser Phase Siegpunkte oder Münzen zu bekommen, muss der Spieler 1 lokalen Arbeiter an die Bank zahlen. Anschließend er für je 2 Lorensymbole seiner Zechenkarten (und ggf. Bonus- und Eisenbahnmarker) 1 Siegpunkt.

Befindet sich im entsprechenden Feld 1 Kumpel, gibt es zusätzlich für 2 Lorensymbole 1 Münze. **Achtung:** Diese 1 Münze ist auch das Maximum, das der Spieler über dieses Feld bekommen kann!

Befindet sich im entsprechenden Feld 1 eigener Bergingenieur, gibt es zusätzlich für



2 Lorensymbole 2 Münzen. **Achtung:** Diese 2 Münzen sind auch das Maximum, das der Spieler über dieses Feld bekommen kann!

Wichtig: Um Kumpel und Bergingenieur werten zu können, müssen insgesamt 4 Lorensymbole vorhanden sein. Bei lediglich 2 oder 3 Lorensymbolen kann nur ein Feld gewertet werden.

Wird der Bonusmarker Lore eingesetzt, gilt der lokale Arbeiter als bezahlt, siehe 5.1.1. Wird die Karte auf die Rückseite (*Verladung II*) gedreht, bringt ein weiterer Kumpel 1 zusätzliche Münze für 2 zusätzliche Loren. Ein Bergingenieur bekommt jetzt für 1 Lore 1 Münze. Um alle Kumpel und Bergingenieure werten zu können, müssen insgesamt 5 Lorensymbole vorhanden sein. Außerdem muss der lokale Arbeiter für das Auslösen der Wertung nicht mehr bezahlt werden!



Hinweis: Es können zu diesem Zeitpunkt keine lokalen Arbeiter getauscht werden, um eine Wertung zu ermöglichen!

5.2 Die Übertagekarten im Detail

Kohle & Kolonie enthält 5 Übertagekarten. Diese stellen Bereiche von Zechen im Über Tagebetrieb dar.

5.2.1 Drehen/Verbessern der Übertagekarten

Vier Übertagekarten können von den Spielern innerhalb der beiden regulären Aktionsphasen oder in der Extraaktionsphase gedreht und so verbessert werden: *Kokerei*, *Belegschaft*, *Verladung* und *Eisenhütte*.

Um dies zu tun, muss der Spieler die auf der Karte angegebenen Kosten in Münzen und/oder lokalen Arbeitern an die Bank bezahlen.

Nach dem Drehen kann der Spieler seine dort befindlichen Spielsteine auf den Karten frei neu verteilen.

Werden drei der Karten gedreht, erhöhen sich zusätzlich die Kosten von drei Aktionen:

- ⊠ Sobald der erste Spieler die *Kokerei* dreht, erhöhen sich die Kosten für die Aktion Bergingenieur einsetzen.
- ⊠ Sobald der erste Spieler die *Belegschaft* dreht, erhöhen sich die Kosten für die Aktion Siedlungsbau.
- ⊠ Sobald der erste Spieler die *Eisenhütte* dreht, erhöhen sich die Kosten für die Aktion Dampfmaschine kaufen.

Diese Kostenerhöhungen gelten ab sofort für *alle* Spieler! Zur Erinnerung drehen die Spieler den entsprechenden Verteuerungsmarker auf ihrem Spielertableau auf die Rückseite.

Die Übertagekarte *Verwaltung* kann nicht gedreht werden.

5.2.1 Belegschaft

Die *Belegschaft* zeigt die Anzahl Kumpel an, die mit *einer* Aktion eingesetzt und versetzt werden können. Dies sind zunächst jeweils 2, siehe auch 5.1.2.

Spielsteine können nicht auf diese Übertagekarte gestellt werden!

Kosten zum Drehen der Belegschaft: Gibt der Spieler 5 lokale Arbeiter oder 3 Münzen an die Bank ab, dreht er die Karte auf die Rückseite. Wird die Belegschaft gedreht, bringt sie einmalig sofort 6 Siegpunkte.

5.2.2 Kokerei & Brikettfabrik

In der *Kokerei* werden Spielsteine eingesetzt, die in Phase 10 gewertet werden (siehe 5.1.9). Die *Kokerei* bringt Münzen.

Kosten zum Drehen der Kokerei: Gibt der Spieler 5 lokale Arbeiter und 2 Münzen an die Bank ab, dreht er die Karte auf die Rückseite. Wird die Kokerei auf die Rückseite Kokerei & Brikettfabrik gedreht, bringt sie sofort einmalig 6 Siegpunkte; sofort einmalig 2 weitere, wenn ein Bergingenieur oder eine Dampfmaschine auf das entsprechende Feld platziert werden, und abschließend sofort einmalig 2 weitere, wenn sowohl Bergingenieur als auch Dampfmaschine auf ihr stehen.

5.2.3 Eisenhütte

In der *Eisenhütte* werden Kumpel und Bergingenieure eingesetzt, die in Phase 10 gewertet werden (siehe 5.1.9). Die *Eisenhütte* bringt Siegpunkte.



Kosten zum Drehen der Eisenhütte: Gibt der Spieler 5 lokale Arbeiter und 3 Münzen an die Bank ab, dreht er die Karte auf die Rückseite. Wird die Eisenhütte auf die Rückseite Stahlwerk gedreht, bringt sie sofort einmalig 8 Siegpunkte. Der Spieler erhält zusätzlich sofort 1 Extraaktionsmarker (siehe 5.1.3).

5.2.4 Verwaltung

Die *Verwaltung* verschafft den Spielern Vorteile in Phase 9 (siehe 5.1.8), wenn sie Kumpel und/oder Bergingenieure auf der Karte platziert haben. 1 bzw. 2 Kumpel und die beiden Bergingenieure erhöhen den Konsolidierungswert jeweils um einen „virtuellen“ Konsolidierungspunkt.

Beispiel: Grün besitzt bei einer Konsolidierung eines Grubenfelds 1 Kleinzeche und 2 Bergingenieure in seiner Verwaltung. Somit ist sein Basiswert bei der Konsolidierung 3 (1 + 2).

5.2.5 Verladung

Die *Verladung* wird in Phase 10 gewertet (siehe 5.1.9).

Durch Zechenkarten, Bonusmarker oder Eisenbahnmarker mit Lorensymbol erhält der Spieler Siegpunkte. Durch den Einsatz von Kumpel und/oder Bergingenieur bekommt er Münzen. Dies ist bei der Vorderseite jedoch nur möglich, wenn er einen lokalen Arbeiter an die Bank bezahlt oder den Bonusstein Lore besitzt.

5.3 Die Eisenbahn

Auf dem Spielplan befinden sich 4 verschiedene Eisenbahnlinien. Jede Linie besteht aus mehreren Bahnhofsfeldern.

Der erste Spieler, der mit einem Kumpel aus einer angrenzenden Siedlung auf ein Bahnhofsfeld zieht, erhält den Marker (s.u.). Zum Ziehen der Kumpel muss er die Aktion *Kumpel einsetzen und versetzen* gewählt haben oder den gleichnamigen Bonusmarker verwenden (siehe 5.1.2). Ein Kumpel kann im weiteren

KOHLE & KOLONIE

Spielverlauf weiter von einem Bahnhofsfeld zu einem benachbarten Bahnhofsfeld ziehen (Siedlungen werden dabei übersprungen!), nicht jedoch zurück auf eine Siedlung gesetzt werden.

Auf jedem Bahnhofsfeld können beliebig viele Kumpel (eigene oder auch von mehreren Spielern) stehen.

Kumpel können niemals direkt auf Bahnhofsfeldern eingesetzt werden.

Bei der Schlusswertung bringen jedes mit einem eigenen Kumpel besetzte Bahnhofsfeld und komplett besetzte Eisenbahnlinien Siegpunkte, siehe 6.0.

Die Eisenbahnmarker:

Kohle & Kolonie enthält insgesamt 19 Eisenbahnmarker (im 3-Personen-Spiel werden nur 13 benötigt; siehe 7.0).

Nach Erhalt müssen die Marker *Siegpunkte* und *Geld* sofort eingetauscht werden und kommen dann aus dem Spiel.

Alle anderen Marker werden neben dem eigenen Tableau abgelegt und können bei Bedarf (s.u.) eingesetzt werden. Anschließend kommen auch sie aus dem Spiel. Sie müssen nicht in derselben Spielrunde eingesetzt werden, in der sie genommen wurden.



Siegpunkte: Der Spieler bekommt sofort einmalig 2 Siegpunkte. (3x im Spiel vorhanden)



Geld: Der Spieler bekommt sofort einmalig 1 Münze aus der Bank. (3x im Spiel vorhanden)



Arbeiter: Der Spieler hat 1 zusätzlichen lokalen Arbeiter. Er behält den Marker, bis er ihn wie die anderen lokalen Arbeiter einsetzt. (5x im Spiel vorhanden)



Lore: Der Spieler hat eine zusätzliche Lore bei der Wertung der Übertagekarte *Verladung*. (siehe den Spielstein und 5.1.9; 4x im Spiel vorhanden)



Konsolidierung: Der Spieler besitzt bei einer Konsolidierung 1 zusätzlichen „virtuellen“ Konsolidierungspunkt. (4x im Spiel vorhanden)

5.4 Vorbereitung auf die neue Spielrunde

Der Spielphasenstein wird auf das linke Feld der Spielphasenanzeige zurückgelegt („Bonusmarker auswählen“).

Anschließend legt ein Spieler die Klein- und Einzelzechen mit dem Aufdruck der nächsten Spielrunde neben dem Spielplan aus.

Wichtig: In früheren Runden nicht genommene Klein- und Einzelzechen bleiben liegen und können auch in späteren Runden erworben werden.

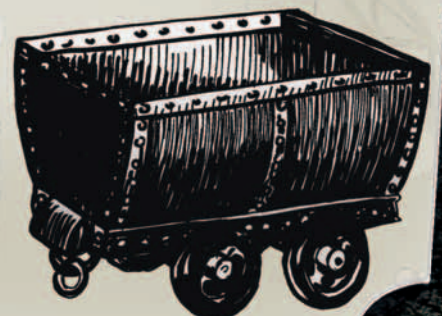
Zu Beginn von Spielrunde 4 wird auf der Konsolidierungsleiste, sofern die Felder 1 bis 3 keine Münzen aufweisen, dort jeweils 1 Münze platziert (siehe 5.1.8).

Zu Beginn von Spielrunde 5 wird auf der Konsolidierungsleiste, sofern die Felder 1 bis 3 keine Münzen aufweisen, dort jeweils 1 Münze platziert (siehe 5.1.8).

6.0

DIE SCHLUSSWERTUNG

Eine Partie **Kohle & Kolonie** läuft über fünf Spielrunden. Am Ende der fünften Runde folgt einmalig die Schlusswertung.



Zusätzlich zu den während des Spiels auf der Siegpunkteleiste festgehalten Siegpunkten bekommt jeder Spieler Punkte für folgende Dinge.

Hinweis: Es macht Sinn, alle Schritte einzeln für jeden Spieler zu durchlaufen.

- ⊠ Der Spieler zählt seine Dampfmaschinen, sowohl die auf eigenen Zechenkarten, auf der Übertagekarte *Kokerei & Brikettfabrik* und die neben seinem Tableau. Dampfmaschinen geben nach folgendem Schema Siegpunkte:

1 Dampfmaschine	3 Siegpunkte
2 Dampfmaschinen	5 Siegpunkte
3 Dampfmaschinen	8 Siegpunkte
4 Dampfmaschinen	12 Siegpunkte
5 Dampfmaschinen	17 Siegpunkte
6 Dampfmaschinen	23 Siegpunkte

Achtung: Kein Spieler kann mehr als 6 eigene Dampfmaschinen werten!

- ⊠ Je 2 Münzen im Vorrat des Spielers bringen 1 Siegpunkt.
- ⊠ Jedes von einem Kumpel besetzte Bahnhofsfeld bringt 1 Punkt.
- ⊠ Zusätzlich gibt es Punkte für *komplette Eisenbahnlinien*, abhängig von der Spielerzahl. *Diese Punkte werden nur vergeben, wenn jedes Bahnhofsfeld einer Strecke mit einem eigenen Kumpel besetzt ist.*

4 und 5 Spieler:

gelbe Linie	12 Siegpunkte
rote Linie	10 Siegpunkte
braune Linie	4 Siegpunkte
grüne Linie	4 Siegpunkte

3 Spieler:

gelbe Linie	8 Siegpunkte
rote Linie	8 Siegpunkte
braune Linie	4 Siegpunkte

- ⊠ Jeder nicht eingesetzte Extraaktionsmarker gibt dem Spieler 4 Siegpunkte.

Der Spieler, der jetzt die meisten Siegpunkte hat, ist der Gewinner!

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der gleichauf liegenden Spieler, der mehr Dampfmaschinen besitzt. Besteht immer noch ein Gleichstand, gewinnt derjenige der Beteiligten, der den höheren Einkaufswert bei den Groß- und Einzelzechen hat. Liegen immer noch mehrere Spieler gleichauf, haben sie gemeinsam gewonnen.

7.0

ÄNDERUNGEN IM AUFBAU BEIM 3 PERSONEN-SPIEL

Im 3 Personen-Spiel wird der Spielaufbau folgendermaßen geändert:

Alle Grubenfelder in Essen (Spielplanhintergrund orange) können nicht verwendet werden. Alle Zechenkarten dieser Grubenfelder werden vor Spielbeginn aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.

Eisenbahn/Siedlungen: Die grüne Eisenbahnlinie, alle Bahnhofsfelder in Essen sowie alle Essener Dörfer, die nicht an andersfarbige Grubenfelder angrenzen, sind nicht im Spiel. Hier werden keine neutralen Arbeiter aufgestellt. Die Eisenbahnmarker werden wie gewohnt platziert. Die nicht benötigten Marker werden dann aber, ohne sie anzuschauen, zurück in die Schachtel gelegt.

Autor:

Thomas Spitzer

Entwicklung:

Henning Kröpke, Uli Blennemann

Graphik:

Harald Lieske

Layout:

Lin Lütke-Glanemann



SPIELÜBERSICHT

Aktionen	Kosten
Eine Zechenkarte kaufen	1 oder 2, siehe Karte
Siedlung aufstellen	2 oder 3
Dampfmaschine kaufen	1 oder 2
Bergingenieur einsetzen	1 oder 2
Kumpel einsetzen und versetzen	umsonst

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 Bahnhofsfield	1 Punkt
Komplette Eisenbahnlinien, 4 und 5 Spieler:	
gelbe Linie:	12 Siegpunkte
rote Linie:	10 Siegpunkte
braune Linie:	4 Siegpunkte
grüne Linie:	4 Siegpunkte
3 Spieler:	
gelbe Linie:	8 Siegpunkte
rote Linie:	8 Siegpunkte
braune Linie:	4 Siegpunkte
Übrige Extraaktionsmarker	je 4 Punkte

