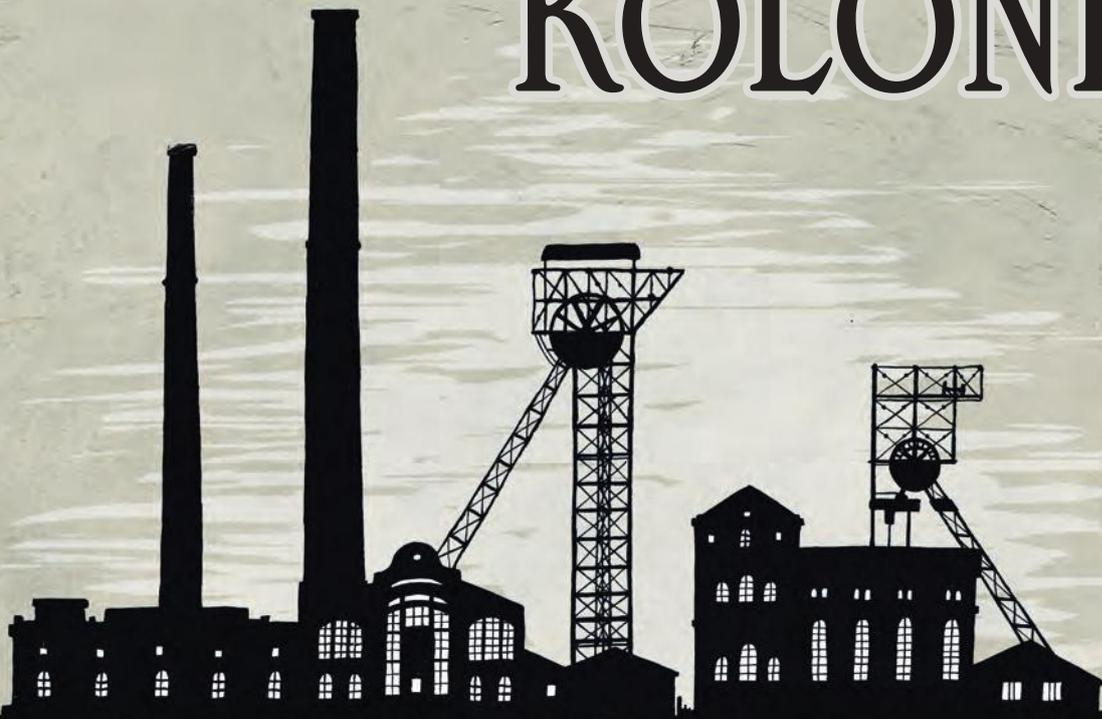
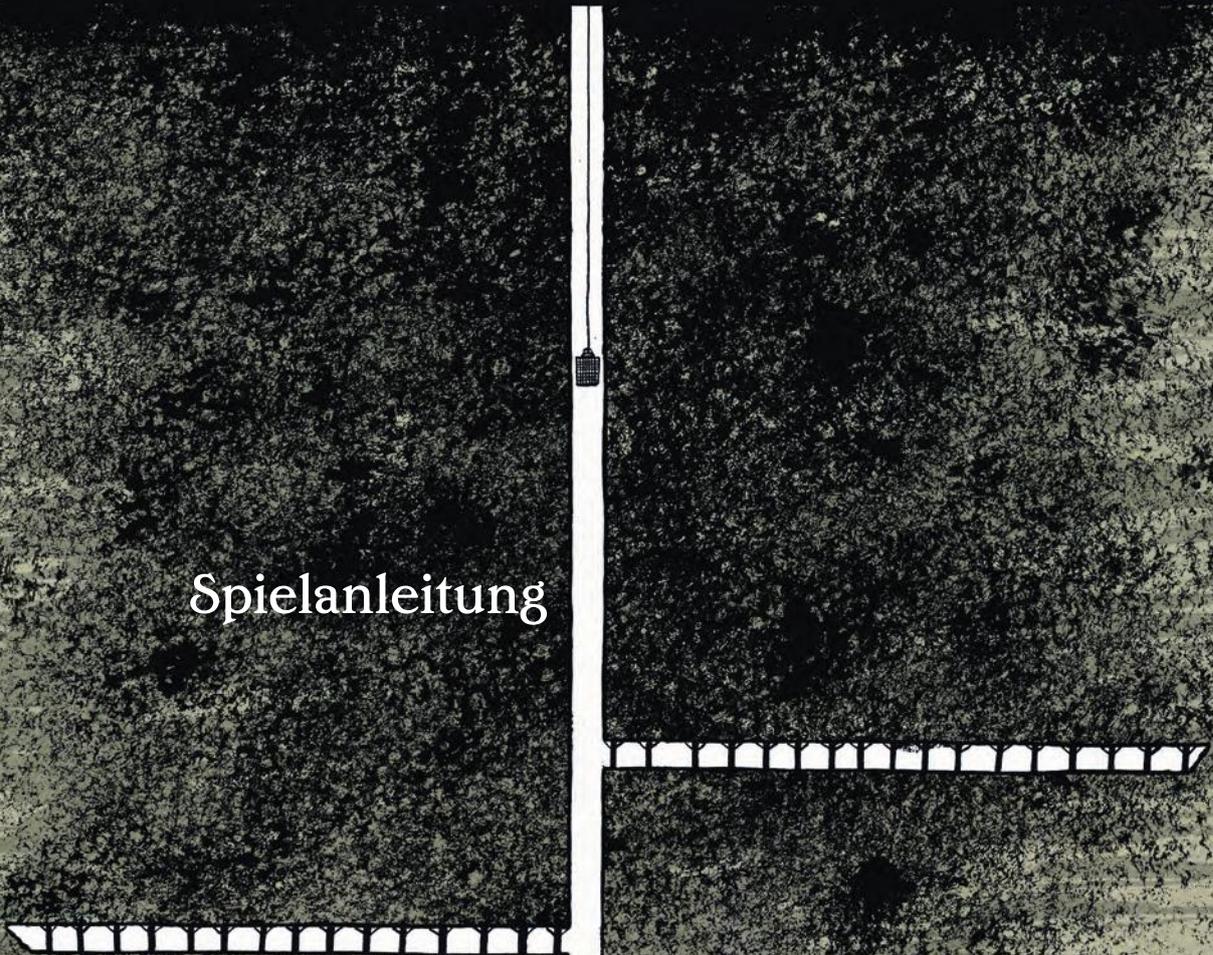


Thomas Spitzer

# KOHLE & KOLONIE



Spielanleitung





# Inhalt

Ziel des Spiels	4
Material	5
Vorbereitung	6
Aufbau eigene Ablage	6
Aufbau Spielfläche	8
Erläuterungen zu Material und Schlüsselbegriffen	10
Ablauf	11
Überblick	11
Spielbeginn	11
Die 10 Phasen	
1. Bonusmarker wählen und Zugreihenfolge festlegen	12
Auswahl	12
Ab Runde 2	12
Einsatz des Bonusmarkers	12
2. & 3. Die 1. und 2. Aktionsphase	12
Hauptaktionen (1 pro Aktionsphase)	12
I. Zeche kaufen	13
II. Dampfmaschine kaufen	14
III. Siedlung aufstellen	14
IV. Bergingenieur bewegen	15
V. Kumpel bewegen	15
Freie Aktionen (optional, 1 pro Aktionsphase)	16
I. Übertagetafel umdrehen	16
II. Arbeiter einstellen/entlassen	16
4. Extra-Aktionsphase	17
Bonusmarker mit Aktionssymbol	17
5. Grubenunglück	17
I. Zechen sichern und Beutel füllen (alle in Zugreihenfolge)	18
II. Unglück und Betroffene bestimmen (wählt 1 Person)	19
6. Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen	19
7. Einnahmen durch Zechenkarten	19
8. Spielplanwertung	20
I. Zechenwertung	20
II. Siedlungswertung	20
9. Konsolidierungen (nur Runden 3-5)	20
I. Ermittlung der Besitzanteile	21
II. Bietverfahren	21
III. Mitspielende/r erhält den Zuschlag	22
IV. Kohlen-Syndikat erhält den Zuschlag	22
V. Nächstes Bietverfahren	22
10. Wertung und Einnahmen über die Übertagetafeln	23
Vorbereitung der nächsten Runde	23
Schlusswertung	24
Ende der Partie	25
3-Personen-Spiel	25
Anhang	26
Bonusmarker	26
Eisenbahnmarker	27
Unglücksplättchen	28
Übertagetafeln	29

# Industrielle Revolution an der Ruhr

*Kohle & Kolonie* führt euch in das südliche Ruhrgebiet zu Beginn der industriellen Revolution. Ihr erwerbt Grubenfelder und betreibt mit Klein- und Einzelzechen Bergbau im Gebiet der heutigen Städte Essen, Hattingen, Bochum und Witten. Über fünf Runden setzt ihr Kumpel und Bergingenieure in euren wachsenden Zechen ein, zieht neue Arbeitskräfte aus den umliegenden Dörfern an und baut Siedlungen auf, um euer Zechennetzwerk zu möglichst profitablen Produktionsstätten weiterzuentwickeln. Zentrales Ereignis ist die Konsolidierung: Wenn Kleinzechen eines Grubenfeldes zusammengelegt werden und die Versteigerung der neu entstandenen Großzeche ansteht, kommt alles auf euer Gebot an! Aber Achtung: Nicht nur eure Mitspielenden wollen euch dabei überbieten – auch das einflussreiche Kohlen-Syndikat mischt mit und macht euch die wertvollen Grubenfelder streitig. Erhaltet ihr trotzdem den Zuschlag für die attraktivste Großzeche?

*Kohle & Kolonie* war nach *Ruhrschifffahrt* das zweite Spiel der Kohle-Trilogie des Autors Thomas Spitzer. Danach folgte als dritter Teil *Haspelknecht*.

Lange Zeit vergriffen, ist *Kohle & Kolonie* nun auf vielfachen Wunsch in einer überarbeiteten Neufassung wieder erhältlich. Nach *Schichtwechsel* (2021) ist dies der zweite Titel von Thomas Spitzer, der bei Spielefaible erscheint.

## Ziel des Spiels

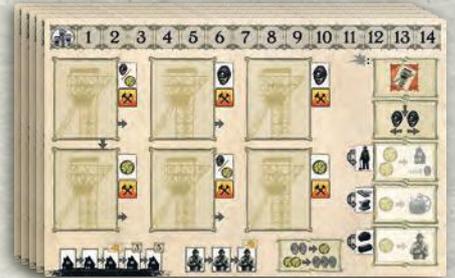
Eine Partie *Kohle & Kolonie* verläuft über 5 Runden, die in je 10 Phasen eingeteilt sind. In den Phasen legt ihr unter anderem die Zugreihenfolge fest, führt Aktionen aus, bewältigt Grubenunglücke, steuert das Kohlen-Syndikat und wertet den Spielplan. Ihr erhaltet in jeder Runde Siegpunkte für den Besitz von Zechen, für Siedlungen, die an eigene Zechen angrenzen, für geschickt eingesetzte Bergingenieure und Kumpel und für den Ausbau des lokalen Eisenbahnnetzes. Ab der 3. Runde werden Kleinzechen nach und nach konsolidiert, d. h. zusammengefasst, und höchstbietend versteigert. Nach der 5. Runde erfolgt die Schlusswertung. Wer bis dahin durch geschickte Planung und Verwaltung des eigenen Zechennetzwerks die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt die Partie.



# Material



1 Spielplan



5 Zechentableaus  
(je 1 pro Person)



40 Kleinzechen-Plättchen



5 Einzelzechen-Plättchen



15 Großzechen-Plättchen



25 Übertagetafeln  
(je 5 pro Person)



7 Bonusmarker



5 Unglücks-plättchen



15 Verteuerungs-  
marker



19 Eisenbahn-  
marker



15 Extra-  
Aktionsmarker



100 Kumpel  
(je 20 in 5 Farben)



25 Siedlungen  
(je 5 in 5 Farben)



15 Bergingenieure  
(je 3 in 5 Farben)



15 Markierungsscheiben  
(je 3 in 5 Farben)



15 Grubenunglücksscheiben  
(je 3 in 5 Farben)



3 schwarze  
Grubenunglücksscheiben  
(für das Kohlen-Syndikat)



1 Grubenunglücksscheibe  
„Niete“ (natur)



20 Dampf-  
maschinen



40 Arbeiter



1 Phasenanzeiger



45 Münzen  
(35 × 1 Taler, 10 × 5 Taler)



1 Beutel



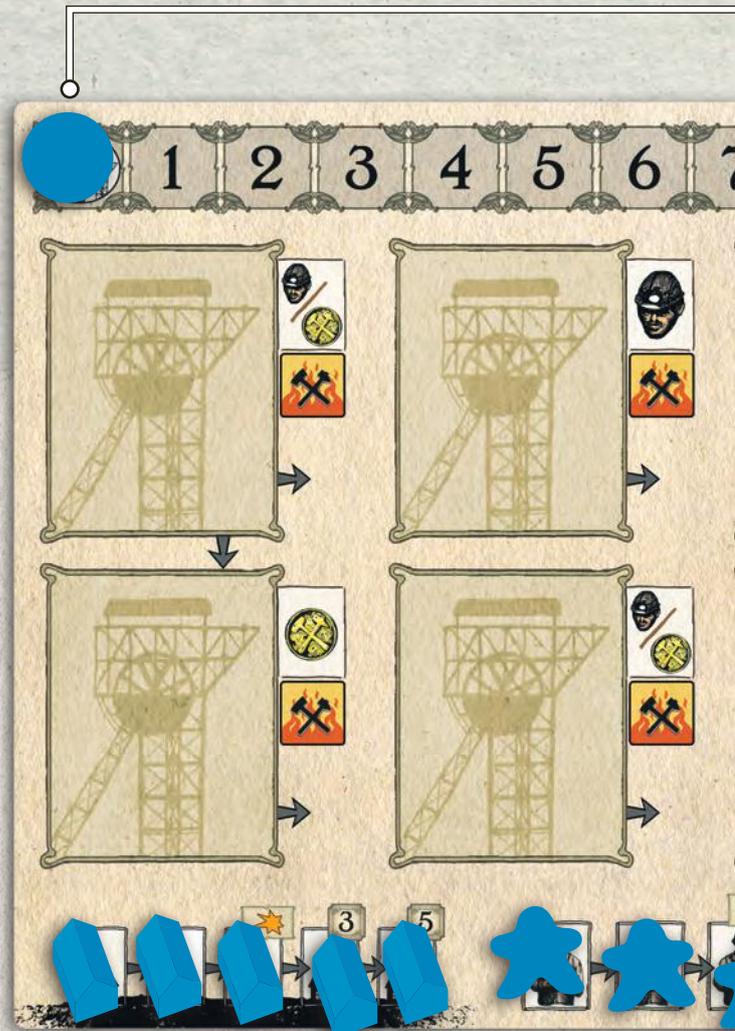
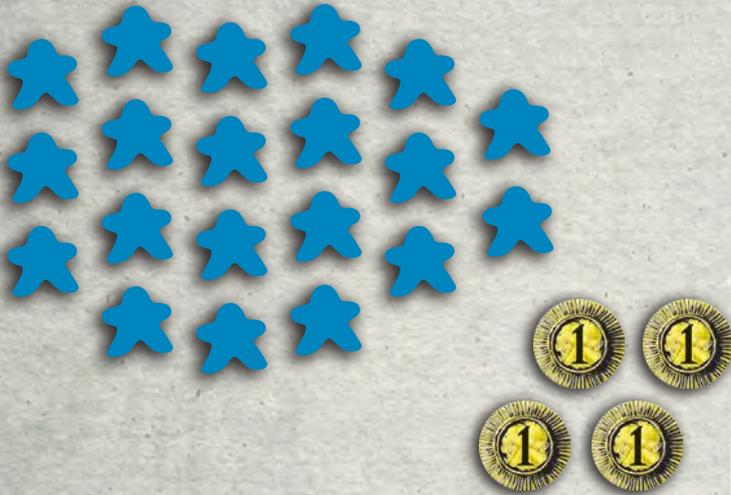
2 Anleitungen  
(deutsch und englisch)

# Vorbereitung

Im Folgenden beschreiben wir den Aufbau für 4 und 5 Personen.  
Seid ihr zu dritt, beachtet die Änderungen auf S. 25.

Entscheidet euch jeweils für eine Farbe und nehmt euch  
alles Material in dieser Farbe, sowie

- 1 Zechentableau,
- 3 Verteuerungsmarker (1 von jedem Typ),
- 5 Übertagetafeln (1 von jedem Gebäudetyp),
- 4 Taler.



- 1 Legt das Zechentableau vor euch ab.  
Legt die 20 Kumpel und die 4 Taler neben  
dem Tableau ab.  
Euer Kontostand ist für alle einsehbar.

Stellt eure 5 Siedlungen und  
3 Ingenieure auf die passenden Felder  
in der unteren Zeile.

2

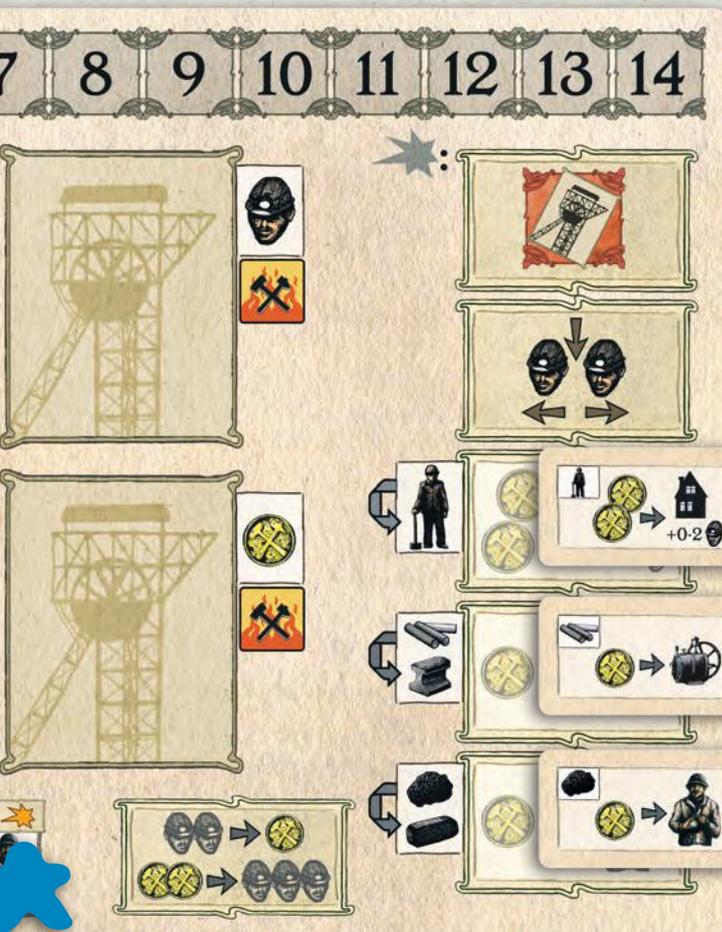
Legt die 5 Übertagetafeln mit ihrer  
Startseite nach oben vor euch ab.

3

# Aufbau eigene Ablage

4

Legt je 1 Markierungsscheibe auf Feld 0 der Konsolidierungsleiste (oberer Rand des Tableaus) und auf Feld 2 der Siegpunktleiste auf dem Spielplan. Die verbleibende Markierungsscheibe verwendet ihr als Zugreihenfolge-Anzeiger. Legt sie zunächst beiseite.



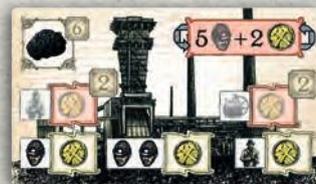
5

Legt alle eure 3 farbigen Grubenunglücks-scheiben zusammen mit den 3 schwarzen und der Niete neben den Beutel.



6

Legt die 3 Verteuerungsmarker auf die passenden Felder rechts unten auf dem Zechentableau.



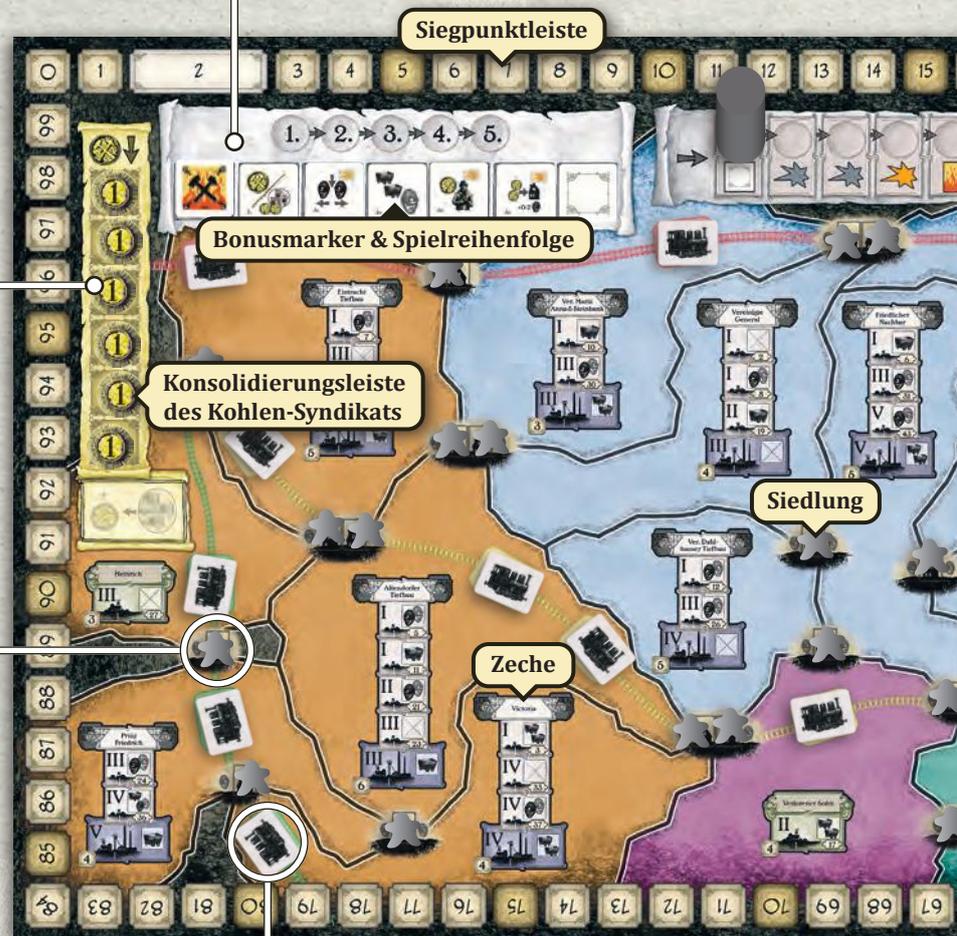
# Vorbereitung

Im Folgenden beschreiben wir den Aufbau für 4 und 5 Personen.  
Seid ihr zu dritt, beachtet die Änderungen auf S. 25.

- 1** Legt die Bonusmarker wie abgebildet auf die weißen Felder der Auswahlleiste links oben auf dem Spielplan. Der Bonusmarker *Konsolidierungshilfe* (der 2. von links) wird nur im 5-Personen-Spiel verwendet. In diesem Fall liegen die Marker rechts davon jeweils 1 Feld weiter links. Dreht den Marker *Dampfmaschine kaufen* ganz rechts auf die Rückseite; er ist in der 1. Runde nicht wählbar.

Legt 1 Taler auf jedes Feld der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats in der linken oberen Ecke des Spielplans.

Stellt auf alle Dorffelder Arbeiter in der passenden Anzahl (1 bzw. 2). Legt ggf. übrige Arbeiter in einen gemeinsamen Vorrat neben dem Spielplan.



**4**

Mischt alle Eisenbahnmarker verdeckt (mit der Lokomotive nach oben) und legt 1 Marker auf jedes Bahnhofs-feld auf dem Spielplan.

# Aufbau Spielfläche



**5**

Sortiert die Zeichenplättchen wie folgt nach ihren römischen Zahlen. Diese entsprechen den Rundennummern (wir nennen sie auch Inbetriebnahme-Stufe). Bildet Stapel wie folgt:

- a. Alle Zeichen der Stufe I.
- b. Alle Zeichen der Stufe II.
- c. Alle Zeichen der Stufe III mit Ausnahme der 4 Großzeichen der Stufe III. Stapelt diese separat.
- d. Alle Zeichen der Stufe IV mit Ausnahme der 4 Großzeichen der Stufe IV. Stapelt diese separat.
- e. Alle Zeichen der Stufe V mit Ausnahme der 7 Großzeichen der Stufe V. Stapelt diese separat.

Die Rückseiten aller Großzeichen sind violett.



**6**

Mischt die 5 Unglücksplättchen und legt sie verdeckt auf die 5 Felder der Rundenanzeige in der rechten unteren Ecke des Spielplans.

# Erläuterungen zu Material und Schlüsselbegriffen

- Die grauen Figuren nennen wir **Arbeiter**, die farbigen **Kumpel**.
- **Arbeiter** (grau) sind die lokalen Arbeitskräfte, die ihr aus den Dörfern erhaltet. Sie werden zu euren Kumpeln (siehe unten). Mit Arbeitern aus eurem Vorrat bezahlt ihr die Kosten für das Umdrehen (Aufwerten) von Übertagetafeln oder ihr könnt sie eintauschen, um Taler zu erhalten. Ihr Symbol ist ein Kopf, der nach rechts blickt.
- **Kumpel** (farbig) weist ihr den passenden Feldern auf euren Tableaus und Übertagetafeln zu (ihr Symbol ist ein Kopf, der nach links blickt). Auf dem Spielplan verwendet ihr sie, um Bahnhofsfelder einzunehmen und nach dem Kauf eure Zechen zu markieren. Grubenunglücke führen dazu, dass ihr Kumpel verliert.
- Die 3 größeren Figuren sind eure **Bergingenieure**, die ihr auf bestimmten Feldern der Übertagetafeln einsetzt.
- Mit Geld baut ihr **Siedlungen**, um Wohnraum zu schaffen. Diese Kolonien wurden während der Industrialisierung dringend benötigt. Eine Siedlung bringt euch bis zu 2 spielbereite Kumpel.



- Es gibt 40 **Kleinzechen** (auf dem Spielplan weiß), die ihr im Spielverlauf kaufen und in den Runden 3 bis 5 konsolidieren müsst. Auf ihren Plättchen steht der Kaufpreis (rot), ihr Einkommen (grün) und oft ein besonderer Vorteil.
- Auf dem Spielplan gibt es darüber hinaus 5 **Einzelzechen** (auf dem Spielplan grün/grau). 2 davon stehen in Bochum (blaue Region), jeweils 1 in den anderen Regionen. Nach dem Kauf erhaltet ihr sofort einmalig die aufgedruckten Siegpunkte. Einzelzechen sind niemals Teil einer Konsolidierung.
- Ab Runde 3 kommt es in jeder Runde zu **Konsolidierungen**. Bei einer Konsolidierung werden Kleinzechen eines Grubenfeldes zusammengelegt und die neu entstandene **Großzeche** wird höchstbietend versteigert. Die 15 Großzechen (auf dem Spielplan blau) kauft ihr also nie direkt, sondern ihr ersteigert sie während der Konsolidierungsphase. Großzechen geben nach dem Kauf sofort Siegpunkte. Auf ihren Plättchen steht kein fester Kaufpreis, sondern nur das Einkommen (grün).

# Ablauf

## Überblick

Ihr spielt eine Partie *Kohle & Kolonie* über 5 Runden. Jede Runde hat 10 Phasen. Im Spielverlauf gesammelte Siegpunkte tragt ihr immer sofort auf der Siegpunkteleiste ab.

Nach der 5. Runde erfolgt die Schlusswertung (siehe S. 24), die euch weitere Siegpunkte einbringt. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt eine Partie *Kohle & Kolonie*.

## Spielbeginn

Wer von euch zuletzt eine Zeche besucht oder etwas Kohlschwarzes gesehen hat, beginnt die Partie. Diese Person bewegt auch den Phasenanzeiger weiter. Danach wird eure Zugreihenfolge jede Runde neu festgelegt.

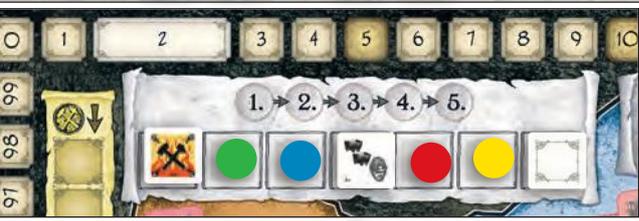
### **DIE 10 PHASEN**

- 1. Bonusmarker wählen und Zugreihenfolge festlegen**
- 2. 1. Aktionsphase**
- 3. 2. Aktionsphase**
- 4. Extra-Aktionsphase**
- 5. Grubenunglück**
- 6. Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen**
- 7. Einnahmen durch Zechenkarten**
- 8. Spielplanwertung**
- 9. Konsolidierungen (nur Runden 3-5)**
- 10. Wertung und Einnahmen über die Übertagetafeln**





## 1. Bonusmarker wählen und Zugreihenfolge festlegen



### Auswahl

Wer die Partie beginnt, wählt in der 1. Runde zuerst 1 Bonusmarker aus, legt ihn vor sich ab und setzt die eigene Markierungsscheibe auf das freigewordene Feld. Im Uhrzeigersinn folgen die Mitspielenden, bis alle 1 Bonusmarker genommen haben.

**Erinnerung:** In der 1. Runde ist der Bonusmarker *Dampfmaschine kaufen* ganz rechts nicht wählbar.

Anschließend verschiebt ihr eure Markierungsscheiben unter Beibehaltung ihrer Position auf die Felder der Reihenfolgeanzeige darüber.

Schiebt nicht gewählte Bonusmarker nach links, um die freigewordenen Felder zu füllen. Dreht den Marker *Dampfmaschine kaufen* auf die Vorderseite.

### Ab Runde 2

Wessen Markierungsscheibe an letzter Position liegt, wählt in der nächsten Runde zuerst einen ausliegenden Bonusmarker für diese Runde. Die Mitspielenden folgen in Reihenfolge ihrer Markierungsscheiben, von rechts nach links.

### Einsatz des Bonusmarkers

Bonusmarker dürft ihr zu bestimmten Zeitpunkten und gemäß eurer Zugreihenfolge einsetzen. Die mit dem Aktionssymbol  können z. B. nur in Phase 4 genutzt werden. Legt Bonusmarker nach der Nutzung von links auf das 1. freie Feld der Auswahlleiste.

*Eine Übersicht über alle Bonusmarker und ihre Effekte findet ihr im Anhang.  
Der genaue Einsatzzeitpunkt steht auch bei der jeweiligen Phasenbeschreibung.*



## 2/3. Die 1. und 2. Aktionsphase

Ihr spielt immer in Zugreihenfolge zunächst die 1. Aktionsphase und danach die 2. Aktionsphase. Dabei führt ihr jeweils 1 Hauptaktion eurer Wahl aus, siehe unten.

Vor oder nach eurer Hauptaktion dürft ihr zusätzlich im eigenen Zug freie Aktionen nutzen. Diese sind optional.

## Hauptaktionen (1 pro Aktionsphase)

- I. Zeche kaufen
- II. Dampfmaschine kaufen
- III. Siedlung aufstellen
- IV. Bergingenieur bewegen
- V. Kumpel bewegen

### I. ZECHE KAUFEN

Kaufe 1 Zeche. Die römische Zahl entspricht der Runde, ab der die Zeche verfügbar ist und in Betrieb genommen werden kann.

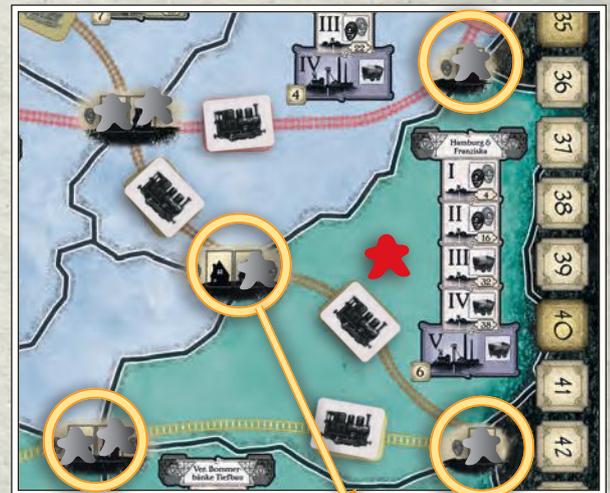
#### Voraussetzungen:

- Mind. 1 freies Zechenfeld auf deinem Zechentableau.
- An das Grubenfeld mit der Zeche grenzt *entweder* ein Dorf mit mind. 1 Arbeiter *oder* eine Siedlung mit mind. 1 deiner Kumpel an.

Wähle aus den ausliegenden Zechenplättchen eines aus. Bezahle die Kosten im roten Feld (1 bzw. 2 Taler) und lege das Plättchen auf ein freies Zechenfeld auf deinem Zechentableau, links oben beginnend. Nimm 1 Arbeiter aus einem an das Grubenfeld mit der gekauften Zeche (siehe Zechenname) angrenzenden Dorf und lege ihn in deinen Vorrat an Arbeitern neben dein Tableau. Setze 1 Kumpel aus deinem Vorrat auf das erworbene Zechenfeld auf dem Spielplan, um die Zugehörigkeit anzuzeigen.

Gibt es keine Arbeiter in den angrenzenden Dörfern, musst du 1 Kumpel aus einer angrenzenden eigenen Siedlung auf das erworbene Zechenfeld versetzen. Ist dies nicht möglich, kannst du die Zeche nicht kaufen.

Ausliegende Zechen dürfen in beliebiger Reihenfolge gekauft werden, je nachdem, welche in der laufenden Runde zur Verfügung stehen. Sie müssen nicht zwingend in aufsteigender Inbetriebnahme-Stufe (römische Zahl) erworben werden. Zechen, die nicht gekauft werden, bleiben in späteren Runden weiter verfügbar, bis sie konsolidiert oder vom Kohlen-Syndikat gekauft werden. Lege neu erworbene Zechenplättchen auf deinem Zechentableau den Pfeilen folgend ab, immer benachbart zu einem schon belegten Zechenfeld (nie diagonal).



#### Vorteile der Zeche, falls Symbol vorhanden:



**2. Kumpel:** Du darfst einen 2. Arbeiter aus einem an das Grubenfeld angrenzende Dorf nehmen (sofern vorhanden) und in deinen Vorrat geben. In dem Fall darfst du einen 2. Kumpel aus deinem Vorrat auf dein Zechentableau oder auf ein Feld einer Übertagetafel stellen.



**Lore:** Zählt bei der Wertung von Übertagetafeln in Phase 10 als 1 zusätzliche Lore.



**Durchgekreuztes Feld:** Kein zusätzlicher Vorteil.

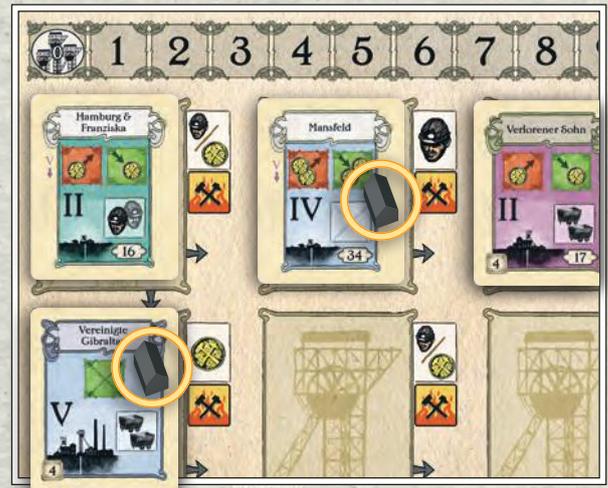


**Siegpunkte** (nur Einzel- und Großzechen): Du erhältst sofort SP wie angegeben.

## II. DAMPFMASCHINE KAUFEN

Kaufe 1 Dampfmaschine für 1 Taler (2 Taler, falls mind. eine Übertagetafel *Eisenhütte* im Spiel umgedreht worden ist).

Nimm 1 Dampfmaschine aus dem Vorrat und stelle sie auf ein Zechenplättchen auf deinem Tableau (max. 1 Dampfmaschine pro Plättchen). Später im Spiel darfst du die Dampfmaschine wahlweise auf die Übertagetafel *Kokerei* oder *Stahlwerk* stellen. Bereits platzierte Dampfmaschinen können nicht mehr umgesetzt werden. Gewinnst du später Dampfmaschinen durch eine Konsolidierung, kannst du diese auch neben deinem Zechentableau abstellen. Auch diese bringen am Ende SP.



### Besonderheiten:

- Eine Dampfmaschine erhöht das Einkommen durch das besetzte Zechenplättchen um 1.
- Du erhältst in der Schlusswertung SP für deine Dampfmaschinen.
- In der 1. Runde kann keine Dampfmaschine gekauft werden.

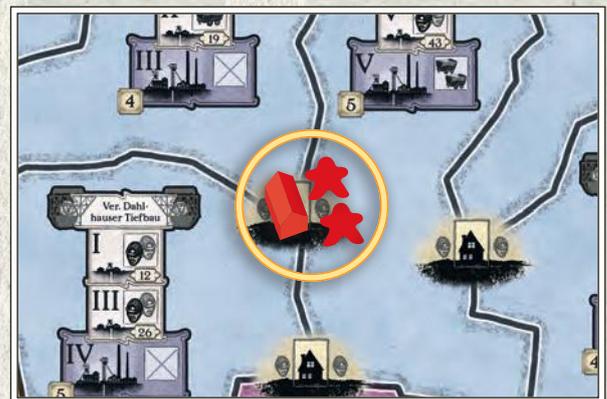
## III. SIEDLUNG AUFSTELLEN

Stelle 1 Siedlung für 2 Taler auf (3 Taler, falls mind. eine Übertagetafel *Belegschaft* im Spiel umgedreht worden ist).

### Voraussetzungen:

- Freier Bauplatz im Dorf vorhanden.
- Im Dorf stehen keine grauen Arbeiter  mehr.
- Du hast noch mind. 1 Siedlung auf deinem Zechentableau.

Nimm 1 Siedlung von deinem Tableau (links beginnend) und stelle sie auf ein freies Siedlungsfeld eines Dorfes. Du darfst 0-2 deiner Kumpel aus dem Vorrat daneben stellen.



### Einschränkungen:

- Keine Person kann mehr als 1 Siedlung in einem Dorf aufstellen.
- Es können nie mehr als 2 Kumpel an einer Siedlung stehen. Mit der Aktion *Kumpel bewegen* können später neue Kumpel an Siedlungen gestellt werden.
- Einmal platzierte Siedlungen können nicht mehr verschoben werden.

**Siedlungsbau-Boni** (erhältet ihr einmalig, sobald die entsprechende Siedlung gebaut wurde):

- Die 3. Siedlung bringt 1 Extra-Aktionsmarker.
- Die 4. Siedlung bringt 3 SP.
- Die 5. Siedlung bringt 5 SP.

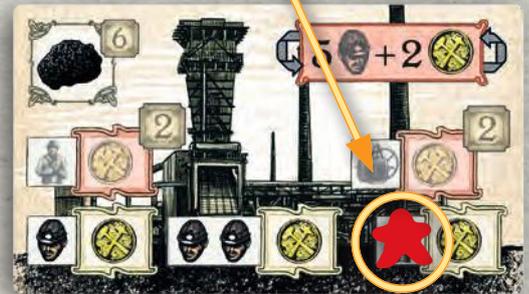


#### IV. BERGINGENIEUR BEWEGEN

Bewege 1 Bergingenieur für 1 Taler (2 Taler, falls mind. eine Übertagetafel *Kokerei* im Spiel umgedreht worden ist) von deinem Zechentableau auf ein freies Feld auf einer Übertagetafel oder versetze 1 Bergingenieur von einem Übertagetafel-Feld auf ein anderes, um verschiedene Vorteile zu erhalten.

##### Besonderheiten:

- Du darfst einen bereits eingesetzten Bergingenieur erst versetzen, nachdem du **deine** Übertagetafel *Belegschaft* umgedreht hast.
- Nachdem du den 3. Bergingenieur eingesetzt hast, erhältst du einmalig 1 Extra-Aktionsmarker.



#### V. KUMPEL BEWEGEN

Kostenlose Aktion. Du darfst bis zu 2 Kumpel aus deinem Vorrat einsetzen und erhältst zusätzlich 2 Bewegungspunkte. Verwende diese, um 2 Kumpel um je 1 Feld oder 1 Kumpel um 2 Felder zu bewegen (dies dürfen auch die soeben eingesetzten Kumpel sein). Wer die Übertagekarte *Belegschaft* umgedreht hat, erhält 4 Bewegungspunkte.

##### Kumpel einsetzen

Ihr könnt sie einsetzen auf:

- Eigene Siedlungen (siehe S. 16)
- Zechensicherungsfelder des Zechentableaus
- Kumpelfelder der Übertagetafeln

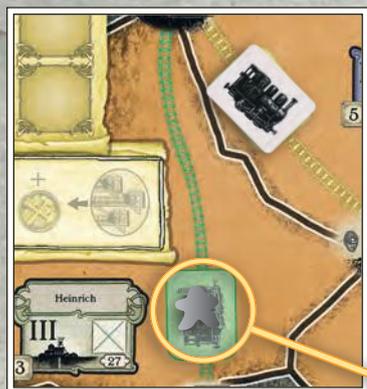
##### Kumpel bewegen

Grundsätzlich dürft ihr Kumpel beliebig zwischen A (Siedlungen und Bahnhöfe), B (Tableau) und C (Übertagetafeln) bewegen. Jede Bewegung kostet 1 Bewegungspunkt:

- Zwischen Übertagetafeln und vom/zum Zechentableau.
- Vom Tableau zu einer Siedlung auf dem Spielplan.
- Zwischen den Zechensicherungsfeldern des Tableaus.
- Zwischen benachbarten Bahnhöfen derselben Linie bzw. von Siedlung zu benachbartem Bahnhof, der an der Linie liegt.
- Von beliebiger Stelle zurück in den eigenen Vorrat.

##### Einschränkungen

- Versetzen von einer Siedlung zu einer anderen ist nicht möglich.
- Versetzen vom Bahnhof zu einer Siedlung oder auf das Tableau ist nicht möglich; nur zu anderen Bahnhöfen oder zurück in den Vorrat.
- Pro Siedlung max. 2 Kumpel.
- Auch bei umgedrehter Übertagetafel *Belegschaft* gibt es für den Bonusmarker nur 2 Bewegungspunkte. 4 Bewegungspunkte gibt es nur in Verbindung mit der Hauptaktion.



### Bahnhöfe

Wer einen Kumpel zum ersten Mal auf ein Bahnhofsfeld versetzt, erhält den Eisenbahnmarker auf diesem Feld. Ein Kumpel, der sich mehrmals entlang der Eisenbahnlinie bewegt, sammelt alle Eisenbahnmarker der betretenen Felder auf. Auf einem Bahnhof kann eine beliebige Anzahl von Kumpeln stehen, sowohl eigene als auch von anderen Personen. **Kumpel aus dem Vorrat können nie direkt auf einen Bahnhof gesetzt werden**; sie müssen immer von einem Dorf mit eigener Siedlung dorthin versetzt werden.



Eine Übersicht über alle Eisenbahnmarker und ihre Effekte findet ihr im Anhang.

## Freie Aktionen (optional)

### I. ÜBERTAGETAFEL UMDREHEN

Wer die nötige Anzahl grauer Arbeiter und/oder Taler aufbringen kann, darf in seinem Zug jederzeit mehrere eigene Übertagetafeln von der Startseite auf die Rückseite drehen. Bereits platzierte Spielfiguren dürfen neu verteilt werden, aber dabei nicht wegbewegt werden (s. Hauptaktion Kumpel bewegen). Alle aufwertbaren Übertagetafeln geben SP, sobald sie umgedreht werden (nur die Verwaltung wird nicht umgedreht). Die umgedrehte Übertagetafel Stahlwerk gibt zudem 1 Extra-Aktionsmarker für Phase 4.

Es gibt 3 Übertagetafeln, die die Kosten für **alle Spieler** erhöhen, sobald sie zum 1. Mal durch einen beliebigen Mitspielenden umgedreht wurden. Alle drehen dann den entsprechenden Verteuerungsmarker auf ihrem Zechentableau um:



**Kokerei:** Erhöht die Kosten für Bergingenieure auf 2 Taler. Dreht den Verteuerungsmarker *Bergingenieur* um.



**Eisenhütte:** Erhöht die Kosten für Dampfmaschinen auf 2 Taler. Dreht den Verteuerungsmarker *Dampfmaschine* um.



**Belegschaft:** Erhöht die Kosten für Siedlungen auf 3 Taler. Dreht den Verteuerungsmarker *Siedlung* um.

### II. ARBEITER EINTAUSCHEN

- Bezahle 2 Taler und nimm 3 Arbeiter aus dem Vorrat (sofern vorhanden).
- Gib 2 Arbeiter in den Vorrat, um 1 Taler zu erhalten (sofern vorhanden).

#### Anmerkung zum Vorrat

In Partien zu viert und zu fünft stehen zu Beginn alle Arbeiter auf dem Spielplan. Erst nachdem ihr anfangt, Arbeiter in Kumpel einzutauschen, warten sie im Vorrat auf ihren nächsten Einsatz. Dampfmaschinen liegen zu Beginn im Vorrat. Der Geldvorrat ist unerschöpflich. Sollte er euch doch einmal ausgehen, behelft euch mit anderen Gegenständen.



## 4. Extra-Aktionsphase

Hier kannst du entweder dein Extra-Aktionsmarker oder deinen Bonusmarker mit Aktionssymbol  einsetzen.



### EXTRA-AKTIONSMARKER

Du kannst in einer Partie max. 3 Stück erhalten, und zwar durch den Einsatz des 3. Bergingenieurs, das Aufstellen der 3. Siedlung oder das Umdrehen der Übertage tafel *Eisenhütte*.

Gib 1 Extra-Aktionsmarker zurück in den Vorrat und führe 1 Hauptaktion aus **oder** führe 1 Extra-Aktion mit deinem Bonusmarker mit Aktionssymbol  aus. Für jeden ungenutzten Extra-Aktionsmarker erhältst du in der Schlusswertung 4 SP. Wer keinen der beiden Marker hat überspringt diese Phase. Das Nutzen eines Extra-Aktionsmarker ist freiwillig.

### BONUSMARKER MIT AKTIONSSYMBOL

In dieser Phase darfst du deinen Bonusmarker mit Aktionssymbol  anstatt eines Extra-Aktionsmarkers einsetzen. Es kann entweder ein Extra-Aktionsmarker **oder** ein Bonusmarker mit Aktionssymbol eingesetzt werden.

Bonusmarker mit Aktionssymbol dürfen ausschließlich in dieser Phase und in Zugreihenfolge ausgespielt werden. Lege den Marker nach der Nutzung von links auf das 1. freie Feld der Auswahlleiste.



Beispiel: Das 1. freie Feld der Auswahlleiste

### IN DIESER PHASE EINSETZBARE BONUSMARKER:

- Als eigenständige Bonus-Aktion:  
*Bergingenieur einsetzen* , *2 Kumpel bewegen* , *Siedlungsbau* , *Dampfmaschine kaufen* 

Eine Übersicht über alle Bonusmarker und ihre Effekte findet ihr im Anhang.

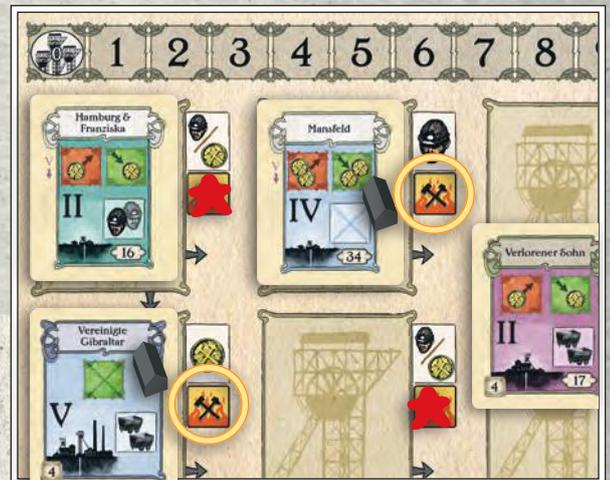


## 5. Grubenunglück

In dieser Phase kann es zu einem Grubenunglück kommen, das sich auf ungesicherte Zechen auswirkt. Diese Phase findet immer statt, auch wenn alle Zechen der Mitspielenden gesichert sind.

### IN DIESER PHASE EINSETZBARER BONUSMARKER:

- *Grubenwehr* 



Beispiel: Ungesicherte Zechenfelder

## I. ZECHEN SICHERN UND BEUTEL FÜLLEN (ALLE IN ZUGREIHENFOLGE)

Zechenfelder deines Tableaus, wo du Kumpel als Grubenwehr eingesetzt hast, gelten als gesichert und bleiben vor einem Unglück verschont.

- Für jedes ungesicherte Zechenfeld mit dem Münzsymbol  darfst du nun 1 Taler zahlen, um die Zeche vor einem Unglück zu sichern.
- Hast du den Bonusmarker *Grubenwehr* , darfst du ihn nun einsetzen, um bis zu 4 Zechen zu sichern, die in einem Viereck (2 horizontal **und** 2 vertikal benachbart) auf deinem Zechentableau ausliegen.
- Lege für jede ungesicherte Zeche 1 Grubenunglücksscheibe in den Beutel (max. 3).

Eine Übersicht über alle Grubenunglücke und ihre Effekte findet ihr im Anhang.

### UNGLÜCKSTABELLE ZU II. UNGLÜCK UND BETROFFENE BESTIMMEN (S.19)

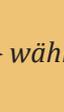
Ermittle zunächst auf deinem Zechentableau die einkommensstärkste ungesicherte Zeche (egal welche, sollte dies auf mehrere zutreffen) und lege deine Grubenunglücksscheibe zur Erinnerung auf sie. Weitere gezogene Scheiben haben keine Auswirkungen auf den Verlust; du verlierst für jede weitere Scheibe lediglich 1 weiteren Kumpel.

Du darfst grundsätzlich selbst bestimmen, ob du SP oder Taler verlierst. Wer jedoch keine Taler besitzt, muss SP abgeben! Auf der Wertungsleiste kannst du jedoch niemals unter 0 SP fallen.

#### Runden 1 bis 3

Höchstes Zecheneinkommen	Strafe (SP)	Strafe (Münzen)
<b>1</b>	-	-
<b>2</b> → wähle 	2	-
	-	1
<b>3</b> → wähle 	2	+
	-	2
	4	-

#### Runden 4 und 5

Höchstes Zecheneinkommen	Strafe (SP)	Strafe (Münzen)
<b>1</b>	-	-
<b>2</b> → wähle 	3	-
	-	1
<b>3</b> → wähle 	3	1
	-	+
	6	2
		-

#### Erläuterung:

- Hat deine einkommensstärkste Zeche ein Einkommen von 1, erleidest du keine zusätzliche Strafe, sondern nur den SP-Verlust der aktuellen Runde (-2 bzw. -3 SP).
- Hat deine einkommensstärkste Zeche ein Einkommen von 2, wählst du die zusätzliche Strafe aus den zutreffenden Möglichkeiten aus, und zwar 2 weitere SP oder 1 Taler (in Runde 1-3) bzw. 3 weitere SP oder 1 Taler (in Runde 4-5).
- Hat deine einkommensstärkste Zeche ein Einkommen von 3, wählst du 1 der 3 möglichen Strafoptionen entsprechend der Runde aus.

## II. UNGLÜCK UND BETROFFENE BESTIMMEN (WÄHLT 1 PERSON)

Lege auch die 3 schwarzen Grubenunglücksscheiben und die Nieten in den Beutel, falls noch nicht geschehen. Ziehe dann nacheinander 3 Scheiben aus dem Beutel und handle sofort ihren jeweiligen Effekt ab.

 **Niete:** Es geschieht nichts.

 **Schwarze Scheibe:** Entferne die unterste Münze von der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats und lege sie in die Bank.

 **Farbige Scheibe:**

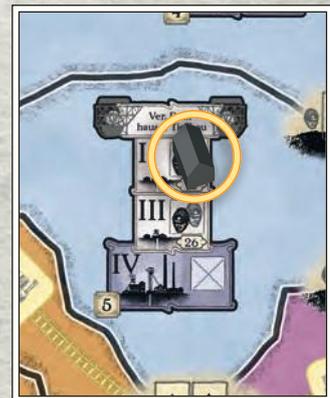
- Es kommt zum Grubenunglück! Drehe das Unglücksplättchen für diese Runde um und handle ihren Effekt ab. Das Syndikat darf 1 Zeche mit der **höchsten Nummer** kaufen, falls das passende Unglücksplättchen aufgedeckt wird.
- Wessen Scheibe gezogen wurde, muss 1 Kumpel aus dem eigenen Vorrat auf das Unglücksfeld dieser Runde stellen. Wer keinen Kumpel im Vorrat hat, muss einen vom Spielplan (jedoch nicht von einem Zechenfeld), vom Zechentableau oder von einer Übertagetafel entfernen und auf das Unglücksfeld stellen.
- Außerdem verliert der/die Betroffene einmalig und **nur für die 1. gezogene Scheibe** die auf dem Unglücksfeld angegebenen SP (-2 SP in Runde 1-3 bzw. -3 SP in Runde 4-5) und erhält ggf. **eine weitere Strafe gemäß der Unglückstabelle (s. S.18, links)**.
- Wer mehrmals von einem Unglück betroffen ist (es wurden mehrere Scheiben derselben Farbe gezogen), muss entsprechend mehr Kumpel auf das Unglücksfeld stellen.
- Wurde keine farbige Scheibe gezogen: Entferne das Unglücksplättchen **unbesehen** vom Spielplan.



### 6. Das Kohlen-Syndikat kauft Zechen

Das Kohlen-Syndikat kauft zu Beginn 1 Zeche. Diese Zahl erhöht sich mit jedem aufgedeckten Unglücksplättchen *Kaufkrafterhöhung* um 1 bis zu einem Maximum von 3. Das Kohlen-Syndikat kauft immer ausliegende Zechenplättchen mit der niedrigsten Nummer.

Nehmt gekaufte Plättchen vom Spielplan und legt sie in der Nähe der Konsolidierungsleiste für das Kohlen-Syndikat ab. Legt dann 1 Dampfmaschine aus dem Vorrat auf das entsprechende Zechenfeld auf dem Spielplan, um anzuzeigen, dass es dem Syndikat gehört. Ist keine Dampfmaschine mehr verfügbar, behelft euch mit einer Münze oder einem anderen Gegenstand.



### 7. Einnahmen durch Zechenkarten

Du erhältst für jedes deiner Zechenplättchen auf dem Zechentableau Einnahmen entsprechend des grünen Einnahmen-Symbols oben rechts, also 1 oder 2 Taler je Zeche.

Dampfmaschinen erhöhen die Einnahmen der dazugehörigen Zeche um 1 Taler. Nimm die Einnahmen aus der Bank.





## 8. Spielplanwertung

Du erhältst SP für deine Zechen und Siedlungen auf dem Spielplan.

### I. ZECHENWERTUNG

Falls du in einem Grubenfeld mind. 1 Kleinzeche besitzt, erhältst du für **jede** Kleinzeche in diesem Grubenfeld, die einer Person oder dem Kohlen-Syndikat gehört, 1 SP; also unabhängig davon, wem sie gehören. Großzechen zählen als 1 Zeche.

(**Erinnerung:** Die im blauen Feld angegebenen SP gibt es jedoch nur einmalig nach erfolgreicher Konsolidierung der selbigen.)

### II. SIEDLUNGSWERTUNG

Für jede eigene Siedlung, die an ein Grubenfeld grenzt, in dem du mind. 1 Zeche besitzt, erhältst du 1 SP. Siedlungen können dadurch mehrmals SP liefern.



#### Beispiel für eine Zechen- und Siedlungswertung

**Rot** erhält 4 SP:

- 3 SP für das Grubenfeld Hamburg & Franziska (3 Zechen) und
- 1 SP für die eigene Siedlung (rot), die an das Grubenfeld grenzt.

**Grün** erhält 5 SP:

- 1 SP für das Grubenfeld Bruchstraße (Einzelzeche)
- 1 SP für die eigene Siedlung (grün)
- 2 SP für das Grubenfeld Siebenplaneten (2 Zechen) und
- 1 SP für die eigene Siedlung (grün), die auch hier angrenzt.

**Blau** erhält 10 SP:

- 3 SP für das Grubenfeld Hamburg & Franziska (3 Zechen)
- 1 SP für die eigene Siedlung (blau), die an das Grubenfeld grenzt
- 1 SP für das Grubenfeld Mansfeld (1 Zeche)
- 1 SP für die angrenzende Siedlung (blau)
- 2 SP für das Grubenfeld Siebenplaneten (2 Zechen) und
- 2 SP für die beiden angrenzenden Siedlungen (blau).

**Beachtet:** Der von **Grün** besetzte Bahnhof bringt erst bei der Schlusswertung Siegpunkte.



#### Beispiel für eine Zechenwertung

In diesem Grubenfeld gibt es 4 Kleinzechen, die Spielern oder dem Syndikat gehören. Wer hier mindestens 1 Zeche besitzt, erhält 4 SP; in diesem Fall **Rot** und **Blau**.



## 9. Konsolidierungen (nur Runden 3-5)

Alle Großzechen der laufenden Runde werden unter den Mitspielenden und dem Kohlen-Syndikat versteigert. Das Kohlen-Syndikat hat ein festes Gebot. Alle, die in diesem Grubenfeld mind. 1 Zeche besitzen, haben die Möglichkeit, an der Auktion teilzunehmen und das Syndikat und die Mitspielenden zu überbieten. Wer das Höchstgebot abgegeben hat, bekommt den Zuschlag für die Großzeche.

Die Startperson mischt alle Großzechenplättchen der aktuellen Runde (3, 4 oder 5) und deckt eines davon auf. Alle, die in diesem Grubenfeld mind. 1 Kleinzeche besitzen, nehmen an der Auktion zur Konsolidierung teil.



### IN DIESER PHASE EINSETZBARER BONUSMARKER:

- Konsolidierungshilfe

## I. ERMITTLUNG DER BESITZANTEILE

Es kann 0, 1 oder mehr Personen mit Zechen im betroffenen Grubenfeld geben.  
Prüft zunächst:

- Falls dort **niemand** eine Zeche besitzt, erwirbt das Syndikat **automatisch** die Großzeche.
- Wer von euch dort alle Kleinzechen besitzt, erhält die Großzeche kostenlos.
- Falls neben nicht besetzten Kleinzechen nur **eine** Zeche des Grubengebiets im Besitz eines Mitspielenden ist, bietet das Syndikat für alle nicht erworbenen Zechen in diesem Gebiet, allerdings ohne den Einsatz von Dampfmaschinen.

## II. BIETVERFAHREN

Besitzt mindestens 1 Person eine Kleinzeche im betroffenen Grubenfeld, kommt es zum Bietverfahren:

1. Bestimmt das Startgebot für das Kohlen-Syndikat wie folgt (überspringt diesen Punkt, falls das Syndikat nicht beteiligt ist):
  - A. Münzen, die sich derzeit auf der Konsolidierungsleiste des Syndikats befinden, plus
  - B. Kaufpreis der Zechen, die es in diesem Grubenfeld besitzt, plus
  - C. Kaufpreis aller nicht erworbenen Zechen in diesem Grubenfeld.
  - D. Ein nicht teilnehmender Spieler zeigt das Gebot des Kohlen-Syndikats auf der eigenen Konsolidierungsleiste an.
2. Jede teilnahmeberechtigte Person bestimmt ihr Startgebot: Zählt die Kaufpreise (rot) aller Kleinzechen, die ihr in diesem Grubenfeld besitzt, plus die Boni der Übertagetafel *Verwaltung* (falls vorhanden) zusammen und zeigt den Gesamtwert auf eurem Zechentableau oben auf der Leiste an.
3. Schiebt die Markierungsscheibe auf der Konsolidierungsleiste eures Tableaus auf den ermittelten Wert.
4. Dann addiert ihr in Zugreihenfolge ggf. die Boni für den Bonusmarker *Konsolidierungshilfe*  und/oder den Eisenbahnmarker *Konsolidierung* . Kommt es in dieser Phase zu mehreren Konsolidierungen, dürft ihr die Marker für eine spätere Auktion zurückhalten.
5. Jetzt beginnt die Versteigerung! Wer das Zechenplättchen mit der höchsten Nummer im betroffenen Grubenfeld hat, darf das aktuelle Höchstgebot um mind. 1 Taler überbieten. Dann geht es in absteigender Nummernfolge weiter. Die nächste Person muss ein höheres Gebot abgeben als der/die Höchstbietende. Legt gebotene Taler auf die Konsolidierungsleiste rechts neben der Markierungsscheibe ab.
6. Wer nicht mehr mitbieten kann oder möchte, passt, legt die gebotenen Taler von der Konsolidierungsleiste zurück in den eigenen Vorrat und nimmt an dieser Auktion nicht mehr teil. Eingesetzte Marker gelten immer als verbraucht, egal ob ihr passt oder die Auktion gewinnt.
7. Das Kohlen-Syndikat bietet nicht mit; es bleibt beim Startgebot.
8. Sobald alle bis auf eine Person gepasst haben, erhält diese den Zuschlag für die Großzeche und zahlt die gebotenen Taler an die Bank.



### III. MITSPIELLENDE/R ERHÄLT DEN ZUSCHLAG

- Schiebe 1 deiner Kumpel in diesem Grubenfeld auf die Großzeche, um anzuzeigen, dass sie dir gehört. Alle anderen erhalten ihre Kumpel aus dem Grubenfeld zurück.
- Du erhältst einmalig die SP für die Großzeche und das Plättchen. Lege es auf dein Tableau. Passe ggf. die Anordnung der Zechenplättchen auf deinem Tableau an (zuerst Kleinzechen entfernen, dann die verbleibenden Plättchen entgegen der Pfeilrichtung verschieben).
- Lege alle Plättchen der konsolidierten Kleinzechen dieser Auktion (auch deine) in die Schachtel.
- Du erhältst alle Dampfmaschinen von diesem Grubenfeld sowie von den konsolidierten Kleinzechen deiner Mitspielenden. Lege die 1. Dampfmaschine auf das neue Großzechenplättchen. Alle weiteren Dampfmaschinen fügst du deinem Vorrat hinzu (das Abstellen auf anderen Zechenplättchen oder Dampfmaschinenfelder ist nicht möglich). Diese verbleiben bis zur Schlusswertung dort und werden nicht mehr anderweitig eingesetzt.
- Andere Spieler, die durch die Konsolidierung eigene Kleinzechen verloren haben, erhalten als Schadenersatz einmalig 2 SP pro Kleinzeche.

**Beachtet:** Kumpel, die sich nun auf Zechensicherungsfeldern befinden, denen keine Zeche mehr zugeordnet ist, dürfen nur in den Aktionsphasen versetzt werden.

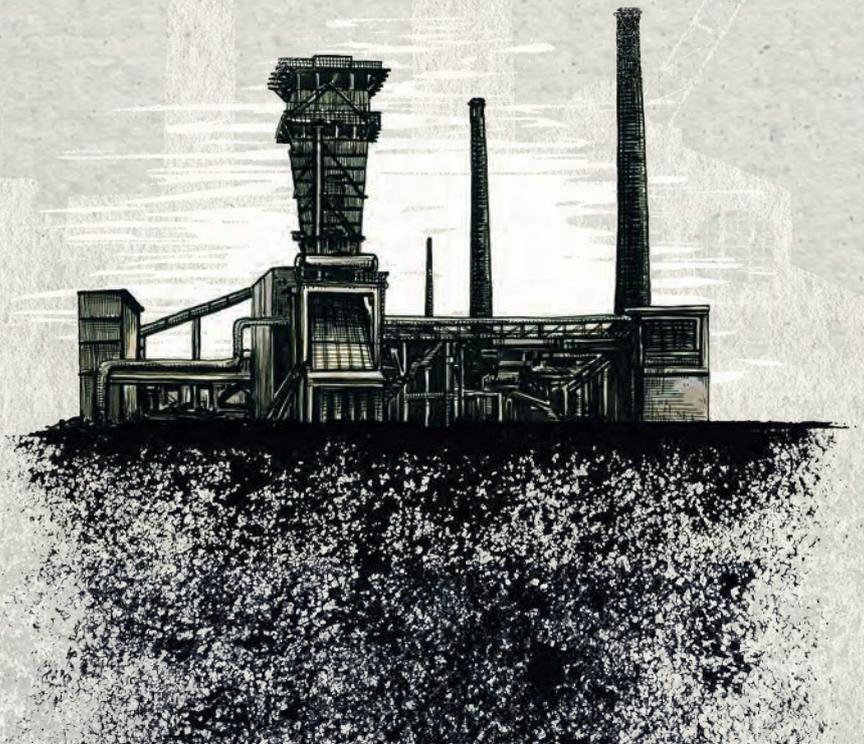
### IV. KOHLEN-SYNDIKAT ERHÄLT DEN ZUSCHLAG

Für das Syndikat gelten folgende Abweichungen:

- Dampfmaschinen in dem Grubenfeld und von konsolidierten Kleinzechen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.
- 1 Dampfmaschine wird auf das Großzechenfeld auf dem Spielplan gelegt, um anzuzeigen, dass es dem Syndikat gehört.

### V. NÄCHSTES BIETVERFAHREN

Falls es in dieser Runde noch zu versteigernde Großzechenplättchen gibt, folgt direkt die nächste Konsolidierung, bis ihr alle Großzechen dieser Runde versteigert habt.

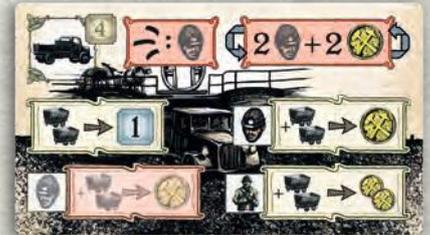




## 10. Wertung und Einnahmen über die Übertagetafeln

Du erhältst SP und Taler für deine Übertagetafeln *Kokerei*, *Eisenhütte* und *Verladung* entsprechend der mit Spielfiguren (Kumpeln, Bergingenieuren, Dampfmaschinen) besetzten Felder bzw. Lorensymbole.

**Lorenwertung:** Die Übertagetafel *Verladung* liefert SP durch Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarker mit Lorensymbol. Um diese Tafel zu aktivieren, musst du 1 grauen Arbeiter in den allgemeinen Vorrat legen. Lorensymbole allein liefern SP, in Verbindung mit eingesetzten Kumpeln und Bergingenieuren auch Taler.



Übertagetafel Verladung

Die Aktivierungskosten (1 Arbeiter in den Vorrat legen) entfallen nach Umdrehen der Übertagetafel.

Die Übertagetafeln *Belegschaft* und *Verwaltung* bringen in dieser Phase keine SP oder Taler ein. Ignoriere sie in dieser Phase.

Eine Übersicht über alle Übertagetafeln, ihre Besonderheiten und Wertung findet ihr im Anhang.

### IN DIESER PHASE EINSETZBARER BONUSMARKER:

- Lore

## Vorbereitung der nächsten Runde

Im Anschluss an Phase 10 bereitet ihr die nächste Runde wie folgt vor:

- Setzt den Phasenanzeiger auf Phase 1 der Anzeige zurück.
- Nehmt die Plättchen der Klein- und Einzelzechen der neuen Runde (nächsthöhere römische Zahl) und legt sie neben dem Spielplan aus. Lasst die Plättchen der Vorrunden liegen. Diese können immer noch gekauft werden.
- Nur in Runde 4 und 5: Füllt oder entfernt Taler auf der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats, bis dort genau 3 Taler liegen.



Startet die neue Runde wieder bei Phase 1. Die Auswahl der Bonusmarker beginnt, wessen Markierungsscheibe aus der vorherigen Runde an letzter Position liegt. Die Mitspielenden folgen in Reihenfolge ihrer Scheiben von rechts nach links.

Spielt so lange weiter, bis ihr 5 Runden abgeschlossen habt. Geht danach zur Schlusswertung über.



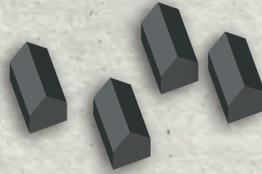
# Schlusswertung

Nach Runde 5 endet die Partie. Führt jetzt die Schlusswertung durch und addiert diese SP zu euren bisher gesammelten SP auf der Wertungsleiste.

## DAMPFMASCHINEN

Zählt die Dampfmaschinen auf euren Zechenplättchen, Übertagetafeln und im eigenen Vorrat (max. 6 Stück pro Person):

- 1 Dampfmaschine: 3 SP
- 2 Dampfmaschinen: 5 SP
- 3 Dampfmaschinen: 8 SP
- 4 Dampfmaschinen: 12 SP
- 5 Dampfmaschinen: 17 SP
- 6 Dampfmaschinen: 23 SP



## MÜNZEN

1 SP pro 2 Taler (abgerundet).



## BAHNHÖFE

1 SP für jeden von einem eigenen Kumpel besetzten Bahnhof (max. 1 SP pro Feld).

## BAHNLINIEN

Für jede vollständig besetzte Bahnlinie (1 eigener Kumpel auf jedem Bahnhof der Linie) gibt es SP wie folgt:

### 4-5 Personen:

- gelbe Linie: 11 SP
- rote Linie: 9 SP
- braune Linie: 4 SP
- grüne Linie: 5 SP

### 3 Personen:

- gelbe Linie: 6 SP
- rote Linie: 7 SP
- braune Linie: 4 SP



## EXTRA-AKTIONSMARKER

4 SP für jeden nicht eingesetzten Extra-Aktionsmarker



# Ende der Partie

- Wer nach der Schlusswertung die meisten SP gesammelt hat, gewinnt die Partie!
- Bei Gleichstand für die meisten SP gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Dampfmaschinen besitzt.
- Herrscht weiter Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der den höheren Einkaufswert bei den Zechenplättchen hat (Summe der Werte im roten Feld).
- Besteht dann immer noch Gleichstand unter den beteiligten Mitspielern, dürfen sich alle über den geteilten Sieg freuen.

## 3-Personen-Spiel



3-Personen-Spielplan

- Nehmt die Rückseite des doppelseitigen Spielplans.
- Die Grubenfelder in *Essen* (orangefarben) werden nicht verwendet. Sortiert die dazugehörigen Zechenplättchen vor Beginn aus und legt sie in die Schachtel.
- Die Zechenplättchen können auf den dafür vorgesehenen Feldern sortiert und gestapelt werden.
- Graue Arbeiter , die nach der Verteilung auf die Dörfer über bleiben, kommen in den allgemeinen Vorrat.
- Die grüne Bahnlinie und alle Bahnhöfe in *Essen* (3 grüne, 3 gelbe, 1 roter) sind nicht im Spiel.
- Die 3 *Essener* Dörfer, die an *Bochum* (blau) und *Hattingen* (lila) grenzen, sind im Spiel.
- Nehmt die Bonusmarker für 4 und 5 Personen aus dem Spiel (gekennzeichnet mit 4+ bzw. 5).
- Ihr benötigt nur 12 Eisenbahnmarker (5 für die rote, 4 für die gelbe, 3 für die braune Linie).

# Anhang

## Bonusmarker

Abbildung in Startreihenfolge auf Auswahlleiste zu Beginn, von links nach rechts.

Die Marker *Dampfmaschine* kaufen und *Konsolidierungshilfe* kommen nur in Partien mit der entsprechenden Personenzahl zum Einsatz (siehe Angabe am unteren Rand jedes Markers).



### GRUBENWEHR

Nutzung kostenlos. Einsatz in Phase 5 (Grubenunglück).

Die Grubenwehr sichert bis zu 4 als Viereck angeordnete Zechen auf dem Zechentableau. Du musst für diese Zechen in dieser Runde beim Grubenunglück weder Kumpel noch Taler einsetzen.



### KONSOLIDIERUNGSHILFE (NUR 5 PERSONEN)

Nutzung kostenlos. Einsatz jederzeit, um 1 Taler zu erhalten oder in Phase 9 (Konsolidierungen, ab Runde 3), um 1x 2 virtuelle Münzen für eine Versteigerung zu erhalten.

#### Wähle 1 dieser Optionen:

1. Nimm während einer der Phasen 2, 3 oder 4 (zusätzlich zu deiner Haupt- bzw. Extra-Aktion) 1 Taler aus dem Vorrat.
2. Erst ab Runde 3: Erhöhe in Phase 9 (Konsolidierungen) während einer beliebigen Konsolidierung, an der du beteiligt bist, deinen Konsolidierungswert um 2. Lege den Marker nach der Nutzung ab, auch wenn du bei einer Versteigerung gepasst hast.



### LORE

Nutzung kostenlos. Einsatz in Phase 10.

Zählt bei der Wertung der Übertagetafel Verladung als 2 zusätzliche Loren, ohne 1 Arbeiter abgeben zu müssen.



### BERGINGENIEUR EINSETZEN

Kosten: 1 Taler. Einsatz nur in Phase 4 (Extra-Aktion).

Nimm 1 Bergingenieur von deinem Zechentableau und stelle ihn auf ein Feld einer Übertagetafel mit dem Bergingenieur-Symbol .

Es gelten die üblichen Regeln für Einsetzen (siehe Hauptaktionen, S. 15)



### 2 KUMPEL BEWEGEN

Nutzung kostenlos. Einsatz nur in Phase 4 (Extra-Aktion).

Du darfst bis zu 2 Kumpel einsetzen und erhältst 2 Bewegungspunkte, um sie oder andere Kumpel zu versetzen. Auch bei umgedrehter Übertagetafel Belegschaft gibt es für diesen Marker nur 2 Bewegungspunkte.

Es gelten die üblichen Regeln für Ein- und Versetzen (siehe Hauptaktionen, S. 15)

**SIEDLUNGSBAU**

Kosten: 2 Taler. Einsatz in Phase 4 (Extra-Aktion).

Stelle 1 Siedlung auf ein freies Siedlungsfeld eines Dorfes. Du darfst 0-2 deiner Kumpel daneben stellen.

Es gelten die üblichen Regeln für Siedlung aufstellen (siehe Hauptaktionen, S. 14).

**DAMPFMASCHINE KAUFEN (NUR 4+ PERSONEN)**

Kosten: 1 Taler. Einsatz in Phase 4 (Extra-Aktion).

Nimm 1 Dampfmaschine aus dem Vorrat und stelle sie auf eines deiner Zechenplättchen oder auf das mit dem Dampfmaschinensymbol  gekennzeichnete Feld auf der Rückseite der Übertagetafel *Kokerei* oder *Eisenhütte*.

Es gelten die üblichen Regeln für Dampfmaschine kaufen (siehe Hauptaktionen, S. 14).

## Eisenbahnmarker

**SIEGPUNKTE**

Du erhältst sofort 2 SP. Lege den Marker ab.  
(3 Stück)

**GELD**

Du erhältst sofort 1 Taler von der Bank. Lege den Marker ab.  
(3 Stück)

**ARBEITER**

Gilt wie 1 zusätzlicher Arbeiter. Behalte den Marker so lange, bis du ihn wie einen Arbeiter einsetzt. Lege ihn danach ab.  
(5 Stück)

**LORE**

Gilt wie 1 zusätzliche Lore für die Wertung der Übertagetafel *Verladung* in Phase 10. Lege den Marker nach der Wertung ab.  
(4 Stück)

**KONSOLIDIERUNG**

Gilt wie 1 zusätzlicher Konsolidierungspunkt für 1 Konsolidierung, an der du beteiligt bist. Lege den Marker nach der Nutzung ab, auch wenn du bei einer Versteigerung gepasst hast.  
(4 Stück)

# Unglücksplättchen



## **HÖCHSTE NUMMER (PHASE 5)**

Das Kohlen-Syndikat kauft sofort das ausliegende Zechenplättchen mit der höchsten Nummer. Entfernt das Plättchen danach aus dem Spiel.

Dies ist in dieser Runde ein zusätzlicher Kauf für das Kohlen-Syndikat.

Es kann also vorkommen, dass das Syndikat in derselben Runde bis zu 4 Zechen kauft: 1x mit der höchsten und 3x mit der niedrigsten Nummer.



## **1 ZUSÄTZLICHER TALER (PHASE 5)**

Das Kohlen-Syndikat hat ab sofort für Konsolidierungen, an denen es beteiligt ist, dauerhaft 1 zusätzlichen Taler.

Legt das Plättchen auf das Feld unterhalb der Konsolidierungsleiste des Kohlen-Syndikats.



## **KAUFKRAFTERHÖHUNG (PHASE 6, 2 STÜCK)**

Legt das Plättchen auf ein freies Feld der Zechenkaufanzeige des Kohlen-Syndikats (oberhalb der Rundenanzeige). Für jedes Plättchen auf der Zechenkaufanzeige kauft das Kohlen-Syndikat in Phase 6 eine zusätzliche Zeche (max. 3 Stück pro Runde).



## **EISENBAHNINGLÜCK (PHASE 5)**

**Alle**, die in dieser Runde von einem Grubenunglück betroffen sind, entfernen sofort, nachdem ihre Grubenunglücksscheibe gezogen wurde, 2 Eisenbahnmarker ihrer Wahl unbesehen aus dem Spiel, sofern noch möglich.



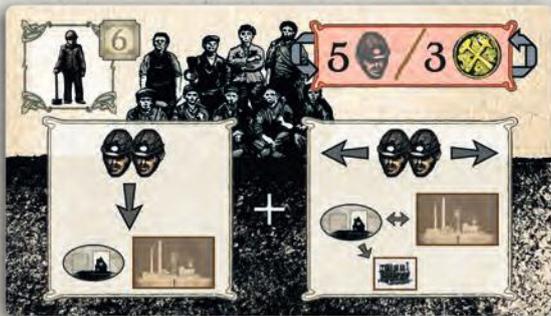
## Übertagetafeln

### BELEGSCHAFT

Zeigt die Anzahl Kumpel an, die ihr mit einer Aktion einsetzen und versetzen dürft. Zu Beginn des Spiels sind das 2 Kumpel.

Auf dieser Tafel werden keine Figuren platziert.

**Hinweis:** Auch bei umgedrehter Übertagetafel *Belegschaft* gibt es für den **Bonusmarker** nur 2 Bewegungspunkte. 4 Bewegungspunkte gibt es nur in Verbindung mit der Hauptaktion.



Vorderseite

Du darfst bis zu 2 Kumpel einsetzen und erhältst 2 Bewegungspunkte zum Versetzen deiner Kumpel. Dies dürfen auch die gerade eingesetzten sein.

**Kosten für Aufwertung:** 5 Arbeiter oder 3 Taler



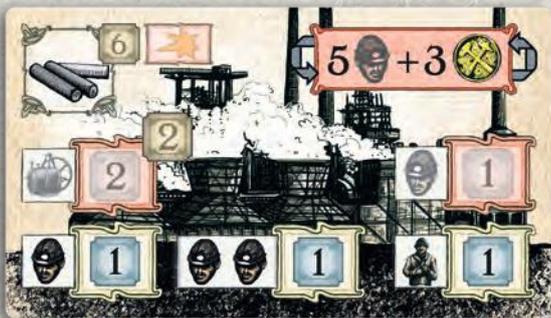
Rückseite (nach Aufwertung)

**Für die Aufwertung erhält der Spieler 6 SP.**

Du darfst bis zu 2 Kumpel einsetzen und erhältst 4 Bewegungspunkte zum Versetzen deiner Kumpel. Darüber hinaus darfst du 1 Bergingenieur versetzen.

### EISENHÜTTE

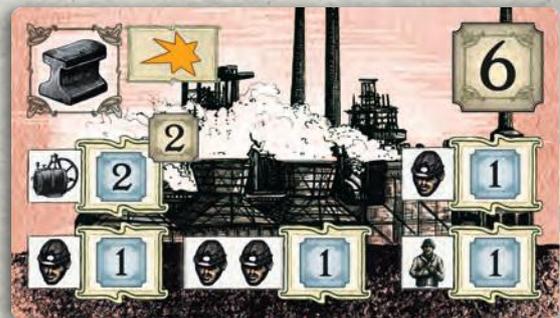
Hier werden Kumpel und Bergingenieure eingesetzt, die in Phase 10 gewertet werden. Die *Eisenhütte* liefert SP.



Vorderseite

1 Kumpel = 1 SP  
2 Kumpel = 1 SP  
1 Bergingenieur = 1 SP

**Kosten für Aufwertung:** 5 Arbeiter + 3 Taler



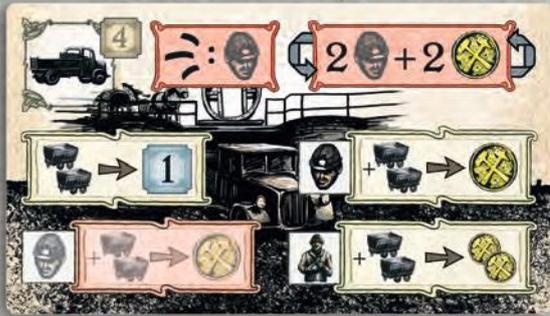
Rückseite (nach Aufwertung)

**Für die Aufwertung zum Stahlwerk erhält der Spieler 6 SP und 1 Extra-Aktionsmarker.**

1 Dampfmaschine = 2 SP zzgl. 2 SP bei Endwertung  
1 Kumpel = 1 SP  
1 Kumpel = 1 SP  
2 Kumpel = 1 SP  
1 Bergingenieur = 1 SP

## VERLADUNG

Die *Verladung* wird in Phase 10 gewertet und liefert SP durch Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarker mit Lorensymbol (das Abgeben der Marker ist optional).



Vorderseite

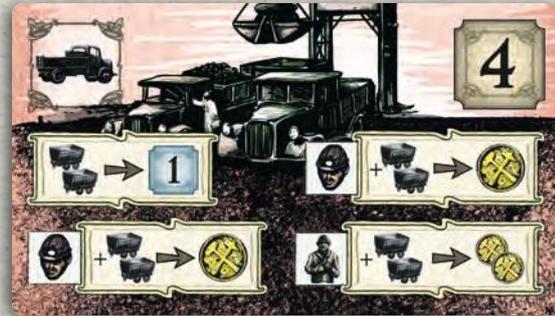
Um diese Tafel zu aktivieren, musst du 1 Arbeiter in den allgemeinen Vorrat legen. Das Feld links mit den beiden Lorensymbolen wird sofort nach der Aktivierung ausgelöst.

Die 2 Felder rechts werden gewertet, falls dort Spielfiguren stehen.

- Für je 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 1 SP (abgerundet)
- 1 Kumpel: Für 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 1 Taler (abgerundet)
- 1 Bergingenieur: Für 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 2 Taler (abgerundet)

Um alle Geldboni (3 Taler) dieser Seite zu erhalten, sind 4 **verschiedene** Lorensymbole notwendig.

**Kosten für Aufwertung:** 2 Arbeiter + 2 Taler



Rückseite (nach Aufwertung)

**Für die Aufwertung erhält der Spieler 4 SP.**

- Für je 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 1 SP
- 1 Bergingenieur: Für 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 2 Taler
- 1 Kumpel: Für 2 Lorensymbolen auf deinen Zechenplättchen, Bonus- und Eisenbahnmarkern = 1 Taler (Dieses Kumpel-Feld ist 2 Mal vorhanden und gibt max. 2 Taler, falls beide Felder besetzt sind.)

Um alle Geldboni (4 Taler) dieser Seite zu erhalten, sind 6 **verschiedene** Lorensymbole notwendig.

### Hinweise zur Verladung:

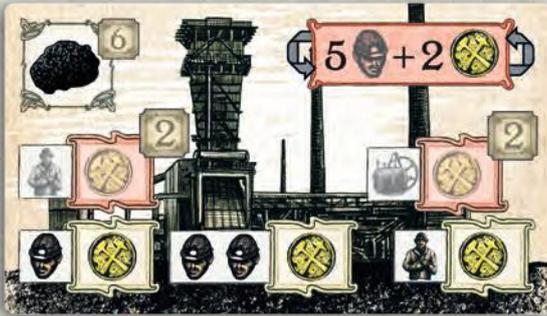
Diese Tafel kann sehr nützlich sein, da Lorensymbole sowohl SP als auch Taler liefern können.

Die SP erhältst du, ohne dass eine Figur auf einem Feld platziert sein muss, für so viele Lorensymbole, wie du besitzt.

Du darfst dieselben Lorensymbole, für die du SP erhalten hast, auch für Geldboni zählen, allerdings musst du für jeden Geldbonus eine Spielfigur auf der Tafel besitzen. (Für die 3 Figuren-Felder auf der Rückseite benötigst du also 6 Lorensymbole, um 4 Taler zu erhalten. Weitere Lorensymbole liefern keine zusätzlichen Taler.)

## KOKEREI

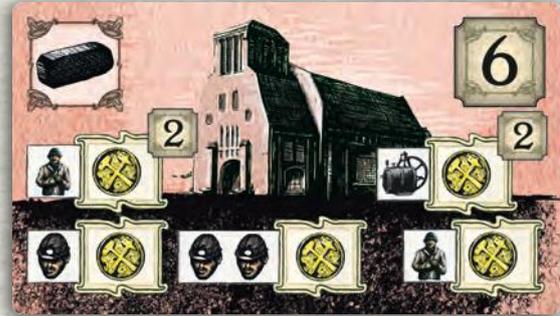
Hier werden Kumpel, Bergingenieure und Dampfmaschinen eingesetzt, die in Phase 10 gewertet werden. Die *Kokerei* bringt Geld.



Vorderseite

1 Kumpel = 1 Taler  
2 Kumpel = 1 Taler  
1 Bergingenieur = 1 Taler

**Kosten für Aufwertung:** 5 Arbeiter + 2 Taler



Rückseite (nach Aufwertung)

**Für die Aufwertung zur Brikettfabrik erhält der Spieler 6 SP.**

1 Bergingenieur = 1 Taler zzgl. 2 SP bei Endwertung  
1 Dampfmaschine = 1 Taler zzgl. 2 SP bei Endwertung  
1 Kumpel = 1 Taler  
2 Kumpel = 1 Taler  
1 Bergingenieur = 1 Taler

## VERWALTUNG

Jedes besetzte Feld erhöht in Phase 9 euren Konsolidierungswert um 1 virtuellen Taler für jede Auktion.



Vorderseite

Du erhältst 1 virtuellen Konsolidierungspunkt für jeden Bergingenieur auf der Tafel (bis zu 2) und je 1 virtuellen Konsolidierungspunkt für 1 bzw. 2 Kumpel (wie abgebildet).

**Hinweis:** Diese Übertagetafel besitzt keine aufgewertete Rückseite.



# Industrielle Revolution an der Ruhr

*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* war nach *Ruhrschifffahrt* das zweite Spiel der Kohle-Trilogie des Autors Thomas Spitzer. Danach folgte als dritter Teil das Spiel *Haspelknecht*.

Lange Zeit vergriffen, ist *Kohle & Kolonie* nun auf vielfachen Wunsch in einer überarbeiteten Neufassung wieder erhältlich.

Nach *Schichtwechsel* (2021) ist dies der zweite Spieletitel von Thomas Spitzer, der bei Spielefaible erscheint.

## CREDITS

Autor: **Thomas Spitzer**

Gestaltung: **Harald Lieske**

Redaktion: **Henning Voss**

Spielanleitung & Lektorat: **Michael Csorba (die spiele|texter)**

Satz: **INDEGO**

