

Spielanleitung



SCHICHTWECHSEL

Die Förderung liegt in deiner Hand

Willkommen im Revier!



Wir schreiben das Jahr 1950. Nachkriegs-Deutschland im Wiederaufbau. Der Steinkohleabbau ist einer der wichtigsten Pfeiler für den wirtschaftlichen Aufschwung. Als Besitzer einer von vier Zechen des Ruhrgebiets sorgst du für den reibungslosen Ablauf in deiner Zeche: Leite deine Kumpel geschickt durch ihre Schicht, organisiere den Abtransport der Kohle und die Veredelung in der Kokerei. Stelle außerdem sicher, dass du auf Straße, Schiene und Kanal deinen Mitstreitern voraus bist. Kurzum baue die produktivste Zechensiedlung und sichere dir so das Ansehen als erfolgreichster Zechenbetrieb und durchlebe dabei ein Stück Ruhrgebietsgeschichte der 1950er Jahre.

Schichtwechsel ist ein strategisches Ruhrpott-Zechenspiel für 2-4 Kumpel. Eine Partie verläuft über 5 Runden, die wiederum aus 3 Phasen bestehen, in denen ihr den Zechenbetrieb vorbereitet (1), Aktionen durchführt, bis jeder gepasst hat (2), und eine der wechselnden Rundenkarten wertet (3), um Siegpunkte zu sammeln.

Den Auftakt jeder Runde bildet das Ziehen von Kohle- und Abraumwürfeln aus einem Beutel, die der Startspieler an alle Mitspieler verteilt. Mit den Würfeln beladet ihr die Loren eurer Zeche, bevor ihr eure Aktionen und Bergleute clever einsetzt, um Siegpunkte zu erhalten. Siegpunkte gibt es durch den Verkauf von Koks, durch das Erreichen der Zielfelder der drei Verkehrswege Straße, Schiene und Kanal, und durch das Absolvieren der Bergmannschicht mit euren Bergleuten. Verliert weder den Pegel eures Grubenwassers noch eure Mitstreiter aus dem Blick, denn sie werden auf der Jagd nach Siegpunkten die begrenzten Baugruben und begehrten Kokereiplätze nutzen, um euch den Sieg streitig zu machen.

Ein reibungsloser Ablauf und gutes Timing sind in deiner Zeche entscheidend. Besitzt du genug planerisches Geschick, um deinen Bergmann als Ersten in den verdienten Feierabend zu entlassen und den Wettlauf um die erfolgreichste Zeche im Revier zu gewinnen?

Spielmaterial



1 Spielplan



6 Rundenkarten
(1 mehr als Spielrunden)



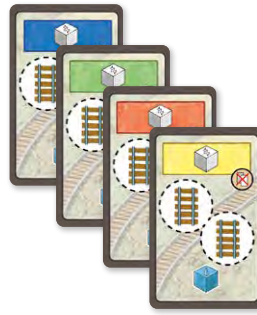
4 Spielertableaus „Zechen“



1 Startspieler-Marker



22 Aktionskarten



4 Aktionskarten
in Spielerfarbe



7 Auswahlplättchen



2 Abdeckmarker
„Bergmannschicht“
für 2 oder 3 Spieler



2 Abdeckmarker
„Kokerei“
für 2 oder 3 Spieler



56 Werkzeugmarker



51 Siegpunkte



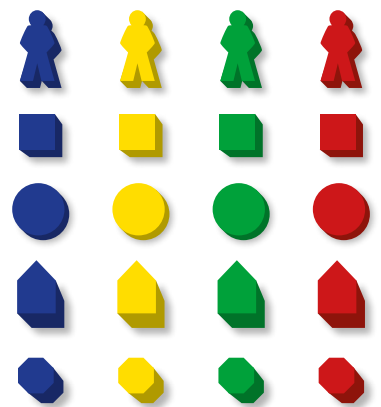
20 Siegpunkte



15 Siegpunkte



12 Münzen



4 Bergleute
(je 1 in Spielerfarbe)



8 Förderturmplättchen (je 2 in Spielerfarbe)
mit Fuß. Bitte die Förderturmplättchen in die
runden Plastikfüße stecken.

5 Grubenwasseranzeiger
(je 1 pro Spieler + 1 für den Beutel)

20 weiße Aktionssteine

40 Kohle

36 Abraum



1 Stoffbeutel,
diese Spielanleitung,
1 Wertungsblock

Spielvorbereitung 4 Spieler

Für 3 oder 2 Spieler siehe Seite 18

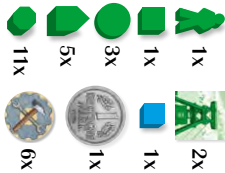
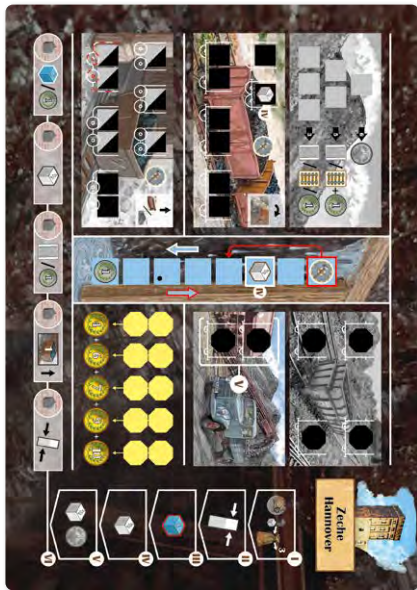


1

Legt den Spielplan in die Mitte und verteilt die 21 allgemeinen Aktionskarten um den Plan herum. Beachtet die Spieleranzahl am unteren Rand der Karten (s. auch S. 11).



Die Aktionskarte links bleibt bei 4 Spieler in der Schachtel! Weitere Änderungen für 2 oder 3 Spieler findet ihr auf Seite 18!



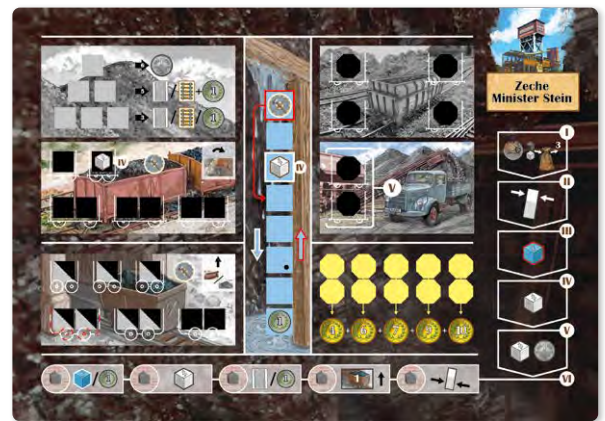
2

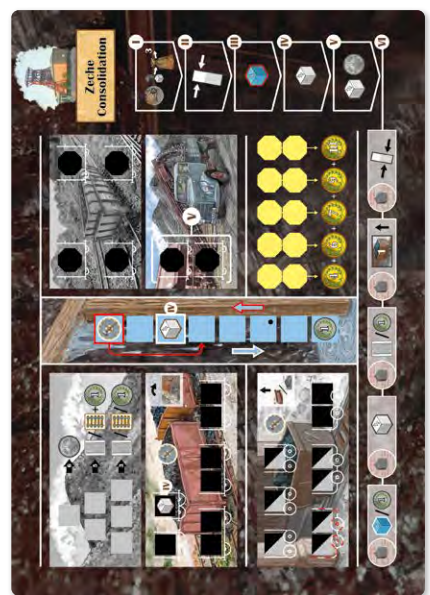
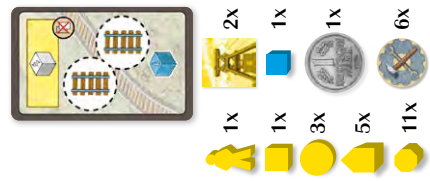
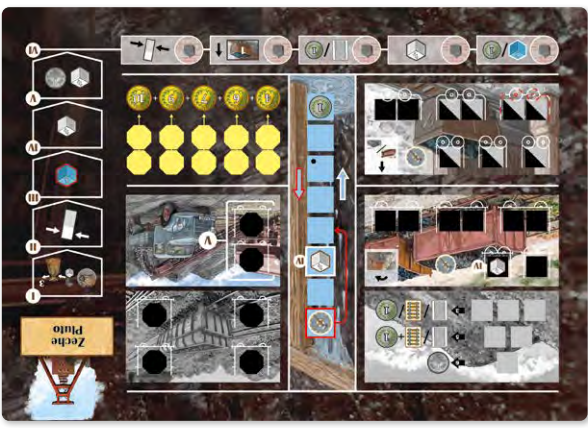
Jeder Spieler erhält:
1 Spielertableau,
1 Münze,
1 Grubenwasseranzeiger,
6 Werkzeugmarker
sowie in Spielerfarbe
1 eigene Aktionskarte,
1 Spieleraktionsstein,
2 Fördertürme,
5 Zechenhäuser,
1 Bergmann und
11 Koks.




3

Spieleraktionskarte: Stellt die 2 Fördertürme auf eure eigene Aktionskarte, so dass die beiden Schienen-Symbole abgedeckt werden. (Bitte die Förderturmplättchen in die runden Plastikfüße stecken.)





4
 Legt den Grubenwasseranzeiger auf das blaue Feld mit dem schwarzen Punkt.

5
 Stellt die 5 Zechenhäuser auf die Kreise eurer Zechenhausleiste.

6
 Bestimmt einen Startspieler. Er bekommt den Startspieler-Marker.

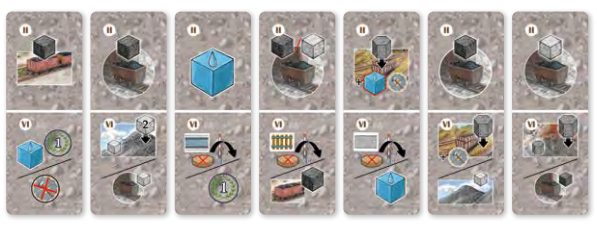
7
 Stellt eure Bergleute vor das Feld Zechentor Eingang der Bergmannsschicht.

8
 Jeder Spieler setzt je eine seiner 3 Spielerscheiben auf das Startfeld Kanal, Schiene und Straße.

9
 Bei 4 Spielern gebt 16 Kohle und 4 Abraum in den Stoffbeutel. Den gefüllten Beutel erhält der Startspieler. (Für 2 oder 3 Spieler siehe S. 18.)

10
 Als nächstes wählt ihr zufällig 5 der 6 Rundenkarten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan. Legt die 6. Karte ungesehen zurück in die Schachtel. Deckt jetzt die oberste Karte auf (siehe Übersicht, S. 10).

11
 Legt bei 4 Spielern alle 7 Auswahlplättchen offen aus. Legt jetzt noch Kohle, Abraum, Münzen, weiße Aktionssteine, Siegpunkte und Werkzeugmarker für alle gut erreichbar neben den Spielplan. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.



Spielertableau „Zeche“ und Spielplan

Jeder Spieler verwaltet über sein Spielertableau und mithilfe der zur Verfügung stehenden Aktionen eine Steinkohlezeche. Das Tableau besteht aus mehreren Bereichen. Im Bereich „Untertage“ (links unten) kommen aus dem Beutel oder über Auswahlplättchen jede Runde neue Kohle und Abraum auf Loren. Beim Ablegen könnt ihr zwischen 1er- und 2er-Loren wählen. Es darf auf jeder Lore immer nur 1 Sorte Material (Kohle oder Abraum) liegen. Auf eine der Loren darf nur Kohle gelegt werden.

Die Kohle fördert ihr nach „Übertage“, wobei ihr Kohle auf Kohlewaggons verladet (Mitte links) und Abraum auf die Halde legt (links oben). Übertage liefert ihr Kohle auf Kohlewaggons zur Zentralkokerei, wo sie zu Koks verarbeitet wird. Nach der Verarbeitung bewegt ihr den Koks wieder zurück auf euer Tableau, wo er auf Kokswaggons verladen wird (Bereich rechts oben). Schließlich könnt ihr Koks auf dem Markt verkaufen und dafür Siegpunkte (SP) erhalten (rechts unten).

Behaltet das Grubenwasser eurer Zeche immer im Auge (blaue Anzeige in der Tableaumitte): Steigt es zu hoch, erhaltet ihr einen Nachteil. Könnst ihr den Pegel minimal halten, erhaltet ihr SP. Erhältst du aus dem Beutel einen zweiten Grubenwasserstein, schiebst du deinen Anzeiger um 1 Feld nach oben. Dieser Grubenwasserstein kommt immer wieder zurück in den Beutel.

Am unteren Rand des Tableaus befindet sich eure Zechenhausleiste. Die Zechenhäuser stellt ihr im Spielverlauf auf Baugruben des Spielplans, was euch Vorteile und SP bringt.

Am rechten Rand des Tableaus ist ein Überblick über die 6 Schritte der Vorbereitungsphase (Näheres dazu ab S. 8). Rechts daneben legt ihr euer aktuelles Auswahlplättchen offen ab.

Zechentableau



Spielplan



Baugruben links

Hier stellt ihr im Spielverlauf eure Zechenhäuser auf. Sie geben für die Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte.

Baugruben rechts

Hier stellt ihr im Spielverlauf eure Zechenhäuser auf. Sie geben für die Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte. Bei Baugruben mit 3 einzelnen Feldern beachtet, wie viele Felder abhängig von der Spieleranzahl genutzt werden dürfen.

Straße, Schiene und Kanal

Hier wandern eure Spielerscheiben in Richtung der jeweiligen Strecken-Zielfelder. Sobald eine Scheibe über eine rot-weiße Schranke zieht, erhält ihr Besitzer eine Belohnung (siehe S. 12).

Arbeitsgeschwindigkeit

Hier stellt ihr im Spielverlauf eure Zechenhäuser auf, um euren Bergmann schneller ans Ziel zu bringen.

Die „Schicht“ des Bergmanns

Die Bergmannschicht besteht aus den 14 weißen Kreisen von Zechentor Eingang bis Zechentor Ausgang, die um die Mitte des Spielplans angeordnet sind.

Ihr bewegt eure Bergleute über diese Felder in Richtung Ausgang und erhaltet dabei u. a. Kartenaktionen, Kohle, Münzen oder Siegpunkte (siehe S. 13).

Fördertürme

Hier stellt ihr später eure Fördertürme auf, mit deren Hilfe ihr zusätzliche lukrative Aktionen ausführen könnt.



Zentralkokerei

Zur Zentralkokerei liefert ihr von eurem Tableau Kohle auf Kohlewaggons an. Die Kokerei verarbeitet Kohle im Kurs 1 gefüllter Waggon zu 1 Koks. Manche Waggons sind bereits nach 1 Einheit Kohle voll, andere nach 2 Einheiten. Jeder von euch besitzt 1 eigenes Kokereifeld in Spielerfarbe, das auch einen weißen Aktionsstein zeigt. Daneben gibt es 5 graue Kokereifelder, die alle nutzen können. Eines der grauen Felder gibt 1 SP, ein anderes lässt das Grubenwasser steigen. Bei der Umwandlung von Kohle in Koks könnt ihr die grauen Felder zuerst besetzen. Ab der 3. Einheit Koks muss das eigene Feld besetzt werden, dadurch bekommt ihr in Schritt IV 1 weißen Aktionsstein weniger. Maximal kann ein Spieler zu jeder Zeit 4 Einheiten Koks in der Kokerei stehen haben.

Zeichenerklärung

Im Spiel legt und „transportiert“ ihr Kohle, Abraum und Koks in verschiedene Bereiche eures Spielertableaus und der Zentralkokerei. Achtet immer darauf, mit welchem Transportmittel die Spielsteine z. B. auf Karten gezeigt werden. Im „Untertage“ Bereich legt ihr Kohlen und Abraum, die aus dem Beutel gezogen werden oder über Auswahlplättchen ins Spiel kommen, auf Loren ab. Dabei könnt ihr zwischen 1er und 2er Loren wählen. Es darf aber auf jeder Lore immer nur 1 Sorte liegen. Im „Übertage“ Bereich besitzt ihr verschiedene Eisenbahnwaggons für Kohle und Koks.

Ihr besitzt außerdem 1 Grubenwasserstein als Anzeiger. Erhaltet ihr aus dem Beutel einen zweiten, schiebt euren Anzeiger 1 Feld nach oben. Nach dem jeweiligen Durchgang kommt dieser Grubenwasserstein immer wieder zurück in den Beutel.



- | | | | |
|--|--|--|---|
| | Abraum auf der Halde | | Koks in der Kokerei |
| | Kohle Übertage auf Kohlewaggons | | Koks in Kokswaggons |
| | Kohle oder Abraum auf Loren, aber nicht gemischt | | Nur Kohle |
| | Die goldenen Siegpunkte zählt ihr erst bei der Schlusswertung dazu | | Platziere ein Haus in einem Wertungsbereich auf dem Spielplan |
| | Spieler-Aktionsstein | | weißer Aktionsstein |
| | Ein Werkzeugmarker zählt bei der Schlusswertung -2 Siegpunkte | | Legt einen Werkzeugmarker aus eurer Ablage zurück in den Vorrat |
| | Bei weiß gerändertem Würfel sinkt euer Grubenwasser | | Bei rot gerändertem Würfel steigt euer Grubenwasser |

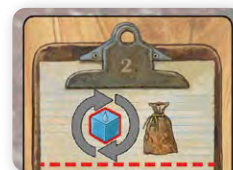
Rundenkarten

Zu Beginn jeder Spielrunde deckt ihr eine neue Rundenkarte auf (siehe Übersicht, S. 10). Sie zeigt im unteren Teil an, für welche spielerischen Fortschritte es am Rundenende SP gibt.

Drei Karten (siehe rechts) zeigen oben einen Sondereffekt an, der beim Aufdecken sofort eintritt.



Die durchgestrichene Lore
Die rot-weiß umrandete Lore im Lorenbereich eures Spielertableaus ist für diese Runde gesperrt. Bereits abgelegte Würfel aus vorherigen Runden verbleiben auf der Lore, können aber nicht gefördert werden.



Grubenwasserstein mit Beutel
Legt sofort 1 blauen Grubenwasserstein in den Beutel.



Grubenwasserstein ohne Beutel
Das Grubenwasser sinkt für alle Spieler um 1.

Spielablauf

Eine Partie Schichtwechsel verläuft über 5 Runden.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr immer mit dem Startspieler beginnt und dann reihum im Uhrzeigersinn ausführt.

1. **Vorbereitungsphase:** Führt die vorgegebenen 6 Schritte nacheinander durch.
2. **Aktionsphase** (S. 10): Führt nacheinander je 1 Aktion durch, bis alle Spieler gepasst haben.
3. **Rundenwertung** (S. 10): Wertet die Rundenkarte und erhaltet SP bei Erfüllung.

Nach der Rundenwertung endet die Runde. Prüft, wer Startspieler ist, deckt die nächste Rundenkarte auf und spielt die nächste Runde. Die Partie endet nach der 5. Runde. Auf die letzte Rundenwertung folgt die Schlusswertung (S. 14). Wer von euch danach die meisten SP gesammelt hat, gewinnt die Partie.

SP erhaltet ihr im Spielverlauf u. a. für die Erfüllung von Rundenkarten, für bestimmte Aktionskarten, besondere Aktionen auf eurem Tableau, auf Abschnitten von Straße, Schiene und Kanal sowie durch die Schlusswertung am Spielende.

1. Vorbereitungsphase (Schritte I-VI)

I Kohle abbauen

Der Startspieler legt zuerst für jeden von euch 1 schwarzen (Kohle) und 1 grauen (Abraum) Würfel in den Beutel zu denen, die sich seit der Vorbereitung schon im Beutel befinden. Dann zieht er ungesehen für jeden von euch 3 Würfel. Er entscheidet, wer die Würfel erhält. Diese Würfel platziert der jeweilige Spieler immer auf Loren in seiner Zeche (Bereich unten links des Tableaus).

Wer einen blauen Grubenwasserwürfel aus dem Beutel erhält, zieht seinen Grubenwasseranzeiger um 1 Feld nach oben (das Wasser steigt). Legt den blauen Würfel, nachdem der Kohleabbau für alle Spieler abgeschlossen wurde, wieder zurück in den Beutel.



Achtung!

Wer aufgrund voller Loren nicht alle Würfel ablegen kann, muss für jeden nicht verladenen Würfel 1 Werkzeugmarker nehmen. Legt diese Würfel in den allgemeinen Vorrat zurück. Gesperrte Loren können ebenfalls nicht befüllt werden.

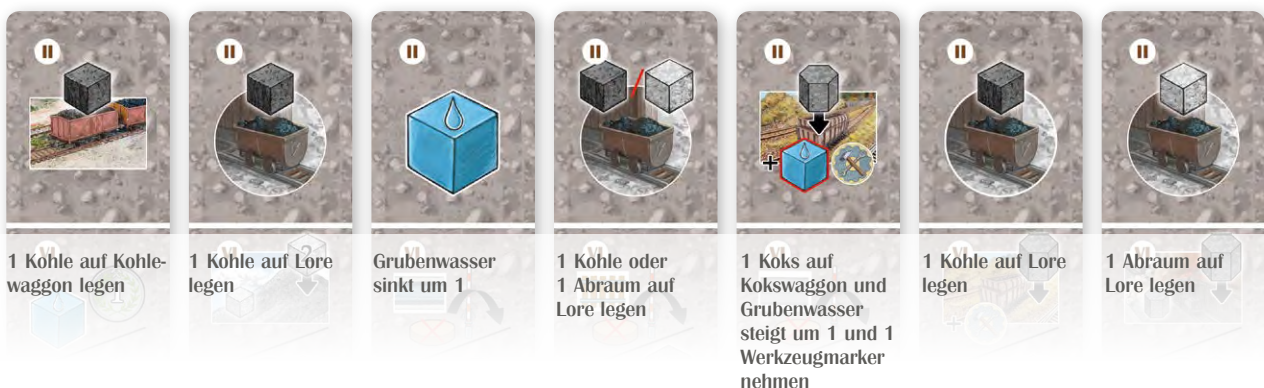
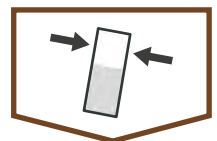
Jeder Werkzeugmarker ist am Spielende -2 SP wert. Mithilfe bestimmter Aktionen und Felder des Spielplans könnt ihr Werkzeugmarker wieder loswerden.

II Auswahlplättchen nehmen und Bonus erhalten

1. Runde: Beginnend mit dem Spieler rechts neben dem Startspieler und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder von euch eines der ausliegenden Auswahlplättchen aus und legt es rechts neben seiner Zeche ab. Danach erhaltet ihr den Bonus des Plättchens.

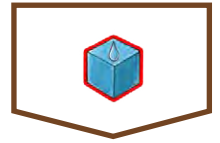
2.-5. Runde: Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch ein ausliegendes Plättchen aus, legt es neben seiner Zeche ab und legt das Plättchen der Vorrunde offen zurück in den Vorrat. Danach erhaltet ihr den Bonus.

Das Plättchen zeigt im oberen Teil den Bonus, den ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat nehmt. Der untere Teil wird unter Schritt VI abgehandelt.



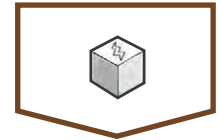
III Grubenwasser steigen lassen

Das Grubenwasser in eurer Zeche steigt um 1 (schiebt den Anzeiger 1 Feld nach oben). Sobald der Anzeiger das oberste Feld erreicht, nehmt ihr 1 Werkzeugmarker und senkt das Grubenwasser um 3. Sobald der Anzeiger das unterste Feld erreicht, erhaltet ihr 1 SP. Verdeckt der Grubenwasseranzeiger das Feld mit dem weißen Aktionsstein, bekommt ihr in Schritt IV 1 Aktionsstein weniger.

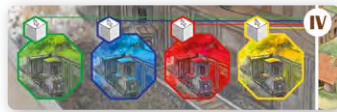


IV Aktionssteine nehmen

Prüft, wie viele weiße Aktionssteine ihr jetzt bekommt. Dazu zählt ihr die nicht verdeckten Felder mit weißen Aktionssteinen auf eurem Zechen-Tableau in den Bereichen Grubenwasser und Kohlewaggons sowie in der Zentralkokerei. Jeder von euch kann in diesem Schritt maximal 3 Aktionssteine erhalten.



Zechen-Tableau

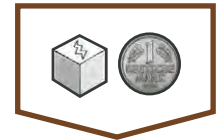
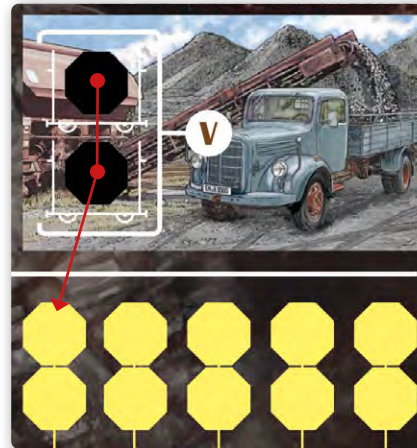


Zentralkokerei

V Koks verkaufen

Koks wird paarweise verkauft. Befinden sich genau 2 Einheiten Koks auf den 2 unteren Kokswaggons eurer Zeche (die mit der „V“), könnt ihr sie jetzt verkaufen und erhaltet dafür 1 Münze und 1 weißen Aktionsstein (das kann aber erst ab Runde 2 gelingen). Verkaufte Kokseinheiten stellt ihr in den Wertungsbereich darunter, immer spaltenweise auf die nächsten 2 freien Felder von links.

Nach dem Verkauf und auch sonst zu jeder Zeit könnt ihr Koks von darüberliegenden Waggons auf die beiden unteren verschieben.



VI Bonusfelder nutzen

Nutzt die freigeschalteten Bonusfelder eurer Zechenhausleiste (unterer Rand eurer Zeche), immer von links nach rechts. Ihr wertet dabei jedes Feld, neben dem sich kein Zechenhaus mehr befindet. Das letzte Feld (mit dem Symbol eines Auswahlplättchens) gibt euch immer den Bonus, der aktuell auf eurem Auswahlplättchen unten abgebildet ist (diesen kann es aber erst ab Runde 2 geben).



Grubenwasser senken oder 1 SP nehmen

1 weißen Aktionsstein nehmen

Zieht eure Scheibe auf der Strecke Straße 1 Feld weiter. Zieht ihr dabei über eine Schranke und könnt ein Zechenhaus einsetzen, könnt ihr das soeben frei gewordene Bonusfeld erst ab der nächsten Runde nutzen.
oder
1 SP nehmen

Fördert 1 volle Lore nach Übertage: Verladet Kohle auf Kohlewaggons oder legt Abraum auf die Halde.

Erhaltet den Bonus, der im unteren Teil des Auswahlplättchens abgebildet ist (siehe auch S. 19).

Hinweis

Achtet darauf, dass ihr in der Vorbereitungsphase immer an weiße Aktionswürfel kommt, andernfalls kann es euch im ungünstigsten Fall passieren, dass ihr nur mit einem Aktionswürfel in der eigenen Farbe in die nächste Aktionsphase startet.



2. Aktionsphase

Beginnend mit dem Startspieler führt nun jeder von euch im Uhrzeigersinn 1 Aktion aus, indem er genau eine der um den Spielplan ausliegenden Aktionskarten (oder die eigene) nutzt. Um eine Aktionskarte zu nutzen, müsst ihr die oben auf der Karte angegebenen Kosten bezahlen. Eine Übersicht der Aktionskarten findet ihr ab Seite 11. Die Kosten (Aktionssteine, Münzen) legt ihr immer auf der Karte ab. So erkennt ihr, welche Karten schon genutzt wurden und welche nicht. Manche Karten können mehrmals pro Runde genutzt werden (siehe S. 15).

Aktion bezahlen

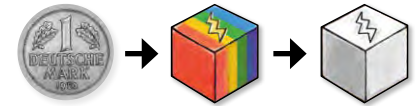
Die Kosten für die Aktion bezahlt ihr mit Münzen, Spieleraktionssteinen oder weißen Aktionssteinen. Eine Münze könnt ihr immer statt eines Spieleraktionssteins oder eines weißen Aktionssteins einsetzen. Einen Spieleraktionsstein könnt ihr statt eines weißen Aktionssteins einsetzen. Den Spieleraktionsstein bekommt ihr zu Beginn jeder Runde zurück.

Passen

Wer keine Münzen oder Aktionssteine mehr besitzt oder keine Münzen mehr einsetzen will, muss passen. Um das anzuzeigen, dreht ihr das Auswahlplättchen vor euch um. Hat jeder gepasst, führt ihr Phase 3 (Rundenwertung) durch.

Beachtet: Münzen könnt ihr für die nächste Runde aufsparen, weiße Aktionssteine nicht. Euren Spieleraktionsstein bekommt ihr am Ende jeder Runde wieder.

Wertigkeit

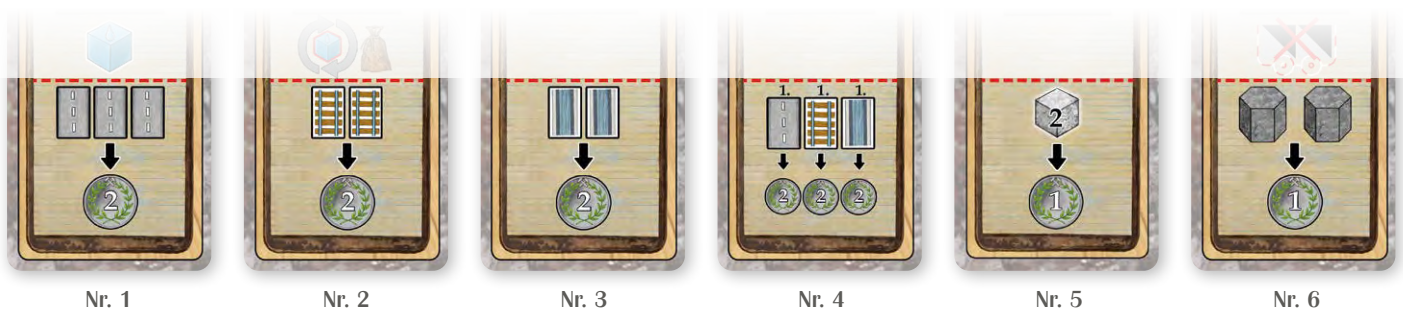


Auswahlplättchen umdrehen



3. Rundenwertung

Am Ende jeder Runde wertet ihr die aktuelle Rundenkarte. Wer die Bedingung der Karte erfüllt, erhält die angegebenen SP aus dem allgemeinen Vorrat.



Übersicht: Die Karten Nr. 1-3 geben 2 SP für je 3 Straßen-, 2 Schienen- bzw. 2 Kanalfelder. Karte Nr. 4 gibt je 2 SP für alle Scheiben an 1. Position bei Straße, Schiene und Kanal. Karte Nr. 5 gibt 1 SP für je 2 Abraum in der Zeche (egal, wo er sich befindet). Karte Nr. 6 gibt 1 SP für je 2 Koks, die ein Spieler erzeugt hat (egal, wo). In einer Partie sind 5 der 6 möglichen Karten im Spiel.

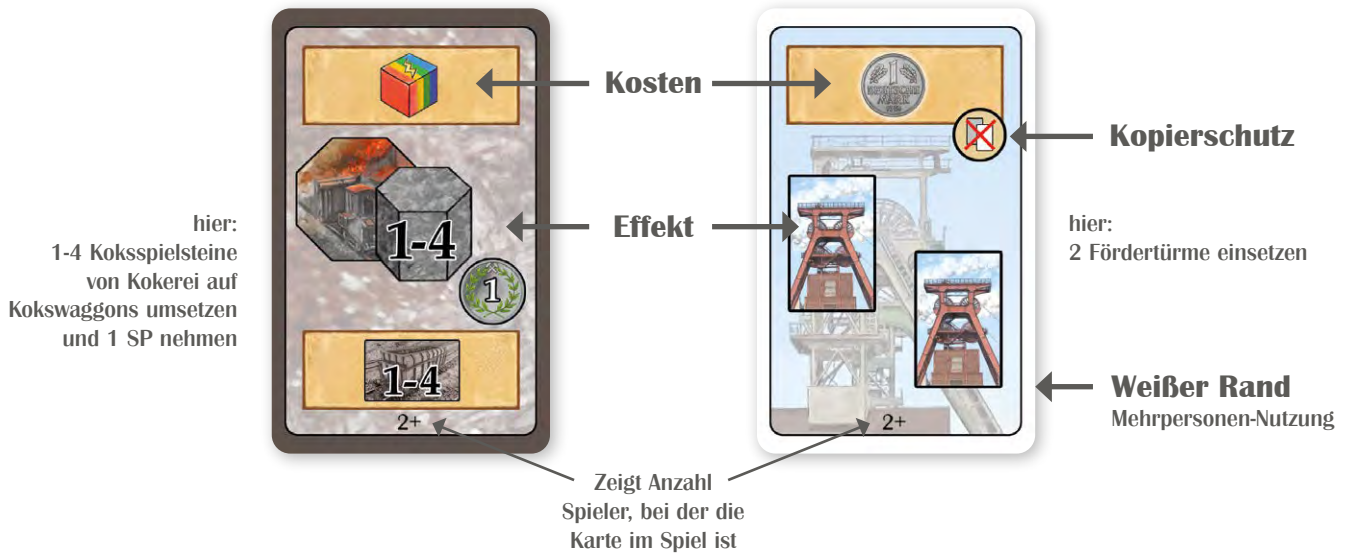


Rundenende und neue Spielrunde

Nach der Rundenwertung legt ihr alle Münzen und Aktionssteine, die sich auf Aktionskarten befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat. Jeder Spieler erhält seinen Spieleraktionsstein zurück. Alle eingesetzten Fördertürme machen verdeckte Aktionsfelder auf dem Spielplan frei. Deckt eine neue Rundenkarte auf. Der Startspieler beginnt dann eine neue Runde mit Schritt I der Vorbereitungsphase. Führt nach der 5. Runde die Schlusswertung durch (S. 16), um die Siegerin oder den Sieger zu ermitteln.

Aktionskarten

Im Spiel liegen je nach Spielerzahl bis zu 21 Aktionskarten rund um den Spielplan aus. Zudem besitzt jeder von euch eine eigene Aktionskarte. Karten mit einem weißen Rand könnt ihr in derselben Runde mehrmals bezahlen und nutzen, aber immer als separate Aktion: Diese „Mehrpersonen-Nutzung“ ist dann sowohl für mehrere Spieler als auch mehrmals pro Spieler möglich. Alle anderen Karten können nur einmal pro Runde genutzt werden. **Eure eigene Karte nutzt nur ihr, kein anderer darf dort Aktionssteine einsetzen.**



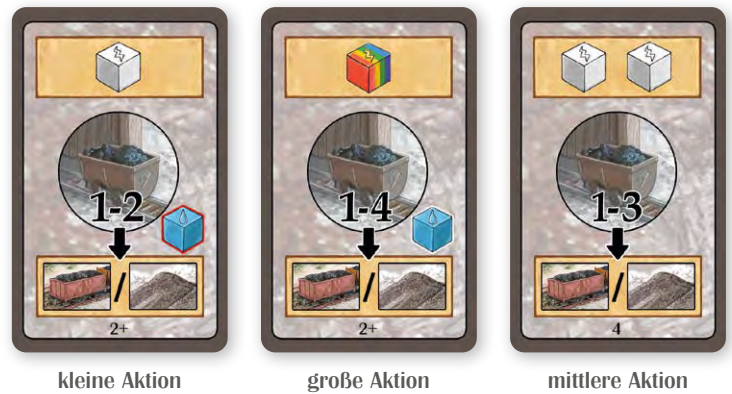
Lorenaktionen

Mithilfe der Lorenkarten fördert ihr Kohle zu Kohlewaggons bzw. Abraum zur Halde. Ihr könnt dabei immer nur volle Loren fördern. Kohle verteilt ihr übertage neu auf Kohlewaggons (Bereich oberhalb der Loren). Abraum kommt auf die Halde (Bereich oberhalb der Kohlewaggons).

Gesperrte Loren können bis zur nächsten Runde nicht genutzt werden.

Mit der „großen Aktion“ sinkt zusätzlich zur Lorenaktion euer Grubenwasser um 1. Mit der „kleinen Aktion“ steigt das Grubenwasser um 1.

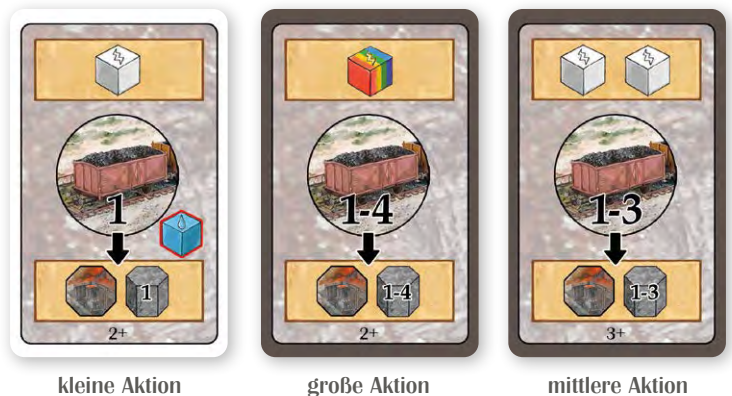
Abraum wird Reihe für Reihe von unten nach oben auf der Halde gestapelt. Siehe auch Seite 13.



Kokereiaktionen

Mit diesen Karten verarbeitet ihr volle Kohlewaggons zu Koks. Dabei legt ihr die Kohlewürfel zurück in den allgemeinen Vorrat, nehmt euch Kokssteine in Spielerfarbe und stellt sie in der Zentralkokerei auf die Kokereifelder. Ihr könnt nur volle Waggons umwandeln. Getauscht wird immer 1 Kohlewaggon in 1 Koks, 2 volle Kohlewaggons in 2 Koks, usw.

Die „kleine Aktion“ ist zwar mehrmals nutzbar, aber das Grubenwasser steigt dabei jedes Mal um 1.

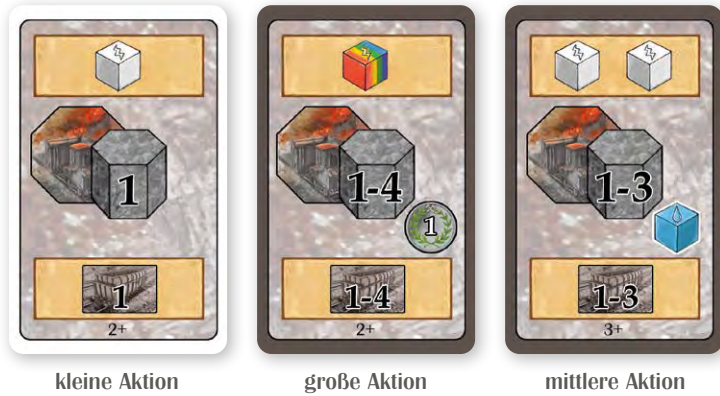


Verladeaktionen

Mit den Verladeaktionen bewegt ihr Koks aus der Kokerei zurück auf Kokswaggons auf eurem Zechentableau. Besetzt dabei die 2 unteren Waggons (neben der „V“) immer zuerst.

Befinden sich in Schritt V der Vorbereitungsphase auf den 2 unteren Waggons 2 Einheiten Koks, könnt ihr sie verkaufen und erhaltet dafür 1 Münze und 1 weißen Aktionsstein.

Merke: Nach dem Verkauf und auch sonst zu jeder Zeit könnt ihr Koks von darüberliegenden Waggons auf die beiden unteren verschieben.



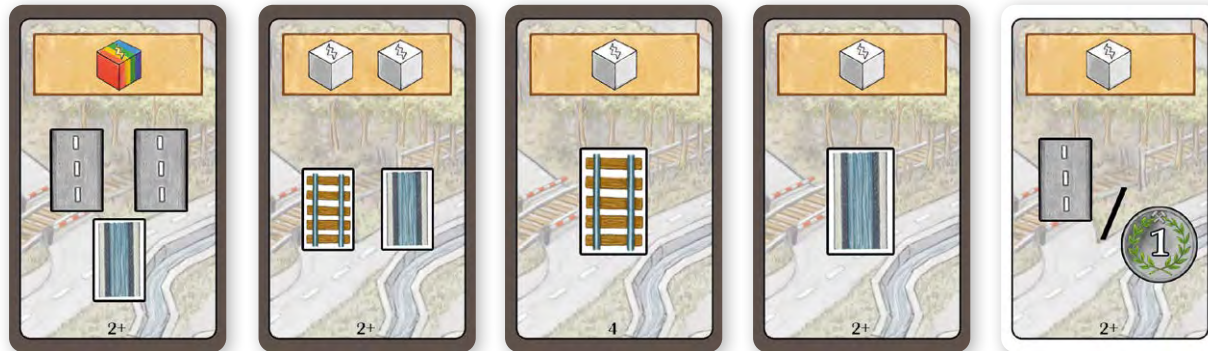
Mit der „großen Aktion“ bekommt ihr für das Verladen zusätzlich 1 SP. Die „mittlere Aktion“ senkt das Grubenwasser. Die „kleine Aktion“ bringt keinen Bonus, ist jedoch mehrmals nutzbar.



2 Einheiten Koks bringen einmal pro Runde in Schritt V der Vorbereitungsphase 1 Münze und 1 Aktionsstein. Diese Felder besetzt ihr daher immer zuerst. Weiteres Koks lagert ihr auf den Waggons darüber.

Streckenaktionen

Nach dem Bezahlen der Aktion schiebt ihr eure Spielerscheibe(n) so viele Felder auf den entsprechenden Strecken vorwärts wie auf der Karte angezeigt (1 Feld pro Symbol). Bei Bedarf stapelt ihr mehrere Scheiben auf einem Feld. Wessen Scheibe über eine rot-weiße Schranke zieht, erhält einen Vorteil. Die Karte ganz rechts in der Übersicht lässt euch alternativ 1 SP nehmen. Stellt die jeweils 1. Scheibe, die das Zielfeld einer Strecke erreicht, in den Bereich „8 SP“. Alle später ankommenden Scheiben in den „5 SP“ Bereich.



Über die drei Strecken könnt ihr euch verschiedene Vorteile freischalten. Bei der Schlusswertung bekommt ihr zusätzliche SP, falls eure Scheiben die entsprechenden Zwischenziele oder das Zielfeld erreichen.

Streckenvorteile

Sobald ihr auf einer Strecke über eine Schranke mit einem Haussymbol zieht, nehmt ihr 1 Zechenhaus von eurer Zechenhausleiste und platziert es auf einer Baugrube oder im Bereich „Arbeitsgeschwindigkeit“ auf dem Spielplan.

Auf allen Strecken gibt es 4x die Möglichkeit, den Bergmann sofort vorwärts zu bewegen (ggf. mit erhöhter Arbeitsgeschwindigkeit) und das Feld der Bergmannschicht zu nutzen, auf dem er seine Bewegung beendet, oder einen der beiden eigenen Fördertürme ins Spiel zu bringen.

Durch Fördertürme erhaltet ihr 2 Vorteile: 1. legt ihr so die Schienenfelder auf eurer eigenen Aktionskarte frei und zum 2. könnt ihr ab dann die Aktionskarten „Förderturm“ nutzen.

Die letzte Schranke der Straße gibt alternativ zum Förderturm 2 SP.



Ihr dürft sofort einen eurer Werkzeugmarker in den Vorrat zurücklegen.

Bergmannaktionen

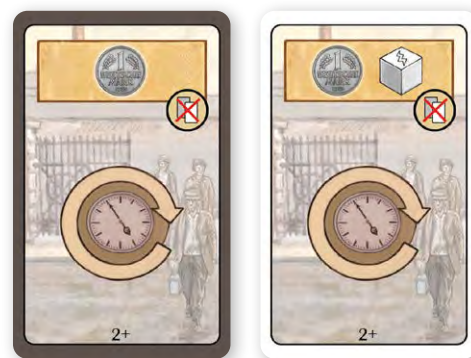
Mithilfe der Bergmannaktionen zieht ihr euren Bergmann über die Felder der Bergmannschicht in Richtung Zechentor Ausgang. Nach dem Bezahlen bewegt ihr den Bergmann immer um 1 Feld plus zusätzliche Felder bei erhöhter Zugreichweite. Ihr erhöht die Zugreichweite eures Bergmanns für jedes Zechenhaus, das ihr im Bereich „Arbeitsgeschwindigkeit“ in der Mitte des Spielplans besitzt, um 1 Feld.

Ihr könnt bei jeder Bewegung entscheiden, ob ihr die zusätzlichen Felder ziehen oder die Bewegung früher beenden wollt, etwa um ein bestimmtes Feld zu nutzen. Euer Bergmann überspringt alle Felder, die von anderen Bergleuten besetzt sind (Ausnahme: Zielfeld „Zechentor Ausgang“).

Felder der Bergmannschicht

Die 14 Felder der Bergmannschicht geben euch verschiedene Vorteile, z. B. zusätzliche Kartenaktionen, SP, Münzen, Kohle, Abraum, senken das Grubenwasser oder entfernen Werkzeugmarker. Ihr nutzt nur das Feld, auf dem euer Bergmann seine Bewegung beendet.

Felder, die Aktionskarten zeigen, lassen euch beliebige ausliegende Aktionskarten ohne Kopierschutz nutzen (kopieren), egal ob sie bereits durch Aktionssteine besetzt sind oder nicht.



Grubenwasseraktionen

Ihr müsst das steigende Grubenwasser unter Kontrolle halten. Dabei helfen euch die folgenden Karten:

4 Spieler: Zwei Karten lassen euch euer Grubenwasser direkt senken, für 1 weißen Aktionsstein um 3 Felder bzw. mit dem Spieleraktionsstein um bis zu 4 Felder (0 Felder sind möglich). Dazu gibt es noch 2 Siegpunkte.

2/3 Spieler: Es gibt nur 1 Aktionskarte. Diese kann je Runde nur einmal genutzt werden, entweder durch 1 weißen oder 1 Spieleraktionsstein.

Beachtet, dass ihr den zusätzlichen Siegpunkt immer nur dann bekommt, wenn euer Grubenwasseranzeiger das letzte Feld der Anzeige auf eurer Zeche erreicht (siehe S. 7). Es gibt keinen Siegpunkt, falls der Anzeiger bereits auf dem untersten Feld steht und ihr durch eine Aktion Grubenwasser senken könntet.



4er Spiel

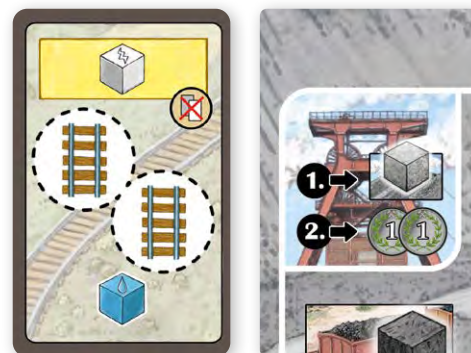


2er/3er Spiel

Die eigene Aktionskarte

Bei Spielbeginn decken eure 2 Fördertürme die wichtigen Schienensymbole ab und ihr könnt eure Aktionskarte nur dazu nutzen, um das Grubenwasser um 1 zu senken. Entfernt ihr im Spielverlauf eure Fördertürme (dies geschieht durch das Überqueren der Barren, s. S.12, der Förderturm wird dann in den „Förderturm“-Bereich auf dem Spielplan gestellt), könnt ihr bei Nutzung eurer Aktionskarte zusätzlich bis zu 2 Schienen-Felder vorziehen (Kosten: 1 weißer Aktionsstein).

Für den 1. Förderturm, den ihr von eurer Karte auf den Spielplan setzt, dürft ihr euch sofort 1x Abraum vom Vorrat auf die Halde legen. Für den 2. Förderturm bekommt ihr 2 SP.



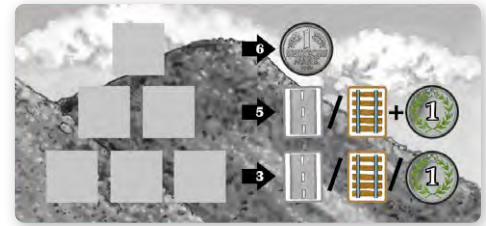
Die Halde: 1 freie Tauschaktion

Vor oder nach eurer eigenen Aktion könnt ihr Abraum, der auf der Halde liegt, eintauschen. Abraum liegt auf der Halde immer in Form einer Pyramide. Ihr habt die folgenden Tauschmöglichkeiten:

- Für 3 Abraum zieht ihr 1 Straßen- oder 1 Schienen-Feld vor oder nehmt 1 SP.
- Für 5 Abraum nehmt ihr 1 SP und zieht 1 Straßen- oder 1 Schienen-Feld vor.
- Für 6 Abraum nehmt ihr 1 Münze.

Pro Zug könnt ihr nur 1 freie Tauschaktion durchführen. Ihr könnt also nicht 6 Abraum einlösen, um 2 Schienen-Felder vorzuziehen.

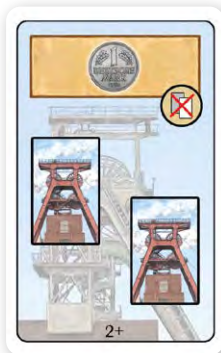
Nach dem Tausch rutschen ggf. weiter oben liegende Abraumwürfel nach unten.



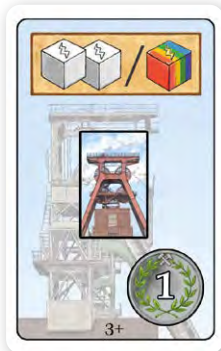
Halde auf dem Spielertableau

Förderturm-Aktionen

Beachtet: Diese Aktionskarten könnt ihr erst nutzen, wenn ihr mindestens 1 Förderturm im Bereich Fördertürme auf dem Spielplan stehen habt. Ist das der Fall, zieht ihr eure Fördertürme auf freie Bonusfelder nach oben oder links. Es darf in beiden Bereichen jeweils nur 1 eurer Fördertürme stehen.



Durch Zahlung von 1 Münze könnt ihr mithilfe dieser Aktionskarte mit dem 1. Förderturm einen verfügbaren „großen Bonus“ oben und zusätzlich mit dem 2. Förderturm einen verfügbaren „kleinen Bonus“ aus dem linken Bereich wählen. Deckt die gewählten Förderturm-Felder mit euren Fördertürmen ab. Sie sind für eure Mitspieler dann nicht verfügbar.



Über diese Aktionskarte könnt ihr genau 1 Förderturm entweder in den linken oder in den oberen Bonusbereich ziehen. Beachtet, dass niemals beide Fördertürme im selben Bereich stehen dürfen.



Über die oberen großen Bonusfelder erhaltet ihr:

- 1 Bergmannaktion ohne Zielfeldnutzung (Ausnahme: das Entfernen von Werkzeugmarkern, siehe auch S. 16 „Sonderfall“)
- 1 Koks auf Kokswaggon, Grubenwasser steigt
- 1 Koks auf ein Kokereifeld
- 1 Kanal-Feld ziehen und 2 SP erhalten

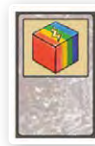
Die kleinen Bonusfelder links geben

- 1 Kohle auf Kohlewaggon
- 1 Abraum auf Halde
- 1 Werkzeugmarker zurückgeben
- 1 SP erhalten

Es ist möglich, die Förderturm-Aktion mehrfach zu nutzen und so seinen bereits gesetzten Förderturm (unabhängig, ob dieser auf einem kleinen oder großen Bonus steht) erneut zu versetzen und einen weiteren Bonus zu erhalten.

Kopieraktionen und Wechsel des Startspielers

Einige Felder der Bergmannschicht und die Kopieraktionen (rechts) lassen euch Aktionskarten nutzen, die keinen Kopierschutz haben. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Karte schon von einem anderen Spieler genutzt wurde oder nicht.



Kopiert 1 große Aktionskarte



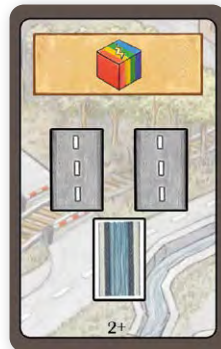
Kopiert 1 kleine Aktionskarte



Beachtet: Kopieren könnt ihr nur Karten, die kein Kopierschutzsymbol besitzen

Beispiel Bergmannschicht

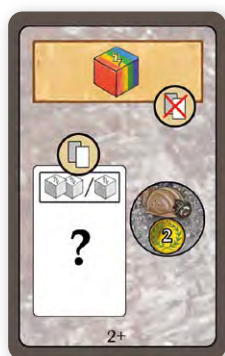
Zieht ein Bergmann auf das Feld „Lampenstube“, kann er sofort eine große Aktionskarte gratis nutzen, die genau 1 Spieleraktionsstein kostet, und nimmt 1 Werkzeugmarker. Der Spieler entscheidet sich für eine große Streckenaktion, womit er sofort 2 Straßen-Felder und 1 Kanal-Feld weiter ziehen kann und nimmt 1 Werkzeugmarker.



Aktionskarte



Spielplan



Kopieraktion

Kopierkarte

Die Kopieraktion der Startspielerkarte kostet einen Spieleraktionsstein. Als Effekt könnt ihr eine mittlere oder eine kleine Aktion gratis kopieren (und nutzen) und erhaltet zusätzlich den Startspieler-Marker.

Wer am Ende des Spiels den Startspieler-Marker hat, bekommt bei der Schlusswertung 2 Siegpunkte.

Vorteil des Startspielers: Der Startspieler zieht Würfel aus dem Beutel und entscheidet über die Verteilung!



Schlusswertung

Nach der 5. Runde nach Wertung der letzten Rundenkarte und beginnend mit dem Startspieler werden die Baugruben gewertet. Jeder Spieler wertet einen Bereich für sich, falls er dort ein Zechenhaus besitzt. Benutzt dafür das Wertungsblatt und haltet die nachstehende Reihenfolge ein.

Bergmannwertung

Sofern ihr ein Zechenhaus im Wertungsbereich „Bergmannbewegung“ habt, führt ihr nun eine letzte Bergmannbewegung inklusive Zugreichweiten-Boni durch, allerdings ohne das Zielfeld zu nutzen – Ausnahme ist das Entfernen von Werkzeugmarkern zum Beispiel, wenn ihr auf dem Schichtende-Feld landet. Danach wertet ihr den Bergmann wie folgt: 8 SP für denjenigen, der das Zielfeld „Zechentor Ausgang“ als Erster erreicht hat. 5 SP für alle weiteren Bergleute, die das Zechentor erreicht haben.



Sonderfall

Hat ein Bergmann bereits das Zielfeld „Zechentor Ausgang“ im Spiel erreicht, bekommt er für jede darüber hinaus gehende Bergmannbewegung 2 SP und kann 1 Werkzeugmarker entfernen, auch durch eine Bergmannaktion ohne Zielfeldnutzung bei der Schlusswertung.



Wer ein Zechenhaus auf dieser Baugrube hat, führt nun eine letzte Bergmannbewegung durch.

Wertet die 3 Strecken Straße, Schiene und Kanal

Straße



8 SP für den Spieler, der das Zielfeld als Erster erreicht hat. 5 SP für alle anderen Spieler, die das Zielfeld erreicht haben.

3 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

2 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

1 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

Schiene



8 SP für den Spieler, der das Zielfeld als Erster erreicht hat. 5 SP für alle anderen Spieler, die das Zielfeld erreicht haben.

4 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

3 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

2 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

Kanal



8 SP für den Spieler, der das Zielfeld als Erster erreicht hat. 5 SP für alle anderen Spieler, die das Zielfeld erreicht haben.

3 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

2 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

1 SP gibt es für Scheiben, die mindestens das Feld mit diesem Symbol erreicht haben.

Zechenhauswertung



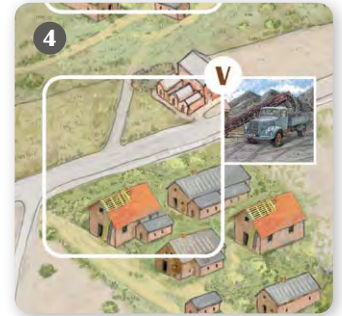
Wer ein Zechenhaus auf dieser Baugrube besitzt, erhält 1 SP und 1 SP je 1 Abraum auf der Halde.



Diese Baugrube zählt 4 SP.



Diese Baugrube zählt 2 SP (hier können Häuser verschiedener Spieler stehen). Je Spieler auch mehrere Häuser.



Führt freie Verladeaktionen durch (siehe S. 9), eine pro eigenem Zechenhaus auf dieser Baugrube. Anschließend könnt ihr Koks paarweise verkaufen, so oft, wie ihr Zechenhäuser auf dieser Baugrube besitzt.



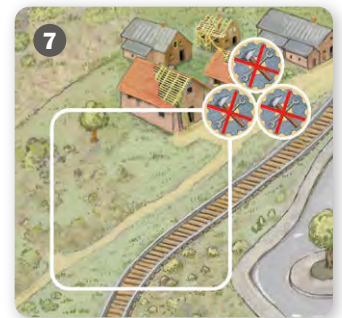
Danach bekommt ihr in eurer Zeche SP für verkauften Koks. Für je 2 Einheiten Koks erhaltet ihr die in der Zeile darunter angegebenen SP.

Beispiel: Wer 6 Einheiten Koks verkaufen konnte (die Spalten 1-3 sind belegt), bekommt dafür 17 SP (4+6+7). Maximal könnt ihr durch den Koksverkauf 36 SP erhalten (4+6+7+9+10).



Jeder voll beladene Kohlewaggon zählt 1 SP.

Jede Einheit Koks, die noch auf Kokereiefeldern oder Kokswaggons liegt, zählt 1 SP.



Wer ein Zechenhaus auf dieser Baugrube besitzt, kann jetzt bis zu 3 Werkzeugmarker in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Jeder weitere Werkzeugmarker zählt -2 SP.



Der Besitzer des Startspieler-Markers erhält 2 SP.

Ermittlung des Siegers

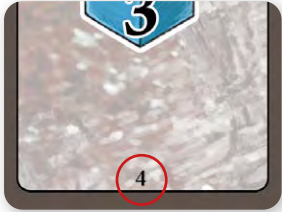
Wer durch kluges Zechenmanagement und geschickte Kohlewirtschaft am Ende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt die Partie. Einen Gleichstand entscheidet derjenige für sich, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startspieler entfernt war.



Änderungen für 2 oder 3 Spieler

3 Spieler

Zu Beginn füllt ihr den Beutel mit 12 Kohle und 3 Abraum.



Lasst alle Aktionskarten und Auswahlplättchen, die unten eine „4“ zeigen, in der Schachtel.



Ihr könnt keine Zechenhäuser auf Baugrubenfelder stellen, die nur für 4 Spieler vorgesehen sind.



Deckt mit einem der Abdeckmarker das 1. Feld „Seilfahrt“ auf dem Spielplan ab. Bergleute überspringen dieses Feld.



Auf der Zentralkokerei deckt ihr eines der grauen Kokereifelder ohne Zusatzsymbol ab. Dieses ist während der gesamten Partie nicht nutzbar.

2 Spieler

Zu Beginn füllt ihr den Beutel mit 8 Kohle und 2 Abraum.



Lasst alle Aktionskarten und Auswahlplättchen, die unten eine „3+“ und/oder „4“ zeigen, in der Schachtel.



Ihr könnt Zechenhäuser nur auf Baugrubenfelder stellen, die für 2 Spieler vorgesehen sind.



Deckt mit den Abdeckmarkern das Feld „Steiger“ und das 1. Feld „Seilfahrt“ auf dem Spielplan ab. Bergleute überspringen diese Felder.



Auf der Zentralkokerei deckt ihr 2 der grauen Kokereifelder ohne Zusatzsymbol ab. Diese sind während der gesamten Partie nicht nutzbar.

Auswahlplättchen

Jedes Auswahlplättchen besteht aus zwei Teilen. Der obere Teil II gibt euch einen Bonus in Schritt II der Vorbereitungsphase. Der untere Teil VI lässt euch in Schritt VI der Vorbereitungsphase einen aus zwei möglichen Boni wählen, aber nur, falls sich auf dem Feld ganz rechts auf eurer Zechenhausleiste kein Haus mehr befindet. Nehmt die Boni für beide Teile, falls zutreffend, aus dem allgemeinen Vorrat. Das Auswahlplättchen muss jede Runde gewechselt werden. Boni müssen immer komplett genommen werden. Wie ihr mit Sonderfällen umgeht, erfahrt ihr im Infokasten unten.

| | | | | | |
|--|---|---|--|---|---|
| <p>Lokführer</p>   | <p>Lokführer</p> <p>1 Abraum oder 1 Kohle auf Lore</p> <p>1 Schienen-Feld vorrücken, aber nur, falls die Scheibe nicht über eine Schranke zieht oder 1 Kohle auf Kohlewaggon</p> | <p>Grubenwehr</p>   | <p>Grubenwehr</p> <p>1 Kohle auf Kohlewaggon</p> <p>1 SP und Grubenwasser senken oder 1 Werkzeugmarker entfernen</p> | <p>Pförtner</p>   | <p>Pförtner</p> <p>1 Koks auf Kokswaggon, Grubenwasser steigt, 1 Werkzeugmarker nehmen</p> <p>1 Straßens-Feld vorrücken, aber nur, falls die Scheibe nicht über eine Schranke zieht oder Grubenwasser senken</p> |
| <p>Kohlehändler</p>   | <p>Kohlehändler</p> <p>Grubenwasser senken</p> <p>1 Kanal-Feld vorrücken, aber nur, falls die Scheibe nicht über eine Schranke zieht oder 1 SP</p> | <p>Steiger</p>   | <p>Steiger</p> <p>1 Kohle auf Lore</p> <p>1 Koks auf Kokswaggon und 1 Werkzeugmarker nehmen oder 1 Abraum auf Halde</p> | <p>Schlepper</p>   | <p>Schlepper</p> <p>1 Abraum auf Lore</p> <p>1 Koks auf Kokereifeld, aber nur, falls sich mind. 1 eigener Koks in der Kokerei befindet oder 1 Kohle auf Lore</p> |
| <p>Hauer</p>   | <p>Hauer</p> <p>1 Kohle auf Lore</p> <p>2 Abraum auf Halde, aber nur, falls sich mind. 1 Abraum dort befindet oder 1 Abraum auf Lore</p> | <p>Sonderfälle unterer Teil Auswahlplättchen</p> <p>Lokführer Alle Kohlewaggons sind voll = 1 Werkzeugmarker nehmen</p> <p>Grubenwehr Ihr könnt auch nur den SP nehmen, ohne Grubenwasser zu senken.</p> <p>Pförtner Wer weder vorrücken noch Grubenwasser senken kann, geht leer aus.</p> <p>Steiger Ist die Halde voll, müsst ihr Koks und Werkzeugmarker nehmen.</p> <p>Schlepper Befinden sich schon 4 Einheiten Koks in der Kokerei und sind alle Loren voll, müsst ihr 1 Werkzeugmarker nehmen.</p> <p>Hauer Sind sowohl Halde (6x Abraum) als auch alle Loren voll, nehmt ihr 1 Werkzeugmarker. Beachtet: Abraum von der Halde kann nur in der Aktionsphase eingetauscht werden (vor oder nach einer Aktion), nicht während der Vorbereitungsphase.</p>  | | | |

1950

Nachkriegs-Deutschland im Wiederaufbau. Steinkohle ist wichtiger denn je und ihr Abbau entscheidend für den wirtschaftlichen Aufschwung im Land. Als Besitzer und Verwalter von Steinkohlebergwerken seid ihr verantwortlich für Förderung, Weiterverarbeitung und Verkauf der bedeutenden Ressource. Organisiert eure Kumpel im Untertagebau, den Abtransport und die Veredelung in der Kokerei so geschickt wie möglich, um das produktivste Zechenrevier aufzubauen und möglichst viele Siegpunkte zu gewinnen.

Setzt euch von euren Mitstreitern ab, sichert euch das Ansehen als erfolgreichster Zechenbetrieb und durchlebt dabei ein Stück Ruhrgebietsgeschichte der 1950er Jahre. Willkommen im Revier!

Credits

Schichtwechsel entstand zwischen Juni 2017 und März 2018 unter dem Projekttitel Die letzte Zeche als Beitrag der Spielgruppe Fair-Spielt des Spielezentrums Herne zum Förderprojekt „GLÜCK AUF JUGEND“. Das Förderprojekt der RAG Stiftung würdigt anlässlich des Steinkohleausstiegs und der Schließung der letzten Zechen Ende 2018 die Errungenschaften des Steinkohlebergbaus.

Testspieler Die Letzte Zeche/Schichtwechsel: Petra Hoven-Simoneit, Heike + Rolf Grau, Gerhild Sobolewski, Lars Illmer, Bianca Röska, Claudia Görldt, Patrick Enger, Thomas Fedder, Reinhard Kuschmierz, Andreas Hoekstra, Reiner Frensemeyer, Stefan Schwarz, Benjamin Thiele, Julia Kolitsch, Tanja Peters, Nathalie Nikolaus, Götz Höfken, Sabine Gratz, Stephan Schröder, Manuela Garthmann, Thorsten Oelsner, Markus Michael, Hanna Kamitz, Paul Mulders, Werner Schlegl, Michael Naujokat, Thomas Weber, Olli Raßenhövel

Fair-Spielt: Joscha Grunwald, Fabian Köhler, Melanie Schwarz, Markus Röska, Noah Küster

Besonderer Dank an Thomas Moder und seine Crew vom Spielezentrum Herne.

Weitere Testspieler 2019-2021: Christian Fürst-Brunner, Neil Walters, Peter Kuhn, Steffanie Lippoldt, Aline Spitzer, Chris Schlotterbeck, Kristine Kühn

Autor: Thomas Spitzer

Illustration: Christoph Clasen

Grafik: Christian Nagelstrasser

Redaktion: Henning Voss

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

