



48 Tunnel-Plättchen



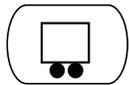
44 Auftragskarten

Geld ist von den Spielern offen zu halten.

Man spielt über 3 Runden (Schichten) im Uhrzeigersinn.
Wer am Zug ist, führt genau 1 Aktion aus. Danach ist der nächste Spieler dran.

- Wähle 1 Arbeiterfeld des Spielplanes.
Ist es LEER, setze genau 1 Arbeiter aus Deinem persönlichem Vorrat darauf.
Ist es schon BESETZT, entferne die Arbeiter in die Kantine UND stelle soviele Arbeiter + 1 darauf, wie zuvor dort standen.
- Kannst/willst Du KEINE Arbeiter einsetzen, musst Du einen Arbeiter aus Deinem persönl. Vorrat auf die BANK stellen. Du bekommst 1 Mark dafür.
- Wer keine Arbeiter mehr zum Einsetzen hat, wird übergangen.

Die Arten von Arbeitsfeldern:

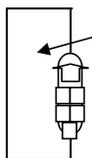


1 - Lorenfabrik:

Das Tunnel-Plättchen muss erworben werden.
Kosten: Jede einzelne Lore kostet ...

in gelb = 1, braun = 2, grau = 3, schwarz = 4 Mark

- Sofort kommt aus dem allgemeinen Vorrat auf jede Lore des gekauften Plättchens je 1 Kohle-Würfel der entsprechenden Farbe.
- Das Tunnel-Plättchen wird sofort ins eigene Bergwerk eingebaut.
- Es muss an der farblich passenden Stollenetage anliegen und dazu an der passenden hellen oder dunklen Seite.
- Ein neues Tunnel-Plättchen ist auf das leere Feld der Fabrik zu legen.
Leere Loren - nach erfolgter Förderung - bleiben leer.



Hier zieht man 5 Tunnel-Plättchen vom verdeckten Stapel und wählt 1 nach Ansicht aus. Kosten sind auch wie üblich zu zahlen.
Die übrigen 4 (oder auch 5) Plättchen in beliebiger Folge AUF oder UNTER den Stapel zurücklegen.



Schritte

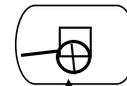
2 - Fördern:

Du hast Bewegungsschritte für die Förderung von Kohle zur Verfügung. Jede der folgenden Bewegungen ist 1 Schritt:

- Bewege Deinen Förderkorb beliebig weit abwärts.
- Bewege Deinen Förderkorb beliebig weit aufwärts (auch über Tage).
- Wenn Dein Förderkorb auf einer Stollenetage ist: Bewege 1 Kohle-Würfel von beliebiger Lore dieser Etage auf freien Platz im Korb.
Der Korb hat 5 Plätze.
- Wenn Dein Förderkorb über Tage ist: Bewege 1 Kohlewürfel vom Korb auf 1 ausstehenden Auftrag in Deinem Bereich für ausstehende Aufträge. Der Würfel muss auf ein freies Ablagefeld, farblich passend.
Joker: 2 beliebige Würfel (2 Schritte) = 1 bestimmter Würfel
- Wenn Dein Förderkorb über Tage ist und kein Auftrag aussteht, bewege 1 Kohlewürfel von Deinem Korb ins private Kohlelager.
- Bewege 1 Kohlewürfel von Deinem privaten Kohlelager auf einen ausstehenden Auftrag nach dessen Regeln.



Jeder platzierte Kohlewürfel darf nicht mehr umgesetzt werden.



Beispiel

3 - Auslieferung:

Du musst ALLE ausstehenden Aufträge ausliefern, die das gleiche TRANSPORTMITTEL zeigen wie das Arbeiterfeld UND VOLLSTÄNDIG bestückt sein.

- Du musst mind. 1 passenden Auftrag voll bestückt haben.
Nach Auslieferung gibt sofort es die darauf angegebenen Siegpunkte.
- Diese Aufträge liegen nun verdeckt vor Dir und wirken bei Wertungen.
- Die angelieferten Kohlewürfel werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

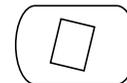


Geld

3

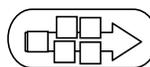
4 - Geld:

Nimm den angegebenen Betrag aus dem Vorrat.



5 - Neuer Auftrag:

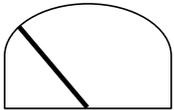
Nimm kostenlos die Auftragskarte unter dem Arbeiterfeld und lege sie in Deinen Bereich für ausstehende Aufträge.
Fülle 1 Auftrag nach auf dem Spielplan.



Nimm 5 Aufträge vom verdeckten Stapel, wähle 1 aus und lege 4 (oder auch 5) in beliebiger Folge auf/unter den Stapel zurück.

Ende einer Schicht:

- Sobald kein Spieler mehr Arbeiter in seinem persönlichen Vorrat hat, endet die Schicht. Anhand der Schicht-Uhr wird gewertet.



Nach der ersten Schicht werden die ersten 4 Elemente gewertet, nach der zweiten die ersten 8 Elemente und final alle 12 Elemente.

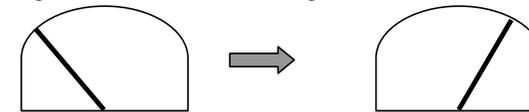
- Dazu deckt man alle seinen gewerteten Aufträge gut sichtbar auf.
- Je Element der Schicht-Uhr werden Punkte für Mehrheiten vergeben, je für den ersten und zweiten Platz.

| Element Nummer | Ausgelieferte Kohlesorten: | Punkte |
|-------------------------|---------------------------------------|--------|
| 1 | Gelbe Ablagefelder | 2 / 1 |
| 2 | Braune Ablagefelder | 3 / 1 |
| 3 | Graue Ablagefelder | 4 / 2 |
| 4 | Schwarze Ablagefelder | 5 / 2 |
| <u>Transportmittel:</u> | | |
| 5 | Ablagefelder auf Handkarren-Aufträgen | 6 / 3 |
| 6 | Ablagefelder auf Fuhrwerk-Aufträgen | 7 / 3 |
| 7 | Ablagefelder auf Lastwagen-Aufträgen | 8 / 4 |
| 8 | Ablagefelder auf Eisenbahn-Aufträgen | 9 / 4 |
| <u>Leere Loren:</u> | | |
| 9 | Im Bergwerk leere gelbe Loren | 10 / 5 |
| 10 | Im Bergwerk leere braune Loren | 11 / 5 |
| 11 | Im Bergwerk leere graue Loren | 12 / 6 |
| 12 | Im Bergwerk leere schwarze Loren | 13 / 6 |

Patt auf Platz 1: Alle daran Beteiligten erhalten volle Punktzahl von Rang 1. Dann gibt es keine Wertung des 2. Platzes.
 Patt auf Platz 2: Alle daran Beteiligten erhalten volle Punktzahl von Rang 2.

Neue Schicht vorbereiten:

- Das Startspieler-Plättchen geht an den Spieler, der insgesamt die meisten Arbeiter auf Arbeiterfeldern in der Lorenfabrik stehen hat.
 Patt: Der Beteiligte näher am Startspieler der beendeten Schicht gilt.
 Ist der Startspieler am Patt beteiligt, bleibt er nicht Startspieler.
- Wertungs-Marker auf Startkreis der Schicht-Uhr setzen.
- Den Schicht-Zeiger auf nächsten Zeigerumriss im Uhrzeigersinn stellen.



- Gewertete Aufträge werden wieder verdeckt und können später erneut bei einer Schicht-Wertung werten.
- Jeder Spieler nimmt seine Arbeiter von Spielplan zurück in seinen persönlichen Vorrat neben seinem Bergwerk.
- Die nächste Schicht beginnt der Spieler mit dem Startspieler-Plättchen.

Spielende:

- Übrige Geldscheine und Kohlewürfel in SP tauschen:
 Je 5 Mark = 1 SP.
 Je 3 Kohlewürfel (Farbe egal) = 1 SP.
- Punktabzüge für ausstehende Aufträge:
 Je minus 1 SP je unerledigtem Auftrag.
- Punktabzüge für Schieflage im eigenen Bergwerk:
 Sind auf jeder Seite (hell / dunkel) je gleich viele Tunnel-Plättchen, ist alles OK. Man zählt dazu die Gesamtzahl jeder Seite (nicht Etage).
 Bei Ungleichheit verliert man je 2 SP je Tunnel-Plättchen, die sich als Differenz ggü. der anderen Seite ergeben.

*Beispiel: Auf der hellen Seite sind 4, auf der dunklen Seite 7 Plättchen.
 Die Differenz von 3 Plättchen machen 6 Minus-Punkte.*

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
 Patt: Der Beteiligte mit mehr Restgeld führt. Wieder Patt = mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.01.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de