



Regolamento

SCHICHTWECHSEL

Die Förderung liegt in deiner Hand

Traduzione
amatoriale
di Giuseppe
Vigliarolo
@dylan600

Benvenuto nel tuo distretto del carbone!



È l'anno 1950. La Germania del dopoguerra viene ricostruita dalle rovine. L'estrazione del carbone è una delle basi più vitali per il boom economico della Germania. Essendo il proprietario di una delle quattro principali miniere di carbone nell'area della Ruhr, è tuo compito provvedere a operazioni senza intoppi all'interno della tua struttura. Guida i tuoi minatori durante i loro turni, organizza l'estrazione del carbone e il suo raffinamento nella cokeria. Assicurati anche di stare davanti ai tuoi concorrenti, che si tratti di strada, ferrovia o canale. In breve, costruisci la colonia più produttiva, ottieni la massima stima come uomo d'affari di maggior successo e immergiti nella storia dell'area della Ruhr degli anni '50.

Schichtwechsel è un gioco da tavolo strategico sull'estrazione del carbone di Ruhrpott per 2-4 minatori. La partita si svolge nel corso di cinque round, ciascuno composto da 3 fasi in cui prepari le operazioni nella tua miniera (1), intraprendi azioni fino a quando ogni giocatore non ha passato (2) e incassi una delle carte round che cambiano (3) per guadagnare punti vittoria.

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori pescano carbone e cubi bottino da un sacchetto passato loro dal primo giocatore. Metti i cubi sui carri della tua miniera, quindi usa le tue azioni e i minatori in modo intelligente per guadagnare punti vittoria. I punti vittoria si ottengono vendendo coke, raggiungendo gli spazi obiettivo dei tre diversi percorsi (strada, ferrovia e canale) e completando il turno dei minatori.

Non dovresti mai perdere di vista il livello dell'acqua della tua fossa, né i tuoi concorrenti, poiché reclameranno i pozzi limitati disponibili e gli ambiti posti di cokeria nella loro caccia ai punti vittoria, cercando di sfidarti.

Un flusso regolare di operazioni e un buon tempismo sono essenziali per il successo nella tua miniera di carbone. Le tue capacità di gestione ti renderanno il primo a liberare i tuoi minatori per goderti un meritato riposo? Hai quello che serve per vincere la gara per la miniera di carbone di maggior successo in tutto il distretto?

Componenti



1 tabellone



6 carte round (1 in più dei round di gioco)



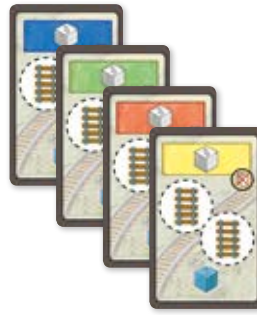
4 plancie giocatori



1 segnalino primo giocatore



22 carte azione



4 carte azione in ognuno dei colori dei giocatore



7 tessere selezione



2 Segnalini copertura "Turno del minatore" per partite a 2 o 3 giocatori



2 segnalini copertura "Cokeria" per partite a 2 o 3 giocatori



50 segnalini strumento



51 punti vittoria



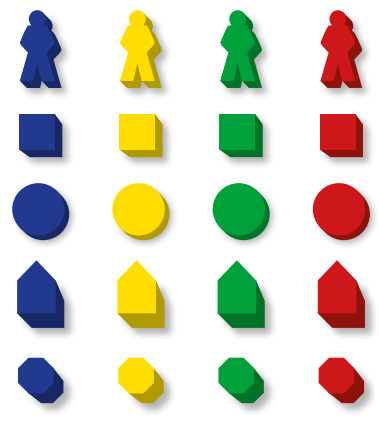
20 punti vittoria



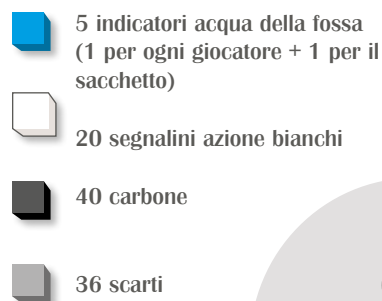
15 punti vittoria



12 soldi



4 minatori (1 in ogni colore del giocatore)
 4 segnalini azione giocatore (1 per ogni colore giocatore)
 12 Dischi dei giocatori (3 per ogni colore del giocatore)
 20 edifici pozzo a testa (5 in ogni colore del giocatore)
 44 coles (11 in ogni colore del giocatore)



5 indicatori acqua della fossa (1 per ogni giocatore + 1 per il sacchetto)
 20 segnalini azione bianchi
 40 carbone
 36 scarti



8 supporti per le torri (2 per ogni colore del giocatore) con una clip a base. Si prega di inserire ogni telaio in piedi su una clip a base rotonda.



+

1 sacchetto, questo regolamento, 1 segnapunti

Preparazione per 4 giocatori

vedere p. 18 per 2 o 3 giocatori



1

Posiziona il tabellone al centro e le 21 carte azione intorno al tabellone. Guarda il numero di giocatori nella parte inferiore di ogni carta (vedi pag. 11).

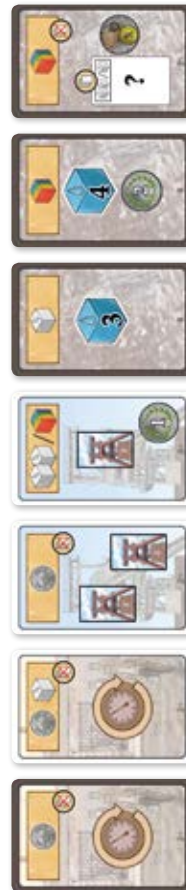


La carta azione nella foto a sinistra rimane nella scatola di gioco nelle partite a 4 giocatori. Vedi pag. 18 per ulteriori modifiche necessarie per partite a 2 o 3 giocatori.



2

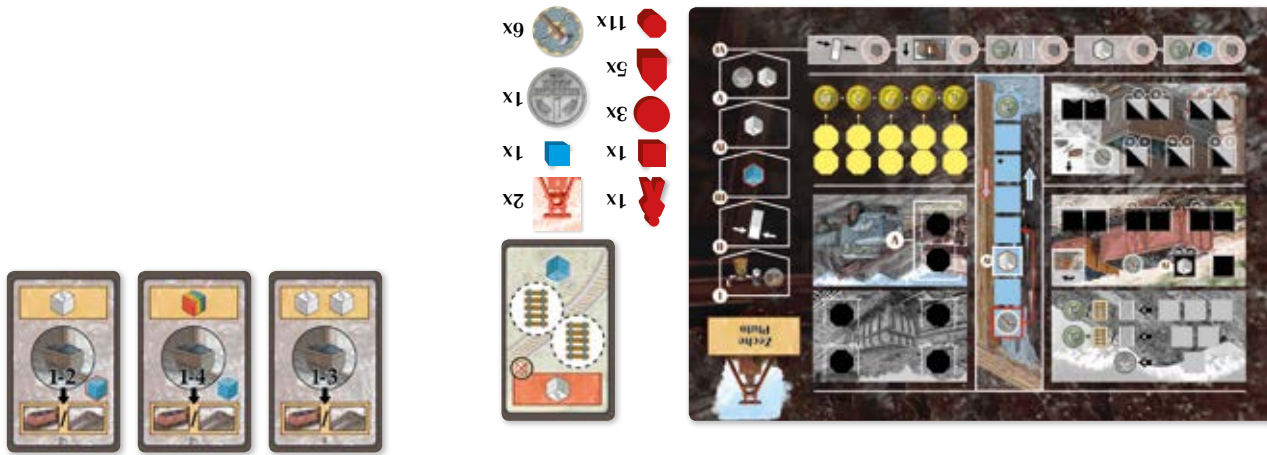
Ogni giocatore riceve: 1 plancia giocatore, 1 moneta, 1 indicatore acqua del pozzo, 6 segnalini strumento e nel colore del giocatore: 1 carta azione personale, 1 segnalino azione giocatore, 2 torri, 5 edifici miniera, 1 minatore e 11 coke.



3

Carta azione giocatore: posiziona le torri sulla tua carta azione personale in modo che i due simboli binario siano coperti. (Si prega di inserire ogni torre in piedi nella base rotonda.)





10

Quindi, scegli casualmente 5 delle 6 carte turno, Mescolale e mettile a faccia in giù sul tabellone. Rimetti la sesta carta nella scatola, senza guardarla. Ora rivela la carta in cima al mazzo



4

Posiziona l'indicatore acqua del pozzo sullo spazio blu con il punto nero.



5

Posiziona i 5 edifici miniera nei cerchi della barra degli edifici.

6

Scegli il primo giocatore che prende segnalino primo giocatore.



7

Posiziona il tuo minatore di fronte allo spazio di ingresso del cancello della miniera del turno del minatore.

8

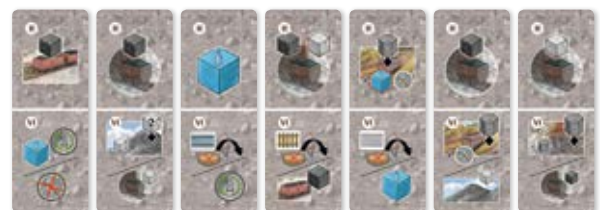
Ogni giocatore piazza i propri 3 dischi giocatore su ciascuno degli spazi di partenza della canale, ferrovia e strada.

9

In una partita a 4 giocatori, metti 16 carbone e 4 scarti nel sacchetto, che viene poi data al primo giocatore. (Vedi pag. 18 per 2 o 3 giocatori.)

11

In una partita a 4 giocatori, posiziona tutte e 7 le tessere selezione. Ora posiziona il carbone, gli scarti, le monete, i segnalini azione bianchi, i punti vittoria e i segnalini strumento accanto al tabellone in modo che tutti i giocatori possano accedervi facilmente. Costituiscono la riserva generale.



Tabellone di gioco e plancia del giocatore

Ogni giocatore gestisce una miniera di carbone utilizzando la propria plancia giocatore e le proprie azioni disponibili. La plancia è composta da diverse aree. Nell'area "Sotterraneo" (in basso a sinistra), il carbone e gli scarti prelevati dal sacchetto o acquisiti dalle tessere selezione vengono posizionati sui vagoni. Ci sono vagoni con 1 o 2 posti. Ogni vagone deve essere caricato con un solo tipo di materiale (carbone o materiale di scarto). C'è un vagone che può essere caricato solo con carbone.

Il tuo compito è portare il carbone "fuori terra", in superficie. Il carbone viene trasportato sui vagoni del carbone (centro sinistra), lo scarto viene messo sulla cima degli scarti (in alto a sinistra). In superficie, il carbone può essere consegnato alla cokeria, dove viene convertito in coke. Dopo il suo raffinamento, sposta il coke sulla tua plancia giocatore e posizionalo sui vagoni del coke (area in alto a destra). Infine, puoi vendere il tuo coke al mercato e guadagnare punti vittoria (PV) (in basso a destra).

Oltre a questo, devi tenere d'occhio l'acqua del pozzo (area blu al centro della tua plancia giocatore): Se aumenta troppo, ricevi una penalità, ma guadagni PV se riesci a mantenere il livello al minimo. Se ricevi un secondo indicatore acqua del pozzo dal sacchetto, alza il tuo indicatore di 1 livello. L'indicatore aggiuntivo acqua del pozzo viene sempre riposto nel sacchetto in seguito. Nella parte inferiore di ogni plancia giocatore c'è la barra di costruzione delle miniere. Durante il gioco, posiziona gli edifici miniera sui spazi di costruzione del tabellone per ottenere vantaggi e PV. Sul lato destro di ogni plancia giocatore, c'è una panoramica delle 6 fasi e della fase di preparazione (vedi pag. 8 per maggiori dettagli). Piazza la tua carta azione a faccia in su vicino alla plancia giocatore.

Edifici miniera (a sinistra)

Posiziona qui i tuoi edifici miniera nel corso della partita. Assegnano punti vittoria aggiuntivi durante il punteggio finale.

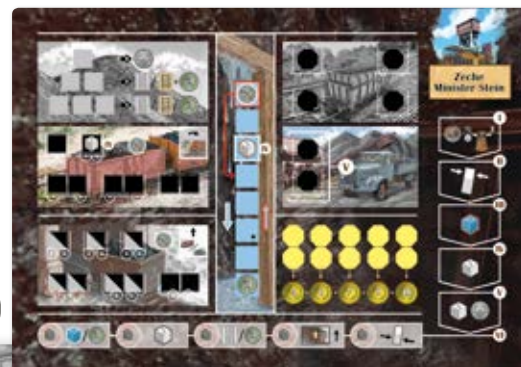
Edifici miniera (a destra)

Posiziona qui i tuoi edifici miniera nel corso della partita. Assegnano punti vittoria aggiuntivi durante il punteggio finale. Per lo spazio di costruzione con 3 spazi singoli, ricorda di prendere in considerazione il numero di giocatori per determinare quanti spazi possono essere utilizzati.

Strada, ferrovia e canale

Qui è dove i dischi dei giocatori si spostano verso gli spazi di destinazione corrispondenti. Ogni volta che un disco attraversa una barriera bianca e rossa, vengono fornite utili opzioni aggiuntive e azioni bonus (vedi pag. 12).

Plancia giocatore



Tabellone



Velocità di lavoro

Posiziona qui i tuoi edifici miniera durante il corso della partita per far sì che il tuo minatore raggiunga la fine del turno più velocemente.

Il turno del minatore

Lo spostamento del minatore è rappresentato dai 14 cerchi bianchi disposti intorno al centro del tabellone, dall'ingresso del cancello della miniera al cerchio di uscita del cancello della miniera. Muovi i tuoi minatori lungo questi cerchi verso l'uscita per ottenere varie azioni carte, carbone, monete o punti vittoria (vedi pag. 13).

Torre

Posiziona le tue torri in quest'area durante la partita per sbloccare ulteriori azioni redditizie.



Centrale cokeria

Usando i vagoni per il carbone, consegna il carbone alla cokeria. La cokeria converte il carbone in coke, scambiando 1 vagone per 1 coke. Alcuni vagoni sono a pieno carico dopo aver preso 1 unità di carbone, altri possono prendere 2 unità. Ogni giocatore possiede 1 spazio di cottura (del proprio colore), che mostra anche un segnalino azione bianco. Ci sono anche 5 spazi di cottura grigi che tutti possono usare. Uno degli spazi grigi produce 1 PV, un altro fa aumentare il livello dell'acqua del pozzo. Quando raffini il carbone in coke, puoi occupare prima gli spazi grigi. Entrando la terza unità di coke per la conversione, i giocatori devono prima occupare il proprio spazio, il che li fa guadagnare 1 segnalino azione bianco in meno nella fase IV. Nessun giocatore può avere più di 4 unità di coke nella cokeria in un dato momento.

Significato dei simboli

Durante il gioco, posizioni e trasporti il carbone, scarti e coke nelle diverse aree della tua plancia giocatore e cokeria. Presta sempre attenzione al mezzo di trasporto con cui sono indicati i gettoni,

ad es. G. sulle carte. Nell'area "Sotterraneo" si depositano sui vagoni carbone e scarti, che vengono prelevati dal sacchetto. Puoi scegliere tra vagoni a spazio singolo o doppio, ma su ogni vagone può essere presente un solo tipo di materiale. Nell'area "fuori terra" possiedi diversi vagoni ferroviari che trasporteranno carbone e coke.

Hai 1 cubo d'acqua come indicatore. Se estrai un secondo cubo dal sacchetto, sposta il tuo indicatore di 1 spazio in verso l'alto. Dopodiché, rimetti il cubo d'acqua del pozzo aggiuntivo nella riserva generale.



Scarti nella cima scarti



Carbone fuori terra su vagoni per il carbone



Carbone o scarti sui vagoni, ma mai mescolato



I punti vittoria d'oro non verranno conteggiati fino al conteggio finale!



Segnalino azione del giocatore



I segnalini strumento contano 2 punti vittoria per il punteggio finale



Se il cubo è bordato di bianco, l'indicatore dell'acqua del pozzo scende



Coke nella Cokeria



Coke nei vagoni coke



Solo carbone



Posiziona una miniera in una delle aree di punteggio sul tabellone



Segnalino azione bianca



Scarta un segnalino utensile dal tuo deposito nella riserva generale.



Se il cubo è bordato di rosso, l'indicatore dell'acqua del pozzo sale

Carte Round

All'inizio di ogni round, rivela 1 nuova carta round (vedi pag. 10, panoramica). Nella parte inferiore mostra quale obiettivo verrà ricompensato con PV alla fine del round.

Tre carte (vedi a destra) mostrano nella parte superiore un effetto speciale che viene risolto immediatamente dopo che la carta è stata rivelata.



Il vagone barrato

Il carro bordato di rosso e bianco nell'area dei vagoni della tua plancia giocatore non può essere utilizzato in questo round (bloccato). I cubi che sono stati messi sul vagone nei round precedenti rimangono al loro posto ma non possono essere spostati.



Indicatore dell'acqua del pozzo e sacco

Mettere immediatamente 1 cubo acqua del pozzo blu nel sacco.



Indicatore d'acqua del pozzo senza sacchetto

Il livello dell'acqua del pozzo di tutti i giocatori scende di 1.

FLUSSO DI GIOCO

Una partita di Schichtwechsel dura 5 turni.

Ogni round è composto da 3 fasi che iniziano sempre con il primo giocatore e si risolvono poi in senso orario.

1. Fase preparazione: eseguire i 6 passaggi di questa fase nell'ordine indicato.
2. Fase delle azioni (pag. 10): i giocatori eseguono 1 azione ciascuno finché tutti i giocatori non hanno passato.
3. Punteggio round (pag. 10): incassa la carta round e guadagna PV al completamento delle condizioni.

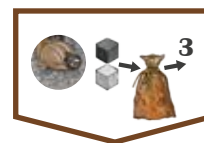
Il round termina dopo il punteggio round. Controlla chi è il primo giocatore, rivela la carta del turno successivo e gioca il turno successivo. Il gioco termina dopo il 5 round. Il punteggio dell'ultimo round è seguito dal punteggio finale (pag. 14). Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti vittoria alla fine.

I PV vengono incassati nel corso della partita, ad es. per completare le condizioni delle carte round, per determinate carte azione, azioni speciali sulla tua plancia giocatore, su sezioni di strada, ferrovia e canale, nonché il punteggio finale alla fine della partita.

1. Fase preparazione (Passi I-VI)

I Estrazione carbone

Oltre ai cubi che sono stati messi nel sacchetto al momento della preparazione del gioco, il primo giocatore mette nel sacchetto 1 cubo nero (carbone) e 1 cubo grigio (scarti) per ogni giocatore. Quindi, senza guardarli, estrae 3 cubi per ogni giocatore. Come primo giocatore, decide quale giocatore riceve i 3 cubi appena pescati. Questi cubi vengono quindi posizionati sui carri (area in basso a sinistra) delle plance dei giocatori. Chiunque ottenga 1 cubo blu acqua della fossa dal sacchetto deve spostare il suo indicatore acqua della fossa verso l'alto di 1 spazio (l'acqua sale). Dopo che ogni giocatore ha terminato il proprio processo di estrazione del carbone (cioè, dopo aver pescato cubi per tutti i giocatori), il cubo blu viene rimesso nel sacchetto.



Attenzione!

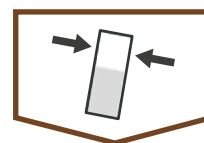
Per ogni cubo che un giocatore non può piazzare perché tutti i suoi carri sono pieni, deve prendere 1 segnalino attrezzo. Riponete i cubi nella riserva generale. Anche i vagoni chiusi non possono essere riempiti. Al punteggio finale, ogni segnalino strumento assegna -2 PV. Puoi scartare i tuoi segnalini strumento utilizzando determinate azioni e raggiungendo determinati spazi sul tabellone.

II Scegliere una tessera selezione e ricevere un bonus

Round 1: iniziando dal giocatore alla destra del primo giocatore, e poi procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una delle tessere selezione e la piazza a destra della propria plancia giocatori. Dopodiché, tutti ricevono il bonus della loro tessera.

Round 2-5: iniziando dal primo giocatore, e poi procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie una delle tessere selezione, la posiziona accanto al proprio tabellone e scarta apertamente la tessera del round precedente nella riserva generale. Successivamente, ricevono il bonus.

Il tipo di bonus che ogni giocatore può prendere dalla riserva generale è indicato nella parte superiore della tessera. La parte inferiore della tessera viene risolta nel passaggio VI.



Metti 1 carbone su un vagone carbone



Metti 1 carbone su un carro



Il livello dell'acqua della fossa scende di 1



Metti 1 carbone o 1 maceria su un carro



Metti 1 coke su un vagone e l'acqua della fossa aumenta di 1 e prendi 1 segnalino strumento



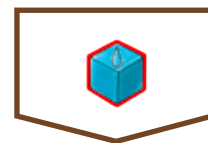
Metti 1 carbone su un carro



Metti 1 maceria su un carro

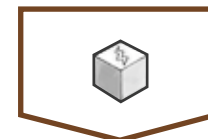
III Aumentare il livello dell'acqua della fossa

L'acqua della fossa nella miniera aumenta di 1 (sposta l'indicatore in alto di 1 spazio). Una volta che l'indicatore raggiunge lo spazio più in alto, ottieni 1 segnalino strumento e abbassa il livello dell'acqua della fossa di 3. Quando l'indicatore raggiunge lo spazio più basso, ottieni 1 PV. Se l'indicatore dell'acqua della fossa occupa lo spazio con il segnalino azione bianco, riceverai 1 segnalino azione in meno nella fase IV.

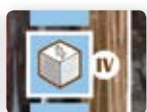


Guadagnare gettoni azione

IV Ogni giocatore controlla quanti segnalini azione bianchi ottiene per il round in corso. Conta gli spazi con un segnalino azione visibile nelle aree Pit Water, Coal Wagon e Central Coking Plant della tua plancia giocatore. Ogni giocatore può ricevere un massimo di 3 segnalini azione in questa fase.



Plancia dei giocatori

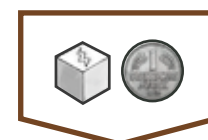
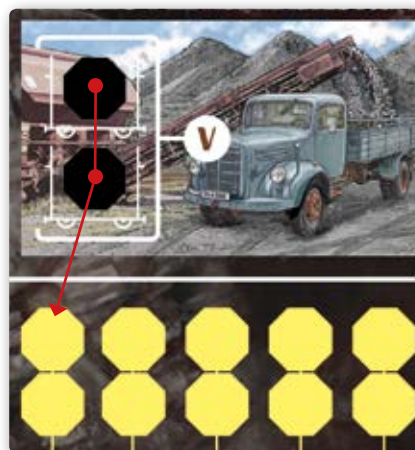


Central Coking Plant

V Vendere coke

Il coke viene venduto in coppia. Se ci sono esattamente 2 unità di coke sui 2 carri di coke inferiori della tua plancia (l'area contrassegnata con una "V"), puoi venderle e guadagnare 1 moneta e 1 segnalino azione bianco (nota che questo può essere fatto solo dal round 2). Posiziona le unità di coke vendute nell'area di punteggio in basso, utilizzando sempre i 2 spazi vuoti più a sinistra.

Dopo la vendita, e anche in qualsiasi momento, puoi spostare il coke dai vagoni sopra a quelli sottostanti.



VI Utilizzo degli spazi bonus

Infine, usa gli spazi bonus sbloccati nella barra di costruzione della tua imboccatura (nella parte inferiore del tabellone della plancia giocatore), sempre da sinistra a destra. Guadagni ogni spazio senza edifici posizionati. Lo spazio più a destra (contrassegnato con un simbolo di tessera selezione) ti darà sempre il bonus che è attualmente elencato sulla tua carta selezione (nota che non puoi usare gli spazi bonus prima del 2 round).



Abbassa l'acqua della fossa o ottieni 1 PV

Ottieni 1 segnalino azione bianco

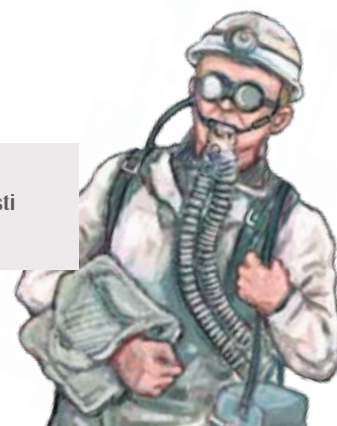
Fai avanzare il tuo disco di uno 1 spazio sul tracciato Strada. Se attraversi una barriera nel processo e hai il diritto di piazzare un edificio della miniera, non puoi utilizzare lo spazio bonus che è stato appena sbloccato prima del round successivo.
o
Ottieni 1 PV

Muovi 1 carro pieno fuori terra: sposta il carbone sui vagoni del carbone o gli scarti sulla discarica.

Ricevi il bonus mostrato in fondo alla tua tessera selezione (vedi pag. 19).

Nota:

Assicurati di ottenere sempre segnalini azione bianchi durante la fase preparazione, altrimenti potresti rimanere con un solo segnalino azione del tuo colore durante la successiva fase azione.



2. Fase Azioni

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore eseguirà 1 azione, utilizzando esattamente 1 delle carte azione disponibili poste intorno al tavolo (o le proprie). Per utilizzare una carta azione, devi pagare i costi indicati sulla carta. Vedi pag. 11 segg. per una panoramica delle carte azione disponibili. Posiziona sempre il pagamento (gettoni azione e/o monete) direttamente sulla carta, in modo che tutti possano vedere quali carte sono e quali non sono già state utilizzate. Alcune delle carte possono essere usate più volte per round (vedi pag. 15).

Pagare i costi

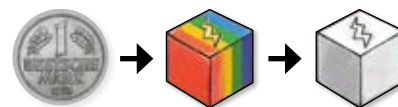
Le azioni (carte azione) devono essere acquistate con monete, segnalini azione giocatore o segnalini azione bianchi. Puoi sempre usare 1 moneta invece di 1 segnalino azione giocatore o 1 segnalino azione bianco. Puoi usare 1 segnalino azione giocatore invece di 1 segnalino azione bianco. Il tuo segnalino azione giocatore ti viene sempre restituito all'inizio di un nuovo round.

Passare

I giocatori che hanno esaurito le monete o i segnalini azione o che non desiderano spendere altre monete devono passare. Capovolgì la tessera del tuo personaggio per indicarlo. Dopo che tutti i giocatori hanno passato, continuare con la fase 3 (punteggio di fine round).

Nota: puoi risparmiare monete per il round successivo, ma i segnalini azione bianchi non possono essere risparmiati. Il tuo segnalino azione giocatore ti viene sempre restituito alla fine di ogni round.

Valori

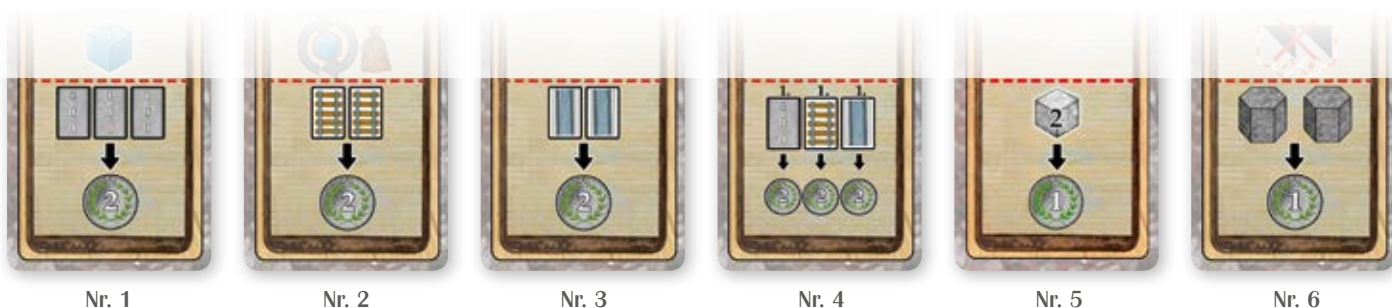


Capovolgì tessera selezione



3. Punteggio fine round

Per il punteggio di fine round, usa la carta round corrente (a faccia in su). I giocatori ottengono PV dalla riserva generale per il raggiungimento degli obiettivi indicati sulle carte.



Panoramica: Le carte numerate da 1 a 3 danno 2 PV rispettivamente per 3 spazi strada, 2 ferrovia o 2 canale. La carta n. 4 assegna 2 PV per tutti i dischi in prima posizione su strada, ferrovia e canale. La carta n. 5 conferisce 1 PV ogni 2 scarti nella fossa (non importa dove si trovi attualmente). La carta n. 6 assegna 1 PV per 2 coke che un giocatore ha prodotto (non importa dove). In ogni partita vengono utilizzate 5 delle 6 carte.



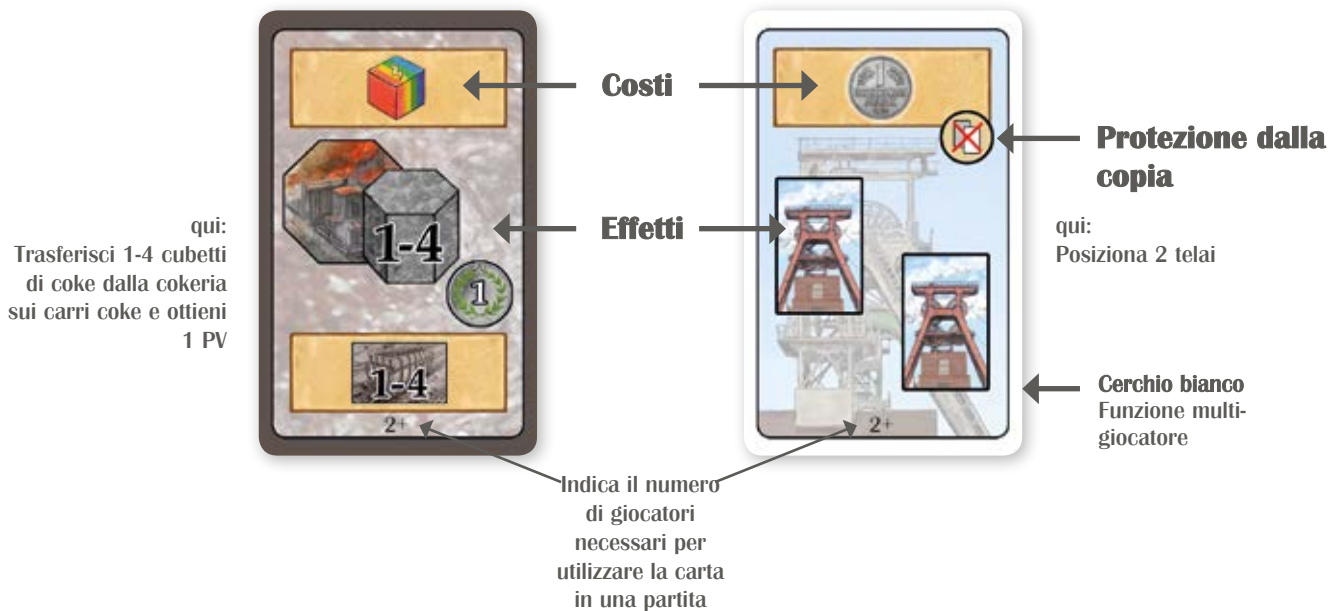
Fine del round e nuovo round di gioco

Dopo il conteggio di fine round, rimuovete tutte le monete e i segnalini azione dalle carte azione e rimetteteli nella riserva generale. I segnalini azione del giocatore vengono restituiti ai rispettivi proprietari.

Tutti i telai utilizzati sbloccano spazi azione coperti sul tabellone. Rivela 1 nuova carta round. Il primo giocatore inizia un nuovo round risolvendo il passaggio I della fase di preparazione. Risolvi il punteggio finale dopo il round 5 (vedi pag. 16) per determinare il vincitore della partita.

Carte Azione

A seconda del numero di giocatori, ci sono fino a 21 carte azione posizionate intorno al tabellone. Inoltre, ogni giocatore ha la propria carta azione. Le carte con il bordo bianco possono essere pagate e utilizzate più volte per round, ma questo conta sempre come un'azione separata. Questa "funzione multi-giocatore" significa che la carta può essere utilizzata da diversi giocatori, ma anche più volte da un giocatore all'interno dello stesso round. Tutte le altre carte possono essere utilizzate solo una volta per round. **Le carte personali dei giocatori possono essere utilizzate solo dal giocatore corrispondente, nessun altro giocatore può piazzare segnalini azione lì.**



Azioni del carro

Le carte carro sono usate per trasportare carbone ai carri carbone e/o scarti fino alla discarica. Puoi spostare solo carri pieni in qualsiasi momento. Puoi ridistribuire il carbone dopo aver raggiunto la superficie (l'area sopra i carri). Gli scarti vengono messi sulla cima de (l'area sopra i carri del carbone). Non puoi usare i carri chiusi fino al round successivo. L'acquisto di una "azione grande" ti consente di abbassare l'acqua della fossa di 1. L' "azione piccola" fa aumentare l'acqua della fossa di 1. Le macerie vengono accumulato fila per fila dal basso verso l'alto sulla cima degli scarti (vedi anche pag. 13).



Azioni della cokeria

Queste carte ti permettono di trasformare carri pieni di carbone in coke. Rimetti i cubetti di carbone nella riserva generale, prendi i cubetti di coke del colore del tuo giocatore e mettili negli spazi cokeria della centrale cokeria. Puoi trasformare solo carri pieni. Il rapporto di cambio è 1 carro carbone per 1 coke.

L' "azione piccola" può essere utilizzata più volte, ma il livello dell'acqua della fossa aumenta di 1 per ogni utilizzo.



Azioni di caricamento

Le azioni di caricamento ti consentono di recuperare il coke dalla centrale cokeria e di conservarla sui carri di coke della plancia giocatore.

Usa sempre per primi i 2 carri inferiori (vicino alla "V").

Se c'è del coke sui 2 vagoni inferiori durante la fase di preparazione V di un round, puoi venderli e guadagnare 1 moneta e 1 gettone azione bianco come ricompensa.

Nota: dopo aver venduto il coke, e in qualsiasi momento lo desideri, puoi spostare il coke dai vagoni superiori a quelli inferiori.



azione piccola

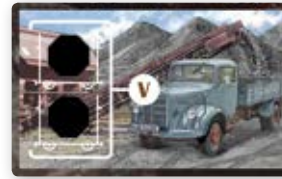


azione grande



azione media

Con l' "azione grande" guadagni 1 PV aggiuntivo per l'azione di caricamento. L' "azione media" abbassa l'acqua della fossa. L' "azione piccola" non ti assegna alcun bonus, ma può essere utilizzata più volte.

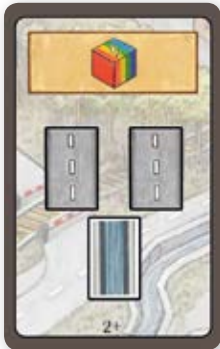


Nel passaggio V della fase di preparazione, avere 2 unità di coke ti dà 1 moneta e 1 gettone azione una volta per round. Il coke viene sempre piazzato prima in questi spazi. Metti altro coke sui vagoni sopra.

Azioni percorso

Dopo aver pagato il costo di un'azione, fai avanzare i tuoi dischi di tanti spazi sul percorso quanti sono indicati sulla carta (1 spazio per simbolo). Se c'è più di un disco su uno spazio, vengono impilati. Quando il tuo disco attraversa una barriera bianca e rossa, ottieni un vantaggio.

Nella raffigurazione sotto, la carta più a destra ti permette di guadagnare 1 PV in alternativa. Il primo disco giocatore che raggiunge lo spazio finale di un percorso viene posizionato sul cerchio "8 VP". Tutti gli altri dischi verranno posizionati sul cerchio "5 VP".



Utilizzando i tre percorsi, puoi sbloccare una serie di vantaggi. Guadagnerai PV aggiuntivi nel punteggio finale se i tuoi dischi hanno raggiunto i rispettivi obiettivi intermedi o lo spazio finale.

Vantaggi del percorso

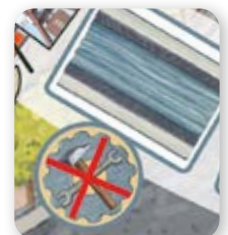
Prima o poi, il tuo disco attraverserà una barriera con il simbolo di una casa che appare su ciascuno dei percorsi. Quando ciò accade, prendi 1 edificio testa di pozzo situato nella parte inferiore della tua plancia giocatore e posizionalo su una fossa di costruzione o nell'area "velocità di lavoro" al centro del tabellone.

Su ogni percorso, i giocatori hanno 4 volte l'opportunità di far avanzare il proprio minatore immediatamente (potenzialmente con una velocità di lavoro maggiore) e di utilizzare lo spazio del turno del minatore dove terminano il loro movimento, o di mettere in gioco uno dei propri telai.

I telai danno ai giocatori 2 vantaggi:

1. Scopri gli spazi del binario sulla tua carta azione personale.
2. Puoi usare le carte azione "Telaio".

L'ultima barriera della Strada assegna 2 PV in alternativa al telaio.



Puoi immediatamente scartare uno dei tuoi segnalini attrezzo nella riserva generale.

Azioni del minatore

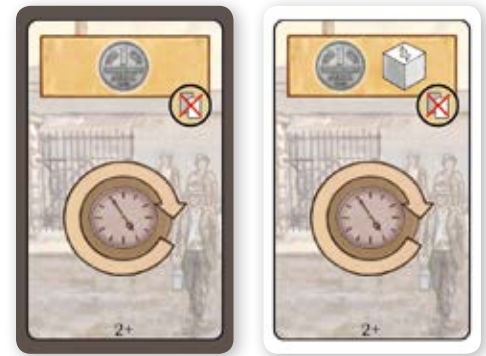
Usando le azioni del minatore, avanzi il tuo minatore lungo gli spazi del turno del minatore verso l'uscita del cancello della miniera. Dopo aver pagato i costi richiesti, sposta il tuo minatore di uno spazio più un numero di spazi aggiuntivi se si dispone di una maggiore velocità di spostamento. La capacità di movimento del tuo minatore è aumentata di 1 spazio per ogni edificio di testa del pozzo che possiedi nell'area "velocità di lavoro" al centro del tabellone.

Quando sposti il tuo minatore, puoi sempre scegliere di utilizzare l'intero numero di spazi aggiuntivi o di terminare il movimento prima, ad esempio perché desideri utilizzare un determinato spazio. Il tuo minatore salta tutti gli spazi occupati da altri minatori (eccezione: lo spazio finale "Uscita dal cancello della miniera").

Spazi del turno del minatore

I 14 spazi del turno del minatore hanno diversi vantaggi, ad es. azioni aggiuntive delle carte, PV, monete, carbone, scarti, abbassare il livello dell'acqua della fossa o rimuovere i segnalini strumento. Usa solo lo spazio in cui il tuo minatore termina il suo movimento.

Gli spazi che mostrano le carte azione ti permettono di usare (copiare) qualsiasi carta azione senza protezione dalla copia, indipendentemente dal fatto che ci siano o meno dei segnalini azione su di esse.



Azioni acqua della fossa

È necessario tenere sotto controllo l'aumento dell'acqua della fossa. Le seguenti carte ti aiutano a farlo:

4 giocatori: due carte consentono di abbassare direttamente l'acqua della fossa.

Può essere abbassato di 3 spazi per 1 segnalino azione bianco o, se usi il segnalino azione giocatore, fino a 4 spazi (sono possibili 0 spazi). Inoltre, guadagni 2 PV.

2 o 3 giocatori: c'è solo una carta azione che può essere usata solo una volta per round, spendendo 1 segnalino azione bianco o 1 giocatore.



4 giocatori



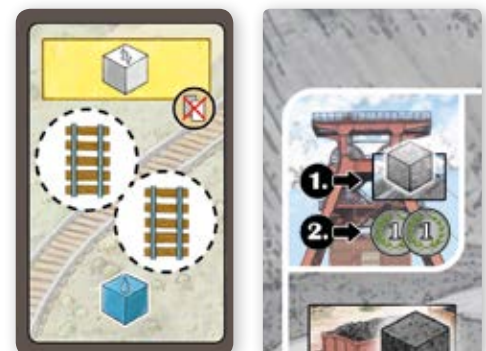
2 o 3 giocatori

Nota che otterrai un punto vittoria aggiuntivo solo se il tuo gettone acqua della fossa raggiunge l'ultimo spazio sulla plancia fossa del giocatore (vedi pag. 7). Non ottieni un punto vittoria se l'indicatore è già nello spazio più basso e un'azione ti permetterebbe di abbassare l'acqua della fossa.

Carta azione personale

All'inizio del gioco, i tuoi 2 telai coprono i simboli binario della tua carta azione, il che limita la tua capacità di abbassare l'acqua della fossa attraverso la tua carta a 1x. Se rimuovi i tuoi telai durante il gioco (passando le barriere, vedi pag. 12, posiziona il telaio all'interno dell'area telaio del tabellone di gioco), puoi avanzare fino a 2 spazi aggiuntivi sui binari usando la carta azione (al costo di 1 segnalino azione bianco).

Per il primo telaio che metti sul tabellone dalla tua carta, puoi immediatamente mettere 1 scarto dalla riserva sulla cima degli scarti. Posizionare il secondo telaio ti garantisce 2 PV.



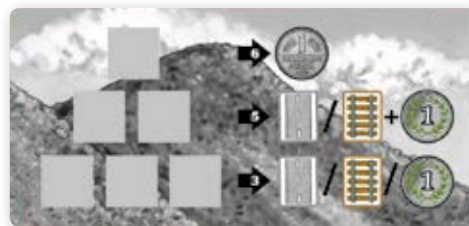
La cima degli scarti: 1 azione di libero scambio

Prima o dopo la tua azione puoi scambiare gli scarti depositati sulla cima degli scarti. Gli scarti vengono sempre immagazzinati sulla cima degli scarti in una struttura piramidale.

Hai le seguenti opzioni di scambio:

- Per 3 scarti puoi avanzare di 1 strada o 1 spazio ferroviario o guadagnare 1 PV.
- Per 5 scarti, ottieni 1 PV e fai avanzare 1 strada o 1 spazio ferroviario.
- Per 6 scarti, prendi 1 moneta.

Puoi effettuare solo 1 azione di scambio gratuito per turno. Ciò significa, ad esempio, che non puoi scambiare 6 scarti per avanzare di 2 spazi ferroviari. Dopo lo scambio, i cubi scarto vengono spostati in una posizione inferiore se i cubi sottostanti sono stati rimossi.



Cima degli scarti nella plancia giocatore

Azioni telaio

Nota: puoi iniziare a usare queste carte azione solo dopo aver posizionato almeno 1 telaio nell'area telai del tabellone di gioco. Una volta ottenuto ciò, sposta un tuo telaio sugli spazi bonus disponibili nella riga superiore o nella colonna di sinistra. Puoi avere solo 1 telaio in ciascuna delle due aree.



Pagando 1 moneta, puoi utilizzare questa carta azione per ottenere un "bonus grande" disponibile sulla riga superiore con il primo telaio e, inoltre, ottenere un bonus piccolo disponibile dalla colonna di sinistra con il secondo telaio. Coprendo gli spazi del telaio con i tuoi telai, non saranno più disponibili per gli altri giocatori.



Usando questa carta azione, puoi spostare esattamente 1 telaio nell'area bonus a sinistra o in alto. Nota che non puoi mai avere entrambi i telai nella stessa area.



I grandi spazi bonus al primo premio:

Ottieni 1 azione minatore senza utilizzo dello spazio vantaggio (eccezione: rimozione dei segnalini strumento, vedere anche p. 16, "situazione speciale").

Ottieni 1 coke su un vagone, il livello dell'acqua della fossa aumenta.

Ottieni 1 coke su uno spazio di cottura.

Avanza di 1 spazio canale e ottieni 2 VP.

Gli spazi bonus piccoli sulla sinistra assegnano:

Ottieni 1 carbone su un carro di carbone.

Guadagna 1 scarto sulla cima degli scarti.

Scarta 1 segnalino strumento.

Ottieni 1 PV.

È possibile utilizzare più volte le azioni telaio, in modo da poter riposizionare un telaio già posizionato (indipendentemente dal fatto che si trovi attualmente su un bonus piccolo o grande) e ottenere così un altro bonus.

Copia azioni e cambio primo giocatore

Alcuni spazi del turno del minatore e dell'azione di copia (cfr. a destra) ti consentono di utilizzare determinate carte azione che non hanno protezione contro la copia. Non importa se la carta è già stata utilizzata da un altro giocatore o meno.



Copia 1 carta azione grande



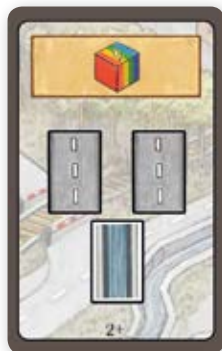
Copia 1 carta azione piccola



Nota: puoi copiare solo le carte che non hanno un'icona di protezione dalla copia

Esempio: turno del minatore

Se sposti il tuo minatore nello spazio "Stanza della lampada", puoi immediatamente utilizzare una carta azione grande che costa esattamente 1 segnalino azione giocatore e ottenere 1 segnalino strumento. Se poi scegli di utilizzare un'azione di percorso grande, puoi immediatamente avanzare di 2 spazi strada + 1 canale.



Carta azione



Tabellone



Copia azione

Copia carta

L'azione di copia della prima carta giocatore costa 1 segnalino azione giocatore. Come ricompensa, puoi copiare (e usare) 1 azione media o 1 piccola gratuitamente e ottenere inoltre il segnalino primo giocatore.

Il giocatore che ha il segnalino primo giocatore alla fine della partita guadagna 2 PV nel punteggio finale.

Vantaggio del primo giocatore: il primo giocatore estrae i cubi dal sacchetto e decide la distribuzione!



Punteggio finale

Dopo il 5 round, dopo il punteggio dell'ultima carta round e iniziando dal primo giocatore, vengono conteggiati i box degli edifici. Puoi conteggiare un'area se possiedi un edificio della miniera lì. Utilizzare il tabellone per questo e attenersi all'ordine riportato di seguito.

Punteggio del minatore

Se hai un edificio della miniera nell'area di punteggio "movimento del minatore", risolvi 1 ultimo movimento del minatore inclusi eventuali bonus di movimento, ma senza utilizzare i vataggi. Un'eccezione è la rimozione del segnalino strumento, ad es. se ti capita di terminare il tuo movimento nello spazio di fine turno.

Dopodiché, assegna il punteggio al minatore come segue: 8 PV per il minatore che ha raggiunto primo l'uscita di Colliery Gate. 5 PV per tutti gli altri giocatori che hanno raggiunto il cancello della miniera.



Casi speciali

Se un minatore ha già raggiunto l'uscita dal cancello della miniera durante il gioco, riceve 2 VP e può rimuovere 1 segnalino strumento per ogni movimento aggiuntivo del minatore dopo aver raggiunto lo spazio finale. Ciò è possibile anche utilizzando l'azione di un minatore senza l'utilizzo dello spazio copia durante il punteggio finale.



I giocatori che possiedono un edificio in questa zona edifici ora eseguono 1 ultimo movimento del minatore.

Conteggiare i 3 percorsi strada, ferrovia e canale

Strada



8 PV per il giocatore che raggiunge per primo lo spazio finale. 5 PV per tutti gli altri giocatori che hanno raggiunto lo spazio finale.

3 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

2 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

1 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

Ferrovia



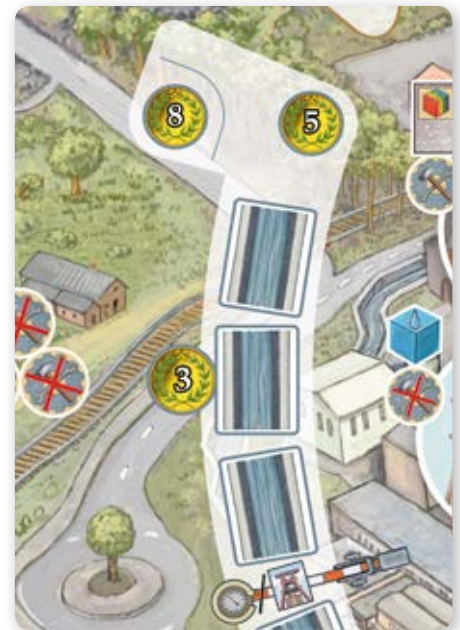
8 PV per il giocatore che raggiunge per primo lo spazio finale. 5 PV per tutti gli altri giocatori che hanno raggiunto lo spazio finale.

4 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

3 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

2 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

Canale



8 PV per il giocatore che raggiunge per primo lo spazio finale. 5 PV per tutti gli altri giocatori che hanno raggiunto lo spazio finale.

3 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

2 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

1 PV per i dischi che hanno raggiunto almeno lo spazio con questo simbolo.

Punteggio dell'edificio pozzo



Guadagni 1 PV e 1 PV per unità di maceria sulla cima delle macerie se possiedi un edificio pozzo su questa zona di costruzione.



Questa zona di costruzione assegna 4 PV.



Questa zona di costruzione assegna 4 PV.



Esegui 1 azione di caricamento gratuita (vedi pag. 9) per ogni edificio che possiedi in questa zona. Quindi puoi vendere una coppia di coke, tante volte quanti sono gli edifici in questa zona di costruzione.



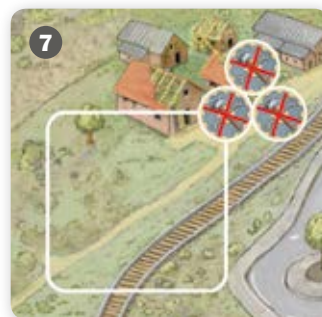
Dopodiché guadagni PV nella tua fossa per il coke che hai venduto. Fai riferimento alla barra in basso per vedere il numero di PV che riceverai per ogni doppia unità di coke.

Esempio: se vendi 6 unità di coke (colonne 1-3 sono occupate), riceverai 17 PV (4 + 6 + 7). Quindi, vendendo il coke puoi guadagnare un massimo di 36 VP (4 + 6 + 7 + 9 + 10).



Ogni carro di carbone a pieno carico conferisce 1 PV.

Ogni unità di coke ancora piazzata su uno spazio coke o vagoni coke dà 1 PV.



Se possiedi un edificio su questa zona puoi scartare fino a 3 segnalini strumento nella riserva generale.

I segnalini attrezzo rimanenti danno -2 PV ciascuno.



L'attuale proprietario del segnalino primo giocatore guadagna 2 PV

Determinare il vincitore

In uno scontro tra abilità di gestione delle fosse e produzione efficiente di carbone, il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita è il vincitore. Se due giocatori sono in parità, vince il giocatore che è seduto più lontano dal primo giocatore in senso orario.



Modifiche per 2 o 3 Giocatori

3 Giocatori

All'inizio, riempi il sacchetto con 12 carbone e 3 scarti.



Escludi tutte le carte azione e le tessere selezione che mostrano un "4" in basso dal gioco.



Non puoi piazzare edifici di testata su spazi fossa riservati a 4 giocatori.



Usa un segnalino copertura per coprire il primo spazio "Manwinding" sul tabellone. I minatori saltano questo spazio.



Coprire 1 degli spazi grigi della cokeria centrale senza un simbolo aggiuntivo. Lo spazio non può essere utilizzato durante l'intera partita.

2 Giocatori

All'inizio, riempi il sacchetto con 8 carbone e 2 scarti.



Escludi tutte le carte azione e le tessere selezione che mostrano un "3+" e/o un "4" in basso dal gioco.



Puoi piazzare edifici di testata solo su spazi fossa di costruzione che sono designati per 2 giocatori.



Usa i segnalini copertura per coprire lo spazio "Overman" e il primo spazio "Manwinding" sul tabellone. I minatori saltano questi spazi.



Coprire 2 degli spazi grigi della cokeria centrale senza un simbolo aggiuntivo. Gli spazi non possono essere utilizzati durante l'intera partita.

Tessere Selezione

Ciascuna tessera selezione è composta da due sezioni. La sezione superiore II ti assegna un bonus nella fase II della fase preparazione. La sezione VI inferiore ti consente di scegliere uno dei due bonus disponibili nel passaggio VI della fase preparazione, a condizione che non ci sia una casa nello spazio più a destra della barra di costruzione della tua miniera. Prendi i bonus per entrambe le sezioni (se applicabile) dalla riserva generale. La tessera selezione deve essere cambiata ad ogni round. I bonus devono sempre essere presi nel loro insieme. Fare riferimento al riquadro in basso a destra per scoprire come affrontare situazioni particolari.

<p>Lokführer</p>  <p>II</p> <p>1 maceria o 1 carbone nel carro</p>  <p>VI</p> <p>Avanza di 1 spazio sulla rotaia (applicabile solo se il disco non attraversa una barriera) o 1 carbone su un carro di carbone</p>	<p>Macchinista</p>	<p>Grubenwehr</p>  <p>II</p> <p>1 carbone su un carro di carbone</p>  <p>VI</p> <p>1 PV e abbassa di un livello l'acqua della fossa o Rimuovi 1 segnalino strumento</p>	<p>Squadra di soccorso</p>	<p>Pförtner</p>  <p>II</p> <p>1 coke su un vagone, il livello dell'acqua della fossa aumenta, ottieni 1 segnalino strumento</p>  <p>VI</p> <p>Avanza di 1 spazio sulla strada (applicabile solo se il disco non attraversa una barriera) o Abbassa di un Livello l'acqua della fossa</p>	<p>Guardiano</p>
<p>Kohlehändler</p>  <p>II</p> <p>Abbassa il livello dell'acqua della fossa</p>  <p>VI</p> <p>Avanza di uno spazio nel canale (applicabile solo se il disco non attraversa una barriera) o 1 PV</p>	<p>Venditore di carbone</p>	<p>Steiger</p>  <p>II</p> <p>1 carbone nel carro</p>  <p>VI</p> <p>1 coke su un vagone e ottieni 1 segnalino strumento o 1 maceria sulla cima delle macerie</p>	<p>Caposquadra</p>	<p>Schlepper</p>  <p>II</p> <p>1 maceria nel carro</p>  <p>VI</p> <p>1 coke su una cokeria (applicabile solo se al momento c'è almeno 1 coke del giocatore nella cokeria centrale) o 1 carbone su un carro</p>	<p>Autotrasportatore</p>
<p>Hauer</p>  <p>II</p> <p>1 carbone nel carro</p>  <p>VI</p> <p>2 macerie sulla cima delle macerie (applicabile solo se al momento c'è almeno 1 maceria del giocatore) o 1 maceria sul carro</p>	<p>Spaccalegna</p>				
<p>Situazioni particolari (tessere selezione, sezione inferiore)</p> <p>Macchinista Tutti i vagoni del carbone sono pieni = Ottieni 1 segnalino attrezzo</p> <p>Squadra di soccorso Puoi anche ottenere i PV senza abbassare il livello dell'acqua della fossa.</p> <p>Guardiano Se non puoi né avanzare né abbassare il livello dell'acqua della fossa, non ottieni nulla.</p> <p>Caposquadra Se la cima delle macerie è piena, devi scegliere l'opzione coke e pennarello.</p> <p>Autotrasportatore Se ci sono già 4 unità di coke nella Cokeria e tutti i vagoni sono pieni, devi guadagnare 1 segnalino attrezzo.</p> <p>Spaccalegna Se la cima delle macerie (6 macerie) e anche tutti i carri sono pieni, ottieni 1 segnalino attrezzo. Nota: la maceria sulla cima delle macerie può essere scambiato solo durante la fase azione (prima o dopo un'azione), ma non durante la fase di preparazione.</p>					

1950

La Germania del dopoguerra viene ricostruita dalle rovine. Il carbone di fossa è più importante che mai e il suo sfruttamento è uno dei più importanti pilastri della ripresa economica del Paese. Essendo i proprietari e gestori di miniere di carbone, è vostra responsabilità organizzare l'estrazione, ulteriore lavorazione e vendita di questa importante risorsa.

Disponi i tuoi minatori sotto terra e prendi il trasporto del carbone e la sua raffinatezza nella cokeria nelle tue mani esperte per creare la miniera più produttiva.

Guadagna più punti vittoria possibile, lascia i tuoi concorrenti dietro, guadagna la massima stima come l'uomo d'affari di maggior successo e immergiti nella storia della zona della Ruhr degli anni '50.

Benvenuto nella fossa!

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA SPIELEFAIBLE E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".

Credits

Under the working title of "The Last Colliery", Schichtwechsel was developed between June 2017 and March 2018 as a contribution of the game group Fair-Spielt of the Spielezentrum Herne to the "GLÜCK AUF JUGEND" project. On the occasion of the phasing-out of hard coal and the closure of the last coal mines at the end of 2018, the RAG Foundation's mining project pays tribute to the achievements of hard coal mining.

Playtesters 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

Special thanks to Thomas Moder and his crew at the Spielezentrum Herne.

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

Author: Thomas Spitzer

Illustrations: Christoph Clasen

Graphics: Christian Nagelstrasser

Editor: Henning Voss

Rulebook & Editing: Michael Csorba (die spiele|texter)

Copyright 2021 Spielefaible®

Please send feedback and questions to: info@spielefaible.de



Spielefaible, 25582 Kaaks, Germany
www.spielefaible.de