

WOLFGANG
KRAMER

MICHAEL
KIESLING



GLÜCK AUF

EIN BRETTSPIEL FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 10 JAHREN

„GLÜCK AUF“ ist der traditionelle deutsche Bergmannsgruß.

SPIELIDEE

ESSEN, Ende des 19. Jahrhunderts: Solarenergie und Ökostrom sind noch reine Zukunftsmusik. Stattdessen gibt es „unendliche“ Kohlevorkommen. Ihr seid Besitzer von Kohleminen und müsst zusehen, dass ihr Loren produziert, in eure Bergwerke schafft und euren Stollen so viel Kohle wie nur möglich entleert. Mit der geförderten Kohle bestückt ihr Aufträge, und sobald ihr diese ausliefert, erhaltet ihr Siegpunkte. Allerdings benötigen die Aufträge immer

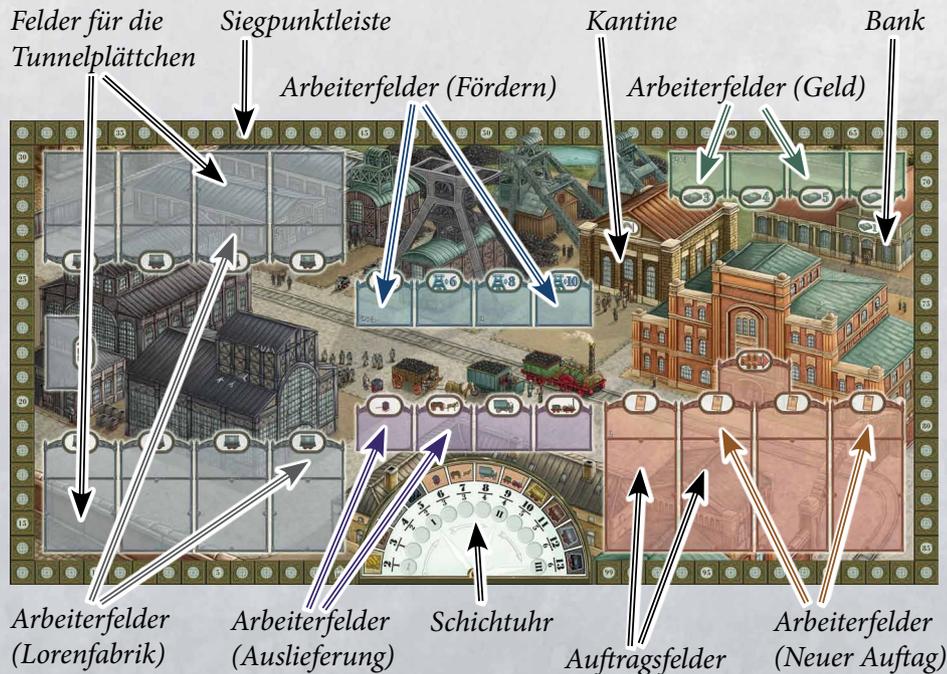
ganz bestimmte Kohlesorten. Da jede Sorte in einer eigenen Stollenetage schlummert, müsst ihr manchmal tief runter ... und das ist teuer.

Es gibt also einiges zu tun. Zu allem Übel hat jeder von euch nur eine begrenzte Anzahl Arbeiter, und je später eine der anstehenden Aufgaben erledigt wird, desto mehr Arbeiter werden dafür gebraucht ...

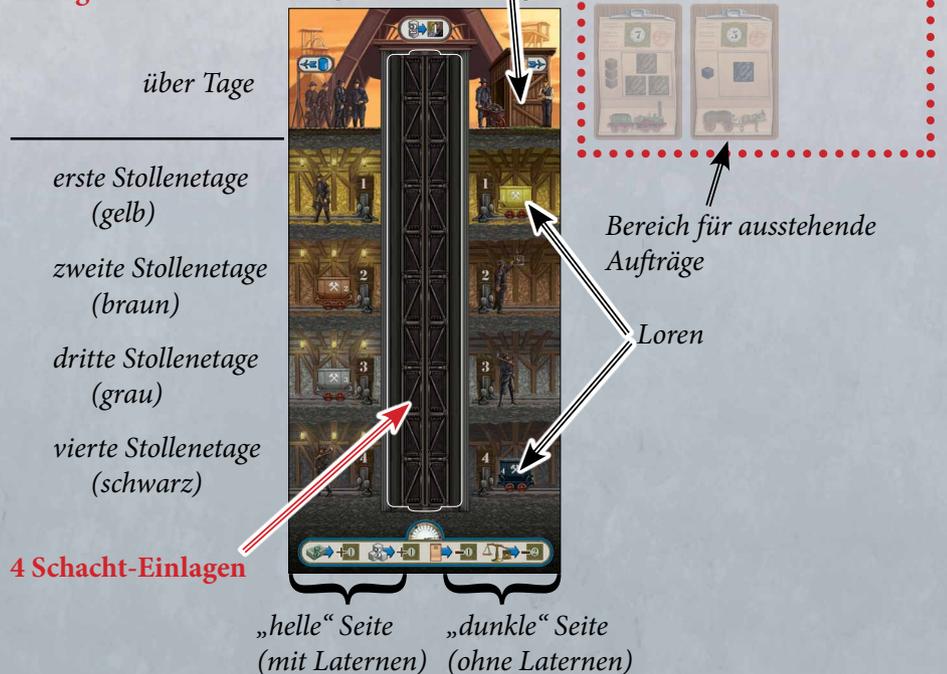
Also dreimal in die Hände gespuckt und los geht's! Glück auf!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



4 Bergwerke



4 Schacht-Einlagen

4 Förderkörbe



48 Tunnelplättchen



44 Auftragskarten



11 Handkarren-Aufträge



11 Fuhrwerk-Aufträge



11 Lastwagen-Aufträge

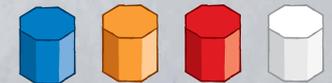


11 Eisenbahn-Aufträge

64 Kohlewürfel (je 16 in 4 Farben)



72 Arbeiter (je 18 in den 4 Spielerfarben)



4 Siegpunktmarker (je 1 in den 4 Spielerfarben)



40 Geldscheine (in den Werten 1, 2 und 5 Mark)



7 Sperrplättchen



1 Wertungsmarker



1 Startspielerplättchen



1 Schichtzeiger



SPIELABLAUF

Eine Partie *Glück Auf* geht insgesamt über 3 Runden (Schichten). Jede Schicht beginnt mit dem Zug des amtierenden Startspielers und läuft dann reihum im Uhrzeigersinn. Wer mit seinem Zug an die Reihe kommt, führt genau 1 Aktion aus, indem er 1 oder mehrere seiner Arbeiter auf 1 **Arbeiterfeld** einsetzt.

Die Schicht ist zu Ende, sobald sämtliche Arbeiter der Spieler auf dem Spielplan eingesetzt wurden. Dann erfolgt eine Schichtwertung. Nach der ersten und zweiten Schicht erhält jeder Spieler seine Arbeiter zurück und die neue Schicht beginnt. Nach der dritten Schicht endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

DER EIGENE ZUG

Wenn du an die Reihe kommst, wählst du genau 1 Arbeiterfeld des Spielplans. Falls das gewählte Arbeiterfeld leer ist, musst du genau 1 Arbeiter aus deinem persönlichen Vorrat daraufstellen und die zugehörige Aktion ausführen.

Falls auf dem gewählten Arbeiterfeld bereits 1 oder mehr Arbeiter stehen (egal von welchem Spieler), musst du diese Arbeiter zunächst von dort entfernen und auf die Kantine stellen. Dann musst du aus deinem persönlichen Vorrat so viele Arbeiter auf das Feld stellen, dass ihre Anzahl genau **um 1 höher** ist, als die Anzahl derjenigen, die du gerade von dort entfernt hast. Dann führst du die zugehörige Aktion aus.

- Es ist dir nicht erlaubt, ein Arbeiterfeld zu wählen, dessen Aktion du nicht ausführen kannst oder dessen Arbeiter du nicht „verdrängen“ kannst (weil du nicht mehr genug Arbeiter in deinem persönlichen Vorrat hast).
- Die Kantine dient nur als Aufbewahrungsort für genutzte Arbeiter aller Farben und ist in ihrer Kapazität nicht begrenzt.

Beispiel:

Falls **Martin** das „4 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er genau 1 Arbeiter daraufstellen.

Falls er das „5 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er zunächst den roten Arbeiter von dort auf die Kantine versetzen und dann 2 Arbeiter auf das Feld stellen.

Falls er das „6 Mark“-Arbeiterfeld wählt, muss er zunächst seine 2 Arbeiter von dort auf die Kantine versetzen und dann 3 neue Arbeiter auf das Feld stellen.



Falls du kein Arbeiterfeld wählen kannst oder möchtest, **musst** du stattdessen genau 1 Arbeiter aus deinem Arbeitervorrat auf die **Bank** stellen. Dafür erhältst du genau 1 Mark vom allgemeinen Geldvorrat. (Es ist egal, wie viele Arbeiter bereits auf der Bank stehen. Ein hier eingesetzter Arbeiter wird einfach zu den anderen dazugestellt.)



Nachdem du die Aktion des gewählten Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler am Zug.

Sobald dein persönlicher Arbeitervorrat aufgebraucht ist, wird dein Zug für den Rest der Schicht übersprungen.

Auf dem Spielplan gibt es 5 **Arten von Arbeiterfeldern** (von denen jede eine bestimmte Aktion erlaubt):



1. Lorenfabrik (1 Tunnelplättchen erwerben und ins eigene Bergwerk einbauen)

Wenn du deine(n) Arbeiter auf ein Arbeiterfeld der Lorenfabrik stellst, **musst** du das Tunnelplättchen erwerben, das an diesem Arbeiterfeld liegt. Je nach Farbe und Anzahl der Loren (1 oder 2) auf dem Plättchen, musst du dafür unterschiedlich viel Geld in den Geldvorrat zurücklegen:

- jede gelbe Lore kostet 1 Mark
- jede braune Lore kostet 2 Mark
- jede graue Lore kostet 3 Mark
- jede schwarze Lore kostet 4 Mark

Beispiel:

Martin stellt seinen Arbeiter auf dieses Arbeiterfeld der Lorenfabrik und erwirbt damit das Tunnelplättchen mit den 2 grauen Loren. Dafür muss er insgesamt 6 Mark in den Geldvorrat zurücklegen.



Wichtig:

Dieses Arbeiterfeld funktioniert etwas anders: Wenn du deine(n) Arbeiter auf dieses Arbeiterfeld stellst, zieh 5 Tunnelplättchen vom verdeckten Stapel, wähle 1 davon aus und zahle die üblichen Kosten für die Loren darauf. Dann lege die restlichen 4 Plättchen verdeckt und in beliebiger Anordnung zurück: ENTWEDER **auf** den Stapel ODER **unter** den Stapel. (Du darfst auch alle 5 Plättchen zurücklegen und somit gar kein Plättchen erwerben - trotzdem zählt das als komplette Aktion für deinen Zug.)

Nachdem du das Tunnelplättchen bezahlt hast, lege **sofort** auf **jede** Lore dieses Plättchens je 1 **Kohlewürfel** der entsprechenden Farbe (aus dem allgemeinen Vorrat). Dann baue das Plättchen sofort in dein Bergwerk ein. Dabei musst du darauf achten, dass du das Plättchen: **SOWOHL** an die farblich entsprechende Stollenetage anlegst (gelb, braun, grau, schwarz), **ALS AUCH** auf der entsprechenden Seite. (Es gibt die „helle“ und die „dunkle“ Seite: Die helle Seite verfügt über Laternen, die dunkle nicht.)

Nachdem du dein Tunnelplättchen von einem Feld der Lorenfabrik erworben hast, decke am Ende deines Zuges ein neues Plättchen vom Stapel auf und lege es an dessen Stelle in die Lorenfabrik.

Hinweis: Sobald du die Kohle von den Loren gefördert hast, bleiben diese für den Rest des Spiels leer. Neue Kohle erhältst du also immer nur, indem du neue Tunnelplättchen erwirbst.

Beispiel (Fortsetzung):

Martin legt 2 graue Kohlewürfel auf das erworbene Plättchen (je 1 auf jede graue Lore). Danach legt er das Plättchen an die graue Stollenetage auf der „hellen“ Seite an.





2. Fördern (Kohle fördern und ausstehende Aufträge bestücken)

Wenn du deine(n) Arbeiter auf ein „Fördern“-Arbeiterfeld stellst, kannst du in deinem Bergwerk Kohle fördern und deine Aufträge für die Auslieferung vorbereiten. Die blaue Zahl über dem Arbeiterfeld gibt dabei an, wie viele **Arbeitsschritte** du **maximal** mit dieser Aktion durchführen darfst. (Falls du weniger Arbeitsschritte durchführst, verfällt der Rest einfach.)

Jede der folgenden **Bewegungen** gilt als **1 Arbeitsschritt**:

1. Bewege deinen Förderkorb **abwärts** und halte auf einer Stollenetage deiner Wahl.



2. Bewege deinen Förderkorb **aufwärts** und halte über Tage oder auf einer Stollenetage deiner Wahl.

3. Wenn sich dein Förderkorb auf einer **Stollenetage** befindet: Bewege **1 Kohlewürfel** von einer beliebigen Lore dieser Stollenetage auf einen freien Platz deines Förderkorbes. (Dein Förderkorb verfügt insgesamt über 5 Plätze: Du kannst damit also maximal 5 Kohlewürfel gleichzeitig transportieren.)



4. Wenn sich dein Förderkorb **über Tage** befindet:

Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb auf einen ausstehenden Auftrag (der sich in deinem Bereich für ausstehende Aufträge befindet) und platziere den Würfel dort auf einem freien **Ablagefeld** der **entsprechenden Farbe**.



Ablagefeld

Wichtig: Anstelle des farblich passenden Kohlewürfels, darfst du **als Ersatz** auch 2 beliebige Kohlewürfel (gleicher oder unterschiedlicher Farbe) auf dem Ablagefeld platzieren. Dennoch benötigst du für das Platzieren jedes dieser Würfel je 1 Arbeitsschritt.



5. Wenn sich dein Förderkorb **über Tage** befindet und du keinen passenden ausstehenden Auftrag besitzt (aber dennoch Platz auf deinem Förderkorb schaffen willst):

Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem Förderkorb auf dein privates **Kohlelager**. (Du darfst auf dem Kohlelager beliebig viele Kohlewürfel lagern.)



Privates Kohlelager

6. Bewege **1 Kohlewürfel** von deinem privaten Kohlelager auf einen ausstehenden Auftrag. (Hierfür gelten die gleichen Regeln wie für das Bewegen eines Kohlewürfels vom Förderkorb auf einen ausstehenden Auftrag.)

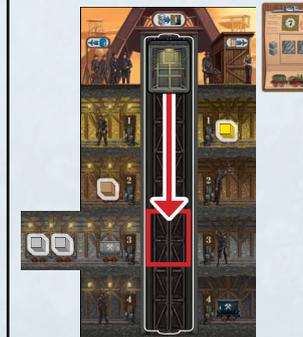


Beachte: Sobald ein Kohlewürfel auf einem Ablagefeld platziert worden ist, darf er nicht mehr auf ein anderes Ablagefeld umgelagert werden!

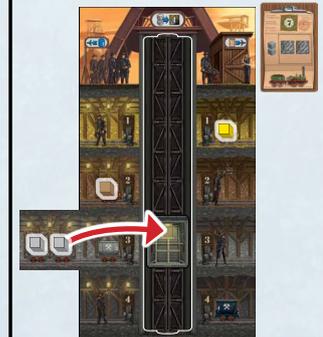
Beispiel: Martin stellt seinen Arbeiter auf das „Fördern“-Arbeiterfeld, das ihm bis zu 8 Arbeitsschritte erlaubt, und führt die folgenden 8 Arbeitsschritte durch:



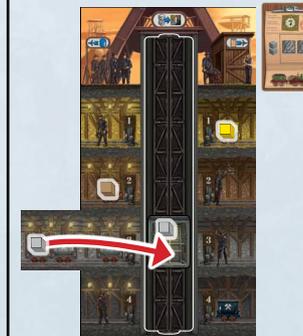
1. Den Förderkorb abwärts bewegen



2. 1 grauen Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



3. Noch 1 grauen Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



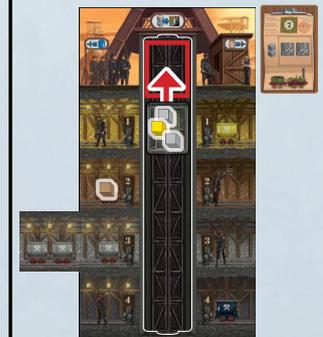
4. Den Förderkorb aufwärts bewegen



5. 1 gelben Kohlewürfel auf den Förderkorb bewegen



6. Den Förderkorb aufwärts bewegen



7. 1 grauen Kohlewürfel auf einen Auftrag bewegen

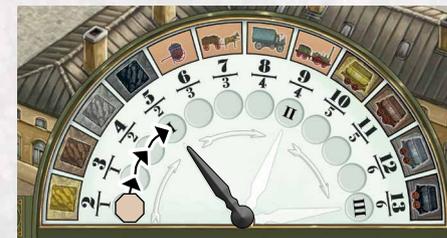


8. Noch 1 grauen Kohlewürfel auf einen Auftrag bewegen



Um die Schichtwertung durchzuführen, müsst ihr zunächst alle eure gelieferten Aufträge aufdecken und gut sichtbar vor euch auslegen. (Nur bereits ausgelieferte Aufträge gelten. Ausstehende Aufträge zählen nicht.)

Entsprechend der einzelnen Elemente der Schichtuhr, werden nun an die Spieler Siegpunkte (SP) für Mehrheiten vergeben (jeweils erster und zweiter Platz). Vergebt zunächst die SP des ersten Elements (=das Element, neben dem der Wertungsmarker steht). Rückt dann den Wertungsmarker vorwärts auf den Kreis des nächsten Elements und verteilt dessen SP. Fahrt auf diese Weise fort, bis der Wertungsmarker schließlich den Kreis erreicht, auf den der Schichtzeiger zeigt. Das dazu gehörende Element ist das letzte, das in dieser Schicht gewertet wird.



Die ersten 4 Elemente belohnen Mehrheiten hinsichtlich der ausgelieferten **Kohlesorten**:

	Wer in Summe die meisten gelben Ablagefelder auf seinen Aufträgen hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{1}$
	Wer in Summe die zweitmeisten gelben Ablagefelder hat, erhält.....	1 SP.	$\frac{1}{1}$
	Wer in Summe die meisten braunen Ablagefelder hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{1}$
	Wer in Summe die zweitmeisten braunen Ablagefelder hat, erhält.....	1 SP.	$\frac{1}{1}$
	Wer in Summe die meisten grauen Ablagefelder hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{2}$
	Wer in Summe die zweitmeisten grauen Ablagefelder hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{2}$
	Wer in Summe die meisten schwarzen Ablagefelder hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{2}$
	Wer in Summe die zweitmeisten schwarzen Ablagefelder hat, erhält.....	2 SP.	$\frac{2}{2}$

Beispiel:

Martin hat auf seinen ausgelieferten Aufträgen in Summe jeweils 1 gelbes, 1 braunes, 3 graue sowie 3 schwarze Ablagefelder.



Die nächsten 4 Elemente belohnen Kohlemehrheiten, die mit einem bestimmten **Transportmittel** ausgeliefert wurden:

	Wer in Summe die meisten Ablagefelder (egal welcher Farbe) auf seinen Handkarren-Aufträgen hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{3}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Handkarren-Aufträgen hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{3}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen Fuhrwerk-Aufträgen hat, erhält.....	7 SP.	$\frac{7}{3}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Fuhrwerk-Aufträgen hat, erhält.....	3 SP.	$\frac{3}{3}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen Lastwagen-Aufträgen hat, erhält.....	8 SP.	$\frac{8}{4}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Lastwagen-Aufträgen hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{4}$
	Wer in Summe die meisten Ablagefelder auf seinen Eisenbahn-Aufträgen hat, erhält.....	9 SP.	$\frac{9}{4}$
	Wer in Summe die zweitmeisten Ablagefelder auf seinen Eisenbahn-Aufträgen hat, erhält.....	4 SP.	$\frac{4}{4}$

Beispiel:

Martin hat in Summe 2 Ablagefelder auf Handkarren-Aufträgen sowie in Summe 6 Ablagefelder auf Fuhrwerk-Aufträgen.



Die letzten 4 Elemente belohnen Mehrheiten hinsichtlich der **leeren Loren** in den Bergwerken der Spieler. (Eine Lore gilt nur als leer, wenn sich **kein** Kohlewürfel darauf befindet.):

	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten leeren gelben Loren hat, erhält.....	10 SP.	$\frac{10}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren gelben Loren hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten leeren braunen Loren hat, erhält.....	11 SP.	$\frac{11}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren braunen Loren hat, erhält.....	5 SP.	$\frac{5}{5}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten leeren grauen Loren hat, erhält.....	12 SP.	$\frac{12}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren grauen Loren hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die meisten leeren schwarzen Loren hat, erhält.....	13 SP.	$\frac{13}{6}$
	Wer in seinem Bergwerk insgesamt die zweitmeisten leeren schwarzen Loren hat, erhält.....	6 SP.	$\frac{6}{6}$

Beispiel:

Martin hat in seinem Bergwerk insgesamt 3 leere graue Loren sowie 4 leere schwarze Loren.



Bei Gleichstand gilt immer:

Gleichstand auf dem ersten Platz: Alle am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten die volle Punktzahl des ersten Platzes. In diesem Fall entfallen die SP für einen eventuellen zweiten Platz.

Gleichstand auf dem zweiten Platz: Alle am Gleichstand beteiligten Spieler erhalten die volle Punktzahl des zweiten Platzes.

Sonderregel im Spiel zu zweit:

Für alle Elemente gilt: Es werden nur die SP für den ersten Platz vergeben, niemals die für den zweiten.

Natürlich kann man SP nur für solche Elemente bekommen, an denen man mit mindestens 1 Auftrag bzw. 1 leeren Lore beteiligt ist.

Beispiel:



Sowohl **Frank** als auch **Ina** haben jeweils in Summe 3 Ablagefelder auf **Handkarren-Aufträgen**. Damit teilen sie sich den ersten Platz und bekommen jeweils 6 SP.



Martin erhält gar keine SP für seinen Handkarren-Auftrag. Auf seinen **Fuhrwerk-Aufträgen** wiederum hat **Martin** in Summe 6 Ablagefelder. Für diese Mehrheit erhält er 7 SP, während sich **Frank** und **Ina** mit je 1 Ablagefeld den zweiten Platz teilen. Beide erhalten dafür jeweils 3 SP.



Da niemand **Lastwagen-** oder **Eisenbahn-Aufträge** ausgeliefert hat, gibt es für diese Elemente keine SP.

Frank



Ina



Martin



