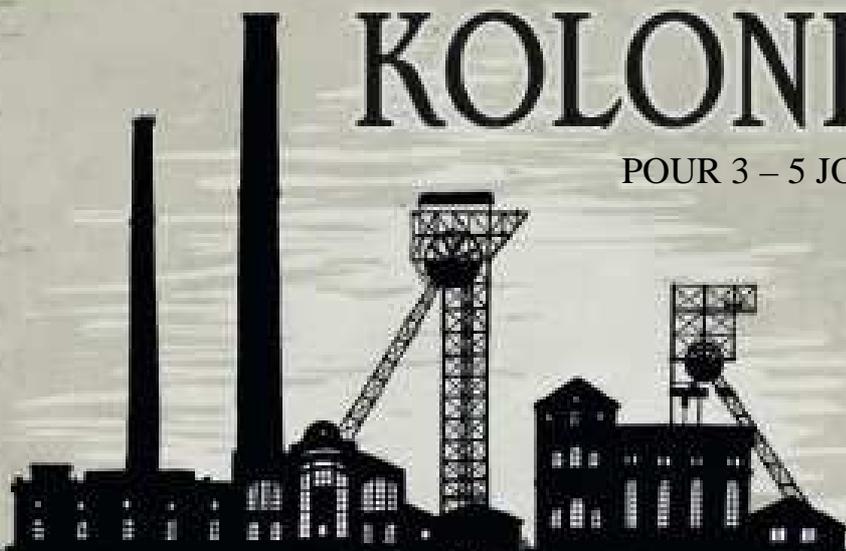


UN JEU DE
THOMAS SPITZER

KOHLE & KOLONIE

POUR 3 – 5 JOUEURS



CHARBON
&
COLONIE



KOHLE & KOLONIE

TABLE DES MATIERES

- 1.0 Introduction
- 2.0 Composants
- 3.0 But du jeu
- 4.0 Préparation de la partie
- 5.0 Déroulement de la partie
- 6.0 Fin de la partie et décompte final

1.0 INTRODUCTION

Kohle & Kolonie emmène de 3 à 5 joueurs dans la région du sud de la Ruhr au début de la révolution industrielle. Chaque joueur acquiert des champs de mines et conduit l'exploitation minière dans la région des villes actuelles d'Essen, Hattingen, Bochum et Witten avec des mines petites et simples. Il essaye d'étendre ses mines et de les exploiter de manière rentable.

Bien sûr, il est important d'attirer la main-d'œuvre nécessaire pour l'exploitation des mines des villages environnants et des communautés agricoles.

Au fil du temps les petites mines sont fusionnées ("consolidées") en grandes mines. Il s'agit alors pour chaque joueur d'investir des thunes au bon moment afin de prendre le contrôle de tout le champ de mines avec la grande mine de charbon. Il est en concurrence non seulement avec les autres joueurs, mais aussi avec le *Syndicat du charbon*.

Sans infrastructure, aucune mine ne peut être exploitée. C'est pourquoi chaque joueur porte également son attention sur les réseaux ferroviaires locaux et les étend.

Kohle & Kolonie est le deuxième jeu de la trilogie du **charbon** de l'auteur Thomas Spitzer après *Ruhrschiffahrt*.



KOHLE & KOLONIE

2.0 COMPOSANTS

Chaque exemplaire de *Kohle & Kolonie* contient :

- ✘ 1 Plan de jeu
- ✘ 5 Plateaux miniers (un par joueur)
- ✘ 100 cubes "gueule noire"
(20 dans chacune des 5 couleurs de joueur)
- ✘ 25 Cités (5 dans chacune des 5 couleurs de joueur)
- ✘ 15 Gros cubes ingénieur des mines
(3 dans chacune des 5 couleurs de joueur)
- ✘ 15 Disques catastrophe minière
(3 dans chacune des 5 couleurs de joueur)
- ✘ 3 Disques catastrophe minière neutres (noir)
- ✘ 1 Disque catastrophe minière "Rien" (couleur naturelle)
- ✘ 15 Disques de marquage
(3 dans chacune des 5 couleurs de joueur)
- ✘ 20 Machines à vapeur

- ✘ 1 Marqueur phase
- ✘ 45 Pièces
(35 x 1 thune, 10 x 5 thunes)
- ✘ 40 Travailleurs locaux
- ✘ 15 Jetons action supplémentaire
- ✘ 19 Jetons chemin de fer
- ✘ 7 Jetons bonus
- ✘ 5 Jetons catastrophe minière
- ✘ 15 Jetons augmentation de prix
- ✘ 40 Cartes petite mine
- ✘ 5 Cartes simple mine
- ✘ 15 Cartes grande mine
- ✘ 25 Cartes technologie (5 par joueur)
- ✘ 1 Sac
- ✘ 2 Livrets de règles (allemand et anglais).

NdT : J'ai décidé de traduire Übertagekarte (allemand) et Pithead card (anglais) par carte technologie.

2.1 Le plan de jeu

Le plan de jeu de *Kohle & Kolonie* montre des parties d'Essen (fond orange), Bochum (fond bleu), Hattingen (fond violet) et Witten (fond vert). Il est divisé en champs de mine nommés qui possèdent chacun une ou plusieurs mines de charbon. Les champs de mines sont composés de petites mines, simples mines ou grandes mines.

Chaque petite mine possède deux chiffres, le petit en bas à droite numérote toutes les petites mines, le grand, en chiffres romains, indique la manche (époque) dans laquelle la mine sera découverte ("entre en jeu"). Chaque *grande mine* possède un rectangle plus grand. Le chiffre romain à gauche indique quand la grande mine sera *consolidée* ("entrera en jeu"). Le chiffre en bas à gauche indique les points de victoire (PV) que le propriétaire reçoit immédiatement après la consolidation.

Le plan de jeu comprend également 5 champs de mines avec des simples mines. La représentation de chacune d'elles sur le plan de jeu est légèrement plus petite que pour les grandes mines. Chacune est numérotée en bas à droite. Le chiffre romain à gauche indique quand chacune entre en jeu. En-dessous figurent les PV que le propriétaire reçoit immédiatement après l'achat de la carte mine. Aux limites des champs de mines se trouvent des "villages". Ici, les joueurs peuvent construire des cités et attirer des travailleurs qui travaillent dans les mines.



Quatre lignes de chemin de fer (rouge, marron, jaune, vert) parcourent le plan de jeu. En haut à gauche se trouve la piste de consolidation du Syndicat du charbon avec des thunes de valeur 1. A droite se trouve la piste avec les marqueurs bonus disponibles et la piste d'ordre du tour.

En haut au milieu se trouve la piste des phases de jeu.

Tous les disques catastrophe minière sont posés à côté du plan de jeu.

En bas à droite se trouve la piste des manches avec les cinq manches de jeu. Dans chaque case se trouve un jeton catastrophe minière qui est retourné pendant la phase correspondante puis "déclenché". Au-dessus se trouve la piste d'achat des mines. Elle indique combien de mines le Syndicat du charbon acquiert par manche.

Si le jeton catastrophe minière déclenche l'événement *Bergschäden [Dégâts miniers]*, mettez pour mémoire le jeton dégâts miniers dans la case appropriée.

Autour du plan de jeu se trouve la piste de score.

2.2 Le matériel de joueur

Chaque joueur possède le matériel suivant dans sa couleur :

- ✕ 20 Cubes gueule noire
- ✕ 5 Cités
- ✕ 3 Ingénieurs des mines
- ✕ 3 Disques catastrophe minière
- ✕ 3 Disques de marquage (tous en bois)



De plus, il obtient (pas dans une couleur de joueur) :

- ✕ 1 Plateau individuel
- ✕ 5 Cartes technologie
- ✕ 3 Jetons augmentation de prix (1 ingénieur des mines, 1 construction de cité, 1 machine à vapeur)
- ✕ 4 Thunes



KOHLE & KOLONIE



Sur son plateau individuel, le joueur place les mines qu'il a acquises, ses cités et ses ingénieurs des mines et peut plus tard tracer ses enchères pour la consolidation des mines sur les cases 0-14. De plus, le plateau individuel présente les différentes actions possibles et les coûts associés. Le joueur place chaque jeton augmentation de prix recto visible sur la case correspondante de cette vue d'ensemble.



Remarque : Pendant la partie le coût de certaines actions peut augmenter, retourner alors le jeton, voir 5.2.



Les 5 cartes technologie sont placées à côté du plateau individuel. Les quatre cartes recto-verso sont recto visible.

Une bonne répartition des travailleurs locaux, de ses propres gueules noires, ingénieurs des mines ou thunes permet à chaque joueur de diriger son entreprise de manière plus rentable et plus efficace.

Remarque : Les gueules noires du joueur agissent dans le jeu dans des domaines d'activité différents, entre autres dans les mines, l'administration et le chemin de fer. Dans ce qui suit, nous utilisons le terme de *gueule noire* pour l'industrie minière.

2.3 Pièces en bois "Neutre"



Kohle & Kolonie contient les pièces en bois neutres suivantes :

- ✘ 20 Machines à vapeur
- ✘ 40 travailleurs locaux
- ✘ 3 Disques catastrophes minières et 1 "Rien"
- ✘ 1 Marqueur phase

Remarque : Les travailleurs locaux sont en fait des agriculteurs résidents.

2.4 Les cartes mine

Dans le jeu, il y a en tout 60 cartes mine : 40 petites mines, 15 grandes mines et cinq simples mines.

La couleur de fond de chaque mine indique à quel domaine (Essen, Bochum, Hattingen, Witten) elle appartient.

Chaque petite mine montre à quelle grande mine elle appartiendra, son coût de fonctionnement, la manche dans laquelle elle entre en jeu, la manche dans laquelle elle est "consolidée", un bonus éventuel (gueule noire ou wagonnet supplémentaire), le revenu qu'elle procure par manche et le numéro de la carte mine.

Au verso se trouvent le nom de la petite mine et encore une fois la manche où la mine entre en jeu.



Une simple mine est semblable mais n'appartient jamais à une grande mine. Elle montre également les PV que reçoit le propriétaire *immédiatement et une fois après l'achat*.



Chaque grande mine entre en jeu par *consolidation* et n'a donc aucun coût imprimé pour sa mise en service. Comme une simple

mine, elle montre les PV que le propriétaire reçoit *immédiatement et une fois*. Au verso le nom n'est même pas indiqué, seule la manche de consolidation.



2.5 Jetons

Kohle & Kolonie contient les jetons suivants en carton.

2.5.1 Jeton chemin de fer

Chaque jeton chemin de fer est placé face cachée sur une case gare du plan de jeu. Il donne des avantages au joueur qui envoie sa gueule noire vers la gare, voir 5.3. Dans une partie à 3 joueurs, on n'utilise pas tous les jetons, voir 7.0.



2.5.2 Jeton bonus

Chaque joueur choisit un des 7 jetons bonus au début de chaque manche, ce qui lui procure certains avantages. La position des jetons bonus détermine également l'ordre des joueurs dans la manche, voir 5.1.

KOHLE & KOLONIE



2.5.3 Jeton action supplémentaire

Certaines actions et la progression dans la partie permettent aux joueurs d'effectuer une (troisième) action supplémentaire, voir 5.4.



2.5.4 Jeton catastrophe minière

Les jetons catastrophe minière sont mélangés face cachée puis placés face cachée sur les cinq cases de la piste des catastrophe minières (piste des manches).



2.5.5 Jeton augmentation de prix

Pendant la partie, le coût des machines à vapeur, cités et ingénieurs des mines peut augmenter. Chaque joueur retourne alors le



jeton correspondant pour mémoire.

2.5.6 Pièces (thunes)

Les joueurs payent les coûts avec des thunes. *Kohle & Kolonie* contient 35 pièces d'une valeur de "1" thune et 10 pièces d'une valeur de "5" thunes.



2.6 Sac

Du sac opaque seront piochés trois disques catastrophe minière à chaque catastrophe minière.



3.0 BUT DU JEU

En 5 manches, chaque joueur acquiert et exploite des mines dans le sud de la région de la Ruhr. A partir de la troisième manche les petites mines deviennent "consolidées" (combinées). Chaque joueur doit faire attention à prendre la direction des champs de mines des grandes mines de ce moment-là.

Pour l'exploitation des simples et petites mines, chaque joueur attire les travailleurs nécessaires des villages environnants et des communautés agricoles. L'acquisition de mines simples et grandes, la construction de cités et l'amélioration de certaines cartes technologie apporte à chaque joueur des PV une seule fois. Au cours de la partie, vous pouvez obtenir des PV plusieurs fois en activant certaines cartes technologie.

Il recevra également à la fin de la partie des PV pour l'expansion du réseau ferroviaire local et la possession de machines à vapeur.

4.0 PREPARATION DE LA PARTIE

Le plan de jeu est placé au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un plateau individuel, 20 gueules noires, 5 cités, 3 ingénieurs des mines, 3 disques catastrophe minière, 3 disques de marquage, 3 jetons augmentation de prix, 5 cartes technologie et un capital de départ de 4 thunes.

Les 3 ingénieurs des mines et les 5 cités sont placés sur leurs cases du plateau individuel. Un des disques de marquage est sur la case "0" de la piste de consolidation et chacun des 3 jetons augmentation de prix est placé recto visible sur la case appropriée du plateau individuel.

Le joueur place ses gueules noires et son capital initial au-dessus ou à côté de son plateau individuel.



Chaque joueur place ses 5 cartes technologie sur les faces suivantes près de son plateau individuel :



Le deuxième disque de marquage de chaque joueur sera sur le plan de jeu du côté de l'ordre du tour et le troisième sur la case 2 de la piste de score (chaque joueur démarre donc avec 2 PV).

Les 3 disques catastrophe minière de chaque joueur sont placés en vrac à côté du plan de jeu. Il y a aussi 3 disques catastrophe minière neutres (noir) et un disque catastrophe minière Rien (couleur naturelle).

Les thunes sont triées par valeur et placées à proximité.

Mélangez maintenant les 19 jetons rail face cachée puis placez-les, un par case, face cachée sur les cases gares du plan de jeu.

Remplissez ensuite les villages avec des travailleurs locaux. Chaque village reçoit, en fonction de l'étiquette sur le plan de jeu, 1 ou 2 travailleurs. Placez le marqueur phase sur la case la plus à gauche de la piste des phases de jeu ("Sélection jeton bonus").

KOHLE & KOLONIE



Mélangez les 5 jetons catastrophe minière face cachée et placez un d'eux sur chaque case de la piste des manches verso visible (les flammes). Placez 1 thune sur les cases 1 à 6 de la piste de consolidation du Syndicat du charbon.

Les cartes mine sont séparés en petites mines, simples mines et grandes mines. Ensuite, toutes les petites mines, simples mines et grandes mines sont triées par manche de mise en service et empilées. Placez chaque petite mine et simple mine avec la manche "I" à côté du plan de jeu.

Placez les jetons bonus sur les cases correspondantes, exactement comme sur la photo :



Attention : A 3 joueurs, la préparation de la partie est légèrement modifiée, voir 7.0.

5.0 DEROULEMENT DE LA PARTIE

Kohle & Kolonie se joue en cinq manches. Chaque manche se compose des dix phases suivantes (toutes les phases ne sont pas exécutées à chaque manche) :

- 1 Sélection jeton bonus et détermination de l'ordre du tour
2. Première phase action
3. Deuxième phase action
4. Phase action supplémentaire
5. Catastrophe minière
6. Le Syndicat du charbon achète des mines
- 7 Revenus des cartes mine
- 8 Décompte du plan de jeu
- 9 Consolidations (à partir de la manche 3)
- 10 Décompte et revenus à partir des cartes technologie

5.1 Sélection jeton bonus et détermination de l'ordre du tour

Les 7 jetons bonus commencent la partie dans les cases indiquées de la piste jetons bonus et ordre du tour.

Attention : Le jeton *machine à vapeur* dans la case à droite lors de la première manche n'est

pas sélectionnable. En conséquence, il est retourné. Il devient disponible à partir de la manche 2.

Au premier tour, déterminez le premier joueur au hasard. Il choisit un jeton bonus, le place sur la table devant lui et place son disque de marquage sur la case ainsi libérée. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur fait de même jusqu'à ce que chacun ait un jeton bonus.

Puis chaque joueur déplace son disque de marquage de la piste jetons bonus *selon sa position respective* vers les cases 1-5 de la piste ordre du tour.

Chaque jeton bonus non sélectionné est déplacé vers la gauche selon sa position respective.



Immédiatement après qu'un joueur a utilisé un jeton bonus dans les phases suivantes, il le place dans la case vide *la plus à gauche* de la piste jetons bonus.

Lors de la manche suivante, le joueur dont le disque de marquage est en *dernière* position choisit *en premier* son jeton bonus pour la manche. Chaque autre joueur fait de même dans l'ordre du tour décroissant.

5.1.1 Les jetons bonus

Les jetons bonus offrent des options supplémentaires et ont les significations suivantes :

Placer 2 gueules noires et déplacer 2 gueules



noires : L'utilisation du jeton bonus est *gratuite*. Il peut être utilisé dans une des deux phases action ordinaire ou dans la phase action supplémentaire. Le

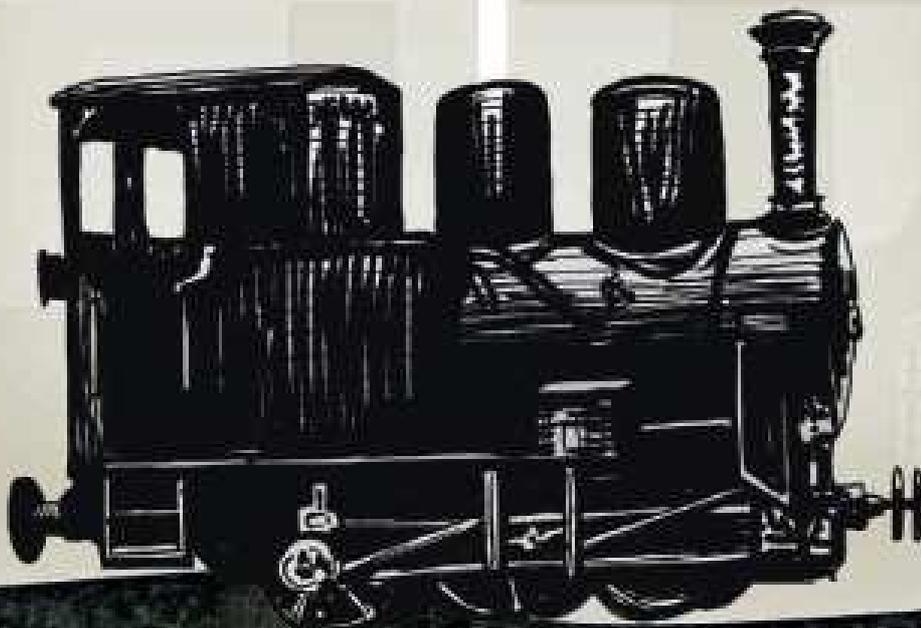
joueur peut placer jusqu'à 2 gueules noires de sa réserve *et* déplacer jusqu'à 2 gueules noires déjà placées. Les règles normales de placement et déplacement s'appliquent, voir 5.1.2.

Placer 1 ingénieur des mines : L'utilisation du



jeton bonus coûte *toujours* 1 thune. Il peut être utilisé dans une des deux phases action ordinaire ou dans la phase action supplémentaire. Le joueur peut

placer 1 ingénieur des mines sur une des cases avec le symbole ingénieur des mines de ses cartes technologie. Les règles normales de placement s'appliquent, voir 5.1.2.



KOHLE & KOLONIE

Acheter une machine à vapeur : L'utilisation du jeton bonus coûte *toujours* 1 thune. Il peut être utilisé dans une des deux phases action ordinaire ou dans la phase action supplémentaire. Le joueur peut placer 1 machine à vapeur sur n'importe laquelle de ses propres cartes mine ou sur la case avec l'icône machine à vapeur au verso de la carte technologie *Kokerei [Cokerie & usine de briquettes]*. Les règles normales de placement s'appliquent, voir 5.1.2.



Défense des mines : L'utilisation du jeton bonus est *gratuite*. Il est utilisé dans l'étape 5. Le jeton sécurise 2 mines du joueur. Le joueur ne doit placer ni gueules noires ni thunes pour ces deux mines pendant la catastrophe minière de cette manche, voir 5.1.4.



Aide à la consolidation : L'utilisation du jeton bonus est *gratuite*. Le joueur peut choisir entre 2 options. En phase 9 il peut, pendant *une* consolidation de son choix dans laquelle il est impliqué, augmenter sa valeur de consolidation de 2, voir 5.1.8. Sinon, le joueur peut, dans une de ses deux phases action ordinaire ou dans sa phase action supplémentaire, prendre 1 thune de la Banque, donc il peut aussi utiliser le jeton dans les deux premières manches (sans consolidation).



Wagonnet : L'utilisation du jeton bonus est *gratuite*. Il est utilisé dans l'étape 10. Le joueur a 1 wagonnet supplémentaire pendant l'évaluation des cartes technologie et ne doit pas payer le coût



nécessaire de cette évaluation par un travailleur local, voir 5.1.9.

Construction de cité : L'utilisation du jeton bonus coûte *toujours* 2 thunes. Il peut être utilisé dans une des deux phases action ordinaire ou dans la phase action supplémentaire. Le joueur peut placer 1 cité sur le plan de jeu plus 0-2 gueules noires (au choix). Les règles normales de placement s'appliquent, voir 5.1.2.



5.1.2 Les phase action

Kohle & Kolonie a deux phases action identiques qui sont effectuées l'une après l'autre dans l'ordre du tour. Dans chaque phase action, chaque joueur doit effectuer *une* action de son choix. De plus, chaque joueur peut, dans une des deux phases action, effectuer l'action de son jeton bonus (s'il le permet, voir 5.1.1) retourner certaines cartes technologie et échanger des travailleurs locaux contre des thunes.

Les actions suivantes sont disponibles :

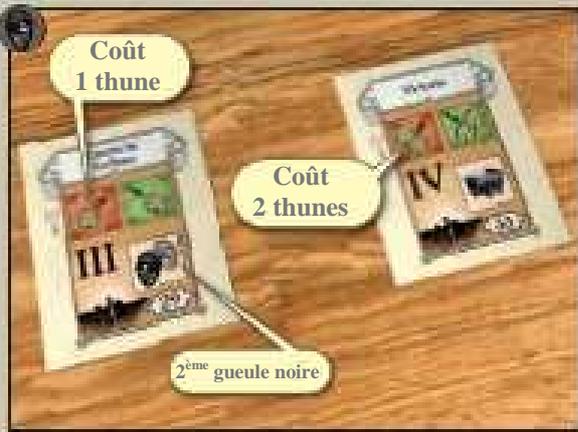
- Acheter une carte mine**
- Acheter une machine à vapeur**
- pas possible pendant la manche 1 !
- Placer une cité**
- Placer un ingénieur des mines**
- Placer / déplacer des gueules noires.**

Les actions en particulier :

- Acheter une carte mine**

Le joueur peut acheter *une* des cartes petite mine ou simple mine. Pour ce faire, il doit répondre aux exigences suivantes :

- ☒ Il a au moins une case mine libre sur son plateau individuel.
- ☒ Il y a au moins un travailleur local situé dans un village adjacent à la mine sur le plan de jeu *ou* une de ses propres gueule noires dans une de ses propres cités adjacentes.
- ☒ Il doit pouvoir payer le coût d'acquisition de la carte mine. Une petite mine coûte 1 ou 2 thunes.



Si le joueur remplit les conditions, il paye le coût à la Banque. Puis il prend 1 travailleur local d'un *village adjacent au champ de mines* et place 1 de ses propres gueules noires de sa réserve sur la mine nouvellement acquise sur le plan de jeu pour indiquer sa propriété. Il place le travailleur local pris à côté de son plateau individuel. S'il n'y a pas aucun travailleur local adjacent au champ de mines, le joueur doit placer 1 de ses propres gueules noires d'une de ses propres cités adjacentes au champ de mines sur la mine nouvellement acquise pour indiquer sa propriété.



S'il y a une icône 2^{ème} gueule noire sur la mine acquise, le joueur peut prendre 1 *autre* travailleur local d'un *village adjacent* au champ de mines et le placer à côté de son plateau individuel (s'il y en a encore un travailleur local adjacent au champ de mines !).



Pour ce 2^{ème} travailleur local, le joueur peut placer 1 autre de ses propres gueules noires sur son propre plateau individuel ou n'importe quelle case conforme sur une de ses propres cartes technologie. Voir (e) Placer / déplacer des gueules noires. Le joueur place la carte mine acquise sur une case libre de son plateau individuel. Il doit toujours suivre les flèches, en commençant en haut à gauche. Chaque autre carte mine doit être adjacente à une mine existante (voir flèches). Le joueur a deux rangées disponibles.



Le joueur peut placer sa deuxième carte mine sur une de ces deux cases.



Les PV pour les simples mines sont immédiatement comptés une fois lors de l'achat et portés sur la piste de score.

b) Acheter une machine à vapeur

Le joueur achète *une* machine à vapeur et paye les coûts à la Banque. Une machine à vapeur coûte 1 thune au début de la partie. Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Eisenhütte* [Ferromnerie], chaque machine à vapeur coûte 2 thunes, voir l'action additionnelle *Retourner une carte technologie*. Le joueur prend une machine à vapeur de la Banque et la place sur n'importe laquelle de ses propres cartes mine de son plateau individuel qui n'a pas déjà de machine à vapeur (cela signifie : une seule machine à vapeur par carte mine).

KOHLE & KOLONIE

Attention : Il sera plus tard possible de placer une machine à vapeur au verso de la carte technologie *Kokerei [Cokerie & usine de briquettes]*.

Une machine à vapeur augmente le revenu de la mine en phase 6 de 1 thune et peut-être transférée sur la carte grande mine en cas de consolidation (même une grande mine ne peut posséder que 1 machine à vapeur).

Chaque machine à vapeur augmente les PV lors du décompte final, voir 6.0.

Attention : Les machines à vapeur ne peuvent être achetées qu'à partir de la manche 2. S'il n'y a plus aucune machine à vapeur dans la Banque, plus aucune ne peut être achetée par les joueurs.

Avec le jeton bonus, acheter une machine à vapeur coûte toujours 1 thune.



c) Placer une cité

Le joueur doit placer une cité sur le plan de jeu et payer le coût à la Banque. Une cité coûte 2 thunes au début de la partie. Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Belegschaft [Main d'œuvre]*, chaque cité coûte 3 thunes, voir l'action *additionnelle Retourner une carte technologie*.

Le joueur doit répondre aux exigences suivantes :

- ⊗ Il existe au moins un village sur le plan sans aucun travailleur local.
- ⊗ Le joueur paye le coût à la Banque.

Il doit respecter les restrictions suivantes :

- ⊗ Dans un village avec 2 cases cité, un joueur ne peut occuper *qu'une des deux cases*.

- ⊗ Une fois placée, une cité ne peut plus être déplacée.
- ⊗ Aucune cité ne peut comporter plus de 2 de ses propres gueules noires à tout moment.

Le joueur prend une cité de son plateau individuel (la plus à gauche!) et la place sur un village. De plus, il doit immédiatement placer 0-2 gueules noires (au choix) de sa réserve vers la cité.



Le joueur a besoin de ces gueules noires pour trois raisons :

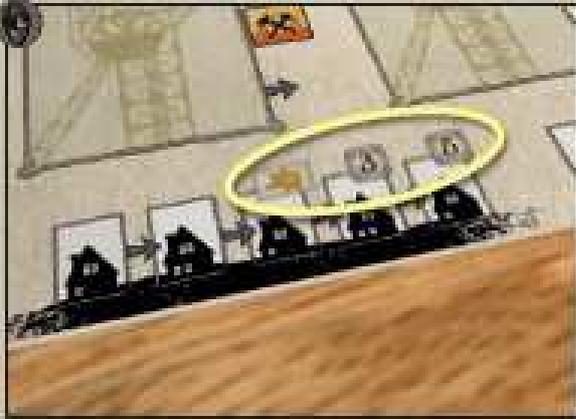
- ⊗ S'il n'y a plus aucun travailleur local adjacent à un champ de mines lors de l'achat d'une mine, voir l'action "Acheter une carte mine".
- ⊗ Pour les placer sur une case gare adjacente à une cité, voir l'action "Placer / déplacer des gueules noires".
- ⊗ Pour les placer sur les cartes technologie ou le plateau individuel.

Chaque cité augmente les PV lors du décompte en phase 8, voir 5.1.7.

La construction de la troisième cité d'un joueur lui apporte immédiatement un jeton action supplémentaire, voir 5.1.3, la



construction de la quatrième et de la cinquième cité PV lui apportent immédiatement une fois respectivement 3 PV et 5 PV.



Avec le jeton bonus, placer une cité coûte toujours 2 thunes.

d) Placer un ingénieur des mines

Le joueur prend un de ses propres ingénieurs des mines de son plateau individuel, le place sur une case correspondante encore inoccupée d'une de ses cartes technologie et paye le coût à la Banque. Un ingénieur des mines coûte 1 thune au début de la partie. Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Kokerei [Cokerie]*, chaque ingénieur des mines coûte 2 thunes, voir l'action *additionnelle Retourner une carte technologie*.

Le troisième ingénieur des mines d'un joueur lui apporte immédiatement un jeton action supplémentaire, voir 5.1.3. Un ingénieur des mines déjà utilisé ne peut être déplacé que si le joueur a retourné sa carte technologie *Belegschaft [Main d'œuvre]*.

Avec le jeton bonus, placer un ingénieur des mines coûte toujours 1 thune.

e) Placer / déplacer des gueules noires

Le joueur peut, dans l'ordre de son choix, placer 2 gueules noires de sa réserve et déplacer 2 gueules noires (y compris celles qui viennent d'être placées) de 1 case. Il est également possible de déplacer une gueule noire de 2 cases, voir ci-dessous. Cette action est toujours gratuite.

Une gueule noire peut être placée :

- ✘ Pour la "Défense des mines" dans les cases correspondantes du plateau individuel, voir 5.1.4.
- ✘ Sur les cases correspondantes des cartes technologie, voir 5.2.
- ✘ Sur ses propres cité du plan de jeu, comme ressource pour l'action "Acheter une carte mine" mais aussi comme utilisation pour le "chemin de fer", voir 5.3.

Une gueule noire peut être déplacée :

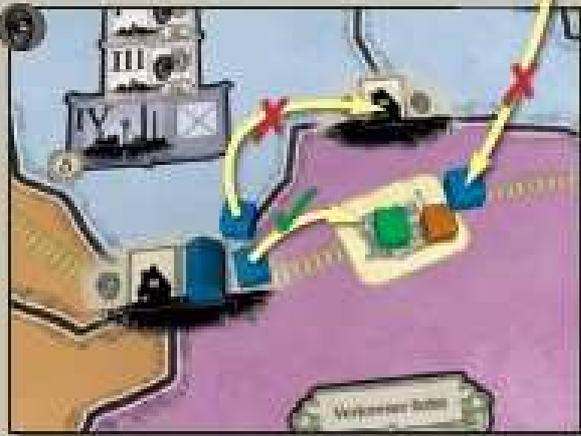
- ✘ Entre le plateau individuel et les cartes technologie (s'il y a de la place pour elle).
- ✘ Vers les cases correspondantes du plateau individuel.
- ✘ Vers les cases correspondantes des cartes technologie.
- ✘ D'une cité vers les cartes technologie et/ou le plateau individuel.
- ✘ Vers le plateau de jeu à l'exception d'une gueule noire qui indique la possession d'une mine sur le plan.

Gardez à l'esprit les points suivants pour déplacer une gueule noire vers le plan de jeu :

- ✘ Le joueur peut déplacer une gueule noire d'une de ses propres cités vers une case gare adjacente (si la gare est connectée à la cité !). Une fois sur une case gare, une gueule noire peut être déplacée vers une autre case gare adjacente, voir 5.3. *Cela signifie que déplacer une gueule noire d'une cité à une autre n'est pas possible.*
- ✘ Il est possible de déplacer une seule gueule noire de 2 cases pour atteindre une case gare plus éloignée.
- ✘ Une case gare peut être occupée par n'importe quel nombre de gueules noires de n'importe quel nombre de joueurs.
- ✘ Il n'est pas possible de placer une gueule noire directement sur une case gare.



KOHLE & KOLONIE



Chaque joueur qui a retourné sa carte technologie *Belegschaft [Main d'œuvre]* peut déplacer jusqu'à 4 gueules noires. De plus, il peut déplacer un ingénieur des mines à l'intérieur de ses cartes technologie, voir 5.2.

Attention : Il est permis de déplacer une gueule noire vers sa propre réserve (cela est considéré comme un déplacement de gueule noire).

Avec le jeton bonus on peut *toujours* au maximum placer jusqu'à 2 gueules noires et déplacer jusqu'à 2 gueules noires.

Actions additionnelles possibles

Chaque joueur peut, avec une des actions ci-dessus, effectuer les deux actions additionnelles suivantes pendant une des deux phases action ordinaire ou la phase action supplémentaire.

Retourner les cartes technologie : Le joueur peut *retourner* à tout moment pendant son tour une ou plusieurs de ses 4 cartes technologie avec option d'expansion s'il paye le nombre requis de travailleurs locaux et/ou thunes. La carte technologie correspondante est immédiatement retournée, voir 5.2.

Acheter ou vendre des travailleurs : Le joueur peut aussi à tout moment pendant les phases action acheter ou vendre des travailleurs locaux contre des thunes. Chaque plateau individuel indique le taux :

- ✘ payer 2 thunes et recevoir 3 travailleurs locaux, ou

- ✘ rendre 2 travailleurs locaux et obtenir 1 thune.

Attention : Un joueur ne peut recevoir des travailleurs locaux ou des thunes que quand il y en a dans la Banque à côté du plan de jeu !

5.1.3 Jeton action supplémentaire

Pendant cette phase, chaque joueur peut, dans l'ordre du tour normal, jouer *un* jeton action supplémentaire. Cette restriction, un jeton par joueur et par manche, s'applique même si un joueur a plus d'un jeton action supplémentaire disponible. Le joueur peut maintenant *effectuer une troisième action* (et une seule) et peut toujours choisir une des 5 actions, comme lors des deux précédentes phases action. Un joueur peut obtenir au maximum 3 jetons action supplémentaire pendant une partie :

- ✘ pour le troisième ingénieur des mines placé, voir plateau individuel.
- ✘ pour la troisième cité placée, voir plateau individuel.
- ✘ pour avoir retourné sa carte technologie *Eisenhütte (feronnerie)*.

Dès qu'un joueur remplit une de ces conditions, il reçoit immédiatement un jeton action supplémentaire de la banque qu'il place à côté de son plateau individuel.

Remarque : Aucun joueur sans aucun jeton action supplémentaire n'est "actif" dans cette phase ! Chaque jeton action supplémentaire pas utilisé par un joueur lui rapporte 4 PV à la fin de la partie.



5.1.4 Catastrophe minière

Pendant cette phase, une catastrophe minière peut se produire.

Chaque case mine du plateau individuel d'un joueur où il a utilisé une gueule noire comme défense des mines est protégée contre les catastrophes minières, voir 5.1.2.e.

Maintenant chaque joueur, dans l'ordre du tour, a d'abord la possibilité de payer une thune pour chaque mine non sécurisée à la Banque. Cela ne s'applique pas à toutes les mines, voir le plateau individuel :



Une mine pour laquelle rien n'est payé et à laquelle aucune gueule noire ne participe comme défense des mines est considérée comme non sécurisée.

Exception : Le joueur qui a choisi le jeton bonus *Défense des mines* (voir 5.1.1) peut maintenant protéger jusqu'à 2 de ses propres mines.

Remarque : Si une gueule noire travaillant comme défense des mines n'est pas déplacée par le joueur via l'action correspondante ou le jeton bonus approprié, elle reste jusqu'à la fin de la partie comme défense des mines. La thune pour protéger doit être versée à la Banque à chaque nouvelle manche !

Dans l'ordre du tour, chaque joueur met dans le sac un de ses propres disques catastrophe minière pour chacune de ses propres mines non protégée. Chaque joueur met au maximum 3 disques catastrophe minière. Mettez de plus 3 disques catastrophe minière neutres et 1 disque catastrophe minière "Rien" dans le sac.

Retournez maintenant le jeton catastrophe minière de la manche.

Un joueur pioche désormais 3 disques catastrophe minière du sac *un par un*.

- ✘ Si le disque Rien est pioché, rien ne se passe sauf si le jeton catastrophe minière *Bergschäden* [Dégâts miniers] a été retourné avant. Si le jeton catastrophe minière *Bergschäden* [Dégâts miniers] a été retourné lors d'une manche précédente, voir ci-dessous.
- ✘ Si un disque catastrophe minière noir est pioché, la valeur de consolidation du Syndicat du charbon diminue de 1. Pour ce faire, retirez, en commençant par le bas, une thune de la piste de consolidation du Syndicat du charbon et remettez-la dans la Banque.
- ✘ Si un disque catastrophe minière d'un joueur est pioché, il s'agit d'une catastrophe minière et le jeton catastrophe minière précédemment révélé est évalué, voir ci-dessous.
- ✘ Dans ce cas, le joueur (il peut y en avoir plusieurs) dont le disque catastrophe minière a été pioché doit placer une gueule noire de sa réserve sur la case de la catastrophe de la manche en cours. Il perd immédiatement les PV indiqués sur la case correspondante à la catastrophe une fois, mais ne descend jamais en-dessous de 0 PV ("chance dans la malchance").



Attention : Si le joueur n'a plus aucune gueule noire dans sa réserve, il doit en reprendre une du plan de jeu (pas d'une case mine !), de son plateau individuel ou des cartes technologie et le placer sur la case de la catastrophe.

Attention : Il peut arriver qu'un joueur doive placer plusieurs gueules noires dans la case de la catastrophe (plusieurs de ses disques catastrophe minière ont été piochés). Il n'obtient qu'une seule fois les PV négatifs de la manche !

KOHLE & KOLONIE

Catastrophe minière - Les événements

Les événements suivants se produisent quand un disque catastrophe minière d'un joueur a été pioché :

Plus grand numéro :

Le Syndicat du charbon achète *immédiatement* la mine avec le plus grand numéro, voir 5.1.5. Puis retirez le jeton de la partie.



1 thune supplémentaire :

Le Syndicat du charbon a 1 thune supplémentaire dans la *prochaine* consolidation à laquelle il participe. Puis retirez le jeton de la partie.



Coup de pouce au pouvoir d'achat (ce jeton existe deux fois) :

Le jeton est placé sur une case de la piste d'achat des mines du Syndicat du charbon. Le Syndicat du charbon achète maintenant une mine supplémentaire par manche, voir 5.1.5. *Le Syndicat du charbon peut acheter au maximum 3 mines par manche.*



Dégâts miniers : Si le jeton Rien a été pioché pendant cette manche, chaque joueur à son tour doit payer 1 thune à la Banque ou perdre 2 PV. Si le jeton Rien est pioché dans les manches suivantes, chaque joueur doit payer de nouveau le

coût des dégâts miniers (1 thune ou 2 PV) ! Le

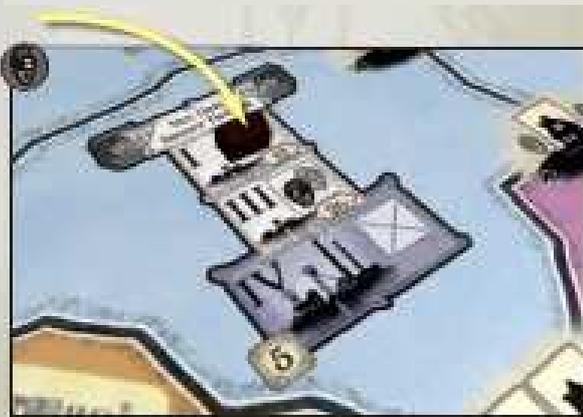
jeton dégâts miniers est placé pour mémoire sur la case appropriée du plan de jeu après avoir été pioché.

Si aucun disque catastrophe minière de joueur n'est pioché pendant une manche, le jeton catastrophe minière est retiré de la partie sans impact.

5.1.5 Le Syndicat du charbon achète des mines

De plus, le bien nommé Syndicat du charbon agit à côté des joueurs dans *Kohle & Kolonie*. Dans cette phase le Syndicat du charbon "achète" entre 1 et 3 cartes mine. En fait "d'achat", le Syndicat du charbon prend une ou plusieurs cartes mines sans avoir à payer de thunes. Le nombre de mines que le Syndicat du charbon achète est indiqué sur le plan de jeu en bas à droite. Habituellement, il acquiert 1 carte mine. Pour chaque *jeton achat de mine* (voir 5.1.4), il achète pendant cette phase une carte mine de plus par manche.

Le Syndicat du charbon achète la carte mine avec le *plus petit* numéro. Mettez la carte mine correspondante de côté et placez une machine à vapeur sur la mine du plan de jeu qui vient d'être acquise. *Si plus aucune machine à vapeur n'est disponible dans la Banque quand le Syndicat du charbon achète une carte mine, les joueurs doivent l'identifier avec une thune.*



Remarque : Pendant une consolidation, les machines à vapeur du Syndicat du charbon peuvent être prises en charge.

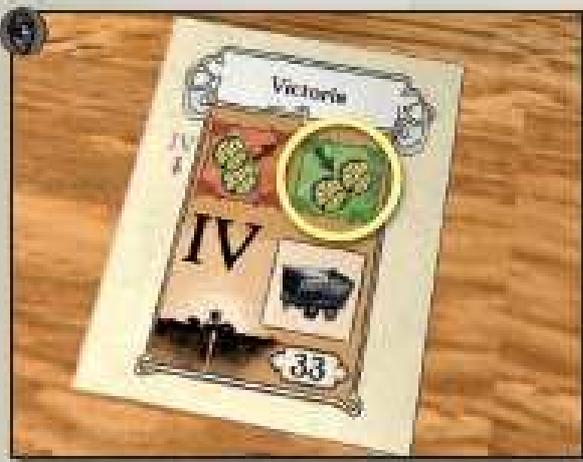
Attention : Pendant un décompte du plan de jeu, les mines achetées par le Syndicat du charbon sont également comptées, voir 5.1.7.

Cas particulier : Lors de la catastrophe minière *Plus grand numéro*, le Syndicat du charbon a déjà acheté en plus la mine avec le plus grand numéro.

5.1.6 Revenus des cartes mine

Chaque carte mine sur le plateau individuel de chaque joueur produit du charbon et rapporte des revenus au joueur.

Les revenus sont indiqués dans l'encadré vert en haut à droite de chaque carte mine et sont de 1 ou 2 thunes. Chaque carte mine où se trouve une machine à vapeur a ses revenus augmentés de 1 thune. Le joueur prend ses revenus de la Banque.



5.1.7 Décompte du plan de jeu

Pendant cette phase, chaque joueur gagne des PV pour les mines et cités sur le *plan de jeu*. Chaque mine dans un champ de mines qui appartient à un joueur ou au Syndicat du charbon (dont la propriété est indiquée par une gueule noire ou une machine à vapeur) rapporte 1 PV à *chaque joueur* qui possède au moins 1 mine dans ce champ de mines.

Exemple : Il y a 4 mines marquées dans un champ de mines. Chaque joueur qui possède au moins 1 mine gagne 4 PV.



Chacune de ses *propres* cités augmente les PV d'un joueur de 1 PV pour *chaque champ de mine adjacent* dans lequel il possède au moins 1 mine.

Remarque : Une grande mine rapporte toujours 1 PV lors du décompte du plan de jeu. Les PV indiqués sur la carte mine et le plan de jeu ne sont attribués immédiatement et une seule fois que lorsque vous achetez la grande mine.

Exemple d'évaluation du décompte du plan de jeu (voir à droite) :

Rouge gagne un total de 4 PV :

3 PV pour le champ de mines de *Hambourg & Franziska* (3 mines) et 1 PV pour sa propre cité (*rouge*) adjacente au champ de mines.

Vert gagne 5 PV :

1 PV pour le champ de mines de *Klosterbusch* (1 simple mine), 1 PV pour sa propre cité (*verte*) adjacente, 2 PV pour le champ de mines *Vereinigte Bommerbänke Tiefbau* (2 mines) et encore 1 PV pour sa propre cité qui est également adjacente.

Bleu gagne 11 PV :

3 PV pour le champ de mines de *Hambourg & Franziska* (3 mines), 2 PV pour ses propres cités (*bleues*) adjacentes, 1 PV pour le champ de mine de *Herbeder Steinkohlewerke* (simple mine), 1 PV pour la cité bleue adjacente, 2 PV pour le champ de mines *Vereinigte Bommerbänke Tiefbau* (2 mines) et 2 PV pour les deux cités bleues adjacentes.

KOHLE & KOLONIE



La case gare occupée par Vert ne rapporte des PV que pendant le décompte final, voir 6.0.

5.1.8 Consolidations

Le terme "consolidation" désigne la "fusion" de plusieurs petites mines en une grande mine plus rentable dans un champ de mines.

Les consolidations se produisent dans les manches 3 à 5.

Tout d'abord, un joueur mélange toutes les cartes grande mine de la manche en cours. Puis la carte du dessus est révélée et le champ de mines indiqué est désormais consolidé. Tous les joueurs avec une petite mine et, si nécessaire, le Syndicat du charbon, participent (voir ci-dessous).

Chaque joueur participant à la consolidation déplace son disque de marquage sur la case 0 de la piste consolidation des mines de son plateau individuel. *Un joueur non participant*

*joue, si nécessaire, le rôle du Syndicat du charbon. **Attention** : Ce dernier est considéré avoir acheté chaque carte petite mine du champ de mines non achetée en plus de celles qu'il a réellement achetées ! Aucune n'a toutefois de machine à vapeur.*

A l'aide du disque de marquage, chaque joueur affiche sa valeur de base pour la consolidation sur son plateau individuel : Il s'agit de la somme des valeurs respectives des petites mines en possession du joueur et des points de consolidation "virtuels" sur la carte technologie Verwaltung [Administration] ainsi que le jeton bonus Aide à la consolidation et des jetons chemin de fer.

La valeur d'une mine est le *prix d'achat* de la carte mine (en haut à gauche dans l'encadré rouge). La carte technologie Verwaltung [Administration] donne au joueur des points de consolidation "virtuels" s'il a placé une gueule noire ou un ingénieur des mines dans les cases correspondantes, voir 5.2.4. Le jeton bonus Aide à la consolidation rapporte une fois 2 points de consolidation "virtuels", un jeton chemin de fer correspondant rapporte une fois 1 point de consolidation "virtuel". *Après utilisation, chacun de ces jetons est mis de côté.*

La valeur de consolidation de Syndicat du charbon est composée comme suit :

- ✘ Les thunes qui sont actuellement sur la piste de consolidation du Syndicat du charbon du plan de jeu.
- ✘ La valeur d'achat des mines qu'il a achetées et des mines qui n'ont pas été achetées dans le champ de mines.

Le total est indiqué sur le plateau individuel du joueur qui "représente" le Syndicat du charbon.

Maintenant chaque joueur peut augmenter la valeur de base de son enchère avec des thunes mais c'est trop tard pour les jetons bonus ou chemin de fer qu'il aurait gardés. La première enchère est pour le joueur dont la carte mine a le numéro le *plus élevé* du champ de mines. Si ce joueur détient déjà la valeur la plus élevée, le joueur avec le numéro de carte mine suivant, etc. Les joueurs enchérissent ensuite dans l'ordre descendant des numéros de carte mine. Le processus de consolidation peut durer plusieurs tours d'enchères.

Chaque enchère doit être *supérieure d'au moins 1 thune* à la valeur la plus élevée. *Pour ce faire, le joueur place les thunes qu'il est disposé à payer, une par case après son disque de marquage.*

Le joueur suivant doit surenchérir ou passer. Un joueur qui a passé ne peut plus revenir dans ce processus de consolidation. Chaque joueur qui ne peut plus ou ne veut plus surenchérir remet ses thunes du plateau individuel dans sa réserve.

Le Syndicat du charbon : Si le Syndicat du charbon a la valeur la plus élevée, elle doit être dépassée par la première enchère. Le Syndicat du charbon ne peut jamais surenchérir !

Le joueur avec la plus haute enchère gagne la consolidation. Il paye les thunes qu'il a enchéries à la Banque. Aucun autre joueur ne paye. Le gagnant reçoit, s'il y en a, chaque machine à vapeur située sur les cartes petites mines du champ de mines ainsi que la carte de la grande mine.

Une des machines à vapeur acquises est placée sur la carte grande mine, les autres machines à vapeur sont placées pour le décompte final à *côté du plateau individuel du joueur*. Aucune de ces machines à vapeur ne peut servir plus tard au joueur sur d'autres cartes mine !

Le gagnant déplace 1 gueule noire sur la grande mine du plan de jeu. Chaque autre gueule noire du gagnant et chaque gueule noire des perdants retourne dans la réserve de son propriétaire. Chaque carte petite mine du champ de mines est remise dans la boîte. Le gagnant met la carte grande mine sur son plateau individuel et reçoit immédiatement les PV.

Si une consolidation retire des cartes petites mines d'un plateau individuel, le joueur déplace immédiatement toutes les autres cartes, si nécessaire, dans la direction *contraire* à la flèche pour remplir les cases vacantes. Chaque gueule noire utilisée comme défense des mines sur une case où il n'y a plus aucune carte mine

ne peut être déplacée qu'en conformité avec les règles normales.



KOHLE & KOLONIE

Attention : Si le Syndicat du charbon remporte une consolidation, toutes les cartes mine concernées sont retirées de la partie et une machine à vapeur est placée sur la case de la grande mine.

Chaque joueur de la consolidation qui n'a pas gagné reçoit *immédiatement et une fois* 2 PV pour chaque petite mine qu'il doit rendre.

Le gagnant de la consolidation ne reçoit aucun PV pour ses petites mines "perdues".

A la place, le gagnant reçoit *immédiatement et une fois* les PV indiqués sur la grande mine.



Ensuite, la carte grande mine suivante est prise et la consolidation suivante de la manche a lieu. Toutes les grandes mines de la manche sont toujours consolidées.

Si un joueur a toutes les petites mines dans un champ, la consolidation est ignorée. Le joueur obtient automatiquement la grande mine.

Exemple d'une consolidation : Nous sommes dans la manche 3. Il s'agit de la grande mine *Vereinigte General*. La mine rapporte par manche un revenu de 2 thunes et le gagnant reçoit *immédiatement et une fois* 4 PV.

Les petites mines associées au champ de mines impliquent 2 joueurs et le Syndicat du charbon : Bleu possède die Glocke, Vert possède die Große Nebenbank et le Syndicat du charbon possède Generals Erbstollen.

Chaque joueur déplace son disque de marquage sur la case 1 (valeur des mines) de son plateau individuel (un joueur quelconque joue maintenant le rôle du Syndicat du charbon).

Bleu a le jeton Aide à la consolidation et augmente sa valeur de 2 pour arriver à 3. Vert a un ingénieur des mines sur sa carte technologie Verwaltung [Administration] et augmente sa valeur de 1 pour arriver à 2. Suite aux précédentes catastrophes minières, le Syndicat du charbon a été affaibli de 7 à 2 thunes. Il augmente donc maintenant sa valeur de 1 à 3.

Avant les enchères : Bleu démarre à 3, Vert à 2, le Syndicat du charbon à 3.

Bleu ayant la mine avec le plus grand numéro démarre les enchères. Bleu place 1 thune sur la case 4 de son plateau individuel. Maintenant, Vert peut surenchérir. Le Syndicat du charbon ne surenchérît jamais. Suite à l'enchère de Bleu, il est déjà sorti des enchères. Pour battre Bleu, Vert devrait payer 3 thunes afin d'atteindre la valeur 5. Vert trouve que c'est trop cher et passe.

*Bleu gagne la consolidation, paye la thune à la Banque et prend la carte grande mine. Les 3 cartes petite mine sont retirées de la partie. Vert reçoit *immédiatement et une fois* 2 PV pour la perte de sa petite mine. Bleu place sa gueule noire de la petite mine vers la grande mine. Vert reprend sa gueule noire dans sa réserve.*

*Bleu recevra lors des décomptes ultérieurs 1 PV pour le champ de mines et des PV supplémentaires pour ses cités adjacentes. Bleu reçoit *immédiatement et une fois* 4 PV pour la grande mine. La machine à vapeur du Syndicat du charbon est placée sur la carte grande mine.*



5.1.9 Décompte et revenus à partir des cartes technologie

Dans cette phase, chaque joueur reçoit des thunes ou des PV pour chacun de ses ingénieurs, gueule noire et machines à vapeur utilisé sur ses cartes technologie *Kokerei* [Cokerie] et *Eisenhütte* [Ferronnerie].

Pour la carte technologie *Verladung* [Chargement], des cartes mine et des jetons avec symbole wagonnet sont nécessaires.

Aucune des cartes technologie *Belegschaft* [Main d'œuvre] et *Verwaltung* [Administration] ne rapporte dans cette phase de thunes ou de PV.

Carte technologie *Kokerei* [Cokerie] : Un ingénieur des mines rapporte 1 thune. De plus, il y a deux cases pour les gueules noires. L'une rapporte 1 thune pour une gueule noire, l'autre 1 thune seulement s'il y a 2 gueule noires.



Si la carte est retournée en *Kokerei & Brikettfabrik* [Cokerie & usine de briquettes], 1 autre gueule noire rapporte une thune et, de plus, une machine à vapeur utilisée ici rapporte 1 thune.



Carte technologie *Eisenhütte* [Ferronnerie] :

Un ingénieur des mines rapporte 1 PV (NdT : 2 ?). De plus, il y a deux cases pour les gueules noires. L'une rapporte 1 PV pour une gueule noire, l'autre 1 PV seulement s'il y a 2 gueule noires.



Si la carte est retournée en *Stahlwerk* [Aciérie], l'ingénieur des mines et une gueule noire rapportent chacun 2 PV, 2 autres gueules noires chacune 1 PV.



Carte technologie *Verladung* [Chargement] :

Pour recevoir des PV ou des thunes pendant cette phase, le joueur doit payer 1 travailleur local à la Banque. S'il le fait, il reçoit 1 PV par symbole wagonnet sur ses cartes mine (et si nécessaire sur les jetons bonus et chemin de fer).

Si 1 gueule noire se trouve dans la case correspondante, il y a 1 thune pour 2 symboles wagonnet. **Attention** : Cette 1 thune est aussi le maximum que le joueur peut recevoir grâce à cette case !

Si 1 ingénieur des mines se trouve dans la case correspondante, il y a 2 thunes pour 2 symboles

KOHLE & KOLONIE



wagonnet. Attention : Ces 2 thunes sont aussi le maximum que le joueur peut recevoir grâce à cette case !

Important : Pour pouvoir décompter la gueule noire *et* l'ingénieur des mines, un total de 4 symboles wagonnet doit exister. Si seulement 2 ou 3 symboles wagonnet existent, une seule case peut être décomptée.

Si un joueur utilise le jeton bonus wagonnet, le travailleur local est considéré comme payé, voir 5.1.1.

Si la carte est retournée [*Chargement II*], 1 autre gueule noire rapporte 1 thune de plus pour 2 wagonnets supplémentaires. Un ingénieur des mines rapporte maintenant 1 thune pour 1 wagonnet. Pour pouvoir décompter tous les gueules noires *et* ingénieurs des mines, un total de 5 symboles wagonnet doit être présent. De plus, il ne faut payer aucun travailleur local pour déclencher le décompte !



Remarque : On ne peut pas échanger de travailleur local à ce moment-là dans le but de déclencher le décompte !

5.2 Les cartes technologie en détail

Kohle & Kolonie contient 5 cartes technologie. Elles représentent des secteurs technologiques des mines.

5.2.1 Retourner / améliorer les cartes technologie

Quatre cartes technologie peuvent être retournées par chaque joueur pendant ses deux phases action ordinaire ou sa phase action supplémentaire et donc améliorées : *Kokerei* [*Cokerie*], *Belegschaft* [*Main d'œuvre*], *Verladung* [*Chargement*] *et* *Eisenhütte* [*Ferromnerie*].

Pour ce faire, le joueur doit payer à la Banque le coût indiqué sur la carte en thunes *et/ou* travailleurs locaux.

Après le retournement, le joueur peut librement redistribuer les éléments sur la carte.

Retourner trois des cartes augmente de plus le coût de trois actions :

- ✘ Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Kokerei* [*Cokerie*], le coût de l'action Placer un ingénieur des mines augmente.
- ✘ Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Belegschaft* [*Main d'œuvre*], le coût de l'action Placer une cité augmente.
- ✘ Dès qu'un joueur a retourné sa carte technologie *Eisenhütte* [*Ferromnerie*], le coût de l'action Acheter une machine à vapeur augmente.

Chacune de ces augmentations de coûts s'applique immédiatement à *chaque* joueur ! Pour s'en rappeler, chaque joueur retourne le jeton augmentation de prix correspondant sur son plateau individuel.

La carte technologie *Verwaltung* [*Administration*] ne peut pas être retournée.

5.2.1 Belegschaft [Main d'œuvre]

Belegschaft [*Main d'œuvre*] indique le nombre de gueules noires qui peuvent être placées et déplacées avec *une* action. La valeur est 2 au début de la partie, voir aussi 5.1.2.

Aucun élément ne peut être placé sur cette carte technologie !

Coût pour retourner Belegschaft [Main d'œuvre] : Le joueur paye à la Banque 5 travailleurs locaux ou 3 thunes puis retourne la carte verso visible. Retourner Belegschaft [Main d'œuvre] rapporte immédiatement et une fois 6 PV.

5.2.2 Kokerei & Brikettfabrik (Cokerie & usine de briquettes)

Dans *Kokerei* [Cokerie] peuvent être placés des éléments qui sont décomptés en phase 10 (voir 5.1.9). *Kokerei* [Cokerie] rapporte des thunes.

Coût pour retourner Kokerei [Cokerie] : Le joueur paye 5 travailleurs locaux et 2 thunes à la Banque puis retourne la carte verso visible. Retourner Kokerei [Cokerie] en Kokerei & Brikettfabrik [Cokerie & usine de briquettes] rapporte immédiatement et une fois 6 PV. Puis immédiatement et une fois 2 PV de plus quand un ingénieur des mines *ou* une machine à vapeur est placé sur la case correspondante, et enfin immédiatement et une fois 2 PV de plus quand à la fois l'ingénieur des mines et la machine à vapeur sont placés.

5.2.3 Eisenhütte (feronnerie)

Dans *Eisenhütte* [Feronnerie] peuvent être placés des gueules noires et des ingénieurs des mines qui sont décomptés en phase 10 (voir 5.1.9). *Eisenhütte* [Feronnerie] rapporte des PV.



Coût pour retourner Eisenhütte

[Feronnerie] : Le joueur paye 5 travailleurs locaux et 3 thunes à la Banque puis retourne la carte verso visible. Retourner Eisenhütte [Feronnerie] en Stahlwerk [Aciérie] rapporte immédiatement et une fois 8 PV. Le joueur reçoit de plus immédiatement un jeton action supplémentaire (voir 5.1.3).

5.2.4 Verwaltung (Administration)

Verwaltung [Administration] offre au joueur des avantages en phase 9 (voir 5.1.8) s'il a placé des gueules noires et/ou des ingénieurs des mines sur la carte. 1 ou 2 gueules noires et les deux ingénieurs des mines augmentent chacun la valeur de consolidation d'un point de consolidation "virtuel".

Exemple : *Vert* possède lors d'une consolidation 1 petite mine du champ de mines et deux ingénieurs des mines dans *Verwaltung* [Administration]. Sa valeur de base pour la consolidation est 3 (1 + 2).

5.2.5 Verladung (Chargement)

Verladung [Chargement] est décompté en phase 10 (voir 5.1.9).

Le joueur reçoit des PV grâce aux cartes mine, aux jetons bonus ou aux jetons chemin de fer avec le symbole wagonnet. Le joueur reçoit des thunes grâce à l'utilisation de gueules noires ou d'ingénieurs des mines. Ce n'est cependant possible que s'il a d'abord payé un travailleur local à la Banque ou a le jeton bonus wagonnet.

NdT : Règle anglaise uniquement.

Coût pour retourner Verladung

[Chargement] : Le joueur paye 2 travailleurs locaux et 2 thunes à la Banque puis retourne la carte verso visible. Retourner Verladung [Chargement] en Verladung II [Chargement II] rapporte immédiatement et une fois 4 PV.

5.3 Le chemin de fer

Il y a 4 lignes de chemin de fer différentes sur le plan de jeu. Chaque ligne est composée de plusieurs cases gare.

Le premier joueur qui déplace une gueule noire d'une cité adjacente vers une case gare reçoit le jeton (voir ci-dessous). Pour déplacer

KOHLE & KOLONIE

la gueule noire, il doit avoir sélectionné l'action *Placer / déplacer des gueules noires* ou utiliser le jeton bonus du même nom (voir 5.1.2). Une gueule noire peut dans le reste de la partie être déplacée d'une case gare vers une case gare adjacente (les cités sont ici ignorées !), mais *ne* peut jamais revenir dans une cité.

Il peut y avoir un nombre illimité de gueules noires sur chaque case gare (de tous les joueurs).

Aucune gueule noire ne peut être placée directement sur une case gare.

Pendant le décompte final, chaque case gare occupée par une de ses propres gueules noires et chaque ligne de chemin de fer complètement occupée rapporte des PV, voir 6.0 décompte final.

Les jetons chemin de fer :

Kohle & Kolonie contient un total de 19 jetons chemin de fer (seulement 13 sont nécessaires dans une partie à 3 joueurs, voir 7.0).

Dès réception, chaque jeton *PV* et *thunes* doit être échangé immédiatement puis retiré de la partie.

Chaque autre jeton est placé à côté de son propre plateau individuel et peut être utilisé si nécessaire (voir ci-dessous). Puis il est retiré de la partie. Il ne peut pas être utilisé dans la manche pendant laquelle il a été pris.



PV : Le joueur reçoit immédiatement et une fois 2 PV.
(3 exemplaires).



Thune : Le joueur reçoit immédiatement et une fois 1 thune de la Banque.
(3 exemplaires).



Travailleur : Le joueur a 1 travailleur local supplémentaire. Il garde le jeton jusqu'à ce qu'il s'en serve comme les autres travailleurs locaux.
(5 exemplaires).



Wagonnet : Le joueur a un wagonnet supplémentaire pour le décompte de la carte technologie *Verladung [Chargement]*. (Voir les éléments et 5.1.9, 4 exemplaires).



Consolidation : Le joueur a 1 point de consolidation "virtuel" supplémentaire utilisable pour une consolidation.
(4 exemplaires).

5.4 Préparation pour la nouvelle manche

Placez le marqueur phase sur la case la plus à gauche de la piste des phases de jeu ("Sélection jeton bonus").

Placez chaque petite mine et simple mine avec le numéro de la prochaine manche à côté du plan de jeu.

Important : Chaque petite mine et simple mine non acquise dans les manches précédentes reste et peut également être acquise dans les manches suivantes.

Au début de la manche 4, placez 1 thune sur chacune des cases 1 à 3 de la Piste de consolidation qui n'a aucune thune (voir 5.1.8).

Au début de la manche 5, placez 1 thune sur chacune des cases 1 à 3 de la Piste de consolidation qui n'a aucune thune (voir 5.1.8).

6.0

DECOMPTE FINAL

Une partie de *Kohle & Kolonie* se déroule en cinq manches. A la fin de la cinquième manche, le décompte final se déroule une fois.



En plus des PV enregistrés sur la piste de score pendant la partie, chaque joueur reçoit des PV pour les éléments suivants.

Remarque : Il est logique d'effectuer toutes les étapes pour chaque joueur.

- ✘ Le joueur compte ses machines à vapeur, aussi bien celles sur ses propres cartes mine que sur la carte technologie *Kokerei & Briкетfabrik [Cokerie & usine de briquettes]* et à côté de son plateau individuel. Les machines à vapeur rapportent des PV basés sur le tableau suivant :

1 Machine à vapeur	3 PV
2 Machines à vapeur	5 PV
3 Machines à vapeur	8 PV
4 Machines à vapeur	12 PV
5 Machines à vapeur	17 PV
6 Machines à vapeur	23 PV

Attention : Aucun joueur ne peut décompter plus de 6 de ses propres machines à vapeur !

- ✘ Chaque groupe de 2 thunes dans la réserve du joueur rapporte 1 PV.
- ✘ Chaque gueule noire occupant une case gare rapporte 1 PV.
- ✘ Il y a plus des PV pour les lignes de chemin de fer *complètes* en fonction du nombre de joueurs. *Ces PV ne sont accordés que si chaque case gare d'une ligne est occupée par une de ses propres gueules noires.*

4 et 5 joueurs :

Ligne jaune	12 PV
Ligne rouge	10 PV
Ligne marron	4 PV
Ligne verte	4 PV

3 joueurs :

Ligne jaune	8 PV
Ligne rouge	8 PV
Ligne marron	4 PV

- ✘ Chaque jeton action supplémentaire non utilisé rapporte 4 PV au joueur.

Le joueur qui a le plus de PV est le gagnant !

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo avec le plus de machines à vapeur gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur parmi les ex-aequo avec la valeur la plus élevée des simples mines et grandes mines gagne. S'il y a encore plusieurs joueurs à égalité, ils gagnent ensemble.

7.0

CHANGEMENTS DANS UNE PARTIE A 3 JOUEURS

La préparation d'une partie à 3 joueurs est modifiée comme suit :

Aucun champ de mines d'Essen (fond orange) ne peut être utilisé. Toutes les cartes mine de ce champs de mine doivent être mises de côté avant la partie et remises dans la boîte.

Chemin de fer / Cités : Aucun des éléments suivants n'est en jeu : La ligne de chemin de fer verte, les cases gare d'Essen ainsi que les villages d'Essen *qui ne sont pas adjacents à des champs de mines d'autres couleurs*. Aucun travailleur neutre n'y est placé. Les jetons chemin de fer sont placés comme d'habitude. Chaque jeton inutile est ensuite remis dans la boîte sans être regardé.

Auteur :
Thomas Spitzer
Développement :
Henning Kröpke, Uli Blennemann
Graphismes :
Harald Lieske
Mise en page :
Lin Lütke-Glanemann
Traduction en français :
Didier Duchon



VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Actions	Coût
Acheter une carte mine	1 ou 2, voir la carte
Placer une cité	2 ou 3
Acheter une machine à vapeur	1 ou 2
Placer un ingénieur des mines	1 ou 2
Placer / déplacer des gueules noires	Gratuit

PV POUR LE DECOMPTE FINAL

Liste des PV	Récompense
Machines à vapeur	$1 = 3 / 2 = 5 / 3 = 8 / 4 = 12 / 5 = 17 / 6 = 23$ PV
Thunes	2 thunes = 1 PV
Chaque case gare occupée par une gueule noire	1 PV
Lignes de chemin de fer complètes, 4 et 5 joueurs :	
Ligne jaune	12 PV
Ligne rouge	10 PV
Ligne marron	4 PV
Ligne verte	4 PV
3 joueurs	
Ligne jaune	8 PV
Ligne rouge	8 PV
Ligne marron	4 PV
Chaque jeton action supplémentaire restant 4 PV	

