

WOLFGANG
KRAMER

MICHAEL
KIESLING

GLÜCK AUF

Настольная игра для 2 - 4 игроков
от 10 лет и старше

«Glück auf» - традиционное приветствие немецких шахтеров,
означающее «Желаю удачи!»

ОБ ИГРЕ

Город Эссен. На пороге 20-й век: солнечная энергия и «зелёная энергетика» ещё не изобретены, но доступны «бесконечные запасы угля». Вы - владелец угольной шахты. Вам предстоит производить вагонетки, отправлять их в шахту и загружать в них весь уголь, который сможете добыть, а так же получать и выполнять заказы, чтобы зарабатывать победные очки. В заказах указывается какой уголь нужен для их выполнения. Так как каждый вид угля находится

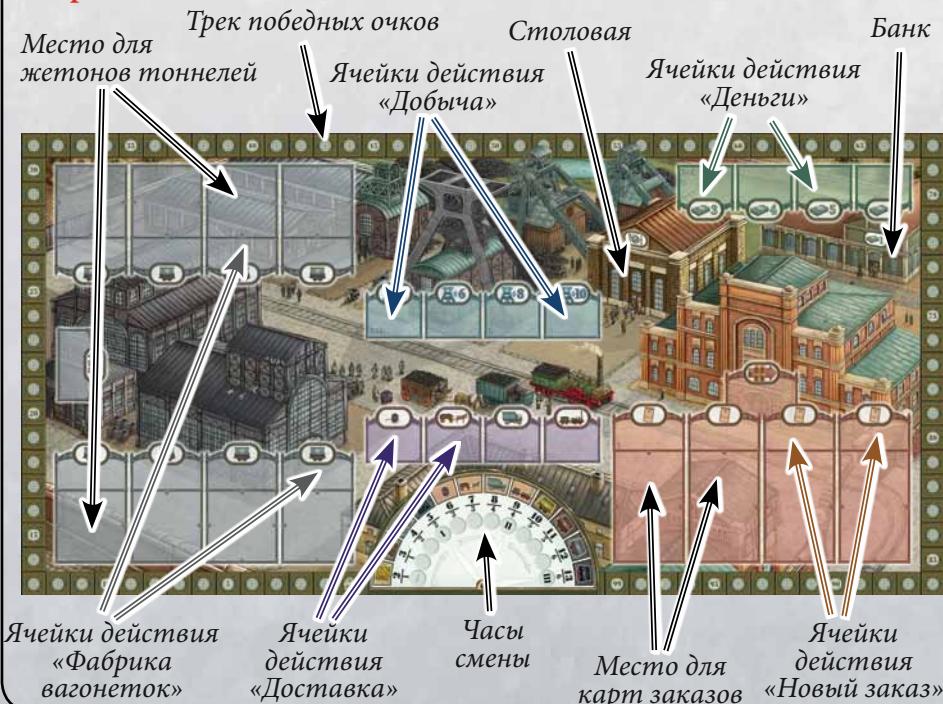
на своей глубине, вам придётся спускаться всё ниже в шахту, а это не дёшево.

Вам предстоит большая работа. Проблема в том, что у каждого из вас есть ограниченное количество рабочих, и чем позже вы назначите их на определённую работу, тем больше рабочих вам понадобится для её выполнения.

А теперь засучи рукава! Glück auf!

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



4 шахты



4 клети подъёмника



48 жетонов тоннелей



44 карты заказов



11 тележек

11 повозок

11 грузовиков

11 поездов

64 угля

(по 16 штук каждого из 4 цветов)



72 рабочих

(4 цветов, по 18 для каждого игрока)



4 маркера победных очков

(4 цветов, по 1 для каждого игрока)



40 банкнот

(номиналом 1, 2 и 5 марок)



7 жетонов блокировки

(без ламп)



1 маркер подсчёта итогов смены

1 жетон первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой партией аккуратно отделите все жетоны от картонных листов.

1. Разместите игровое поле в центре стола.

2. В зависимости от количества игроков, закройте лишние ячейки действий жетонами блокировки:

- 2 игрока: закройте 4 ячейки с пометкой «2» и 3 ячейки с пометкой «2+3»
- 3 игрока: закройте 3 ячейки с пометкой «2+3»
- 4 игрока: никакие рабочие места не закрываются.

4. Перемешайте жетоны тоннелей и сложите стопкой лицевой стороной вниз возле игрового поля. Положите по 1 случайному жетону лицевой стороной вверх на каждое свободное место для жетонов тоннелей (на которых нет жетона блокировки).

5. Разместите рычаг смен на часах смены таким образом, чтобы он указывал на кружок с отметкой «I». Затем поставьте маркер подсчёта очков на самое левое деление часов смены (кружок со стрелкой).

6. Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- 1 шахту своего цвета (по цвету символов)
- 1 колодец подъёмника (его необходимо вставить в центральное отверстие шахты)
- 1 клеть подъёмника (и размещает её на уровне поверхности)
- 4 угля из общего запаса (1 коричневый, 1 серый, 1 жёлтый, 1 чёрный) и размещает их на вагонетках соответствующего цвета на своей шахте.

7. В зависимости от количества игроков, каждый игрок получает определённое количество рабочих своего цвета:

- 2 игрока: 18 рабочих
 - 3 игрока: 15 рабочих
 - 4 игрока: 13 рабочих
- (Оставшихся рабочих уберите в коробку.)

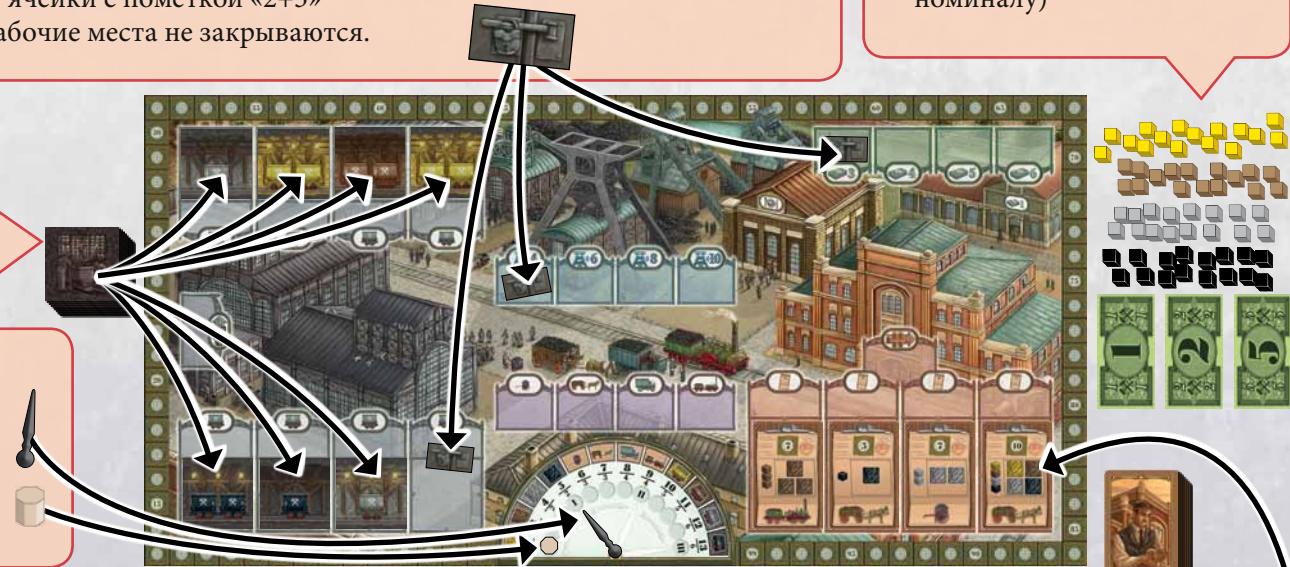
Затем игроки размещают своих рабочих слева от шахты на уровне поверхности. Это их личный запас рабочих.

Каждый игрок помещает свой маркер победных очков на деление «0/100» трека победных очков.

8. В зависимости от количества игроков, каждый игрок получает определённое количество марок из общего запаса банкнот:

- 2 игрока: 10 марок
- 3 игрока: 9 марок
- 4 игрока: 8 марок

3. Сформируйте общий запас из всех видов угля и банкнот (разделив их по номиналу)



10. Перемешайте карты заказов и разместите их стопкой возле игрового поля рубашкой вверх. В зависимости от количества игроков, откройте карты заказов и положите их рубашкой вниз возле игрового поля:

- 2 игрока: откройте 7 карт заказов
- 3 игрока: откройте 10 карт заказов
- 4 игрока: откройте 13 карт заказов

Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок берет 1 карту заказа из оставшихся открытых карт. Повторяйте это действие, пока каждый игрок не получит 3 карты заказов, которые необходимо разместить справа от шахты в области незавершённых заказов.

Оставшуюся карту, которую никто не выбрал, поместите в любую из четырех ячеек для заказов на игровом поле.

И, наконец, заполните остальные свободные ячейки для заказов на игровом поле картами из стопки (при игре вдвоём самая левая ячейка для заказов остаётся свободной, так как она закрыта жетоном блокировки).

ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 смены (раунда). Каждая смена начинается с хода первого игрока, затем остальные игроки по делают свои ходы по часовой стрелке. В свой ход каждый игрок выполняет ровно 1 действие с помощью размещения 1 или более рабочих в одной из ячеек действий по своему выбору.

Смена заканчивается, когда все рабочие всех игроков расставлены на

игровом поле. Затем проводится подсчёт итогов смены.

После завершения первой и второй смен все рабочие возвращаются к своим владельцам, затем начинается новая смена. Игра заканчивается после завершения третьей смены.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем игры.

СТРУКТУРА ХОДА

В свой ход выберите 1 ячейку действия на игровом поле. Вы можете выбирать только те действия, которые сможете выполнить. Если ячейка действия свободна, вы **должны** поместить в него ровно 1 рабочего из вашего личного запаса и выполнить соответствующее действие. Если там уже был 1 и несколько рабочих (любого игрока), переместите их в столовую. Затем возьмите из своего личного запаса **столько же** рабочих, сколько вы переместили, **плюс 1 дополнительный**, и разместите их на этой ячейке. Затем выполните действие этой ячейки.

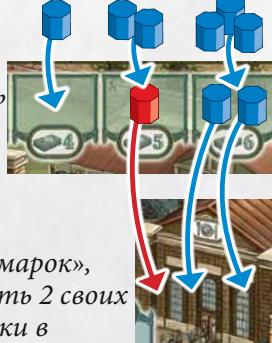
- Если вы не можете выполнить действие этой ячейки или у вас недостаточно рабочих, вы должны выбрать другое действие.
- Столовая - это просто место для размещения уже задействованных ранее рабочих. В ней можно размещать сколько угодно любых рабочих.

Пример:

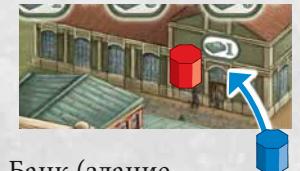
Если **Миша** выбирает ячейку «4 марки», он должен разместить на нём ровно 1 рабочего.

Если он выбирает «5 марок», он должен сначала переместить красного рабочего в Столовую, затем разместить здесь 2 своих рабочих.

Если он выбирает «6 марок», он должен переместить 2 своих рабочих из этой ячейки в Столовую, затем поместить на неё 3 рабочих из личного запаса.



Если вы не можете или не хотите использовать ячейку действия, вы должны поместить ровно 1 рабочего из вашего личного запаса в Банк (здание под зелёными ячейками действия «Деньги»). За это вы получаете ровно 1 марку из общего запаса.



Как и Столовая, Банк может вмещать любое количество рабочих любых цветов.

После выполнения действия выбранной ячейки, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Если рабочие в вашем личном запасе **закончились**, вы пропускаете свой ход каждый раз, пока не закончится текущая смена.

На игровом поле есть **5 типов ячеек действия** (каждая из которых выполняет свою задачу):



1. Фабрика вагонеток

(Получить 1 жетон тоннеля и добавить его к своей шахте)

Когда вы размещаете рабочих на Фабрике вагонеток, вы получаете жетон тоннеля, лежащий рядом с выбранной ячейкой действия. Вам так же необходимо заплатить за него. Общее количество марок, которые вы должны вернуть в общий запас, зависит от количества (1 или 2) и цвета вагонеток на жетоне:

- каждая жёлтая вагонетка стоит 1 марку
- каждая коричневая вагонетка стоит 2 марки
- каждая серая вагонетка стоит 3 марки
- каждая чёрная вагонетка стоит 4 марки

После получения жетона тоннеля немедленно положите из общего запаса 1 уголь соответствующего цвета на **каждую** вагонетку, изображённую на нём. Затем положите жетон рядом с вашей шахтой. Убедитесь, что расположение жетона соответствует:

- цвету уровня тоннеля (жёлтый, коричневый, серый, чёрный)
- стороне шахты («светлая» сторона - с лампами, «тёмная» - без ламп)

В конце хода заполните освободившееся место на игровом поле новым жетоном тоннеля из стопки.

Примечание: вагонетки никогда не заполняются углём снова. Вы можете получить уголь только приобретая новые жетоны тоннеля.

Пример:

Миша размещает своего рабочего на Фабрике вагонеток и получает жетон тоннеля с двумя серыми вагонетками. За это он платит 6 марок.



Важно:

Эта ячейка действия работает иначе.

Если вы размещаете здесь своих рабочих, возьмите 5 верхних жетонов тоннелей из стопки рядом с игровым полем. Выберите 1 жетон из этих пяти, заплатите за него стоимость вагонеток по обычным правилам, затем верните оставшиеся 4 жетона в любом порядке на ВЕРХ или ПОД НИЗ стопки.

Вы можете вернуть в стопку все 5 жетонов, не покупая ничего. Это по прежнему считается одним полным действием.

Пример (продолжение):

Миша кладёт 2 серых угля из общего запаса на полученный жетон (по 1 на каждую вагонетку). Затем он размещает жетон на «светлой» стороне серого уровня шахты.





2. Добыча (Получить уголь из шахты для заказов)

Размещая рабочих в ячейке действия «Добыча», вы можете добывать уголь из вашей шахты и готовить заказы для доставки. Число, указанное в ячейке действия, указывает на максимальное количество **производственных этапов**, которые вы можете выполнить. (Если вы используете меньшее количество этапов, то оставшиеся теряются.)

Каждое из следующих перемещений соответствует **1 производственному этапу**:

1. Спустить клеть подъёмника до любого уровня шахты.
2. Поднять клеть подъёмника до любого уровня шахты или на поверхность.



3. Когда клеть подъёмника находится на уровне тоннеля:

Переместить **1 уголь** с любой вагонетки этого уровня на свободную клетку подъёмника (клеть подъёмника вмещает 5 единиц угля).



4. Когда клеть подъёмника находится на поверхности:

Переместить **1 уголь** с клети подъёмника на карту заказа в области невыполненных заказов, разместив его в свободной клетке такого же цвета.



Важно: вместо одного угля подходящего цвета, вы можете переместить на одну свободную клетку карты заказа два угля любого цвета (одинаковые или разные). На это действие тратится 2 этапа производственного процесса.

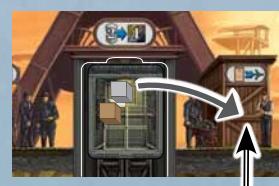


5. Когда клеть подъёмника находится на поверхности:

(если у вас нет подходящих карт заказов в области невыполненных заказов, но вы все равно хотите освободить место на подъёмнике)

Переместить **1 уголь** из клети подъёмника в личное угольное хранилище.

(Нет ограничений на количество угля, который вы можете хранить в личном угольном хранилище.)



6. Переместить **1 уголь** из личного угольного хранилища на карту заказа в области невыполненных заказов, следуя правилам перемещения угля из клети подъёмника.



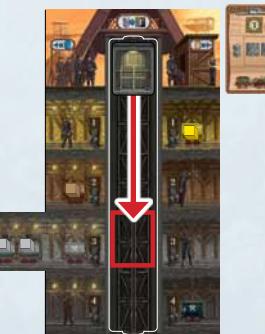
Примечание: Уголь, перемещённый на карту заказа, не может быть более перемещён в другие свободные места карт заказов.

Пример:

Миша разместил рабочего на ячейке действия «Добыча», которая позволяет выполнить 8 этапов рабочего процесса:



1. Двигает подъёмник вниз



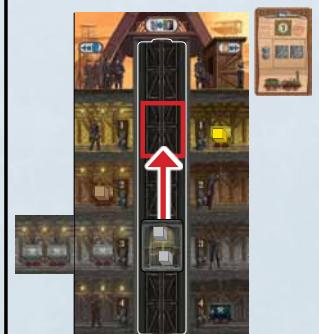
2. Перемещает 1 серый уголь в подъёмник



3. Перемещает 1 серый уголь в подъёмник



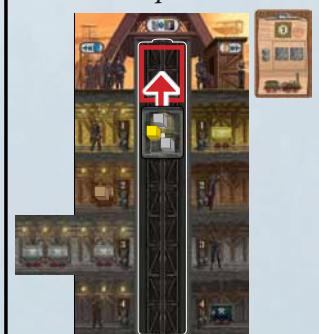
4. Перемещает подъёмник выше



5. Помещает 1 жёлтый уголь в подъёмник



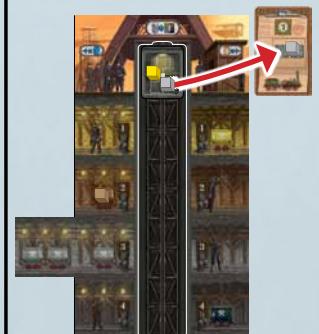
6. Перемещает подъёмник на поверхность



7. Перемещает 1 серый уголь на карту заказа



8. Перемещает 1 серый уголь на карту заказа





3. Доставка (Доставить выполненные заказы)

Когда вы размещаете рабочих на ячейке «Доставка», вы должны выполнить доставку **всех** заказов, которые:

- имеют изображение **транспорта**, который указан над выбранной ячейкой действия

И

- исполнены (все клетки карты заказа заполнены углём).

(Вы можете выбрать действие «Доставка» только если вы можете выполнить доставку хотя бы одного заказа).

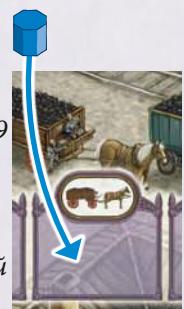
За каждый доставленный заказ получите победные очки (ПО), указанные в верхней части карты заказа, передвинув маркер победных очков по треку на соответствующее количество делений вперед.

Затем уберите выполненные заказы и верните уголь с них в общий запас.

И, наконец, положите карты выполненных заказов перед собой рубашкой вверх. Они понадобятся вам на этапе подсчёта итогов смены.

Пример:

Размещая своих рабочих на ячейке действия «Доставка» с изображением повозки, **Миша** должен выполнить доставку всех карт заказов с изображением повозки. Таких заказов у Миши два - с 9 и 10 победными очками, поэтому Миша передвигает свой маркер победных очков на 19 делений вперед по треку.



Затем он возвращает весь уголь с этих карт в общий запас.

Последним действием Миша кладет карты выполненных заказов перед собой рубашкой вверх.



4. Деньги

(Получить банкноты)

Размещая рабочих на ячейке «Деньги», вы получаете столько марок из общего запаса, сколько указано над выбранной ячейкой действия. (Деньги необходимы для покупки жетонов тоннелей)

Пример:

За размещение рабочего на ячейке «5 марок», **Миша** немедленно получает 5 марок из общего запаса.



5. Новый заказ (Получить 1 карту заказа)

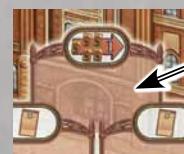
Разместив рабочих на ячейке действия «Новый заказ», вы должны взять соответствующую карту заказа и положить её в свою область незавершённых заказов. (Нет ограничений на количество карт в вашей области незавершённых заказов.)

Затем возьмите карту из стопки карт заказов и положите её лицевой стороной вверх на освободившееся место.



Пример:

Поместив своего рабочего в эту ячейку действия «Новый заказ», **Миша** получает карту заказа с изображением поезда, кладёт её в свою область незавершённых заказов возле своей шахты, затем открывает новую карту заказа из стопки и кладёт ее на освободившееся место.



Внимание:

Эта ячейка действия работает иначе:

Размещая здесь своих рабочих, вы берёте пять верхних карт из стопки карт заказов, выбираете 1, не показывая её другим игрокам, а остальные 4 карты в любом порядке возвращает на верх или под низ стопки. Вы можете вернуть все 5 карт заказов в стопку и это тоже считается одним полным действием.



После **первой смены**, только первые 4 элемента учитываются



После **второй смены**, только первые 8 элементов учитываются



После **третьей смены**, все 12 элементов учитываются

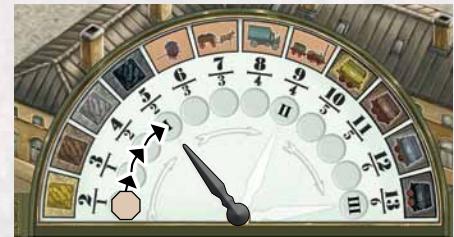
КОНЕЦ СМЕНЫ

После того как все игроки разместят всех своих рабочих, текущая смена заканчивается и наступает **этап подсчёта итогов смены**. Часы смены помогут вам с подсчётом.

Часы смены состоят из 12 элементов. Количество элементов, учитываемых в подсчёте итогов смены, увеличивается с каждой сменой.

Чтобы выполнить подсчёт очков по итогам смены, откройте все карты доставленных заказов и разместите их перед собой в ряд. (Только доставленные заказы учитываются в подсчёте. Невыполненные заказы справа от вашей шахты не учитываются.)

Затем, в соответствие с элементами на часах смены, начислитее победные очки (ПО) за большинство (первое и второе места). Начните с распределения ПО первого элемента (на который указывает маркер подсчета итогов смены). После этого передвигните маркер к следующему элементу, распределите его ПО и так далее. Маркер передвигается только до того элемента, на который указывает рычаг смены. Элементы, находящиеся справа от рычага смены, в подсчёте итогов смены не участвуют.



Первые 4 элемента награждают за количество доставленного **угля** на картах заказов:

- Игрок с наибольшим количеством **жёлтых** клеток на картах заказов получает 2 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству жёлтых клеток на картах заказов, получает 1 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **коричневых** клеток на картах заказов получает 3 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству коричневых клеток на картах, получает 1 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **серых** клеток на картах заказов получает 4 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству серых клеток на картах заказов, получает 2 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **чёрных** клеток на картах заказов получает 5 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству чёрных клеток на картах заказов, получает 2 ПО

2
3
4
5
6

Пример:

У **Миши** всего 3 серые, 3 чёрные, 1 жёлтая и 1 коричневая клетки на картах доставленных заказов.



Следующие 4 элемента награждают за количество использованного для доставки **транспорта**:

- Игрок с наибольшим количеством клеток на картах заказов с **тележками** получает 6 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству клеток на картах с тележками, получает 3 ПО
- Игрок с наибольшим количеством клеток на картах заказов с **повозками** получает 7 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству клеток на картах с повозками, получает 3 ПО
- Игрок с наибольшим количеством клеток на картах заказов с **грузовиками** получает 8 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству клеток на картах с грузовиками, получает 4 ПО
- Игрок с наибольшим количеством клеток на картах заказов с **поездами** получает 9 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству клеток на картах с поездами, получает 4 ПО

6
7
8
9
10

Пример:

У **Миши** всего 2 клетки на карте с тележкой и 6 клеток на картах с повозками.



Последние 4 элемента награждают за количество **пустых вагонеток** в шахте игрока (на которых нет угля):

- Игрок с наибольшим количеством **пустых жёлтых вагонеток** на его шахте получает 10 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству пустых жёлтых вагонеток, получает 5 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **пустых коричневых вагонеток** на его шахте получает 11 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству пустых коричневых вагонеток, получает 5 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **пустых серых вагонеток** на его шахте получает 12 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству пустых серых вагонеток, получает 6 ПО
- Игрок с наибольшим количеством **пустых чёрных вагонеток** на его шахте получает 13 ПО
- Игрок, занявший второе место по количеству пустых чёрных вагонеток, получает 6 ПО

10
11
12
13
14

Пример:

У **Миши** всего 3 серых и 4 чёрных пустых вагонеток в его шахте.



В случае ничьей:

Несколько игроков претендуют на первое место: Все игроки с равным количеством элементов получают ПО за первое место. В этом случае ПО за второе место не выдаются.

Несколько игроков претендуют на второе место: Все игроки с равным количеством элементов получают ПО за второе место.

Специальное правило для 2 игроков:

ПО никогда не выдаются за второе место. ПО выдаются только за первое место.

В любом случае игроки получают ПО только в том случае, если на их картах выполненных заказов есть хотя бы 1 элемент, участвующий в расчетах.

Пример:

У **Гоши** и **Люси** по 3 клетки на картах заказов с **тележками**. Они оба занимают первое место и получают по 6 ПО за эти заказы. **Миша** не получает ПО за свою карту заказа с тележкой, на которой 2 клетки. Тем не менее **Миша** получает 7 ПО за 6 клеток на картах с **повозками**. У **Гоши** и **Люси** по 1 клетке, поэтому они занимают 2 место и получают по 3 ПО. Так как ни у одного из игроков нет карт с **грузовиками** и **поездами**, никто не получает за них ПО.



Гоша



Люся



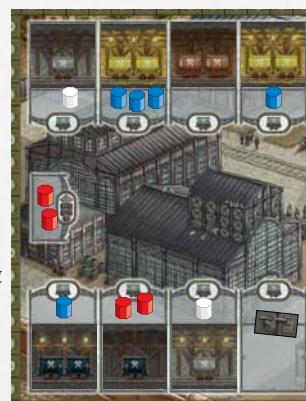
Миша



После распределения победных очков за итоги смены, проведите подготовку к следующей смене:

1. Передайте **жетон первого игрока** тому игроку, у которого больше всех рабочих находится на фабрике вагонеток. В случае, когда у нескольких игроков равное количество рабочих на фабрике вагонеток, передайте жетон по часовой стрелке тому из них, кто находится ближе к первому игроку предыдущей смены. (Если один из них - первый игрок предыдущей смены, жетон не передается).

Пример:
У **Миши** 5 рабочих на фабрике вагонеток, у **Люси** - 4 рабочих, а у **Гоши** только 2 рабочих. Таким образом **Миша** получает жетон первого игрока.



2. Верните **маркер подсчёта итогов смены** на первое деление часов смены. Затем поверните **рычаг смены** вправо на деление со следующим номером смены (II / III).



3. Положите в стопку перед собой рубашкой вверх все **карты выполненных заказов**, которые принимали участие в предыдущем подсчёте итогов смены. Они понадобятся в следующем подсчёте итогов смены.

4. Уберите всех своих **рабочих** с игрового поля и положите их слева от шахты. Таким образом вы получаете новый личный запас рабочих.

Начинается новая смена и первый ход делает игрок, владеющий жетоном первого игрока

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после подсчёта итогов третьей смены.

Перед объявлением победителя обменяйте оставшиеся уголь и банкноты на победные очки:



• За каждые 5 марок, которые вы возвращаете в общий запас, получите 1 ПО (сохраните оставшиеся марки на случай, если будет ничья).



• За каждые 3 угля получите 1 ПО (не имеет значения цвет угля и где он находится - в шахте, в клети подъёмника, в личном хранилище или на картах незавершённых заказов).

Проверьте свою область **незавершённых заказов**:



• За каждую карту заказа в вашей области незавершённых заказов вы теряете 1 ПО.

Проверьте **баланс тоннелей** в своей шахте:



• Чтобы шахта была сбалансированной, вам необходимо иметь равное количество жетонов тоннелей (не вагонеток!) на «светлой» и «тёмной» сторонах шахты. Если шахта не сбалансирована, вы теряете 2 ПО за каждый жетон тоннеля, который нарушает баланс шахты. (Например, если на «светлой» стороне 4 жетона тоннелей, а на «Тёмной» - 7 жетонов, то дисбаланс $7 - 4 = 3$, т.о. вы теряете 6 ПО)

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем игры. В случае равных результатов у нескольких игроков сравните оставшиеся у них деньги. Если и теперь равенство сохраняется, каждый из них объявляется победителем.

Важные примечания:

- Игроки не имеют права скрывать от других участников количество марок у них на руках.
- Количество банкнот в игре не ограничено. Если они закончились, замените их чем-нибудь другим (например, кусочками бумаги).
- Если стопки жетонов тоннелей или карт заказов опустели, пустующие места для них на игровом поле остаются такими до конца игры.
- Если в общем запасе осталось недостаточно угля, чтобы игрок, получивший жетон тоннеля, мог правильно заполнить вагонетки, то игрок может положить 1 уголь другого цвета на каждую клетку, для которой нет угля нужного цвета. Это правило не распространяется на цену вагонеток.

Пример:



У **Миши** осталось 7 марок



+1 ПО

У него 4 угля (1 на вагонетке, 1 на подъёмнике, 1 в личном хранилище угля, 1 на заказе)

+1 ПО

Он не выполнил 1 заказ

-1 ПО

Его дисбаланс тоннелей равен трём (7 на «светлой» стороне, 4 - на «тёмной»)

-6 ПО

CREDITS

Authors: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

Illustrations: Dennis Lohausen

Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz

Rule book revision: Neil Crowley

Copyright: © 2013 eggerts Spiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | www.eggerts.com

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de

