

Presseinformation

„Schichtwechsel“ lässt Bergmann-Tradition aufleben

*Spielefaible veröffentlicht neues Brettspiel über den Abbau
von Kohle im Ruhrgebiet*



Kaaks/Itzehoe | Sommer 2021 – Der Verlag Spielefaible

veröffentlicht zur SPIEL 2021 das neue Brettspiel

„Schichtwechsel“. Es stammt von Thomas Spitzer und zeichnet vereinfacht typische Bereiche rund um den Kohlebergbau im Ruhrgebiet der 1950er-Jahre nach. Dabei schlüpfen die 2 – 4 Personen ab 12 Jahre für 60 – 90 Minuten in die Rolle der Verwalter einer Steinkohlezeche und durchleben in einem spannenden Wettkampf ein Stück Ruhrgebietsgeschichte. Sie fördern Kohle und Abraum von Untertage an die Oberfläche, lassen ihren Bergmann eine "Schicht auf Zeche" durchlaufen, stellen Koks her oder errichten die typischen Zechensiedlungen.

Spannendes Szenario mit tollem Thema

„Schichtwechsel“ ist eine überarbeitete und verbesserte Version des Titels „Die letzte Zeche“. Dieses Brettspiel von Thomas Spitzer entstand als Beitrag der Spielegruppe Fair-Spielt des Spielezentrum Herne zum Förderprojekt "Glück auf Jugend" der RAG Stiftung. Dieses würdigte anlässlich des Steinkohleausstiegs und der Schließung der letzten Zechen Ende 2018 die Errungenschaften des Steinkohlebergbaus.

Henning Voss, Inhaber von Spielefaible, sagt dazu: „Genau diese Kultur des Kohlebergbaus im Ruhrgebiet stellt ‚Schichtwechsel‘ in den Mittelpunkt. Dabei bilden Thema und Mechanismen eine

atmosphärische und durchdachte Einheit. Ich bin total angetan. Fast wirkt es so, als wenn die Spieler tatsächlich in verantwortungsvoller Position einer Zeche sitzen. Die vielen ineinandergreifenden Detailmechanismen erfordern, dass jeder eine eigene Strategie finden muss. Nur so ist der Zechenbetrieb erfolgreich aufzubauen und zu optimieren. Durch die enge Anlehnung an das Thema riecht es am Spieltisch förmlich nach Kohleabbau und harter Arbeit. Thomas Spitzer hat mit ‚Schichtwechsel‘ ein tolles Thema erstklassig umgesetzt.“



Kohle und Koks: verortet im Herzen des Potts

Autor Thomas Spitzer hat bereits mehrere Gesellschaftsspiele zum Thema Kohleabbau veröffentlicht. In Schichtwechsel knüpft er locker daran an und lenkt den Fokus auf die Abläufe in der Zeche. Die Kontrahenten betreiben einen Förderbetrieb, bauen Kohle ab, schaffen Abraum fort und bekämpfen das emporsteigende Grubenwasser. Die Förderung und das Verladen der Kohle stellen die Akteure vor weitere Herausforderungen. Erst in der Kokerei lässt sich die Arbeit veredeln. Zugleich bringen Zechenhäuser und die Arbeit des eigenen Bergmanns Vorteile. Hakt es an einer Stelle oder fehlen im falschen Moment Aktionsmöglichkeiten, kann die gesamte Zeche nicht produktiv genug wirtschaften. Wenn die Abläufe in der Zeche jedoch optimal funktionieren, rückt der finale Schichtwechsel näher.

So funktioniert „Schichtwechsel“

Eine Partie läuft über fünf Runden, die in drei Phasen unterteilt ist. In den Phasen bereiten die Spieler erst den Zechenbetrieb vor, führen danach ihre Aktionen aus und werten anschließend eine Rundenkarte.

Phase 1: Zechenbetrieb vorbereiten

In der ersten Phase bereiten die Kontrahenten den Betrieb ihrer Zeche vor. Zunächst zieht der Startspieler für jeden Spieler drei Holzwürfel aus einem Sack. Diese symbolisieren Kohle, Abraum oder Grubenwasser. Während Kohle und Abraum auf die eigenen Loren platziert werden, bringt ein Wasserwürfel den Pegel zum Ansteigen und wird zurück in den Sack geworfen. Zusätzlich dürfen sich alle für ein Auswahlplättchen entscheiden, das Boni einbringt und Aktionen erlaubt.

Danach steigt in jeder Zeche ggf. der Grubenwasserpegel an. Erreicht dieser eine kritische Marke, kostet das Aktionspunkte. Als nächstes können die Spieler in späteren Runden Koks verkaufen. Haben Sie genug Kohle in die Kokerei gebracht, bringt das Münzen und Aktionssteine ein.

Phase 2: ehrliche Maloche

In der zweiten Phase führen alle reihum Aktionen aus, bis alle Spieler passen. Aktionen kosten Münzen oder Aktionssteine. Welche Aktionen die Spieler in jeder Runde ausführen können, richtet sich nach ausliegenden Aktionskarten:

Mit Lorenaktionen können die Spieler Kohle und Abraum fördern und über Tage fördern.

Bei den Kokereiaktionen wird aus Kohle Koks. Koks lässt sich später für Münzen und Aktionssteine verkaufen. Verkaufter Koks bringt außerdem am Ende Siegpunkt ein.

Mit Verladeaktionen bringen die Spieler Koks auf Waggons, um es anschließend verkaufen zu können.

Sehr viele Möglichkeiten bieten die Streckenbauaktionen. Mit diesen bauen die Spieler ihre Verkehrswege aus: Schiene, Straße,



Kanal. Zugleich sind sie Mittel, um in den Genuss weitere Vorteile zu kommen. So lassen sich über diese Option Zechenhäuser in Baugruben platzieren, was vielfältige Vorteile und später Siegpunkte bringt. Auch Fördertürme lassen sich errichten. Besonders wichtig ist jedoch die Bergmannschicht. Der Streckenbau treibt die Bergmannfigur voran, was wiederum nützliche Effekte hat.

Durch die Bergmannaktion schreitet der eigene Arbeiter ein Feld voran. Daraus ergeben sich je nach erreichtem Feld Vorteile wie Münzen, Gratisaktion, das Absenken des Grubenwassers usw. Zusätzlich gibt es am Ende der Partie mehr Punkte, je weiter die Figur vorangekommen ist.

Mit der Grubenwasseraktion kann jeder Spieler den ansteigenden Pegel in seiner Zeche wieder senken. Ohne Absenken des Pegels drohen Instandhaltungskosten in Form von Werkzeugmarkern, die am Ende des Spiels Siegpunktabzüge bedeuten.

Phase 3: die Wertung

Zum Abschluss jeder Runde gibt es eine Wertung. Dabei können die Spieler Siegpunkte für das Erreichen bestimmter Vorgaben auf den ausliegenden Rundenzielkarten erhalten.

Schlusswertung

Nach der letzten Runde folgt die Schlusswertung. In dieser erhalten die Spieler Punkte für den eigenen Bergmann, gut ausgebaute Verkehrswege, platzierte Zechenhäuser sowie verkauften Koks. Minuspunkte bringen nicht genutzte Werkzeugmarker ein, von denen anfangs jeder über sechs verfügt. Wer in der Summe die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt bei „Schichtwechsel“.



Strategie: Aufbau und Optimierung

Schon bei der Vorbereitung des Zechenbetriebs können einige Weichen gestellt werden. Die Aktionsphase ist jedoch das Herzstück des Ablaufs. Die Spieler legen hier den Grundstein für den effizienten Zechenbetrieb. Dabei spielt das Timing der Aktionswahl eine wesentliche Rolle. Die Kokerei lässt sich nur nutzen, wenn zuvor Kohle auf der Lore lag. Der Ausbau von Verkehrswegen ist Voraussetzung, um Zechenhäuser gewinnbringend zu platzieren und Boni freizuschalten. Schließlich sind einige Möglichkeiten nur von einem Spieler nutzbar, was eine gute Planung der Züge erfordert.

(909 Wörter/6.553 Zeichen)



Fotos stehen auf der Webseite zum Download bereit:

<https://spielefaible.de/kontakt/>

Nutzungsrecht: honorarfrei im Rahmen der Berichterstattung

Hinweis: Für Medien steht jeweils zur Veröffentlichung ein begrenztes Kontingent an Rezensionsexemplaren zur Verfügung.

Interessierte können sich jeweils direkt an den Verlag wenden.

Pressekontakt

Spielefaible

Henning Voss

Alte Schmiede 3

25582 Kaaks

Tel. 04893 4287255

Fax: 04893 4287256

E-Mail: henning@spielefaible.de

Web: <https://spielefaible.de>

Über Spielefaible

Der Verlag Spielefaible bietet anspruchsvolle Gesellschaftsspiele auf Kennerniveau und spannende Familienspiele. Ein leichter Zugang und schönes Material sowie ungewöhnliche Themen sollen Interesse wecken und die Spielefans überzeugen. Verlagsinhaber Henning Voss möchte mutig gute Konzepte umsetzen und Menschen für das Brettspiel begeistern. Zu den ersten Veröffentlichungen gehört "Vejen", das einen Bogen zum Sitz des Verlages in Schleswig-Holstein schlägt. Es folgten „Airship City“, „Wangdo“ und „FreswaterFly“. „Airship City“ erhielt 2020 die Auszeichnung „Spiele Hit für Experten“ der Wiener Spiele Akademie.

