



Thomas Spitzer

HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht przeniesie cię do pierwszych kroków w kopalni węgla w dolinie Ruhry w XVI wieku

Dawno temu, w dolinie Ruhry, młody pasterz rozpałił w wykopanym dole ognisko, by się ogrzać. Jego ognisko wydawało się palić znacznie dłużej niż zwykle. Następnego dnia, odkrył pośród popiołów błyszczące, czarne kamienie, które nadal się żarzyły i tliły.

Chłopak powiedział o tym rolnikowi, który go zatrudniał i razem, kiedy prace w polu się skończyły, wykopali w odkrywcę te czarne skały. Im głębiej kopali, tym więcej odkrywali paskudnej wody, powodującej kopanie coraz trudniejszym.

W domu rozmawiali, jakich technik i narzędzi należałoby użyć, aby pozbyć się wody z dołów i iść głębiej w ziemię, by dostać te magiczne błyszczące czarne skały, zwane węglem.



Cel Gry

W "Haspelknecht", gracze wcielają się w rolników, którzy wykorzystują obecność węgla na swoich ziemiach w południowej części regionu Ruhry. Węgiel został tutaj znaleziony blisko powierzchni ziemi. Gra odbywa się w czasach, kiedy ziemia były pokryte głównie lasami, a drogi były rzadkością.

Gracze uzyskują wiedzę, rozwijają swoją farmę i wydobywają darmowy węgiel położony głębiej w ziemi, usuwając wody kopalniane i przynoszą go na powierzchnię. Gra ma wiele dróg prowadzących do zwycięstwa.

Elementy gry



Plansze



- 1 plansza Kola Roku, pokazująca fazy gry, tor kolejności tury i tor punktacji



- 4 Plansze graczy pokazujące farmę i obszar kopalni



- 3 plansze Zasobów, 1 pokazująca dwie pule akcji i dwie pule rezerwy, 2 pokazujące jedną pulę akcji i jedną pulę rezerwy

Kafle



- 20 Kafli Rozwinąć, po 5 z poziomów od 1 do 4
- 4 Kafle pomocnicze, po 1 na poziom



- 4 Kafle "Górnika i Haspelknecht"



- 16 Kafli budynków:
4 stodoły,
4 węglarzy,
4 składy węgla,
4 młyny wodne



- 4 doświadczonych parobków

Żetony i Znaczniki



- 24 znaczniki akcji, po 4 w każdym z 6 różnych rodzajów znaczników akcji, odpowiadających kafłom rozwoju.



- 44 Dyski graczy, po 11w każdym z kolorów graczy



- 18 Wód dołowych
- 1 Znacznik fazy



- 24 Znaczniki długu
- 16 Monet Talarów
- 1 Znacznik Roku



- 36 Dysków akcji:
13 czarnych, 13 brązowych i 10 żółtych



- 80 Czarnych kostek węgla
- 34 Znaczniki Drewna
- 18 Znaczniki Żywności

Węgiel, drewno, żywność i woda dołowa są Nielimitowane. Jeśli ich nie wystarczy, użyj zamienników.

Różne



- 1 Woreczek



- 1 Instrukcja

Przygotowanie

Plansza gracza

Każdy gracz otrzymuje 18 kostek węgla, 11 dysków gracza w jednym kolorze i planszę gracza pokazującą robotników, farmę i obszar kopalni.

Każdy gracz umieszcza kostkę węgla na każdym oznaczonym miejscu na swojej planszy gracza (18 łącznie).



Plansza gracza

Plansza rozwinięć

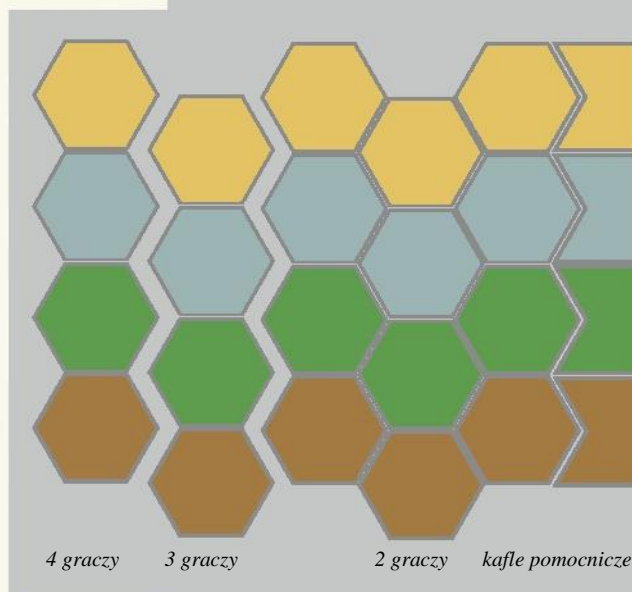
W zależności od liczby graczy, plansza rozwinięć jest tworzona z 12 do 20 sześciobocznych kafli. Plansza zawsze zawierać będzie cztery rzędy 3-5 kafli tego samego koloru. Kafle pomocnicze są umieszczane wzdłuż krawędzi kafli rozwinięć.

Znaczniki akcji i budynki, które odpowiadają kafłom rozwinięć w grze, są dogodnie umieszczane obok planszy. Tak samo monety, znaczniki długu, zasoby, woda dołowa i kafle "Górnika węglowego i Haspelknechta".

W waszej pierwszej grze, zalecane jest użycie kafli, które mają najniższe numery w danym kolorze i umieszczenie ich w kolejności numerycznej z dołączonymi kafłami pomocniczymi.

W grze na mniej niż 4 graczy, znaczniki akcji odpowiadające kafłom rozwinięć, które nie są używane, zwracane są do pudełka.

Możliwe warianty można znaleźć na końcu tej instrukcji.



4 graczy

20 kafli rozwinięć
(5 w każdym kolorze)

3 graczy

16 kafli rozwinięć
(4 w każdym kolorze)

2 graczy

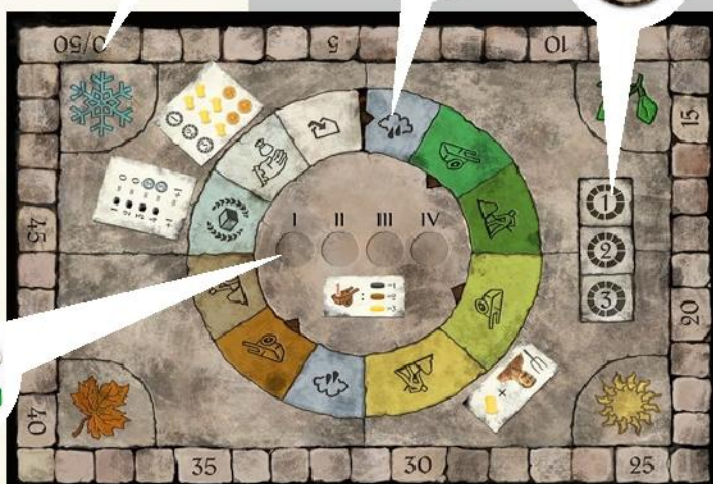
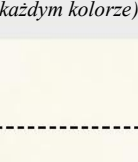
12 kafli rozwinięć
(3 w każdym kolorze)

Plansza koła roku

Umieść znacznik fazy na pierwszym polu 'wody dołowej' i umieść znacznik roku na pierwszym roku na planszy koła roku. Wszyscy gracze umieszczają jeden ze swoich dysków gracza na polu "0/50" toru punktacji.

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy, gracze losowo ustalają kolejność tury. Kiedy kolejność tury zostanie wyznaczona, umieszczają swoje dyski gracza w odpowiedniej kolejności torze kolejności tury.

Każdy gracz ma teraz 9 dysków w swoim kolorze i umieszcza je obok swojej planszy gracza.





2 graczy:
7 czarnych dysków,
7 brązowych dysków,
4 żółte dyski



3 graczy:
10 czarnych dysków,
10 brązowych dysków,
7 żółtych dysków



4 graczy:
13 czarnych dysków,
13 brązowych dysków,
10 żółtych dysków

Plansze zasobów



Odkrywka z 7 kostkami węgla



Bonus Odkrywki

Gracz otrzymuje dwa punkty zwycięstwa, gdy wydobydzie wszystkie 7 kostek węgla podczas pierwszego roku. Jeśli ten cel jest spełniony w drugim roku, otrzymuje tylko jeden punkt zwycięstwa.

Plansze zasobów

Na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy, umieszczane są plansze zasobów. Weź plansze zasobów, na których symboli graczy jest mniej lub tyle samo ile wynosi liczba graczy. Każda plansza zasobów pokazuje pulę akcji i pulę rezerwy.

Zależnie od liczby graczy, inna liczba dysków akcji jest używana i umieszczana w woreczku dociągania, jak pokazano w przykładzie po lewej. Te liczby i kolory dysków są wypisane w lewej kolumnie na tej stronie.

Przygotuj plansze zasobów.

Losowo pociągnij dyski akcji z woreczka bez podglądania ich. Najpierw, dla każdej puli rezerwy, pociągnij po 3 dyski akcji i umieść je w puli rezerwy. Potem, dla każdej puli akcji, pociągnij 6 dysków z woreczka i umieść je w pulach akcji.

Po tym, woreczek dociągania powinien być pusty.

Wydobywanie węgla

Obszary wydobywania węgla

Każda plansza gracza ma 2 obszary, Odkrywkę i Tunel, gdzie gracze wydobywają węgiel swoimi robotnikami. Odkrywka i Tunel muszą być utrzymywane wolne od wody.

Wydobywanie węgla w Odkrywce

Każdy gracz ma obszar na swojej planszy gracza, zwany Odkrywką. Na początku gry na Odkrywce każdego gracza jest 7 kostek węgla.

Odkrywka ma również 2 pola z symbolami drewna. Jak długo gracze mają tylko dostęp do kostek węgla od lewej do prawej, żaden węgiel do pierwszego pustego symbolu drewna nie może być wydobywany.

Jeśli pusty symbol drewna w Odkrywce jest przykryty drewnem, gracz może także wydobywać kostki węgla na prawo od położonego drewna do kolejnego pustego symbolu drewna.

Gracz może umieścić drewno w dowolnym momencie. Umieszczając drewno, gracz rozszerza obszar, skąd może być pozyskiwany węgiel.

Kostki węgla są usuwane z Odkrywki, kiedy się je wydobywa, a drewno musi być umieszczone na Odkrywce.

Kostki węgla, które są wydobywane z Odkrywki trafiają prosto na obszary farmy graczy.

Gracz otrzymuje 2 punkty zwycięstwa, kiedy wydobydzie wszystkie 7 kostek węgla podczas pierwszego roku gry. Jeśli ten cel jest spełniony w drugim roku, otrzymuje 1 punkt.

Odkrywka wyczerpana

Kiedy wszystkie kostki węgla zostaną wydobyte z Odkrywki, jest ona wyczerpana. Potem, rozpoczyna się wydobywanie węgla w Tunelu. Przesuń wszystkie pozostałe w Odkrywce wody dołowe do oznaczonego obszaru do Szybu i zwróć drewno umieszczone w Odkrywce do zasobów ogólnych.

Na końcu, umieść kafel "Górnika i Haspelknecht" na planszy gracza, tak by przykrył Kopacza węgla i Odkrywkę.



Położ kafel Górnika węglowego i Haspelknechta na planszy gracza

Wydobywanie węgla w Szybie i w Tunelu

Gdy węgiel blisko powierzchni się wyczerpywał, wcześnie górnicy szli głębiej w ziemię. Najpierw był konstruowany szyb, a potem budowano tunel. Kiedy było to zrobione, węgiel mógł być wydobyty i sprowadzony na powierzchnię.

Węgiel może być wydobyty tylko z tunelu, gdy ukończona jest Odkrywka.

Tunel jest obszarem górniczym, gdzie kostki węgla są wydobywane spod ziemi. Tunel ma 7 obszarów, które zawierają łącznie 11 kostek węgla. Te kostki mogą być dostępne do wydobycia tylko od lewej do prawej.

Tunel ma także 7 pól z symbolem drewna. Ponieważ gracze mają dostęp do kostek węgla od lewej do prawej, wydobywany może być każdy węgiel po lewej od pierwszego pustego symbolu drewna.

Jeśli pusty symbol drewna w tunelu jest przykryty drewnem, gracz może wydobyć kostki węgla również na prawo od umieszczonego drewna, do kolejnego pustego symbolu drewna.

Gracz może położyć drewno w dowolnym momencie, kiedy chce. Umieszczając drewno, gracz rozciąga obszar skąd można brać węgiel.

Przynajmniej jedno drewno musi być położone w tunelu, aby jakkolwiek węgiel mógł zostać z tunelu wydobyty.

Górnik, Rolnik i Parobek są zdolni do wydobywania kostek węgla z Tunelu. Kopacz węgla nie jest już dłużej dostępny.

Inaczej niż przy Odkrywce, wydobyte kostki węgla nie idą bezpośrednio z tunelu do obszaru farmy gracza. Węgiel jest najpierw umieszczany w wyznaczonym obszarze w Szybie, znajdującym się z lewej strony Tunelu. Kostki węgla muszą być wyciągnięte stamtąd przez Haspelknechta. Kiedy zostaną wydobyte na powierzchnię, przenoszone są do obszaru farmy gracza.

Tunel daje punkty zwycięstwa na koniec gry. Gracze otrzymają punkty zwycięstwa w zależności od ukończonych obszarów w tunelu. Każdy ukończony obszar przynosi od 1 do 3 punktów zwycięstwa.

Zakupione rozwinięcia mogą przynosić dodatkowe punkty zwycięstwa.

Uwaga: podczas tej samej fazy Parobek lub Rolnik mogą wybobyć kostki węgla tylko albo na Odkrywce albo w Tunelu!

Jednakże, jest możliwe wydobyć ostatnią kostkę węgla jednym z robotników, a potem użyć innego robotnika do wydobycia pierwszej kostki węgla z tunelu podczas tej samej fazy.

Pinge (lub Binge)

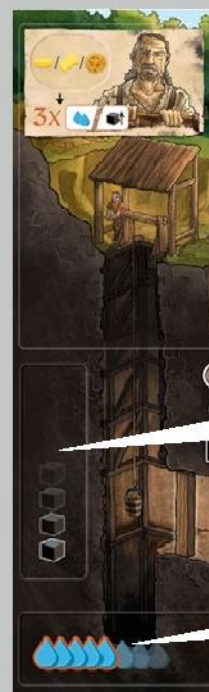
jest niemieckim słowem, które najlepiej można przetłumaczyć na angielskie *mine slump* lub *mining sink hole*. Jest to bezpośredni wynik aktywności górniczej blisko powierzchni ziemi. [w tłumaczeniu polskim przyjęto określenie *Odkrywka*]



Tunel



Punkty zwycięstwa (srebrne) i możliwe punkty zależne od nabytych rozwinięć (brązowe)



Haspelknecht, szyb i woda dołowa

umieść tutaj wyprodukowane kostki węgla

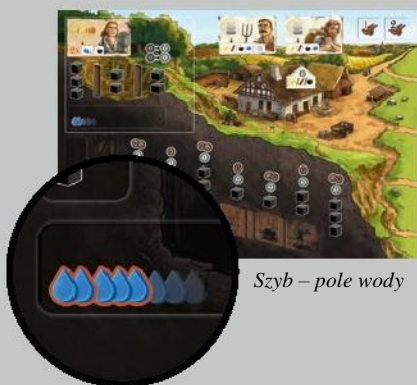
umieść tutaj wodę dołową

Wody dołowe

Woda dołowa lub woda górnicza jest wodą, która zbiera się w kopalni i która musi być wydobyta na powierzchnię w celu umożliwienia kontynuowania pracy kopalni.



Odkrywka - pole wody



Szyb - pole wody

Wody dołowe

W czasie gry, woda dołowa będzie gromadzić się na Odkrywce lub w Szybie. Robotnicy gracza będą musieli usunąć wodę, by umożliwić wyobycie węgla.

Umieszczanie wody dołowej

Do czasu ukończenia Odkrywki, wody dołowe są umieszczane na polach wodnych w obszarze Odkrywki na planszy gracza.

Po ukończeniu Odkrywki, wody dołowe są umieszczane na polach wodnych w Szybie w lewej dolnej części planszy gracza.

Przebieg Gry

Gra jest rozgrywana przez 3 rundy, które reprezentują 3 lata. Każda runda jest podzielona na 3 fazy akcji (wiosna, lato i jesień), po których następują płacenie, punktowanie i faza przechowywania (zima). Gracze będą śledzić przebieg wszystkich faz podczas rundy, używając znacznika fazy. Rok ma następujące fazy:

Zimowa faza przechowywania:

Każdy gracz przechowuje zasoby w swoich budynkach. Zasoby w odpowiednich budynkach przyniosą graczom punkty zwycięstwa. Na końcu każdy gracz zwraca zasoby, których nie może przechować, do zasobów ogólnych.

Zimowa faza płacenia:

Każdy gracz płaci koszt (w żywności i Talarach) jaki wskazano na karcie zimy na planszy koła roku lub bierze znacznik długu za każdą niezapłaconą żywność oraz/lub Talara.

Zimowa faza punktowania:

Gracze zliczają liczbę kostek węgla w swoim obszarze farmy i dostają punkty zwycięstwa zgodnie z kartą węgla na planszy koła roku.

Jesienna faza akcji:

zobacz Wiosenną fazę akcji

Kolejny rok

Po tym jak rok się skończył, przesuń znacznik roku na kolejny rok. Nowy rok się rozpoczyna.

Tutaj zaczynasz, idź wg wskazówek zegara

Wiosenne woda dołowa:

Każdy gracz dostaje wodę dołową.

Wiosenna faza akcji:

Każdy gracz bierze dyski akcji do dwóch razy i kładzie je na swojej planszy gracza. Kolejność gracza jest potem odpowiednio zmieniana.

Następnie, wszyscy gracze Umieszczają równocześnie swoje dyski akcji na planszy gracza.

Na końcu, wszystkie dyski akcji są używane w kolejności gracza.

Letnia faza akcji:

zobacz Wiosenną fazę akcji (Żółte dyski na polu Rolnika generują letni bonus równy 1 dodatkowej żywności.)

Jesienna woda dołowa:

Każdy gracz dostaje wodę dołową.

Zakupione rozwinięcia mogą zmienić niektóre z tych zasad.



Plansza koła roku z torami kolejności tury i punktacji

Faza Akcji (Wiosna, Lato, Jesień)

Faza akcji jest podzielona na następujące kroki:

1. Uzupelnianie plansz zasobów
2. Zabieranie dysków akcji
3. Ustalanie kolejności tury graczy
4. Planowanie i wykonywanie akcji

1. Uzupelnianie plansz zasobów

Jest opuszczane w fazie pierwszej rundy. Na początku każdej fazy akcji wszyscy gracze zwracają swoje wszystkie dyski akcji, czy były użyte, czy nie. Dyski są kładzione do woreczka dociągania.

3 dyski z puli rezerwy są przesuwane do puli akcji i dodawane do dysków, które nie były wzięte w poprzedniej fazie akcji.

Potem po 3 dyski akcji są ciągnięte z woreczka i umieszczane w każdej puli rezerwy.

Następnie, dla każdej puli akcji, która zawiera mniej niż 6 dysków, pociągnij tyle dysków z woreczka i umieść je w puli akcji, aż każda pula akcji nie zawiera 6 dysków. Po tym, woreczek dociągania powinien być pusty.

Jest możliwe, że plansza zasobów zawiera więcej niż 6 dysków. W takim rzadkim przypadku, ostatnia plansza zasobów, która musi być zaopatrywana, dostanie mniej niż 6 dysków.

2. Zabieranie dysków akcji

Dyski akcji zabierane są w 2 krokach.

W pierwszym kroku zabierania, w kolejności graczy, każdy gracz zabiera dyski akcji z jednej puli akcji. Wybiera 1 pulę z której musi wziąć wszystkie dyski w jednym kolorze. Potem, robi to kolejny gracz.

Jeśli gracz zabrał mniej niż 5 dysków podczas pierwszego kroku zabierania, może wziąć dyski po raz drugi.

Za tym drugim razem, gracz może wziąć tyle dysków, by ich łączna liczba nie przekraczała 5. (A więc to ile weźmie, zależy od liczby dysków, które zabrał w swoim pierwszym kroku zabierania).

Przykład: Gracz wziął 3 czarne dyski akcji podczas pierwszego brania. Kiedy jest jego tura, by wziąć dyski akcji w drugim kroku, wybiera pulę akcji zawierającą 3 dyski brązowe i 1 dysk żółty. Zabiera 2 brązowe dyski z tej puli akcji. Gracz ma teraz dozwolone 5 dysków.

Niektóre pule akcji pokazują symbol wody. Kiedy gracz bierze dyski akcji z jednej z takich pul podczas **pierwszego kroku** zabierania dysków akcji, otrzymuje również 1 wodę dołową.

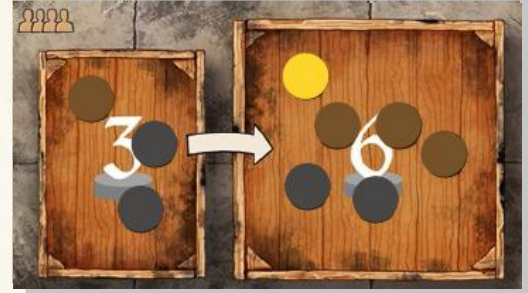
Każdy gracz umieszcza swoje dyski akcji na polach wózka na swojej planszy gracza. Dyski zabierane podczas kroku pierwszego umieszczane są na polu wózka oznaczonego 1. Dyski zabrane podczas drugiego kroku, są umieszczane na polu wózka oznaczonego 2.

3. Ustalenie kolejności tury gracza

Następnie, każdy gracz dodaje wartość swoich dysków akcji umieszczonych na wózku 1. Żółte dyski warte są 3 punkty każdy, dyski brązowe 2 punkty za każdy a czarne po 1 punkcie za każdy.

Gracz z najniższą sumą wartości dysków, umieszcza swój znacznik kolejności tury na polu najbardziej na lewo na torze kolejności tury (oznaczonym I). Pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki w kolejności rosnących wartości.

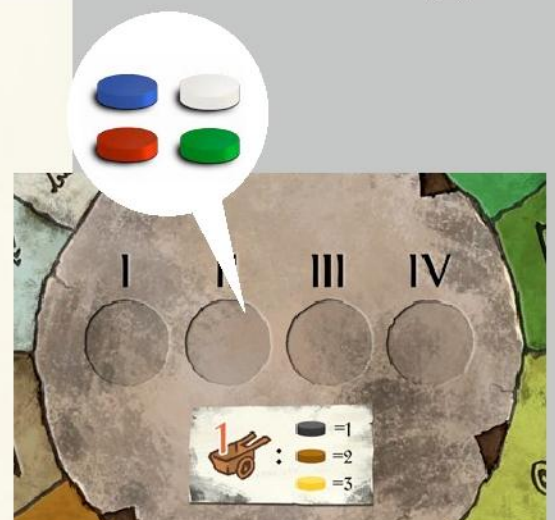
W razie równych wartości, ostatni gracz w aktualnej kolejności tury (gracz, który zabrał swój zasób dysków ostatni) będzie szedł przed innym graczem (graczami) w nowej kolejności tury.



Jeśli podczas pierwszego kroku, jest w puli 6 dysków tego samego koloru, gracz może wziąć wszystkie 6 dysków.

Specjalna zasada dla pierwszej rundy:

Jeśli gracz bierze mniej niż 5 dysków podczas wiosennej fazy akcji w pierwszej rundzie, może zwrócić jedną swoją wodę dołową do zasobów ogólnych.

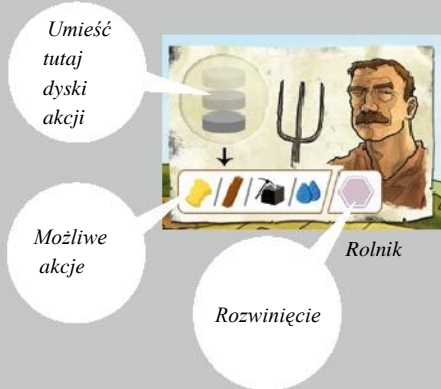




Dyski akcji



Żywność i Talar



Parobek

Ważne: Na Rolniku mogą być położone dyski w różnych kolorach, tylko kiedy robi on rozwinięcie.



Bonus letni

Podczas lata gracz otrzymuje jedną dodatkową żywność, kiedy Rolnik produkuje przynajmniej jedną żywność.

4. Planowanie i wykonywanie akcji

Gracze mogą używać swoich dysków akcji, żywności i Talarów, do planowania akcji dla ich robotników. Gracze mogą wykonywać planowanie równocześnie.

Jeśli gracze czują, że ich akcje zależą od tego co zrobią inni gracze, gracze mogą zdecydować przeprowadzać planowanie w kolejności tury.

Każdy robotnik ma pole, gdzie mogą być umieszczane dyski akcji lub inne wymagania. Pod polami są symbole pokazujące, jakie akcje robotnik może wykonać.

Kiedy wszyscy gracze zaplanowali swoje akcje, w kolejności tury, gracze będą wykonywać wszystkie akcje swoich robotników.

Gracze decydują w jakiej kolejności robotnicy wykonają swoje akcje. Pojedynczy robotnik musi zakończyć swoje akcje zanim kolejny robotnik będzie mógł wykonać swoje.

Jest możliwe, że w turze pojedynczego gracza robotnik zakończy Odkrywkę, a potem kolejny robotnik będzie pracował w tunelu.

Posiadani Robotnicy

Rolnik

Rolnik może użyć dysków akcji do różnych działań: produkcji zasobów, wydobywania węgla, usuwania wody dołowej lub nabywania rozwinięć. W pojedynczej fazie może być użyta tylko jedna z tych akcji. Wyjątkami są usuwanie wody dołowej i produkowanie węgla - te dwie akcje mogą być łączone.

Parobek

Parobek może użyć dysków akcji do różnych działań: produkcji zasobów, wydobywania węgla lub usuwania wody dołowej. W pojedynczej fazie może być użyta tylko jedna z tych akcji. Wyjątkami są usuwanie wody dołowej i produkowanie węgla - te dwie akcje mogą być łączone.

Rozwinięcie

Raz na fazę Rolnik może wykonać rozwinięcie. Na początku gry, może być ono kupione tylko dzięki Rolnikowi.

Aby zakupić rozwinięcie, umieść wymagane dyski akcji, jakie pokazano w górnej części kafla rozwinięcia, na polu swojego robotnika.

Wygamania pokazano kolorowymi i szarymi dyskami. Na kolorowe dyski mogą być tylko położone dyski odpowiadające im kolorem. Do narysowanych dysków szarych pasują dyski dowolnego, wybranego przez gracza, koloru.

Przykład: do kafla rozwinięcia 31 "Drewno górnicze" gracz potrzebuje 4 dyski akcji.

Jeden z nich musi być czarny. Pozostałe 3 dyski mogą być dowolnego koloru. Gracz umieszcza więc 2 czarne i 2 brązowe dyski na Rolniku.

Zasoby

Umieść 1 lub więcej dysków akcji tego samego koloru, żeby otrzymać jeden lub więcej zasobów (żywność, drewno lub węgiel). Dostajesz 1 zasób za każdy dysk tego samego koloru. Żółte dyski są do zdobywania jedzenia, brązowe dyski do drewna a czarne do wydobywania węgla. Żywność i drewno jest zabierane z zasobów ogólnych.

Żywność i węgiel są umieszczane w twoim obszarze farmy. Frewno może być użyte natychmiast w twoim obszarze wydobywania lub może być także położone w zamian w twoim obszarze farmy. Drewno jest jedynym zasobem, który może być użyty natychmiast. Jest ono używane zgodnie z zasadami wyjaśnionymi w sekcji *Wydobywanie węgla*.

Kostki węgla są zabierane z odpowiedniego obszaru wydobywania na planszy danego gracza. Węgiel może jedynie być wydobywany, jeśli wydobywanie nie jest utrudnione przez wody dołowe. Czarne dyski akcji mogą być użyte do usuwania wód dołowych lub do wydobywania węgla.

Jednym czarnym dyskiem pracownik może albo:

- usunąć 1 lub 2 wody dołowe
- wydobyć 1 kostkę węgla

Usuwanie wody dołowej z Odkrywki

Gdy są przynajmniej 2 znaczniki wód dołowych w Odkrywce, wody dołowe muszą być usunięte, zanim będzie można wziąć jakąś kostkę węgla. Usunięte wody dołowe trafiają do zasobów ogólnych.

Usuwanie wód dołowych z Szybu

Gdy są przynajmniej 2 znaczniki wód dołowych w Szybie, wody dołowe muszą zostać usunięte, zanim będzie można transportować jakieś kostki węgla z Szybu do obszaru farmy.

Jeśli w tunelu jest 5 lub więcej wód dołowych, żaden węgiel nie może być wydobywany.

Usunięte wody dołowe trafiają do zasobów ogólnych.

Bonus Synergii

Jeśli zarówno Rolnik i Parobek produkują ten sam zasób lub obaj pracują w obszarze wydobywania, by usunąć wody dołowe lub wydobywać węgiel, gracz otrzymuje dodatkową akcję, jak gdyby był dodatkowy dysk dla robotnika, który był aktywowany w ostatniej fazie. (Zobacz także Przykład 2 na stronie 11)

Robotnicy kontraktowi

Robotnicy kontraktowi są specjalistami. Są to Kopacz węgla, Górnik i Haspelknecht. Każdy może być aktywowany tylko raz w czasie fazy akcji, po zapłaceniu 1 z jego wymagań. Kopacz węgla jest dostępny na początku gry. Później w czasie gry, Kopacz węgla będzie zastąpiony przez Górnika i Haspelknechta.

Kopacz węgla

Aby zapłacić Kopaczowi węgla, musisz umieścić dokładnie 1 żółty dysk, 1 żywność lub 1 Talara na polu Kopacza węgla. Kopacz węgla pracuje tylko, jeśli jest opłacony. Wykonuje on 2 akcje.

- Jeśli jest więcej niż 1 woda dołowa, Kopacz węgla usunie 2 wody dołowe na akcję, aż będzie tam nie więcej niż 1 żeton wody dołowej.
- Jeśli nie ma tam wody lub jest tylko 1 żeton wody, Kopacz węgla wydobywa 1 kostkę węgla na akcję.

Kopacz węgla pracuje tylko na Odkrywce.

Górnik

Górnik wchodzi do gry, gdy Odkrywka jest wyczerpana. Górnik wydobywa węgiel tylko w Tunelu.

Żeby zapłacić Górnikowi, musisz umieścić dokładnie 1 żywność lub 1 Talara na polu Górnika.

Górnik pracuje tylko jeśli jest opłacony. Potem wydobywa on do 3 kostek węgla. Nie może on usuwać wód dołowych.

Węgiel wydobywany w Tunelu jest przesuwany do Szybu.

Haspelknecht

Haspelknecht usuwa wody dołowe z Szybu lub wyciąga węgiel z Szybu do farmy.

By aktywować Haspelknechta, musisz umieścić dokładnie 1 żółty dysk, 1 żywność lub 1 Talara na polu Haspelknechta. Haspelknecht pracuje tylko jeśli jest opłacony. Kiedy mu zapłacisz, możesz wykonać do 3 akcji. W ramach jednej akcji, możesz usunąć 2 wody dołowe z Szybu lub wydobyć 1 węgiel na powierzchnię. Wydobywany węgiel jest składowany w obszarze dziedzina na planszy gracza. Jeśli jest więcej niż 1 woda dołowa w Szybie, musisz najpierw ją usunąć.

Przykład: Jest 5 żetonów wód dołowych w Szybie. Gracz używa jednego żółtego dysku akcji na swoim Haspelknechcie. Otrzymuje 3 akcje. Może usunąć do 2 wód dołowych na akcję lub wyciągnąć na powierzchnię jedną kostkę węgla. Usuwa 4 wody dołowe i przesuwa 1 węgiel do swojego obszaru farmy.



2 lub więcej wód dołowych:
Żaden węgiel nie może być wzięty z Odkrywki



2 lub więcej wód dołowych w Szybie:
Żaden węgiel nie może być transportowany z Szybu do obszaru farmy.



5 lub więcej wód dołowych w Szybie:
Żaden węgiel nie może być wydobywany



Bonus Synergii



Kopacz węgla



Górnik



Haspelknecht

Przykłady łączonych robotników

Przykład 1: gracz ma trzy żółte i dwa brązowe dyski akcji. Na Odkrywce są dwie wody dołowe i nie można wydobywać stamtąd żadnego węgla. Podczas fazy planowania, gracz umieszcza jeden żółty i dwie brązowe dyski akcji na Rolniku, by zrobić rozwinięcie *Wiadro* (kafel 21). Umieszcza jeden żółty dysk na Parobku, żeby wziąć jedną żywność. Umieszcza też jeden żółty dysk na Kopaczu węgla, dla usunięcia dwóch wód dołowych z Odkrywki i bierze jeden węgiel z Odkrywki na obszar farmy. Żywność i węgiel są umieszczane w obszarze farmy i nie mogą być używane do aktywowania robotnika podczas tej tury.

Przykład 2: Na Odkrywce są 3 wody dołowe i 1 węgiel. Gracz umieścił 2 czarne dyski akcji na Parobku i 2 czarne dyski akcji na Rolniku. Gracz ma 4 drewna w swoim obszarze farmy. Gracz używa swojego Parobka: 1 czarny dysk akcji, by usunąć 2 wody dołowe i 1 czarny dysk akcji, by wydobyć ostatnią kostkę węgla z Odkrywki. Kostka jest umieszczana na jego obszarze farmy. Potem gracz przesuwają pozostały żeton wody dołowej z Odkrywki do Tunelu i umieszcza Kafel nakładki "Górnik i Haspelknecht", by przykryć obszar Odkrywki. Gracz umieszcza potem całe swoje drewno w Tunelu, a potem aktywuje Rolnika, który przesuwa 2 kostki węgla do Szybu. Następnie, dzięki bonusowi synergii, wydobywany jest dodatkowy węgiel z Tunelu i przesuwany do Szybu.

Punktowanie, płacenie i faza przechowywania (Zima)

Każde 4 fazy zimowe będą przebiegać następująco:

1. Przyznawanie punktów
2. Płacenie czynszu dzierżawnego dla szlachty
3. Przechowywanie
4. Kolejny rok

Niektóre Kafle rozwinięć posiadane przez graczy, mogą w fazie zimowej wpłynąć na ich wynik, dając pewne korzyści.

1. Przyznawanie punktów

Każdy gracz zlicza kostki węgla w swoim obszarze farmy, dla ustalenia liczby punktów zwycięstwa, które zdobywa.

Nie dostajesz punktów za 1 lub 2 kostki węgla. 3 kostki węgla przyniosą 2 punkty zwycięstwa, a każda dodatkowa kostka węgla da o 1 punkt zwycięstwa więcej (zobacz kartę węgla na planszy koła roku).

2. Płacenie dzierżawy dla szlachty

Każdy gracz musi zapłacić szlachcie czynsz dzierżawny za swoje ziemie. Podczas rundy pierwszej, musisz zapłacić 2 żywności, drugi rok będzie kosztował cię 2 żywności i 1 Talara, a trzeci 2 Talary i 1 żywność. Koszty roku są pokazane na planszy koła roku.

Gracze muszą wziąć jeden znacznik długu za każdy towar, którego nie mogą zapłacić. Znaczniki długu będą cię kosztować punkty zwycięstwa na koniec gry. Płacenie jest obowiązkowe, jeśli posiadasz odpowiednie towary, musisz je zapłacić.

3. Przechowywanie

Każdy gracz może przechowywać pojedynczą jednostkę żywności, drewna lub węgla w swoim obszarze farmy na własnej planszy gracza.

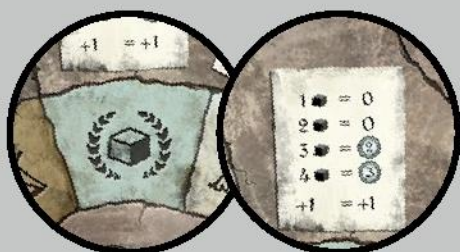
Przechowywane zasoby mogą być użyte później w grze.

Gdy faza zimowa kończy się, każdy gracz zwraca swoje nadmiarowe zasoby (zasoby, których nie zdołał przechować) do zasobów ogólnych.

Gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa, kiedy przechowuje 1 jednostkę drewna na swym obszarze farmy. Nabyte rozwinięcia mogą dostarczyć dodatkowe miejsca przechowywania i dodatkowe punkty zwycięstwa.

4. Kolejny rok

Rok jest zakończony, przesuń znacznik roku na rok następny. Rozpoczyna się nowy rok. Gra kończy się po 3 latach.



Koło roku – przyznawanie punktów



Koło roku – płacenie dzierżawy



Koło roku i obszar farmy - przechowywanie

Kafle Rozwinięć

Na początku gry, w 4 różnych poziomach, umieszczana jest na stole pewna liczba kafli rozwinięć. Kiedy zostaną kupione, kafle rozwinięcia dają graczom punkty zwycięstwa oraz/lub korzyści podczas gry.

Kafle rozwinięć mogą być posiadane przez wszystkich graczy. Gracz może posiadać każdy kafel rozwinięcia raz i dostać odpowiednią korzyść.

Żeby kupić kafel rozwinięcia, gracz umieszcza odpowiednią liczbę dysków akcji poprawnego koloru na swoim Rolniku. Kiedy akcja jest wykonana, gracz umieszcza jeden ze swoich dysków gracza na kafelu rozwinięcia, by pokazać, że teraz jest jego posiadaczem.

Dyski gracza są umieszczane na kafelu rozwinięcia w stosie. Gracz kładzie swój dysk na wierzchu już umieszczonych dysków. Dolny dysk należy do gracza, który wziął rozwinięcie jako pierwszy. Górny dysk należy do gracza, który wziął rozwinięcie ostatni.

Jeśli gracz chce kupić rozwinięcie, muszą być stosowane poniższe zasady:

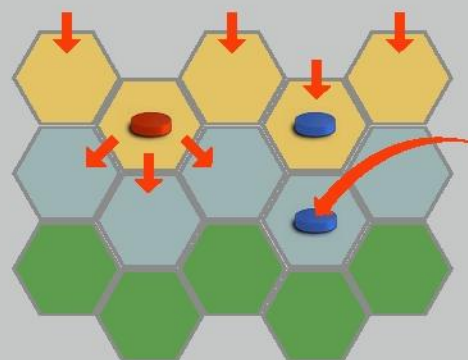
- W górnym rzędzie, gracz może kupić dowolny kafel rozwinięcia.
- W innych rzędach, gracz może kupić kafel rozwinięcia, jeśli ten kafel jest przyległy do kafela rozwinięcia, który gracz już posiada.
- Alternatywnie, gracz może kupić kafel rozwinięcia, jeśli kafel rozwinięcia jest już posiadany przez innego gracza i nie jest przyległy do rozwinięcia, który gracz już posiada. W takim przypadku, gracz musi zapłacić zasób, jak oznaczono na kafelu pomocy, ostatniemu graczowi, który poprzednio kupił to rozwinięcie (aktualnie górny dysk). Zasób, który gracz płaci, brany jest z jego obszaru farmy.

Dodatkowy koszt, który trzeba zapłacić graczowi, którego dysk jest na górze stosu kafela rozwinięcia, jeśli gracz nie ma się rozwinięcia przylegającego do rozwinięcia, które ma być kupione:

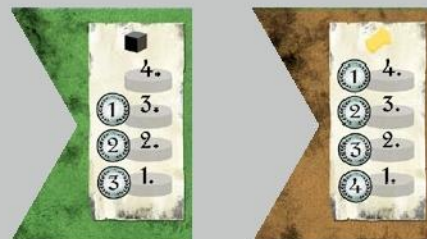
Poziom 1: bez kosztów (górnny rząd)
Poziom 2: kostka węgla, drewna lub żywności
Poziom 3: kostka węgla
Poziom 4: żywność

Jeśli gracz nabywa rozwinięcie, natychmiast dostaje punkty zwycięstwa. Punkty są pokazane również na kafelkach pomocniczych.

Poziom 1: Pierwszy gracz: 1 punkt zwycięstwa
Poziom 2: Pierwszy gracz: 2 punkty zwycięstwa, drugi gracz: 1 punkt zwycięstwa
Poziom 3: Pierwszy gracz: 3 punkty zwycięstwa, drugi gracz: 2 punkty zwycięstwa, trzeci gracz: 1 punkt zwycięstwa
Poziom 4: Pierwszy gracz: 4 punkty zwycięstwa, drugi gracz: 3 punkty zwycięstwa, trzeci gracz: 2 punkty zwycięstwa, czwarty gracz: 1 punkt zwycięstwa



możliwe rozwinięcia dla czerwonego gracza



Kafle pomocnicze z punktami zwycięstwa i kosztami za odległe rozwinięcia

Koniec Gry

Gra kończy się po ukończeniu 3 lat.

Na koniec gry przyznawane są punkty zwycięstwa wg zasad:



Tunel

Gracze dostają 1 do 3 punktów zwycięstwa za każdą opróżnioną sekcję. Liczba punktów jest wydrukowana na planszy gracza.



Bonus Tunelu

Jeśli gracz posiada rozwinięcie "Taczka", dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą opróżnioną sekcję, która ma odpowiedni symbol.

Jeśli gracz posiada rozwinięcie "Kaganek", dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą opróżnioną sekcję, która ma odpowiedni symbol.

Jeśli gracz posiada rozwinięcie "Wagonik", dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą opróżnioną sekcję, która ma odpowiedni symbol.



Bonus Rozwinięcia

Jeśli gracz posiada rozwinięcie "Wózek", dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdy rolniczy symbol "widły" na posiadanych kafkach rozwinięć.

Jeśli gracz posiada rozwinięcie "Woznica węglowa", dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdy górniczy symbol "młot i kilof" na posiadanych kafkach rozwinięć.



Bonus budynków

Gracz dostaje punkty zwycięstwa za liczbę symboli budynków na posiadanych kafkach rozwinięć:

- 1 symbol budynku - 1 punkt zwycięstwa
- 2 symbole budynku - 3 punkty zwycięstwa
- 3 symbole budynku - 6 punktów zwycięstwa
- 4 symbole budynku - 10 punktów zwycięstwa



Nieużyte znaczniki akcji z kafli rozwinięć

Gracze dostają 1 punkt zwycięstwa za każdy niewykorzystany znacznik akcji.



Monety Talarów

Gracze dostają punkty zwycięstwa za liczbę monet, które graczowi pozostały:

- 1 Talar - 2 punkty zwycięstwa
- 2 Talary - 5 punktów zwycięstwa
- 3 Talary - 9 punktów zwycięstwa
- 4 Talary - 14 punktów zwycięstwa
- Każdy dodatkowy Talar - 6 punktów zwycięstwa



Odliczenie długu

Gracze tracą punkty zwycięstwa za liczbę znaczników długu, posiadanych przez gracza:

- 1 znacznik długu - minus 1 punkt zwycięstwa
- Każdy dodatkowy znacznik długu - minus 2 punkty zwycięstwa



Odliczenie wód dołowych

Jeśli gracz ma więcej niż 1 żeton wód dołowych, gracz dostaje tyle punktów ujemnych ile wynosi liczba pozostałych żetonów wód dołowych minus 1. Więc, 1 żeton wód – bez efektu, 2 żetony wód dołowych - minus 1 punkt zwycięstwa, 3 żetony - minus 2 punkty itd.

Zwycięzca

Zwycięzcą jest gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. W razie remisu, wygrywa gracz, który usunął najwięcej węgla ze swojego obszaru wydobywania.

Jeśli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz, który jest pierwszy na torze kolejności.

Kafle Rozwinięć



11 – Tyczka nośna

Gracz dostaje natychmiast 1 Talara.



12 - Stodoła

Gracz dodaje ten dodatkowy budynek do swojej planszy gracza.

W tym budynku, gracz może składować 1 jednostkę drewna, żywności lub węgla. Jeśli zasobem składowanym podczas zimowej fazy przechowywania jest żywność, gracz dostaje 2 punkty zwycięstwa.



13 - Oskard

Gracz nabywa kafel z Doświadczonym Parobkiem. Doświadczony Parobek może zrobić to samo co zwykły Parobek ale dodatkowo może także nabywać kafle rozwinięć, dokładnie jak Rolnik.

Gracz może umieścić kafel "Doświadczonego Parobka" na wierzchu Parobka na swojej planszy gracza.



14 – Lina holownicza

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Gracz może użyć znacznika do natychmiastowego usunięcia 1 żetonu wód dołowych i otrzymać 1 punkt zwycięstwa. Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych.



15 – Węglarz

Gracz dodaje ten dodatkowy budynek do swojej planszy gracza.

Z tym budynkiem, w dowolnym momencie, gracz może wymienić 2 drewna na 2 węgle i 1 punkt zwycięstwa.

Węgiel jest zabierany z zasobów ogólnych.



21 - Wiadro

Gracz więcej już nie dostaje wód dołowych podczas fazy wód dołowych wiosną i jesienią.



22 - Taczka

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Znacznik akcji z żółtym dyskiem może być użyty, jak gdyby był żółtym dyskiem akcji. Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych.

Na koniec gry gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą sekcję w tunelu węglowym z odpowiednim symbolem, jeśli wszystkie kostki węgla zostały stamtąd usunięte.



23 - Drabina

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Znacznik akcji z brązowym dyskiem może być użyty, jak gdyby był brązowym dyskiem akcji. Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych.



24 – Skład węgla

Gracz dodaje ten dodatkowy budynek do swojej planszy gracza.

Z tym budynkiem, gracz może przechować 1 jednostkę węgla i 1 jednostkę drewna. Jeśli zasobem składowanym podczas zimowej fazy przechowywania jest węgiel, gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa.



25 - Wciągarka

Gracz może natychmiast usunąć 1 żeton wód dołowych.

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Znacznik może być użyty do aktywacji Haspelknechta, aby wykonać 3 akcje wciągania bez płacenia. Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych. Jeśli Haspelknecht jest już opłacony w fazie, kiedy znacznik akcji jest użyty, Haspelknecht może być aktywowany w tej fazie dwukrotnie.



31 – Drewno górnicze

Gracz nabywa natychmiast

- a) 3 drewna i otrzymuje 1 żeton wód dołowych lub
- b) 1 Talara.

Woda dołowa jest umieszczana na aktualnym polu wód dołowych na planszy gracza.



32 - Kaganek

Gracz natychmiast dostaje 1 Talara.

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Znacznik akcji może być użyty do wymiany 1 dysku akcji z puli rezerwy na 1 dysk akcji w towarzyszącej puli akcji. Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych.

Na koniec gry gracz dostaje 1 punkt akcji za każdą sekcję w tunelu węglowym z odpowiednim symbolem kaganka, skąd wszystkie kostki węgla zostały usunięte.



33 - Młot i Kilof

Gracz dostaje 1 drewno. Gracz może natychmiast przesunąć albo a) 1 kostkę węgla z Odkrywki do swojego obszaru farmy albo b) 1 kostkę węgla z tunelu do Szybu. Węgiel musi być osiągalny (tzn być na lewo od drewna).

Gracz nabywa odpowiedni znacznik akcji. Znacznik akcji może być użyty raz w dowolnym momencie w późniejszej fazie. Znacznik akcji z czarnym dyskiem może być użyty, jak gdyby był to czarny dysk akcji.

Po użyciu, zwróć znacznik akcji do zasobów ogólnych.



34 – Worki na węgiel

Gracz natychmiast może wymienić albo a) 1 węgiel na 1 monetę albo b) 2 węgle na 1 monetę i 1 żywność.

Węgiel musi pochodzić z obszaru farmy gracza.



35 – Młyn wodny

Gracz dodaje ten dodatkowy budynek do swojej planszy gracza. Z tym budynkiem, podczas późniejszej fazy akcji, gracz może użyć 2 złotych dysków akcji, by nabyć 1 żywność i 2 punkty zwycięstwa lub gracz może użyć 2 czarne dyski akcji, by nabyć 1 Talara.



41 – Woźnica węglowy

Gracz dostaje natychmiast 1 Talara. **Na koniec gry** gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol „młota i kilofa” na kaflach osiągnięć nabytych przez gracza.



42 - Wagonik

Gracz dostaje natychmiast 2 znaczniki węgla, umieszczane w jego Szybie i drewno z zasobów ogólnych.

Na koniec gry gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdą sekcję w tunelu węglowym z odpowiednim symbolem wagonika, z której zostały już usunięte wszystkie kostki węgla.



43 – Wózek ręczny

Gracz dostaje natychmiast 1 żywność.

Na koniec gry, gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdy symbol „widel” na kaflach rozwinięć nabytych przez gracza.



44 – Wóz z koniem

Gracz dostaje natychmiast 1 Talara i 1 żywność.

Podczas fazy przyznawania punktów w każdej zimie, gracz dostaje 1 punkt zwycięstwa za każdy węgiel, który ma w swoim obszarze farmy. Karta węgla nie jest dłużej stosowana.



45 – Mała kopalnia węgla

Gracz dostaje natychmiast 3 Talary.

Warianty dla doświadczonych graczy

Na początku gry, gracze mogą zgodzić się zagrać z odmiennym rozłożeniem kafli rozwinąć. Zachowaj te zasady w pamięci.

Liczba kafli na poziom powinna być minimum 3. Kiedy gracze na 3 lub 4 graczy, gracze mogą rozważyć grę z liczbą kafli równą lub o 1 większą niż liczba graczy.

Każdy kafel powinien łączyć się z co najmniej 1 kaflem o 1 poziom wyższym.

Kafle nie mogą łączyć się z kaflem o 2 lub więcej poziomów wyższym.

Gracze mogą zdecydować rozpocząć z budynkiem przydzielonym do ich obszaru farmy jeśli interesujące budynki nie mogą być kupione na planszy rozwinąć.

Gracze mogą zdecydować rozpocząć z Doświadczonym Parobkiem, jeśli kafel rozwinęcia „Oskard” nie występuje na planszy rozwinąć.

Uwaga! Dla planszy na 2 graczy, kiedy kafle są umieszczane losowo może być niewystarczająco kafli rozwinąć, by dostać wymagane 3 Talary. Doradzamy w takim przypadku korektę.

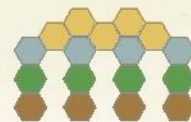
3334 Wieża
3 graczy



3333 Trzy długie nogi
2/3 graczy



5444 Cztery długie nogi
4 graczy



3344 Skrzydła
3 graczy



3333 Trzy krótkie nogi
2/3 graczy



5544 Cztery krótkie nogi
4 graczy



3333 Dwie krótkie
asymetryczne nogi
2/3 graczy



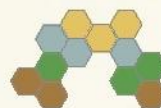
4334 Kwiat
3 graczy



5445 Trzy koła
4 graczy



3333 Dwie długie
asymetryczne nogi
2/3 graczy



3333 Dwa okręgi
2/3 graczy



4334 Motyl
3 graczy



Stopka wydawcy

Kontakt

Quined Games bv
P.O. box 1121
3260 AC Oud-Beijerland
The Netherlands

Testerzy:

Michael Naujokat, Andreas Molter, Martin Schipper, Frank Bernhart, Reiner Frensemeyer, Werner Boneß, Matthias Schulz, Heinz Tenk, Wolfgang Heidenheim, Petra Hoven, Gerhild Sobolewski, Roel Vinkenvleugel, Kristine Finn, Sascha Schneider, Ralf Rudolph, Ulf Glinka, Carsten Lauber, Christian Fürst-Brunner, Dietmar Gottschick, Bernd Rudi Emter, Petra Emter, Reinhard Kuschmirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Instrukcja:

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij, Arno Quispel

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom 'Spieletreffs':

Bödefeld, Autorentreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieltreff Weseke, Herner Spieleclub, Mengede spielt, Spielekult Witten

Tłumaczenie: Michał Gościniak