



Thomas Spitzer
HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht vi accompagnerà agli inizi del periodo degli scavi del carbone nella valle della Ruhr, nel 16° secolo.

Molto tempo fa, nella valle della Ruhr, un giovane pastore accese un falò in una fossa per scaldarsi. Il suo fuoco sembrava bruciare molto più a lungo del solito. Il giorno dopo, scopri lucide pietre nere fra le ceneri, che erano ancora incandescenti e brillanti.

Il ragazzo lo raccontò al contadino presso cui lavorava e insieme, dopo che il lavoro nei campi era finito, scavarono nel Pinge per queste rocce nere. Più a fondo scavarono, più il lavoro diventava difficile, a causa dell'acqua che usciva dal terreno.

A casa discussero quali tecniche e strumenti potessero utilizzare per sbarazzarsi dell'acqua dalla buca e scendere più in profondità nel terreno, per ottenere quelle rocce magiche, nere e lucide chiamate carbone



Scopo del gioco

In "Haspelknecht" i giocatori assumono il ruolo degli agricoltori che sfruttarono la presenza del carbone nella loro terra, nella parte meridionale della regione della Ruhr. Il carbone venne trovato vicino alla superficie del terreno. Il gioco è ambientato in un periodo in cui le terre erano per lo più ricoperte di foreste e le strade erano rare.

I giocatori otterranno conoscenze, per ampliare le fattorie e liberare il carbone dall'acqua situata in profondità, e portarlo in superficie. Il gioco ha molte vie che conducono alla vittoria

Componenti



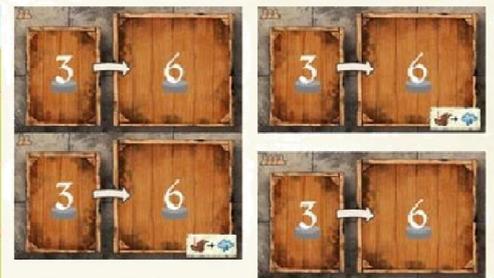
Tabelloni



1 tabellone con la ruota dell'anno, con indicate le fasi del gioco, l'ordine di turno e il tracciato segnapunti.



4 Pance giocatore che mostrano una fattoria e una zona mineraria.



3 pance Risorse, una mostra due gruppi d'azioni e due possibili gruppi di riserva, due mostrano una possibile azione e una possibile riserva

Segnalini e tessere



- 20 tessere Sviluppo, 5 ciascuna da 1 a 4 livelli
- 4 tessere aiuto, 1 per livello



4 "tessere minatore e Haspelknecht"



16 tessere edifici:
4 granai,
4 carbonai,
4 depositi di carbone,
4 mulini ad acqua



4 tessere miglioramenti dei braccianti

Gettoni



24 segnalini, 4 per ciascuno dei 6 differenti segnalini azione, corrispondenti alle tessere Sviluppo.



44 dischi giocatore, 11 per ciascun colore del giocatore



18 segnalini acqua
1 segnalino fase



24 dischi Debito
16 monete Thaler
1 segnalino anno



36 dischi azione:
13 neri, 13 marroni e 10 gialli



80 cubi carbone neri
34 legno
18 cibo

Carbone, legno, cibo e segnalini acqua sono illimitati. Se non ce ne sono più, trovare un alternativa per rimpiazzarli

Varie



1 Sacchetto



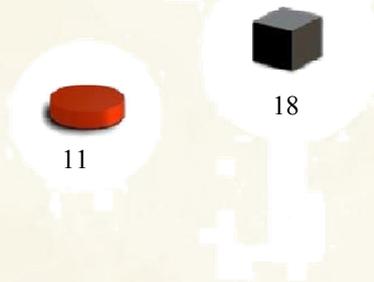
1 Regolamento

Preparazione

Plancia giocatore

Ogni giocatore riceve 18 cubi carbone, 1 dischetti giocatore in un colore e una plancia giocatore con rappresentato i lavoratori, una fattoria e un area mineraria.

Ogni giocatore piazza un cubo carbone per ogni spazio indicato sulla sua plancia giocatore (18 in totale)



Plancia giocatore

Plancia sviluppo

A seconda del numero di giocatori, il tabellone sviluppo è formato da 12 a 20 tessere esagonali. Il tabellone contiene sempre 4 file di 3/5 tessere dello stesso colore. Le tessere aiuto sono poste accanto alle tessere sviluppo.

I segnalini azione e edifici che corrispondono alle tessere sviluppo in gioco vengono messi per convenienza vicino al tabellone. Lo stesso vale per le monete, i dischi debito, le risorse, i segnalini acqua e le tessere “minatore e Haspelknecht”.

Per la prima partita, si consiglia di usare le tessere che hanno i numeri più bassi per ciascun colore e metterli in ordine numerico con le tessere aiuto allegate.

In una partita con meno di 4 giocatori, i segnalini azione corrispondenti alle tessere sviluppo che non sono in gioco, vengono riposti nella scatola

Possibile varianti che è possibile trovare alla fine del regolamento:

4 giocatori:

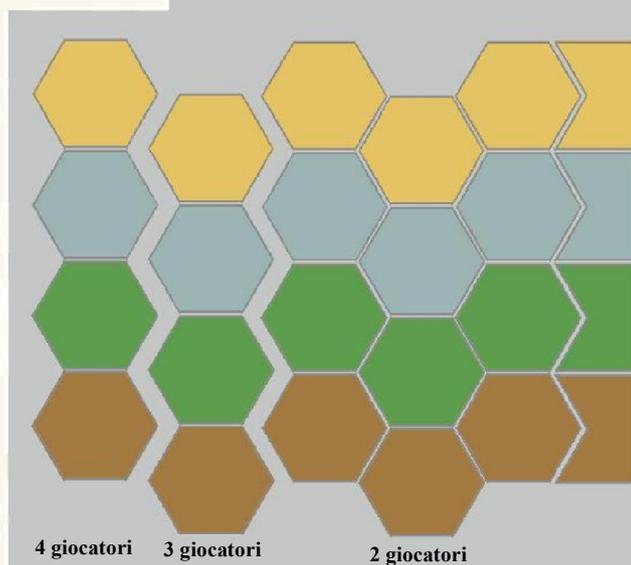
20 tessere sviluppo
(5 per ogni colore):

3 giocatori:

16 tessere sviluppo
(4 per ogni colore):

2 giocatori:

12 tessere sviluppo
(3 per ogni colore):

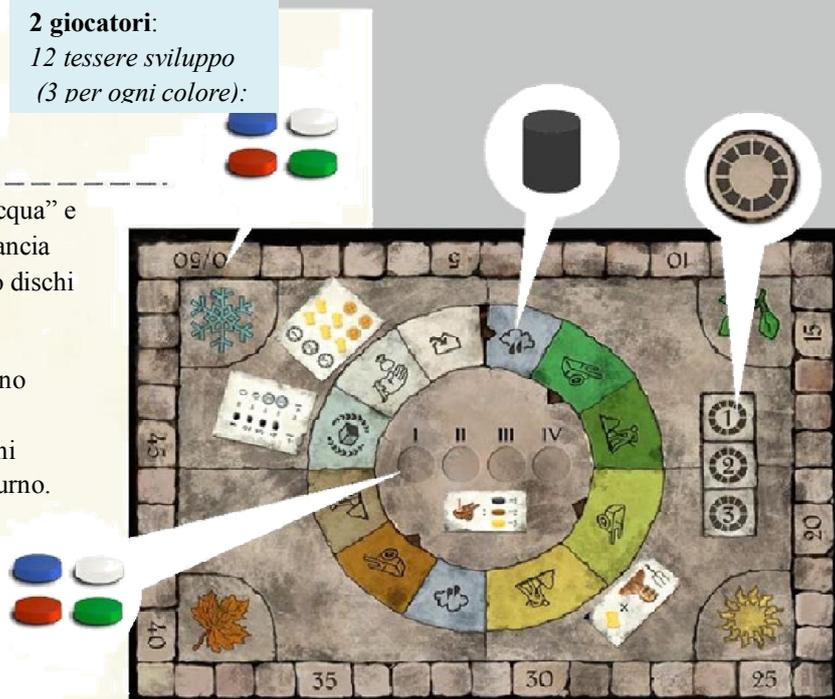


Tabellone ruota dell'anno

Mettere il segnalino fase nella prima area “pozzo d’acqua” e posizionare il segnalino anno sul primo anno sulla plancia ruota dell’anno. Tutti i giocatori mettono uno dei loro dischi giocatore sullo spazio “0/50” del segnapunti.

Prima di iniziare il primo turno, i giocatori determinano casualmente l’ordine di turno. Una volta che è stato determinato l’ordine di turno, posizionano i loro dischi giocatore nell’ordine corretto nella tabella ordine di turno.

Ogni giocatore ha ora 9 dischi del proprio colore rimanenti e li mette vicino alla sua plancia giocatore.





2 giocatori:
7 dischi neri,
7 dischi marroni,
4 dischi gialli



3 giocatori:
10 dischi neri,
10 dischi marroni,
7 dischi gialli



4 giocatori:
13 dischi neri,
13 dischi marroni,
10 dischi gialli

Plance risorse



Pinge con 7 cubetti di carbone



Bonus Pinge:

Un giocatore riceve due punti vittoria quando produce tutti i 7 cubi carbone durante il primo anno della partita. Se questo obiettivo fosse soddisfatto nel secondo anno si riceverebbe un solo punto vittoria.



Mettere la tessera Hauer sulla plancia giocatore

Plance risorse

In mezzo al tavolo, alla portata di tutti i giocatori, vengono posizionate un numero variabile di tabelle risorse. Prendere le plance risorse che hanno i simboli dei giocatori minori o uguali al numero dei giocatori.

Ogni tabella risorse mostra un'area azione e una area riserva.

A seconda del numero di giocatori, un numero di dischi azione sono usati e posizionati nel sacchetto di pesca come mostrato nell'esempio a sinistra.

Il numero e i colori dei dischi sono elencati nella colonna sinistra di questa pagina.

Preparare le tabelle risorse

Pescare casualmente i dischi azione dalla sacchetto senza guardare. Inizialmente, per ogni gruppo di riserva, pescare 3 dischi azione e metterli sui gruppi di riserva. Poi per ogni gruppo d'azione, pescare 6 dischi dal sacchetto e metterli sui gruppi risorse.

Dopo aver fatto questo il sacchetto di pesca dovrebbe essere vuoto.

Estrazione del carbone

Aree estrazione del carbone

Ogni giocatore ha 2 aree il Pinge e il Tunnel, dove i giocatori scavano il carbone con i propri lavoratori. Il Pinge e il Tunnel devono essere tenuti liberi dai pozzi d'acqua

L'estrazione del carbone dallo scavo minerario

Ogni giocatore ha un area sulla propria scheda chiamata Pinge. All'inizio della partita ci sono 7 cubetti di carbone nel Pinge di ogni giocatore. Nel Pinge ci sono anche di 2 campi con il simbolo della legna. I giocatori devono raccogliere i cubetti di carbone andando da sinistra a destra: si può scavare qualsiasi carbone fino al primo simbolo legno vuoto.

Se un simbolo legno vuoto nel Pinge è coperto con un segnalino legno, il giocatore può scavare i cubi di carbone partendo dal Segnalino legno, fino al successivo simbolo legno vuoto.

Un giocatore può mettere il Segnalino legno in qualsiasi momento. Mettendo il Segnalino legno il giocatore estende la zona in cui il carbone può essere prelevato.

I cubetti del carbone sono rimossi dal Pinge quando viene scavato e il legno deve essere messo nel Pinge.

I cubetti del carbone che sono scavati dal Pinge finiscono direttamente dell'area Fattoria del giocatore.

Un giocatore riceve 2 punti vittoria quando ha scavato tutti i 7 cubi durante il primo anno della partita. Se questo obiettivo si realizza nel secondo anno, si riceve 1 punto vittoria.

Pinge esaurito

Una volta che tutti i cubi carbone sono stati scavati dal Pinge, è esaurito. Lo scavo del carbone comincia poi nel Tunnel. Spostare tutti i segnalini acqua restanti nel Pinge, nell'area designata nel Pozzo e il legno messo nel Pinge ritorna nella riserva generale.

Infine mettere una tessera "Minatore e Haspelknecht" sulla plancia del giocatore in modo che si copra la zona del carbone scavata e il Pinge.

Miniere di carbone nel Pozzo e nel Tunnel

Quando il carbone vicino alla superficie è terminato, i primi minatori andarono più in profondità nel terreno. Inizialmente venne costruito un pozzo (di areazione) e poi fu costruito un tunnel. Fatto questo il carbone avrebbe potuto essere estratto ed essere riportato in superficie

Il carbone può essere scavato dal tunnel solo quando il Pinge è completo.

Il tunnel è la zona mineraria dove i cubi di carbone sono scavati sottoterra. Il tunnel si compone di 7 aree, che contengono un totale di 11 cubi di carbone. Questi cubi di carbone possono essere scavati solo da sinistra verso destra.

Il tunnel ha anche 7 campi con un simbolo del legno. Siccome i giocatori devono scavare i cubi di carbone da sinistra a destra, ogni cubo a sinistra del primo simbolo legno può essere raccolto.

Se un simbolo legno vuoto sulla plancia viene coperto con un Segnalino legno, il giocatore può scavare i cubi di carbone a destra del Segnalino legno posizionato, fino al prossimo simbolo legno vuoto.

Un giocatore può mettere un Segnalino legno in qualsiasi momento lo desidera. Inserendo il Segnalino legno, il giocatore estende l'area da cui il carbone può essere prelevato.

Almeno un Segnalino legno deve essere posizionato nel tunnel, prima che qualsiasi carbone possa essere scavato dal tunnel

Il Minatore, l'Agricoltore e l'Aiutante (Bracciante o bracciante agricolo) sono in grado di scavare cubi di carbone dal tunnel. Il cercatore di carbone non è più disponibile.

A differenza del Pinge, i cubetti di carbone scavati non vengono spostati direttamente dal tunnel alla zona agricola del giocatore. Il carbone sarà prima spostato nella zona apposita del Pozzo, che si trova a sinistra.

I cubi del carbone dovranno essere riportati in superficie dall'Haspelknecht. Una volta riportati fino alla superficie, i cubi di carbone vengono spostati nella zona agricola del giocatore.

I punti vittoria ottenuti dal tunnel vengono segnati alla fine della partita. I giocatori ricevono i punti vittoria a seconda delle aree completate del tunnel. Ogni area completata fornisce da 1 a 3 punti vittoria.

Acquistare sviluppi può portare punti vittoria addizionali.

Nota: durante la stessa fase il Bracciante e il Contadino possono scavare solo i cubi del carbone o nel Pinge o nel Tunnel!

Tuttavia, è possibile scavare l'ultimo cubo del carbone con uno dei lavoratori e quindi utilizzare l'altro lavoratore per scavare il primo cubo nel tunnel, nella stessa fase.

Pinge (o Binge)

è una parola tedesca che nella migliore delle ipotesi può essere tradotta come un crollo di miniera o un buco minerario. Si tratta di un risultato diretto dell'attività mineraria vicino alla superficie terrestre.

Mettere legno nel tunnel...

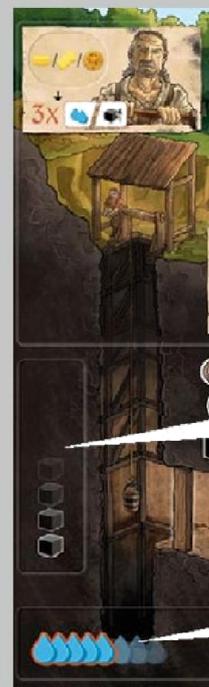
...per estrarre carbone



Il tunnel



Punti vittoria (argento) e possibili punti, a seconda degli sviluppi acquisiti (bronzo)



Haspelknecht, pozzo e gocce d'acqua.

Mettere qui il carbone prodotto

Metti qui le gocce d'acqua

Fossa d'acqua

Le fosse d'acqua o l'acqua di miniera è acqua che si raccoglie sul fondo di una miniera e che deve essere portata in superficie, per consentire alla miniera di continuare a funzionare.



Pinge – spazio dell'acqua



Pozzo – spazio dell'acqua

Pozza d'acqua

Durante il gioco, l'acqua di raccolta si formerà nelle Pinge o nei pozzi. I lavoratori del giocatore dovranno rimuoverla, per consentire lo scavo del carbone.

Collocare le gocce d'acqua

Fino all'esaurimento del Pinge, le gocce d'acqua vengono posizionate nello spazio dell'acqua del pinge sulla plancia del giocatore.

Dopo l'esaurimento del Pinge, le gocce d'acqua sono posizionate nello spazio dell'acqua nel Pozzo, in basso a sinistra sulla plancia del giocatore

Svolgimento del gioco

Il gioco si sviluppa su 3 turni che rappresentano 3 anni. Ogni turno è suddiviso in 3 fasi azione (primavera, estate, autunno), seguito da un'azione pagamento, calcolare il punteggio e fase di immagazzinamento (inverno). I giocatori potranno tenere traccia di tutte le fasi del turno, utilizzando il segnalino fase. Un anno ha le seguenti fasi:

Fase immagazzinaggio inverno:

Ogni giocatore immagazzina le risorse nei suoi edifici. Le risorse immagazzinate negli edifici corretti faranno guadagnare punti vittoria ai giocatori. Infine, ogni giocatore restituisce le risorse che non può immagazzinare alla riserva generale.

Fase pagamento Inverno:

Ogni giocatore paga il costo (in cibo e Thaler) come indicato sul grafico invernale, sulla plancia della ruota dell'anno, o prendono un gettone Debito per ogni cibo e/o Thaler non pagato;

Fase punteggio Inverno:

I giocatori contano il numero dei propri cubi carbone e conteggiano i PV secondo la tabella del carbone, come da tabella sulla plancia della ruota dell'anno;

Fase azione Autunno:

vedere la fase azione Primavera

Anno successivo:

Dopo che un anno è concluso muovere il segnalino anno nell'anno successivo. Un nuovo anno inizia

Cominciare da qui proseguendo in senso orario

Primavera Goccia d'acqua:

ogni giocatore riceve una goccia d'acqua;

Fase azione Primavera:

Ogni giocatore prende i dischi azione fino a due volte e li mette sulla propria plancia giocatore. L'ordine di gioco viene quindi modificato di conseguenza.

Dopo di che i giocatori piazzano i loro dischi azione simultaneamente sulle proprie plance giocatore. Infine i dischi azione vengono attivati in base all'ordine di gioco;

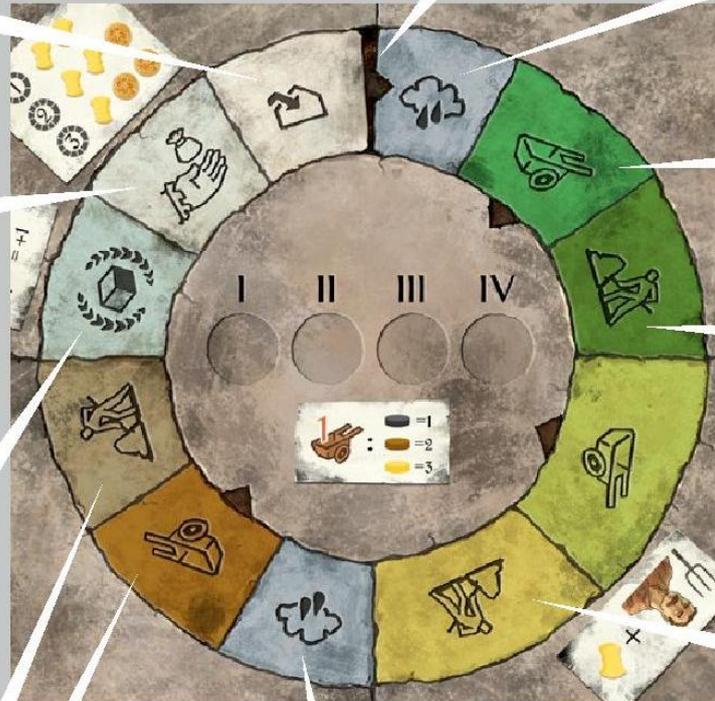
Fase azione Estate:

vedere fase azione primavera (i dischi gialli piazzati su un campo Agricoltore generico in estate fanno ottenere 1 cibo extra);

Autunno Goccia d'acqua:

ogni giocatore riceve una goccia d'acqua

Sviluppi acquisiti possono cambiare alcune delle regole



Tabellone della ruota del tempo con i tracciati ordine del turno e punteggio

Fase Azione (Primavera, Estate, Autunno)

Una fase Azione è suddivisa nelle seguenti fasi:

1. Integrare le risorse sui tabelloni
2. Prendere i dischi azione
3. Determinare l'ordine di turno
4. Pianificare ed eseguire le azioni

1. Integrare le risorse sui tabelloni

Questa fase viene saltata, nella prima fase del primo turno. All'inizio di ogni fase azione tutti i giocatori riprendono tutti i dischi azione, sia usati che non usati. I dischi vengono messi nel sacchetto di pesca.

I 3 dischi nella zona riserva vengono spostati nella zona azione, e aggiunti ai dischi che non erano stati presi nelle fasi azione precedenti.

Poi vengono pescati 3 dischi azione dal sacchetto e vengono messi uno per ogni zona della riserva. Poi, per ogni zona azione che contiene meno di 6 dischi, pescare dal sacchetto e riempire le zone azioni, fino a quando le stesse non contengono 6 dischi. Fatto questo, il sacchetto di pesca dovrebbe essere vuoto.

E' possibile che una plancia risorse contenga più di 6 dischi. In questo raro caso, la plancia risorsa rimasta che dovrebbe essere integrata, riceverà meno di 6 dischi.

2. Prendere i dischi azione

I dischi azione sono presi in 2 momenti distinti.

Nella prima fase di presa, in ordine, ogni giocatore prende i dischi azione da una delle aree azione. Sceglie una zona e un colore dove prende i dischi, e deve prendere tutti i dischi di un unico colore. Poi segue il giocatore successivo. Solo se il giocatore ha preso meno di 5 dischi durante la prima fase gli è permesso di prendere i dischi per la seconda volta.

La seconda volta, un giocatore può solo prendere tanti dischi in modo che il suo numero totale non superi 5 (Questo dipende quindi dal numero di dischi che il giocatore ha preso la prima volta).

Dischi azione I passo



Dischi azione II passo

Esempio: Un giocatore prende 3 dischi azione di colore nero la prima volta. Quando è il suo turno di prendere dischi azione la seconda volta, sceglie una zona azione che contiene 3 dischi marroni e 1 disco giallo. Prende 2 dischi marroni da quella zona azione. Il giocatore ha ora il massimo di 5 dischi

Alcune delle zone azione mostrano un simbolo acqua. Quando un giocatore prende dischi azione da una di queste zone, durante la prima fase della presa dei dischi azione, riceve anche una goccia d'acqua.

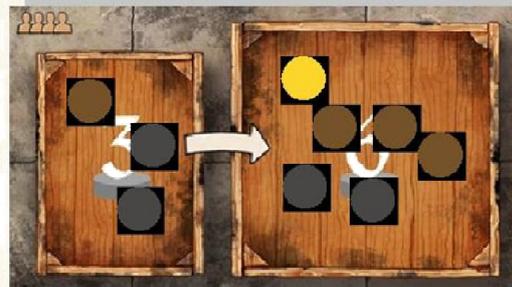
Ogni giocatore mette i suoi dischi azione sui campi carro della propria plancia giocatore. I dischi presi durante la prima fase, sono messi sul campo carro contrassegnato dal numero 1. I dischi presi durante la seconda fase sono messi sul campo carro contrassegnato 2.

3. Determinare l'ordine di gioco

Ogni giocatore somma i valori dei suoi dischi azione messi nel campo carro contrassegnato dal numero 1. I dischi gialli valgono 3 punti ciascuno, i dischi marroni 2 punti ciascuno e i dischi neri 1 punto ciascuno.

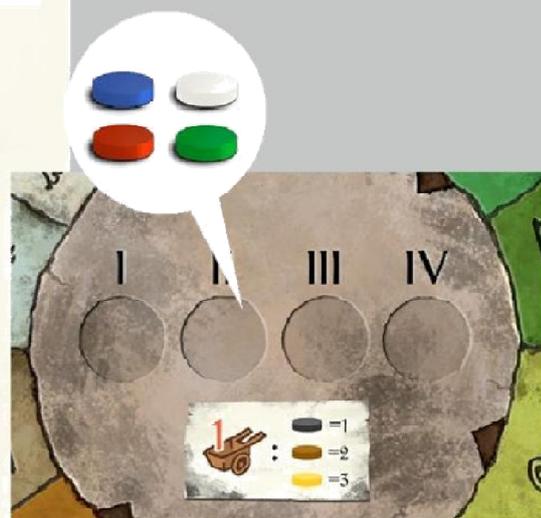
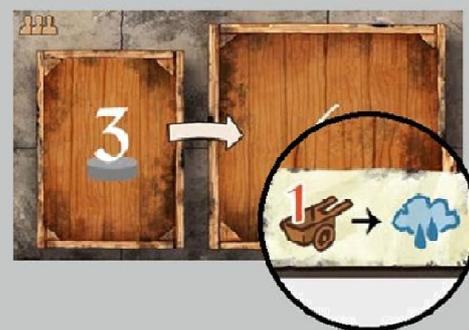
Il giocatore con il valore totale più basso, mette il suo segnalino ordine di gioco sul campo più a sinistra del tracciato ordine di turno (contrassegnato da I). Gli altri giocatori seguono in ordine crescente di valore complessivo.

In caso di uguale valore, l'ultimo giocatore del turno corrente (il giocatore che ha preso per ultimo i suoi dischi risorse) sarà prima dell'altro giocatore(i), nel nuovo ordine di turno



Se durante la prima fase, ci sono 6 dischi dello stesso colore in una zona, un giocatore può prendere tutti e 6 i dischi

Regola speciale per il primo turno: Se un giocatore prende meno di 5 dischi durante la fase azione primavera nel primo turno, può restituire la sua unica goccia d'acqua nella riserva





Dischi azione



Cibo e Thaler



Bracciante

Importante: solo quando un agricoltore acquisisce sviluppi, posso essere utilizzati dischi di differenti colori sul contadino



Bonus estate: Durante l'estate un giocatore riceve un cibo addizionale quando il contadino produce almeno un cibo

4. Pianificare ed eseguire le azioni

I giocatori possono usare i loro dischi azione, cibo e Thalers per pianificare le azioni dei loro lavoratori. I giocatori possono fare pianificazione simultaneamente. Se i giocatori credono che le loro azioni dipendano da quello che fanno gli altri giocatori, possono decidere di effettuare la pianificazione in ordine di turno.

Ogni lavoratore ha uno spazio, dove possono essere collocati i dischi azione o altri componenti necessari. Al di sotto di questi spazi, ci sono simboli che mostrano quali azione il lavoratore può fare.

Quando tutti i giocatori hanno pianificato le proprie azioni, in ordine di turno, i giocatori eseguono tutte le azioni dei loro lavoratori.

I giocatori decidono in quale ordine i lavoratori compiono le loro azioni. Un singolo lavoratore deve terminare le proprie azioni, prima che un altro lavoratore possa fare le proprie. E' possibile che nel turno di un giocatore un lavoratore finisca la Pinge e un lavoratore successivo lavori nel tunnel.

I lavoratori

Contadino

Il contadino può utilizzare i dischi azione in vari modi: produrre risorse, scavare carbone, rimuovere gocce d'acqua o acquistare uno sviluppo. Solo una di queste azioni può essere utilizzata in una singola fase. Fa eccezione la rimozione di gocce d'acqua e la produzione di carbone, poiché queste due azioni possono essere combinate assieme.

Bracciante

Il Bracciante può utilizzare i dischi azione in vari modi: produrre risorse, scavare carbone o rimuovere gocce d'acqua. Solo una di queste azioni può essere utilizzata in una singola fase. Fa eccezione la rimozione di gocce d'acqua e la produzione di carbone, poiché queste due azioni possono essere combinate assieme.

Sviluppo

Una volta per fase, l'agricoltore può acquisire uno sviluppo. All'inizio del gioco, si può effettuare solo con l'agricoltore. Per acquistare uno sviluppo, posizionare i dischi azione necessari, come indicato sul lato superiore della tessera sviluppo, sullo spazio del proprio lavoratore. La richiesta mostra dischi colorati e grigi. I dischi colorati devono essere del colore corrispondente. I dischi grigi indicano che possono essere usati dischi di un colore a scelta

Esempio: per sviluppare la tessera "31 estrazione legname" il giocatore ha bisogno di 4 dischi azione. Uno di questi deve essere nero. Gli altri 3 dischi possono essere di qualsiasi colore. Il giocatore piazza 2 neri e 2 marroni sul contadino

Risorse

Posizionare uno o più dischi dello stesso colore, per ricevere una o più risorse (cibo, legno o carbone). Per ogni disco si ottiene 1 risorsa dello stesso colore. I dischi gialli sono per il cibo, i dischi marroni sono per il legno e i dischi neri sono per l'estrazione del carbone. Il cibo e il legno sono presi dalla riserva generale.

Cibo e carbone sono messi nella propria zona agricola. Il legno può essere utilizzato immediatamente nella propria zona mineraria o può anche essere messo nella propria zona agricola. Il legno è l'unica risorsa che può essere utilizzata immediatamente. Viene utilizzato come spiegato nelle regole della sezione Estrazione Carbone.

I cubi carbone vengono presi dall'appropriata zona mineraria della plancia del giocatore. Il carbone può essere estratto solo se lo scavo non è ostacolato da gocce d'acqua. I dischi azione neri possono essere utilizzati per rimuovere le gocce d'acqua o per scavare carbone. Con un disco nero un lavoratore può:

- Rimuovere 1 o 2 gocce d'acqua;
- Scavare 1 cubo carbone

Rimuovere le gocce d'acqua dal Pinge

Una volta che ci sono almeno due segnalini acqua nel Pinge, le gocce d'acqua devono essere rimosse prima che possano essere presi i cubi del carbone. Le gocce d'acqua rimosse vano nella riserva generale.

Rimuovere la goccia d'acqua dal pozzo

Una volta che ci sono almeno due segnalini acqua nel Pozzo, le gocce d'acqua devono essere rimosse prima che i cubi carbone possano essere trasportati dal pozzo alla zona agricola.

Se ci sono 5 o più gocce d'acqua nel tunnel, il carbone non può essere scavato.

Le gocce d'acqua rimosse vano nella riserva generale.

Bonus cooperazione

Se il contadino e il bracciante producono la stessa risorsa o lavorano entrambi nella zona mineraria per rimuovere le gocce d'acqua o per scavare carbone, il giocatore riceve un'azione aggiuntiva, come se ci fosse un disco un disco aggiuntivo per il lavoratore che era attivato nell'ultima fase (vedere anche l'esempio di pagina 11).

Lavoratori a contratto

I lavoratori a contratto sono specialisti; il Cercatore di Carbone, Il Minatore e l'Haspelknecht. Ognuno di essi può essere attivato solo una volta, nel corso di una fase azione, pagando uno dei requisiti. Il Cercatore di Carbone è disponibile all'inizio della partita. Durante il gioco il Cercatore di Carbone verrà sostituito dal Minatore e dall'Haspelknecht.

Cercatore di Carbone

Per pagare il Cercatore di Carbone, bisogna utilizzare 1 disco giallo, 1 cibo o 1 Thaler sullo spazio del Cercatore di Carbone.

Il Cercatore di carbone funziona solo se viene pagato. Può compiere fino a due azioni:

- Se ci sono più di 1 goccia d'acqua, il Cercatore di Carbone rimuoverà 2 gocce d'acqua per azione, fino a che continua ad esserci più di una goccia d'acqua;
- Se c'è nessuna o 1 goccia d'acqua, il Cercatore di Carbone scava 1 cubo di carbone per azione.

Il Cercatore di Carbone lavora solo nella Pinge.

Minatore

Il Minatore entra in gioco quando il Pinge è esaurito. Il minatore scava il carbone solamente nel tunnel.

Per pagare il minatore mettere esattamente 1 cibo o 1 Thaler sullo spazio dei minatori.

Il minatore lavora solo se pagato. Scava fino a 3 cubi di carbone. Non può rimuovere le gocce d'acqua.

Il carbone scavato dal tunnel viene spostato nel pozzo.

Haspelknecht

L'Haspelknecht rimuove le gocce d'acqua dal pozzo o estrae il carbone dal pozzo alla fattoria.

Per attivare l'Haspelknecht bisogna mettere un disco giallo, 1 cibo o 1 Thaler sullo spazio Haspelknecht.

L'Haspelknecht funziona solo se viene pagato. Quando è stato pagato si possono effettuare fino a 3 azioni. Come azione, egli può rimuovere 2 gocce d'acqua dal pozzo o scavare carbone fino alla superficie. Il carbone scavato è immagazzinato nel cortile della plancia del giocatore. Se c'è uno o più gocce d'acqua nella fossa, egli deve rimuovere la prima.

Esempio: Ci sono 5 gocce d'acqua nel Pozzo. Il giocatore utilizza uno dei suoi dischi gialli sul suo Haspelknecht. Con questi ottiene 3 azioni. Per ogni azione può rimuovere 2 gocce d'acqua o estrarre un cubo di carbone.

Rimuove 4 gocce d'acqua e sposta 1 carbone nella sua area agricola



2 o più gocce d'acqua: Il carbone non può essere preso dal Pinge



2 o più gocce d'acqua nel pozzo: Il carbone non può essere spostato da pozzo alla zona agricola



52 o più gocce d'acqua nel pozzo: Il carbone non può essere scavato



Bonus cooperazione



Cercatore di carbone



Minatore

Haspelknecht: o Haspler può essere tradotto l'arcolaio del bracciante agricolo. Nelle prime miniere di carbone, si occupava del trasporto verticale nel pozzo.



Haspelknecht

Esempi di lavoratori combinati

Esempio 1: Il giocatore ha tre dischi azione gialli e due marroni. Nel Pinge ci sono due gocce d'acqua nessun carbone ancora rimosso. Durante la fase di programmazione il giocatore mette un disco azione giallo o due dischi azione marroni sul contadino per attivare lo sviluppo del secchio (tessera 21). Mette un disco giallo sul bracciante per prendere un cibo. Mette un disco giallo sul Cercatore di Carbone per rimuovere due gocce d'acqua dal Pinge e prendere un carbone dal Pinge alla zona agricola. Il cibo e il carbone sono messi nella zona agricola e non possono essere usati per attivare lavoratori durante questo turno

Esempio 2: Ci sono 3 gocce d'acqua e 1 carbone nel Pinge e il giocatore mette due dischi azione neri sul bracciante e 2 dischi azione neri sull'agricoltore. Il giocatore ha 4 legni nella sua area agricola.

Il giocatore usa il suo aiutante: 1 disco azione nero per rimuovere 2 gocce d'acqua e 1 disco nero per scavare l'ultimo cubo carbone dal pinge. Il cubo carbone viene messo nella sua zona agricola. Il giocatore rimuove poi la goccia d'acqua residua dal pinge al tunnel e mette poi la tessera "Minatore e Haspelknecht" per coprire l'area del Pinge. Il giocatore piazza poi tutti i suoi legni nel tunnel e attiva l'agricoltore che muove 2 carboni nel pozzo. Grazie poi alla sinergia bonus viene scavato un carbone addizionale dal tunnel e spostato nel pozzo

Punteggio, pagamento e fase stoccaggio (Inverno)

Ogni inverno si svolgeranno 4 fasi:

1. Calcolo punteggio
2. Pagare l'affitto alla nobiltà
3. Stoccaggio
4. Anno successivo

Con alcune tessere sviluppo di proprietà dei giocatori, la fase inverno può essere influenzata a loro vantaggio

Calcolo punteggio

Ogni giocatore conta i cubi carbone nella sua zona agricola per determinare il numero di punti vittoria e segnarli.

Non si ottengono punti vittoria per 1 o 2 cubi di Carbone. 3 cubi di Carbone fanno guadagnare 2 punti vittoria, dopo ogni cubo carbone in più produce 1 punto vittoria (vedere la tabella carbone sulla plancia ruota dell'anno).

Pagare l'affitto alla nobiltà

Ogni giocatore deve pagare un affitto della sue terre alla nobiltà. Durante il primo turno bisogna pagare due cibi, il secondo anno il costo è di due cibi e 1 Thaler, il secondo anno il costo è 2 Thaler e 1 cibo. Il costo per anno è indicato sulla plancia ruota dell'anno.

I giocatori devono prendere un segnalino debito per ogni merce che non possono pagare. I segnalini debito costeranno dei punti vittoria alla fine della partita. I pagamenti sono obbligatori: se si possiedono le materie adeguate bisogna pagare.

Stoccaggio

Ogni giocatore può stoccare una singola unità di cibo, legno o carbone nella sua area agricola o nella sua plancia.

Le risorse stoccate possono essere utilizzate durante il gioco.

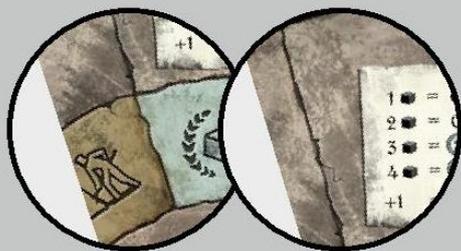
La fase inverno finisce quando tutti i giocatori restituiscono le materie in eccesso (le risorse che non possono stoccare) alla riserva generale.

Un giocatore ottiene 1 punto vittoria quando stocca 1 unità di legno nella sua area agricola.

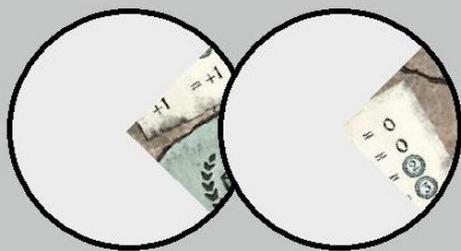
Alcuni sviluppi acquisiti possono fornire stoccaggio e punti vittoria aggiuntivi.

Anno successivo

Un anno è concluso, muovere il segnalino anno sull'anno successivo. Un nuovo anno comincia. Il gioco finisce dopo 3 anni.



Ruota dell'anno – calcolo punteggio



Ruota dell'anno – pagamento affitto



Ruota dell'anno e area agricola – stoccaggio

Tessere sviluppo

All'inizio del gioco, in 4 differenti livelli, un numero di tessere sviluppo sono messe sul tavolo. Quando acquistate, queste tessere sviluppo forniscono ai giocatori punti vittoria e/o vantaggi durante il gioco.

Le tessere sviluppo possono essere di proprietà di tutti i giocatori. Ogni giocatore può occupare ogni tessera sviluppo e ottenere il vantaggio appropriato.

Per acquistare una tessera sviluppo il giocatore piazza l'esatto numero di dischi azione, del colore corretto, sul suo Contadino. Quando l'azione viene eseguita, il giocatore piazza uno dei suoi dischi giocatore sulla tessera sviluppo per mostrare che è sua.

I dischi dei giocatori sono impilati sulla tessera sviluppo. Il giocatore piazza il suo disco sopra i dischi azione già posizionati. Il disco che si trova sul fondo appartiene al giocatore che ha preso lo sviluppo per primo. Il disco che sta in cima, appartiene al giocatore che ha preso lo sviluppo per ultimo.

Se un giocatore vuole acquistare uno sviluppo deve seguire le seguenti regole:

- Sulla riga superiore, un giocatore può acquistare una qualsiasi tessera sviluppo
- Sulle righe non superiori, un giocatore può acquistare una tessera sviluppo solo se la tessera sviluppo è adiacente ad una tessera sviluppo che il giocatore già possiede
- In alternativa, un giocatore può acquistare una tessera sviluppo che è già di un altro giocatore non adiacente ad una tessera sviluppo che il giocatore già possiede. In questo caso, il giocatore deve pagare una risorsa, come indicato sulla tessera aiuto, all'ultimo giocatore che ha acquistato la tessera sviluppo (il disco più in alto). La risorsa che il giocatore paga è presa dalla sua area agricola.

Il costo addizionale, da pagare al giocatore con il disco più alto sulla tessera sviluppo, se il giocatore non ha tessere adiacenti allo sviluppo interessato, sono:

Livello 1: nessun costo (riga in alto)

Livello 2: un cubo carbone, legno o cibo

Livello 3: un cubo carbone

Livello 4: un cibo

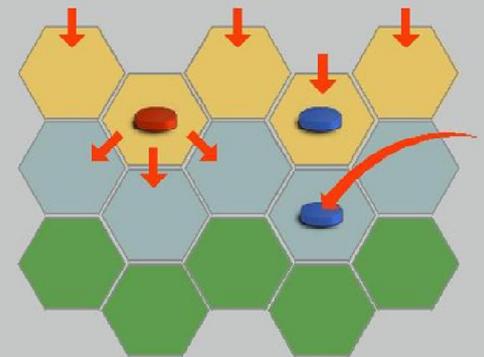
Se un giocatore ottiene uno sviluppo guadagna immediatamente punti vittoria. I punti vengono mostrati anche sulle tessere aiuto.

Livello 1: 1° giocatore 1 punto vittoria;

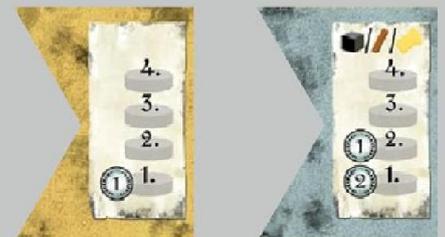
Livello 2: 1° giocatore 2 punti vittoria; 2° giocatore 1 punto vittoria;

Livello 3: 1° giocatore 3 punti vittoria; 2° giocatore 2 punto vittoria; 3° giocatore 1 punto vittoria

Livello 4: 1° giocatore 4 punti vittoria; 2° giocatore 3 punto vittoria; 3° giocatore 2 punto vittoria; 4° giocatore 1 punto vittoria



Possibili sviluppi per il giocatore rosso



Tessere aiuto con punti vittoria e costi per gli sviluppi a distanza

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo 3 anni completi.

Alla fine della partita, i punti vittoria vengono assegnati come segue:



Tunnel

I giocatori ottengono da 1 a 3 punti vittoria per ogni sezione svuotata. Il numero di punti vittoria è indicato sulla plancia del giocatore

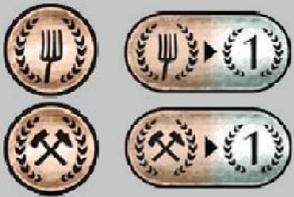


Tunnel bonus

Se il giocatore possiede lo sviluppo “Carriola” ottiene 1 punto vittoria per ogni sezione svuotata, che abbia il simbolo corrispondente.

Se il giocatore possiede lo sviluppo “Lampada ad Olio” ottiene 1 punto vittoria, per ogni sezione svuotata che abbia il simbolo corrispondente.

Se il giocatore possiede lo sviluppo “Vagoncino” ottiene 1 punto vittoria, per ogni sezione svuotata che abbia il simbolo corrispondente



Bonus Sviluppo

Se un giocatore possiede lo sviluppo “Carrello a mano” ottiene 1 punto vittoria, per ogni simbolo agricolo “forcone” sulle tessere sviluppo in suo possesso.

Se un giocatore possiede lo sviluppo “Conducente del carbone” ottiene 1 punto vittoria, per ogni simbolo estrazione “martello e piccone” sulle tessere sviluppo in suo possesso.



Bonus edifici

I giocatori ottengono punti vittoria in base al numero dei simboli di costruzione, sulle tessere sviluppo, che il giocatore possiede:

1 simbolo edificio: 1 punto vittoria

2 simbolo edificio: 3 punto vittoria

3 simbolo edificio: 6 punto vittoria

4 simbolo edificio: 10 punto vittoria



Segnalini non utilizzati dalle tessere sviluppo

I giocatori ottengono 1 punto vittoria, per ogni segnalino azione non utilizzato



Monete Thaler

I giocatori ottengono punti vittoria per il numero di monete rimanenti:

1 Thaler – 2 punti vittoria

2 Thaler – 5 punti vittoria

3 Thaler – 9 punti vittoria

4 Thaler – 14 punti vittoria

Ogni ulteriore Thaler – 6 punti vittoria



Detrazione segnali debito

I giocatori perdono punti vittoria per il numero di segnalini debito che possiedono:

1 segnalino debito – meno 1 punto vittoria

Ogni segnali debito addizionale – meno 2 punti vittoria



Detrazione gocce acqua

Se un giocatore ha più di 1 goccia d’acqua il giocatore prende punti penalizzazione, quante sono le gocce d’acqua, meno 1. Così: 1 goccia d’acqua – nessuna perdita, 2 gocce d’acqua – meno 1 punto vittoria, 3 gocce d’acqua – meno 2 punti vittoria ecc.

Vincitore

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria. In caso di pareggio il giocatore che ha estratto più carbone dalla sua area mineraria viene dichiarato vincitore.

Se il pareggio persiste il giocatore che si trova primo nell’ordine di gioco vince.

Tessere sviluppo



11 Palo di trasporto:

Il giocatore ottiene immediatamente 1 Thaler



12 Fienile:

Il giocatore aggiunge questo edificio addizionale alla sua plancia giocatore. Con questo edificio il giocatore può immagazzinare 1 unità di legno, cibo o carbone. Se la risorsa immagazzinata durante la fase stoccaggio nell'inverno è un cibo, il giocatore guadagna 2 punti vittoria.



13 Piccone:

Il giocatore ottiene la tessera con il Bracciante Migliorato. Il bracciante migliorato può fare le stesse cose del bracciante, ma può ottenere anche tessere sviluppo, come il contadino. Il giocatore può mettere la tessera "Bracciante migliorato" sopra il Bracciante, della plancia del giocatore.



14 Corda da trasporto:

Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente. Il segnalino può essere utilizzato solo una volta, durante una delle fasi successive. Il giocatore può usare il segnalino per rimuovere immediatamente 1 goccia d'acqua e guadagnare 1 punto vittoria. Dopo l'uso rimettere il segnalino azione nella riserva generale



15 Carbonaio:

Il giocatore aggiunge questo edificio addizionale alla sua plancia giocatore. Con questo edificio, in qualsiasi momento, il giocatore può scambiare 2 legni per 2 carboni e 1 punto vittoria. Il carbone viene preso dalla riserva generale



21 Secchio:

Il giocatore non ottiene più gocce d'acqua, durante le fasi gocce d'acqua in primavera e autunno



22 Carriola:

Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente. Il segnalino azione può essere utilizzato solo una volta, a partire dalla fase successiva. Il segnalino azione con il simbolo giallo può essere utilizzato come se fosse un disco azione giallo. Dopo l'uso viene rimesso nella riserva generale.

Alla fine del gioco il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni sezione del tunnel del carbone con il corrispettivo simbolo carrello, dove sono stati rimossi tutti i cubi del carbone.



23 Scala a pioli:

Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente. Il segnalino azione può essere utilizzato solo una volta, a partire dalla fase successiva. Il segnalino azione con il disco marrone può essere utilizzato come se fosse un disco azione marrone. Dopo l'uso viene rimesso nella riserva generale



24 Stoccaggio del carbone:

Il giocatore aggiunge questo edificio addizionale alla sua plancia giocatore.

Con questo edificio il giocatore può immagazzinare 1 unità di carbone e 1 unità di cibo. Se il carbone viene stoccato durante la fase stoccaggio dell'inverno, il giocatore prende 1 punto vittoria



25 Argano:

il giocatore può immediatamente rimuovere un segnalino acqua. Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente, che può essere utilizzato una sola volta, a partire dalla fase successiva. Il segnalino può essere utilizzato per attivare l' Haspelknecht, per compiere tre azioni di raccolta acqua, senza pagarne il costo. Dopo l'uso il segnalino viene rimesso nella riserva generale. Se l'Haspelknecht viene pagato nella stessa fase in cui è stato utilizzato il Segnalino Argano, allora l' Haspelknecht può essere utilizzato due volte

**31 Catasta di legno:**

Il giocatore ottiene immediatamente: 3 legni e 1 goccia d'acqua oppure 1 Thaler.
La goccia d'acqua è messa sulla zona corrente della plancia del giocatore

**32 Lampada ad Olio:**

Il giocatore ottiene immediatamente 1 Thaler.

Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente. Il segnalino azione può essere utilizzato solo una volta, a partire dalla fase successiva. Il segnalino azione può essere utilizzato per scambiare 1 disco azione in una zona riserva con un altro, in una zona azione corrispondente. Dopo averlo utilizzato, rimettere il segnalino azione nella riserva generale.

Alla fine della partita, i giocatori ottengono 1 punto vittoria per ogni sezione del tunnel del carbone, con il simbolo corrispondente alla lampada ad olio dove tutto il carbone è stato rimosso

**33 Martello e Piccone:**

Il giocatore ottiene 1 legno. Il giocatore può muovere immediatamente:

- a) 1 cubetto di carbone dal Pinge, alla sua zona agricola
- b) 1 cubo dal tunnel al pozzo. Il carbone deve essere accessibile.

Il giocatore ottiene il segnalino azione corrispondente. Il segnalino azione può essere utilizzato una sola volta, a partire dalla fase successiva. Il segnalino azione con il disco nero può essere utilizzato come se fosse una risorsa disco nero. Dopo l'uso, il segnalino azione ritorna nella riserva generale

**34 Sacchi di carbone:**

Il giocatore può immediatamente scambiare sia a) 1 carbone per 1 moneta o b) 2 carboni per 1 moneta e 1 cibo. Il carbone deve venire dall'area agricola del giocatore

**35 Mulino ad acqua:**

I giocatori aggiungono questo edificio addizionale alla propria plancia giocatore. Con questo edificio, durante una fase azione, il giocatore può utilizzare 2 dischi gialli azione per ottenere 1 cibo e 2 punti vittoria, oppure il giocatore può usare 2 dischi azione neri, per ottenere un Thaler

**41 Conducente di carbone:**

Il giocatore ottiene subito 1 Thaler. Alla fine della partita, il giocatore guadagna 1 punto vittoria per ogni simbolo "martello e piccone", per ogni tessera ottenuti dal giocatore

**42 Carrello:**

Il giocatore ottiene immediatamente 2 segnalini carbone, presi dal suo pozzo e un legno dalla riserva generale. Alla fine del gioco, il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni sezione del tunnel, con il simbolo carrello corrispondente, dove sono stati rimossi tutti i carboni.

**43 Carretto a mano:**

Il giocatore ottiene immediatamente 1 cibo.

Alla fine del gioco, il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni simbolo "forcone" sulle tessere sviluppo ottenute

**44 Cavallo e carretto:**

Il giocatore ottiene immediatamente 1 Thaler e 1 cibo.

Durante la fase del punteggio finale di ogni inverno, il giocatore ottiene 1 punto vittoria per ogni carbone che ha nella sua fattoria. In questo caso non si applica la tabella del carbone

**45 Piccola miniera di carbone:**

Il giocatore ottiene immediatamente 3 Thaler

Variante per giocatori esperti

All'inizio del gioco i giocatori possono accettare di giocare con una configurazione diversa, delle tessere sviluppo. Continuare a seguire le regole normali.

Il numero delle tessere per livello deve essere di almeno 3. Quando si gioca con 3 o 4 giocatori, i giocatori possono prendere in considerazione di giocare con il numero di tessere pari, o 1 in più, rispetto al numero di giocatori.

Ogni tessera deve essere collegata almeno 1 tessera di livello 1 superiore.

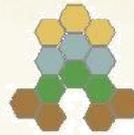
Le tessere non possono connettersi a una tessera di 2 o più livelli superiori.

I giocatori possono decidere di iniziare con l'edificio annesso alla propria zona agricola, se gli edifici in questione non possono essere ottenuti dalla plancia sviluppo.

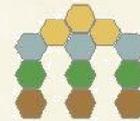
I giocatori possono decidere di iniziare con il miglioramento bracciante migliorato, se la tessera sviluppo Piccone non è nella plancia sviluppo.

Attenzione! Per una plancia a 2 giocatori, quando le tessere sono posizionate a caso, può succedere che non ci siano abbastanza tessere sviluppo per ottenere 3 Thaler. Si consiglia di fare delle correzioni.

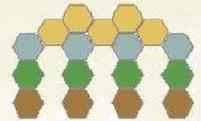
3334 Torre 3P



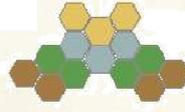
3333 Tre lunghe gambe 2P/3P



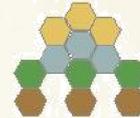
5444 Quattro lunghe gambe 4P



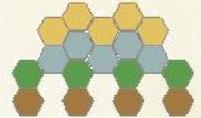
3344 Venti 3P



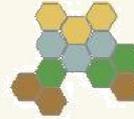
3333 Tre Gambe corte 2P/3P



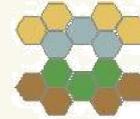
5544 Quattro gambe corte 4P



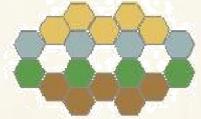
3333 Due gambe corte asimmetriche 2P/3P



4334 Fiore 3P



5445 Tre cerchi 4P



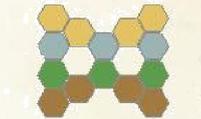
3333 Due gambe lunghe asimmetriche 2P/3P



3333 Due giri 2P/3P



4334 Farfalla 3P



Stampato

Contatti

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

Testplayer

Michael Naujokat, Andreas Molter, Martin Schipper, Frank Bernhart, Reiner Frensemeyer, Werner Boneß, Matthias Schulz, Heinz Tenk, Wolfgang Heidenheim, Petra Hoven, Gerhild Sobolewski, Roel Vinkenleugel, Kristine Finn, Sascha Schneider, Ralf Rudolph, Ulf Glinka, Carsten Lauber, Christian Fürst-Brunner, Dietmar Gottschick, Bernd Rudi Emter, Petra Emter, Reinhard Kusmirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich Ogni tessera deve essere collegata almeno 1 tessera di livello 1 superiore.

Regolamento

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

Autore ed editore ringraziano tutte testplayer dell 'Spieletreffs

Bödefeld, Autorentreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieletreff Weseke, Herner Spieclub, Mengede spielt, Spiekekult Witten

Traduzione

Alex Pattori (Olaf78)

Impaginazione

Alberto Grillo (albefla)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.