



Thomas Spitzer

HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknechtben részese lehetsz a szénbányászat 16. századi, Ruhr-völgyi születésének

Réges-régen, a Ruhr völgyében egy fiatal juhász tábortűz mellett szeretett volna felmelegedni. Valami különös okból kifolyólag a tűz azonban tovább égett a szokásosnál. Másnap a hamuban csillogó, fekete kövekre lett figyelmes, amik még akkor is izzotak.

A fiú beszámolt erről az öt alkalmazó gazdának. Miután végeztek a földeken a munkákkal kikaparták a fiú tűzverméből a furcsa, fekete köveket. Minél mélyebbre ástak, annál több, bosszantó bányavíz jelent meg, amit el kellett távolítaniuk. Hazaérve megbeszélték, hogy milyen technikákkal és eszközökkel tudnák elvezetni a bányavízet, és miként tudnának még mélyebbre jutni a talajban, hogy ki tudja bányászni a szén névre hallgató mágikusan csillogó, fekete köveket.



A játék célja

A "Haspelknecht" játékban a játékosok a Ruhr völgyében élő gazdákat alakítanak, akik a saját földjeikből próbálnak szenet bányászni. A szén itt nagyon közel található a felső talajréteghez. A játék még azokban az időkben játszódik, amikor a földeket még nagyrészt erdők borították és amikor még kevés volt az út.

A játékosok folyamatosan bővítik ismereteiket és saját birtokukat. Ezen felül szenet bányásznak a föld mélyéből, a bányavízzel állandó harcban állva. A játék sok lehetősége kínál, ezért többféle stratégiával meg lehet nyerni.

A játék elemei

Játéktáblák



- Az 1 Évkerék tábla, a játék fázisainak, a kör sorrendnek és pontozásnak



- 4 játékos tábla a birtok és bányászati terület jelzésére

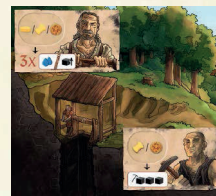


- 3 erőforrás tábla, amiből 1 két akció- és két tartalék készletet jelez, 2 pedig egy akció- és egy tartalék készletet

Lapkák



- 20 fejlesztés lapka, 5 db szintenként
- 4 segédlapka, 1 db szintenként



- 4 "Szénbányász és Haspelknecht" lapka



- 16 építmény lapka:
4 pajta,
4 szénégető,
4 szénraktár, 4 vízimalom



- 4 fejlesztett gazdasegéd

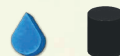
Jelzők



- 24 akciójelölő, 4 db a különböző akciójelölőkhöz, összhangban a fejlesztés lapkákkal



- 44 játékos korong, 11 minden színben



- 18 bányavíz
- 1 fázisjelölő



- 24 adóslévél
- 16 tallér
- 1 év jelölő



- 36 Akciókorong:
13 fekete, 13 barna és 10 sárga



- 80 feketeszen kocka
- 34 fa
- 18 élelem

Egyéb



- 1 húzózsák



- 1 szabálykönyv

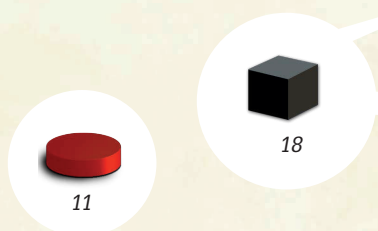
A szén, a fa, az élelem és a bányavíz korlátlan mennyiségben lehet. Ha nincs belőlük elég, akkor helyettesítsd őket bármi mással.

Előkészületek

Játékos tábla

Minden játékos kap 18 szén kockát, 11 játékos korongot valamilyen színben és egy játékos táblát, amin láthatóak a munkásai, a birtok és a bányaterület.

Minden játékos egy szénkockát elhelyez a játékos tábláján jelzett minden egyes helyre (ezekből 18 van összesen).



Játékos tábla

Fejlesztés tábla

A játékosok számától függően a fejlesztés táblát 12-20 hatszögletű lapkából kell létrehozni. Ez a tábla mindig 4 db 3-5 ugyanolyan színű lapkát tartalmazó sorból áll. A segéd lapkákat a fejlesztés lapkák szélére kell helyezni.

A játékban szereplő fejlesztés lapkákkal megegyező akció jelölőket és épületeket ezen tábla közelségébe kell helyezni. Ugyanígy tegyük a közelbe az érméket, adósságleveleket, erőforrásokat, bányavíz jelölőket és a "Szénbányász és haspelknecht" lapkákat.

Az első játéknál javasolt színenként a legalacsonyabb számú lapkákat használni és ezeket a segéd lapkáktól növekvő sorrendben elhelyezni.

4-nél kevesebb játékos esetében rakjuk vissza a dobozba azokat az akció jelölőket, amikhez nem került a játékba megfelelő fejlesztés lapka.

A lehetséges játékvariánsok a szabálykönyv végén találhatóak.

4 játékos

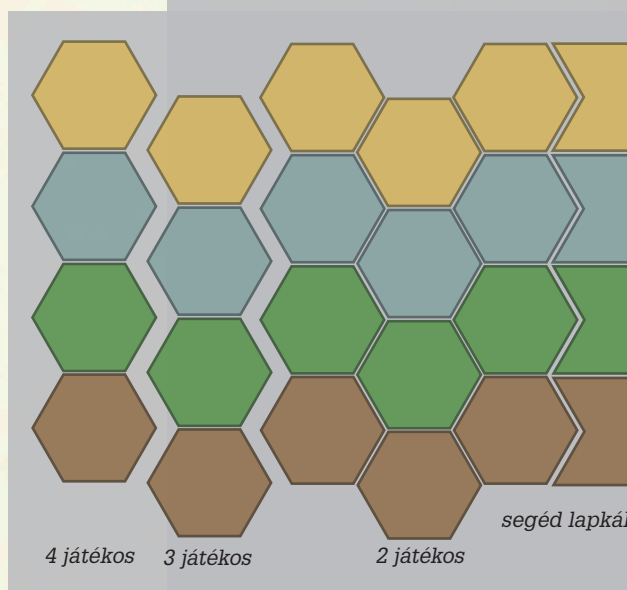
20 fejlesztés lapka
(5 minden színből)

3 játékos

16 fejlesztés lapka
(4 minden színből)

2 játékos

12 fejlesztés lapka
(3 minden színből)

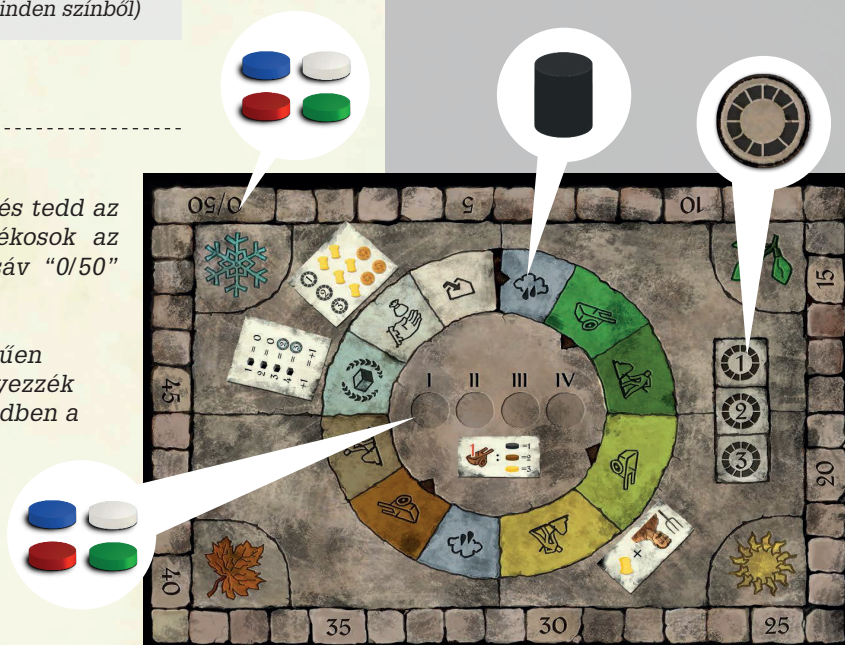


Évkerék tábla

Helyezd a fázis jelzőt az első "bányavíz" mezőre és tedd az év jelölőt az Évkerék tábla első évére. A játékosok az egyik játékos korongjukat helyezték a pontozósáv "0/50" mezőjére.

Az első kör kezdete előtt a játékosok véletlenszerűen határozzák meg a körsorrendet. Ezt követően helyezték egy újabb játékos korongjukat a megfelelő sorrendben a körsorrendet jelző helyre.

Ezt követően minden játékosnak 9 korongja maradt a saját színéből, amiket a saját játékos táblájuk mellé kell helyezniük.





2 játékos:
7 fekete korong,
7 barna korong,
4 sárga korong



3 játékos:
10 fekete korong,
10 barna korong,
7 sárga korong



4 játékos:
13 fekete korong,
13 barna korong,
10 sárga korong

Erőforrás táblák



A pinge 7 szénkockával



Pinge bónusz

Egy játékos 2 győzelmi pontot kap, ha mind a 7 szénkockáját kibányássza a játék első éve alatt. Ha ez a cél csak a második évben teljesül, akkor csak 1 győzelmi pont jár érte.



Tedd a "Haspelknecht és szénbányász" lapkát a játékos táblára

Erőforrás táblák

Az erőforrás táblákat az asztal közepére kell helyezni, ahonnan minden játékos könnyen elérheti őket. Azokat az erőforrás táblákat kell használni, amiken a játékos szimbólumok száma nem haladja meg az aktuális játékosok számát. Minden erőforrás tábla egy akció- és egy tartalék készletet jelez.

A játékosok számától függ, hogy mennyi akciókorong kerül a játékba. Ezeket a bal oldalt látható mennyiségben kell a húzózsákba helyezni. A játékban az egyes színekhez használható korongmennyiséget bal oldalt találod.

Az erőforrás táblák előkészítése.

Véletlenszerűen, anélkül, hogy megnéznénk őket, húzzunk akciókorongokat a zsákból. Először mindegyik tartalék készlethez húzzunk 3 akciókorongot, majd helyezzük ezeket a tartalék készlet részhez. Ezt követően mindegyik akció készlethez húzzunk 6 korongot a zsákból és ezeket tegyük a táblák akció készlet részéhez.

Ezt követően a húzózsáknak üresnek kell maradnia.

Szénbányászat

Szénbányász területek

Minden játékos táblán 2 ilyen terület van: "pinge" és a bányajarat. Ezekből bányásszák ki a játékosok a munkásaikkal a szenet. Mind a "pingét", mind a bányajaratot meg kell szabadítani bányavíztől.

Szénbányászat a pingében

Minden játékosnak van egy "pinge" névre hallgató területe a játékos tábláján. A játék kezdetén itt 7 szénkocka található.

A "pinge" részen található 2 mező 1-1 fa szimbólummal. A játékosok balról jobbra férnek hozzá a szénkockákhoz, de csak az első üres fa szimbólumig bezárólag lehet szenet bányászni.

Ha a pingében egy üres fa szimbólumra egy fa jelző kerül, akkor a játékos innentől a fa jelölőn túlról is bányászhat, egészen a következő üres fa szimbólumig. A játékos bármikor lehelyezhet egy fa jelölőt, amivel a játékos bányászható területe kibővül.

A szénkockák a kibányászásuk során kikerülnek a pingéből, míg a fa jelölőket be kell oda helyezni.

A pingéből kibányászott szénkockák közvetlen a játékos birtokára kerülnek.

Egy játékos 2 győzelmi pontot kap, ha a játék első éve alatt sikerül mind a 7 szénkockáját kibányászni. Ha ez a cél csak a második évben teljesül, akkor csak 1 győzelmi pontot kap.

Kimerült pinge

Miután az összes szénkockát sikerült kibányászni, a pinge kimerül.

Ezt követően jön a bányajaratokban a bányászat. Tedd a pingében megmaradt összes bányavizet az aknában megjelölt helyre, majd a pingébe helyezett fa jelölőket tedd vissza az általános készletbe

Végül tegyél egy "Szénbányász és Haspelknecht" lapkát a játékos táblára úgy, hogy az letakarja szénásót és a pingét.

Szénbányászat az aknában és a bányajáratban

Miután a felszín közelében a szén kimerült, a bányászok mélyebbre ástak a földben. Létrehoztak először egy aknát, majd ahhoz egy bányajáratot. Miután ezzel is megvoltak, folytathatták a bányászatot és a szén felszínre hozását.

A "pinge" kimerülése után a szenet csak a bányajáratból lehet kibányászni.

A bányajárat egy olyan bányaművelési terület, ahol a szenet a föld mélyéről bányásszák ki. A bányajáratban 7 terület van és összesen 11 szénkockát lehet kibányászni. A szénkockák kibányászása csak balról jobbra haladva történhet.

A bányajáratban 7 mező található fa szimbólummal. A játékosok balról jobbra haladva bányászhatnak, de csak az első üres fa szimbólumig tehetik azt meg.

Ha egy üres fa szimbólumot fa jelzővel takar le a játékos, akkor a fa jelzőtől jobbra is lehet bányászni, a legközelebbi üres fa szimbólumig bezárólag.

Egy játékos bármikor lehelyezhet egy fa jelölőt. A fa jelölő lehelyezésével a játékos ki tudja terjeszteni bányászterületét.

Legalább egy fa jelölőt le kell helyezni a bányajáratba mielőtt szenet bányászhatnál ki.

A bányász, a gazda és a gazdasegéd képes a szénkockák kibányászására a bányajáratból. A szénásót már nem lehet használni.

A pingével ellentétben a kibányászott szénkockák nem kerülnek közvetlenül a bányajáratból a játékos birtokára.

A szén először a bányajáratból balra kijelölt helyre, az aknába kerül. A szénkockákat a haspelknechtnek kell kihordania. Miután sikerült feljuttatni őket a felszínre, a szénkockák a gazdák birtokára kerülnek.

A bányajáratok győzelmi pontokat érnek a játék végén. A játékosok a bányajáratban teljesített területek számától függően kapják őket. Minden egyes teljesített terület után, a területtől függően 1-3 győzelmi pont járhat.

A megszerzett fejlesztésekért további győzelmi pontok szerezhetőek.

Megjegyzés: ugyanazon fázison belül a gazda vagy a gazdasegéd kizárólag vagy csak a pingéből vagy csak a bányajáratból bányászhat szénkockát!

Azonban ugyabban a fázisban lehetséges az utolsó szénkockát kibányászni a pingéből az egyik munkással, majd egy másik munkást arra használni, kibányássza az első szénkockát a bányajáratból.

Pinge (vagy Binge)

Egy német kifejezés, amit talán bányaluknak vagy bányagödörnek lehetne fordítani. Ez a közvetlen a talajszint közelében lévő bányásztevékenység eredménye.

Tegyél fa jelölőt a bányajáratba...

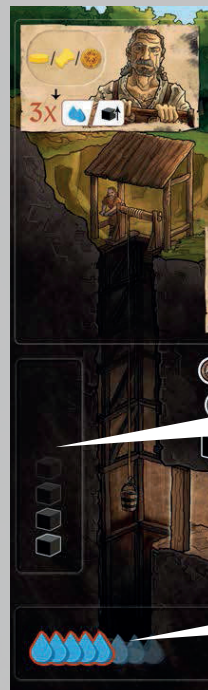
... a szén kibányászásához.



A bányajárat



győzelmi pontok (ezüst)
és a megszerzett fejlesztésekkel
megszerezhető pontok (bronz)



Haspelknecht,
akna és bányavíz

tedd ide a
kibányászott
szénkockákat

tedd ide
a bányavizet

Bányavíz

Bányavíznek nevezzük azt a vizet, amit a bánya gyűjt össze és amit a felszínre kell juttatni, ha a bányában folytatni szeretnék a kitermelést.



Pinge – vízmező



Akna – vízmező

Bányavíz

A játék során bányavíz gyűlik a pingében vagy az aknában. A játékos munkásainak el kell távolítaniuk a bányavizet a szén kibányászásához.

Bányavíz lehelyezése

A pingé kiürítéséig a bányavizet a játékos táblájának pingé területén található vízmezőre kell helyeznie.

A pingé kiürítését követően a bányavizet a játékos táblájának bal alsó részében lévő aknában lévő vízmezőre kell helyeznie.

A játékmenet

A játék 3 körből áll, amit 3 év jelképez. Minden egyes kör 3 akciófázisra bontódik (tavasz, nyár és ősz), amit egy fizetési-, pontozási- és tárolási fázis (tél) követ. A játékosok a fázisjelző használatával jelölik az éppen aktuális fázist. Egy év a következő fázisokból áll:

Tél, tárolási fázis:

A játékosok az erőforrásaikat épületekben tárolják. A megfelelő épületekben lévő erőforrásokért a játékosok győzelmi pontokat kapnak. Végül, minden olyan erőforrás visszakerül a közös készletbe, amit a játékosok nem tudnak eltárolni.

Tél, fizetési fázis:

Minden játékos kifizeti az évkerék táblán lévő téli táblázaton szereplő költséget (élelemben és tallérban) vagy kap egy adósság levelet minden egyes meg nem fizetett élelemért és/vagy tallérért.

Tél, pontozási fázis:

A játékosok megszámlálják a birtokaikon lévő szénkokkákat és győzelmi pontokat kapnak az évkerék táblán lévő szén táblázat alapján.

Ősz, akciófázis:

lásd a tavaszi akciót

Következő év

Egy év befejezését követően tegyék az évjelzőt a következő évre. Egy új év kezdődik.

A játék innen indul, óramutató járása szerint

Tavaszi, bányavíz:

Minden játékos kap egy bányavíz jelzőt.

Tavaszi, akció fázis:

Minden játékos elvesz akciókorongokat (legfeljebb kétszer) és ezeket a játéktáblára helyezik. A játékos sorrend ennek megfelelően változik.

Ezt követően az összes játékos egyszerre helyezi az akciókorongjait a saját játéktáblájára. Végül, a játékoskorongokat felhasználják az adott játékos sorrendben.

Nyár, akció fázis:

lásd a tavaszi akció fázist (A sárga korongok a birtokon 1 extra bónusz élelmet adnak.)

Ősz, bányavíz:

Minden játékos kap egy bányavizet.



Az évkerék tábla, a körsorrend- és a pontozósávval

Akció fázis (Tavas, nyár, ősz)

Egy akciófázis a következő lépésekből áll:

1. Az erőforrás táblák feltöltése
2. Akciókorongok elvétele
3. A játékosrend meghatározása
4. Akciók tervezése és végrehajtása

1. Az erőforrás táblák feltöltése

Az első kör első fázisában ez kimarad. Mindegyik akciófázis elején az összes játékos visszatesszi az összes akciókorongját (legyenek azok felhasználva, vagy sem) a húzózsákba.

A 3 korong a tartalék készletből az akciókészletbe kerül, amihez még hozzákerülnek azok a korongok, amik nem kerültek felhasználásra az előző akció fázisban.

Ezt követően 3 akciókorongot kell kihúzni a zsákból és ezeket a tartalék készletekbe helyezni. Aztán, minden egyes olyan akció készlethez, ahol kevesebb, mint 6 korong van, annyi korongot kell húzni a zsákból és tenni az akció készlet helyre, hogy az összesen 6 legyen. Ezt követően a húzózsáknak üresnek kell lennie.

Elképzeltető, hogy az erőforrás táblán 6-nál több korong van. Ezen ritka esetben úgy kell eljárni, hogy az akciókészlet részen nem lehet több 6 korongnál.

2. Akciókorongok elvétele

Az akciókorongok elvétele 2 lépésből áll.

Első lépésben, a játékosok sorrendje szerint minden játékos elvesz akciókorongokat az akciókészletéből. Kiválaszt egy készlet helyet, ahonnan el kell vennie az adott színű az összes korongot. Majd a következő játékos jön.

Ha a játékos 5-nél kevesebb korongot vett el az első lépésben, akkor lehetősége van másodszor is korongokat elvennie.

A második alkalommal a játékos már csak annyi korongot vehet el, amivel nem lesz nála több 5 akciókorongnál. (Ez attól függ, hogy az első elvétel során, mennyi korong került a játékoshoz).

Példa: Egy játékos 3 fekete akciókorongot vesz el első alkalommal. Mikor második lépésben sorra kerülne az akciókorong húzásban, akkor egy olyan akciókészletből választhat, ahol 3 barna és 1 sárga korong van. Ő ekkor elvesz 2 barna korongot, amivel elérte a saját, maximális a 5 korongos limitét.

Néhány akciókészlet mezőn van egy víz szimbólum. Amikor egy játékos akciókorongokat vesz el ezen készlet területéről az akciókorong elhúzás első lépéseként, akkor a játékos kap egy bányavízet is.

Minden játékos a saját játéktáblája kocsi jelére teszi le az akciókorongjait. Az első lépésben szerzett korongokat 1-es számmal jelölt mezőre kell tenni, míg a második lépésben elvetteket a 2-es számmal jelölt kocsira.

3. A játékosrend meghatározása

Ezt követően a játékosok összeadják a saját 1-es kocsi mezőre tett korongjaik értékét. A sárga korongok 3, a barna korongok 2 és a fekete korongok 1 pontot érnek egyenként.

A legalacsonyabb összértékkel rendelkező játékos a játékos sorrendet jelző mező bal oldali (I-vel jelölt) mezőjére teszi a saját körsorrend jelölőjét. A következő legalacsonyabb akciókorong értékkel rendelkező lesz a második és így tovább.

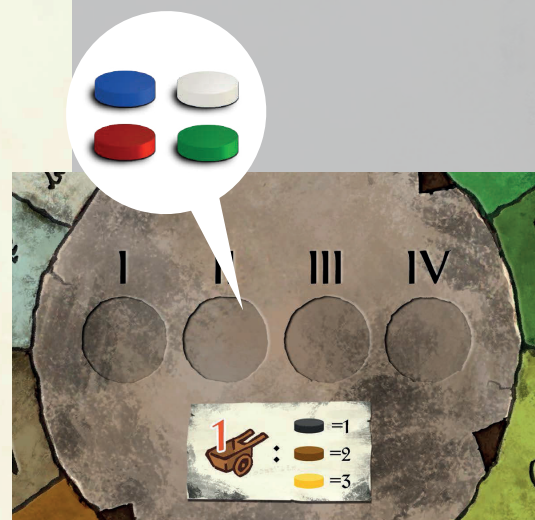
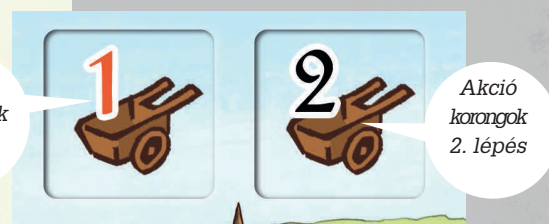
Egyenlőség esetén a jelenlegi körsorrend szerint hátrébb lévő játékos (aki később húzta el az erőforrás korongjait) kerül előrébb az új körsorrendben.

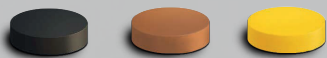


Ha az első lépés során 6 azonos színű korong van a készletben, akkor a játékos mind a 6-ot elveheti.

Speciális szabály az első körre:

Ha egy játékos 5-nél kevesebb korongot vesz el az első kör tavaszi akció fázisa alatt, akkor visszateheti egy bányavíz jelzőjét a közös készletbe.

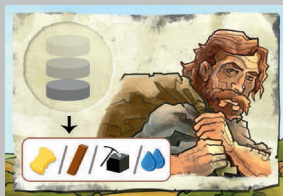
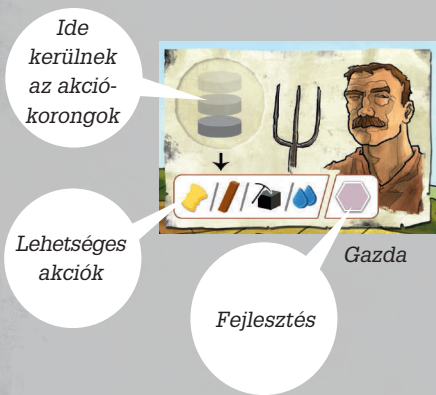




Akciókorongok



Élelem és tallér



Gazdasegéd

Fontos: Csak akkor kerülhetnek különböző színű korongok a gazdára, amikor az fejleszt.



Nyár bónusz

A nyári időszak alatt egy játékos egy további élelmet kap jutalomként, amikor a gazdája legalább egy élelmet állít elő.

4. Akciók tervezése és végrehajtása

A játékosok az akciókorongok, az élelem és a tallérok segítségével tudják megtervezni akcióikat munkásaik számára. A játékosok egymással egyidejűleg tervezik meg akcióikat.

Ha a játékosok úgy érzik, hogy akcióik nagyban függenek mások lépéseitől, akkor úgy is dönthetnek, hogy a körsorrend alapján tervezik meg akcióikat.

Minden játékosnak van egy olyan területe, ahová az akciókorongjait vagy egyéb más szükséges erőforrásait helyezik. A területek alatt lévő szimbólumok jelzik, hogy milyen akciókat végezhet el a munkás.

Miután az összes játékos megtervezte akcióját, akkor - a körsorrend szerint - minden játékos végrehajtja munkásai akcióját.

A játékosok eldönthetik, hogy mi legyen a munkásaik sorrendje és milyen sorrendben hajtsák végre akcióikat. Először egy munkással végre kell hajtani az összes akciót, mielőtt elkezdenénk egy másik munkás akcióit.

Elképzeltető az, hogy a játékos egyetlen körében az egyik munkás kiüríti a pingét, majd ezt követően egy másik munkás a bányajáratban kezd dolgozni.

Saját munkások

Gazda

A gazda többféle módon tudja használni akciókorongjait: erőforrások előállítására, szén kibányászására, bányavíz eltávolítására, vagy fejlesztés megszerzésére. Csak egyik akcióját használhatja egyetlen fázisban, de kivételt képez a bányavíz eltávolítása és a szén kitermelése, mert ezen két akciót kombinálhatja.

Gazdasegéd

A gazdasegéd is többféle módon tudja használni akciókorongjait: erőforrások előállítására, szén kibányászására vagy bányavíz eltávolítására. Csak egyik akcióját használhatja egyetlen fázisban, de kivételt képez a bányavíz eltávolítása és a szén kitermelése, mert ezen két akciót kombinálhatja.

Fejlesztés

Fázisonként egyszer a gazda végrehajthat egy fejlesztést. A játék elején ezt csak gazdával lehet megtenni.

Egy fejlesztés megszerzéséhez a megszerzendő fejlesztés lapka felső területén jelzett, szükséges akciókorongokat a munkásod mezejére kell pakolni.

Színes és szürkék korongokkal van jelölve, hogy mire van szükség. A színes korong helyére csak olyan színű kerülhet, míg a szürkét bármilyen más, általa választott szín helyettesítheti.

Példa: A "Bányagerenda" nevű 31-es fejlesztés lapkához a játékosnak 4 akciókorongra van szüksége. Ezek egyikének feketének kell lennie. A maradék 3 bármilyen színű lehet. A játékos 2 fekete és 2 barna korongot helyez a gazdára.

Erőforrások

Helyezz le 1 vagy több ugyanolyan színű akciókorongot, hogy szerezz érte egy vagy több erőforrást (élelmet, fát vagy szenet). Egy korongért 1 ugyanolyan színű erőforrást kapsz. A sárga színű korongok az élelemhez, a barnák a fához és a feketék a szénbányászathoz kellenek. A fát és az élelmet a közös készletből kell elvenni.

A fát és a szenet a birtokra kell helyezni. A fát azonnal fel lehet használni a bánya területén vagy akár helyette rakható a birtokra is. A fa az egyetlen olyan erőforrás, amit azonnal fel lehet használni. A szabálykönyv Szénbányászat részében van leírva, hogy miként lehet felhasználni.

A szénkockákat a játékos saját játékosablájának megfelelő helyéről lehet elvenni. A szenet csak úgy lehet kitermelni, ha a kitermelés helyét nem gátolja a bányavíz. A fekete akciókorongok egyaránt használhatóak a bányavíz eltávolítására és a szén kitermelésére.

Egyetlen fekete koronggal a játékos vagy:

- eltávolít 1 vagy 2 bányavizet
- kitermel 1 szénkockát

A bányavíz eltávolítása a pingéből

Ha legalább 2 bányavíz jelölő van a pingében, akkor csak a bányavíz eltávolítása után lehetséges onnan a szénkockákat elvenni.

Az eltávolított bányavíz a közös készletbe kerül.

A bányavíz eltávolítása az aknából

Ha legalább 2 bányavíz jelölő van az aknában, akkor csak a bányavíz eltávolítása után lehetséges onnan a birtokra szénkockákat elszállítani.

Ha 5 vagy több bányavíz van a bányajáratban, akkor onnan nem lehet szenet kibányászni.

Az eltávolított bányavíz jelölők a közös készletbe kerülnek.

Együttműködés bónusz

Ha a gazda és a gazdasegéd ugyanazt az erőforrást állítja elő vagy mindkettő ugyanazon a bányászati területen dolgozik - a bányavíz eltávolításán vagy a szénkitermelésén -, akkor a játékos kap egy további akciót, mintha lett volna egy további korongja a legutóbbi fázisban aktivált munkásán.

(Lásd a 11. oldalon a 2. példát)

Szerződött munkások

A szerződött munkások szakemberek, úgy mint: szénásó, szénbányász és haspelknecht. Mindegyiket egyszer lehet aktiválni egy akciófázis alatt, az 1 szükséges költségének megfizetésével.

A szénásó a kezdetektől elérhető. A szénbányász és a haspelknecht csak a későbbiekben lesz majd használható.

Szénásó

A szénásó megfizetéséhez pontosan 1 sárga korongot, 1 élelmet vagy egy tallért kell a szénásó mezőjére helyezni.

A szénásó csak akkor dolgozik, ha megfizetted. Két akciót hajt végre.

- Ha 1-nél több bányavíz van, akkor a szénásó akciónként 2 bányavizet távolít el, amíg ez a szám le nem csökken 1-re.
- Ha 1 vagy annál kevesebb bányavíz van, akkor a szénásó akciónként 1 szénkockát bányászhat ki.

A szénásó csak a pingében dolgozik.

Szénbányász

A szénbányász a pinge kimerülését követően kerül játékba és ő csak bányajáratból bányászhat szenet.

A bányász megfizetéséhez pontosan 1 élelmet vagy 1 tallért kell a bányász mezőjére tenned.

A bányász csak akkor dolgozik, ha megfizetted. Ő egyszerre maximum 3 szénkockát képes kibányászni, de nem tudja eltávolítani a bányavizet.

Az általa kibányászott szén a bányajáratból az aknába kerül.

Haspelknecht

A haspelknecht távolítja el a bányavizet az aknából, vagy ő csórlózza fel a szenet a felszínen lévő birtokra.

A haspelknecht aktiválásához pontosan 1 sárga korongot, 1 élelmet vagy egy tallért kell a haspelknecht mezőjére tenned.

A haspelknecht csak akkor dolgozik, ha megfizetted és ezért 3 akciót hajthat végre.

Egy akcióval képes 2 bányavizet eltávolítani az aknából vagy 1 szénkockát a felszínre juttatni. A kibányászott szén a játékos táblájának birtokán tárolódik.

Ha 1-nél több bányavíz van az aknában, akkor először azt kell eltávolítania.

Példa: 5 bányavíz van az aknában. A játékos 1 korongot használ fel a haspelknechttel és így kap 3 akciót. 1 akcióért cserébe vagy két bányavizet távolít el, vagy 1 szénkockát csórlózza fel a felszínre.

A 3 akciójával eltávolít 4 bányavizet az aknából és felcsórlózza 1 szénkockát a birtokra.



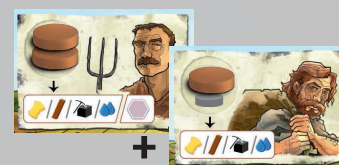
2 vagy több bányavíz:
Nem vehető el szén a pingéből.



2 vagy több bányavíz az aknában:
Nem lehet szenet az aknából
a birtokra szállítani.



5 vagy több bányavíz a bányajáratban:
nem lehet szenet kibányászni.



Együttműködés bónusz



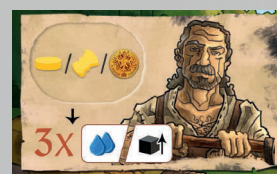
Szénásó



Szénbányász

Haspelknecht

vagy Haspler, akit nagyjából csórlós gazdasegédként lehet fordítani. A korai szénbányászati időszakában ő felelt a szén aknából való feljuttatásáért.



Haspelknecht

Példák a munkások kombinálására

1. példa: A játékosnak van 3 sárga és 2 barna akciókorongja. A pingében 2 bányavíz van és még nem bányászott ki semmi szenet.

A tervezési fázis alatt a játékos 1 sárga és 2 barna korongot helyez a gazdára a "vödör" fejlesztés (21. lapka) létrehozására. 1 sárga korongot helyez a gazdasegédre egy élelem előállításához. 1 sárga korongot helyez a szénásóra, hogy eltávolítson 2 bányavízet a pingéből és hogy a pingéből kibányásson egy szenet. Az élelem és a szén a birtokra kerül és nem lehet őket ebben a körben egy munkás aktiválására használni.

2. példa: 3 bányavíz és 1 szén van a pingében és a játékos 2 fekete akciókorongot helyezett a gazdasegédre és 2 fekete akciókorongot a gazdára. A játékosnak 4 fa jelölője van a birtok területén.

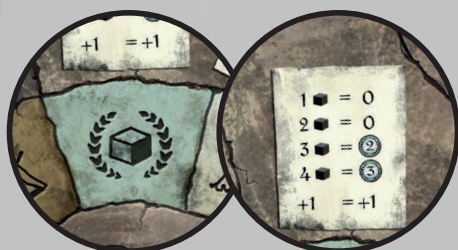
A játékos felhasználja a gazdasegédjét: 1 fekete akciókorongot a 2 bányavíz eltávolítására és 1 fekete akciókorongot a pingéből való utolsó szénkocka kibányászására, ami a birtokra kerül. Majd a játékos átrakja a megmaradt bányavízet a pingéből a bányajáratba és a "Szénbányász és Haspelknecht" lapkával letakarja a pingé területét. A játékos ezt követően az összes fa jelölőjét a bányajáratba teszi, majd aktiválja a gazdáját, aki két szenet mozgat az aknába. Ezt követően, az együttműködés bónusz miatt, egy újabb szenet bányász ki a bányajáratból és teszi azt az aknába.

Pontozási, fizetési és tárolási fázis (tél)

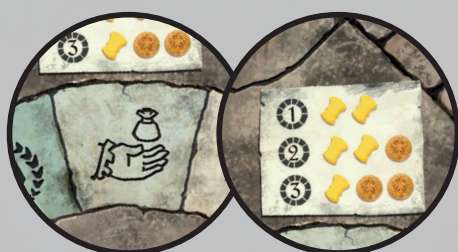
Minden télen 4 fázis zajlik le:

1. Pontozás
2. Bérleti díj fizetése a nemességnek
3. Tárolás
4. Következő év

Bizonyos fejlesztési lapkák birtokában a játékos a téli fázisban részesülhet az azok adta előnyökből.



Évkerék - Pontozás



Évkerék - Bérleti díj fizetése



Évkerék és birtok - tárolás

1. Pontozás

Minden játékos megszámolja a birtokán lévő szénkockákat, mert azok száma alapján derül ki, hogy mennyi győzelmi pont jár értük ebben a fázisban.

1 vagy 2 szénkocka esetén nem jár győzelmi pont. 3 szénkocka esetén 2 győzelmi pont jár, valamint ezen felül minden egyes további szénkockáért további 1 (lásd az évkerék táblán a széntáblázatot).

2. Bérleti díj fizetése a nemességnek

Minden egyes játékosnak bérleti díjat kell fizetnie a nemességnek. Az első körben 2 élelmet, a második évben 2 élelmet és 1 tallért, míg a harmadik időszakban már 2 tallért és 1 élelmet. Az éves béleti díjakat szintén megtalálod az évkerék táblán. A játékosoknak minden egyes nem teljesült feltétel esetén 1 adósságlevelet kell elvenniük. Az adósságlevelek beszámítanak a játék végi győzelmi pont elszámolásba. A fizetés kötelező, ha a játékos rendelkezik a szükséges nyersanyagokkal, akkor fizetnie kell.

3. Tárolás

Minden egyes játékos egyetlen egység élelmet, fát vagy szenet tud eltárolni a játékostáblája birtokán.

A tárolt erőforrások később felhasználhatóak lesznek a játék során.

A téli fázis azzal ér véget, hogy minden egyes játékos visszateszi a felesleges erőforrásait (azokat, amiket nem tud tárolni) a közös készletbe.

Egy játékos 1 győzelmi pontot kap, amikor 1 fa jelölőt tárol el a birtokán.

A megszerzett fejlesztésekkel további tárolásra és győzelmi pont szerzésre van lehetőség.

4. Következő év

Egy év befejeztével az évjelzőt a következő évre kell áthelyezni és egy új év veszi kezdetét. A játék a 3. év végével ér véget.

Fejlesztés lapkák

A játék kezdetén, 4 különböző szintre, megfelelő számú fejlesztés lapkát helyezünk le. A megszerzésük esetén ezek a fejlesztés lapkák a játékosnak győzemi pontokat és/vagy egyéb előnyöket nyújthatnak a játék folyamán.

A fejlesztés lapkákat mindegyik játékos tulajdonolhatja. Egy játékos egy fejlesztés lapkát csak egyszer birtokolhat, így annak adta előnyét csak egyszeresen élvezheti.

Egy fejlesztési lapka megszerzéséhez a játékosnak a megfelelő számú és színű korongot kell a gazda lapkájára helyeznie. Ezen akció végrehajtását követően a játékosnak rá kell tennie az egyik játékosjelölő korongját az adott fejlesztési lapkára, hogy ezzel jelezze, hogy annak birtokában van.

Egy fejlesztési lapkán a játékosjelölő korongokat egymásra kell rakni. A játékos mindig az előző korong tetejére teszi sajátját, ha már van ott legalább egy. A legalsó korong ahhoz tartozik, aki elsőnek szerezte meg az adott fejlesztési lapkát, a legfelső pedig ahhoz, aki utoljára.

Ha egy játékos meg akar szerezni egy fejlesztési lapkát, akkor a következő szabályokat kell betartania:

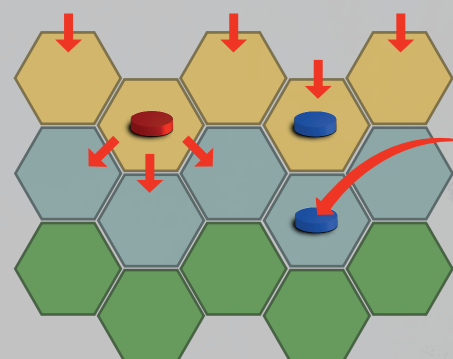
- A felső sorból a játékos bármelyik fejlesztési lapkát megszerezheti.
- Az alatta lévő sorokból is megszerezhet egy játékos egy fejlesztési lapkát, ha az adott fejlesztési lapka szomszédos egy már korábban megszerzett fejlesztési lapkájával.
- Lehetséges még, hogy egy játékos megszerezzen egy olyan fejlesztési lapkát is, amit egy másik játékos már megszerzett, de ugyanakkor az nem szomszédos egyik saját, megszerzett fejlesztési lapkájával sem. Ebben az esetben a játékosnak ki kell fizetnie a segédlapján jelölt egyik erőforrás költséget annak a játékosnak, akinek előtte szerezte meg azt a fejlesztést (akinek a játékos korongja jelenleg legfelül van). A játékos által fizetendő erőforrást a saját birtokról kell elvennie.

További költségek, amiket annak a játékosnak kell megfizetnie, akinek a játékosjelző korongja egy fejlesztési lapka legtetején van és nincsen szomszédos fejlesztési lapkája a kiválasztott fejlesztési lapka mellett:

1. szint: nincs költsége (felső sor)
2. szint: egy szénkocka, fa vagy élelem
3. szint: egy szénkocka
4. szint egy élelem

Ha egy játékos megszerez egy fejlesztést, akkor azonnal kap érte győzelmi pontokat is. Ezek a pontok is megtalálhatóak a segédlapkákon.

1. szint:
 1. játékos: 1 győzelmi pont
2. szint:
 1. játékos: 2 győzelmi pont, 2. játékos: 1 győzelmi pont
3. szint:
 1. játékos: 3 győzelmi pont, 2. játékos: 2 győzelmi pont, 3. játékos: 1 győzelmi pont
4. szint:
 1. játékos: 4 győzelmi pont, 2. játékos: 3 győzelmi pont, 3. játékos: 2 győzelmi pont, 4. játékos: 1 győzelmi pont



a piros játékos számára lehetséges fejlesztések



Segéd lapkák a győzelmi pontokkal és a távoli fejlesztések költségével

A játék vége

A játék a 3. teljesített év után ér véget.

A játék végén győzelmi pontok a következőkért járnak:



Bányajárat

A játékosok 1-3 győzelmi pontot kapnak minden egyes kiürített területért.
A szerezhető pontok megtalálhatóak a játékosok játéktábláján.



Bányajárat bónusz

Ha a játékos megszerezte a "Talicska" fejlesztés lapkát, akkor 1 győzelmi pontot kap minden olyan kiürített területért, ahol szerepel a talicska szimbólum.

Ha a játékos megszerezte az "Olajlámpa" fejlesztés lapkát, akkor 1 győzelmi pontot kap minden olyan kiürített területért, ahol szerepel az olajlámpa szimbólum.

Ha a játékos megszerezte a "Csille" fejlesztés lapkát, akkor 1 győzelmi pontot kap minden olyan kiürített területért, ahol szerepel a csille szimbólum.



Fejlesztési bónusz

Ha egy játékos megszerezte a "Kézikocsi" fejlesztés lapkát, akkor 1 győzelmi pontot kap minden egyes, megszerzett fejlesztési lapkán található villa szimbólumért.

Ha egy játékos megszerezte a "Szénhordó ló" fejlesztés lapkát, akkor 1 győzelmi pontot kap minden egyes megszerzett fejlesztési lapkán található "kalapács és csákány" szimbólumért.



Épület bónusz

A játékosok bónusz pontokat kapnak a saját, megszerzett épületszimbólumok darabjáiért a következő módon:

- 1 épület szimbólum: 1 győzelmi pont
- 2 épület szimbólum: 3 győzelmi pont
- 3 épület szimbólum: 6 győzelmi pont
- 4 épület szimbólum: 10 győzelmi pont



A fejlesztési lapkákról szerzett, fel nem használt akció jelölők után:

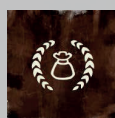
A játékosok 1 győzelmi pontot kapnak minden, fel nem használt akciójelölőjük után.



Tallérok

A játékosok győzelmi pontokat kapnak a megmaradt tallérjaik után:

- 1 tallér - 2 győzelmi pont
- 2 tallér - 5 győzelmi pont
- 3 tallér - 9 győzelmi pont
- 4 tallér - 14 győzelmi pont
- Minden további tallér - 6 győzelmi pont



Adósságlevél büntetés

A játékosok győzelmi pontokat veszítenek birtokukban lévő adósságleveleik után:

- 1 adósságlevél - mínusz 1 győzelmi pont
- Minden további adósságlevél - mínusz 2 győzelmi pont



Bányavíz büntetés

Ha egy játékosnak 1-nél több bányavize van, a játékos győzelmi pontjai annyival csökkennek, ahány bányavize van az 1-en túl. Tehát: 1 bányavíz - nincs levonás, 2 bányavíz - mínusz 1 győzelmi pont, 3 bányavíz - mínusz 2 győzelmi pont és így tovább.

A játék győztese

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén a legtöbb szemet kitermelő játékos számít a győztesnek.
További döntetlen állás esetén, a játéksorrendben előrébb álló játékos nyer.

Fejlesztés lapkák



11 - Szállítórúd

A játékos azonnal kap 1 tallért.



12 - Pajta

A játékos hozzáteszi ezt az újabb épületet a játékosablájához.

Ezzel az épülettel a játékos 1 egység fát, élelmet vagy szenet raktározhat. Ha a téli fázisban tárolt erőforrás egy élelem, akkor a játékos 2 győzelmi pontot kap.



13 - Csákány

A játékos ezzel a lappal egy fejlesztett gazdaságát kap, aki ugyanarra képes, mint egy közönséges gazdaság, de ugyanakkor a gazdához hasonlóan szerezhetsz fejlesztés lapkákat is.

A játékosnak a "Fejlesztett gazdaság" lapkát a játékosablán lévő gazdaságára kell helyeznie.



14 - Kötél

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat.

A játékos a jelölőt arra használhatja, hogy azonnal eltávolítson 1 bányavizet és kapjon 1 győzelmi pontot.

A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe.



15 - Szénégető

A játékos hozzáteszi ezt az újabb épületet a játékosablájához.

Ezzel az épülettel a játékos a játék során egyszer 2 fát bármikor 2 szénre és 1 győzelmi pontra válthat.

A szenet a közös készletből kell elvenni.



21 - Vödör

A játékos többé nem kap bányavizet a tavaszi és őszi bányavíz fázisokban.



22 - Talicska

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat.

A sárga koronggal jelölt akciójelölőt sárga akciókorongként lehet felhasználni.

A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe.

A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap, minden olyan talicska jellel ellátott bányajaratáért, ahonnan az összes szénkocka eltávolításra került.



23 - Létra

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat.

A barna koronggal jelölt akciójelölőt barna akciókorongként lehet felhasználni.

A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe.



24 - Széntároló

A játékos hozzáteszi ezt az újabb épületet a játékosablájához.

Ezzel az épülettel a játékos 1 egység szenet és fát raktározhat. Ha a téli fázisban tárolt erőforrás egy szénkocka, akkor a játékos 1 győzelmi pontot kap.



25 - Csőrlő

A játékos azonnal eltávolít 1 bányavizet.

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat. A jelölővel aktiválható a haspelknecht, aki ingyen (fizetés nélkül) 3 csőrlős akciót hajthat végre. A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe. Ha a haspelknecht munkája kifizetésre került az akciójelölőt felhasználó fázisban, akkor a haspelknecht kétszer aktiválható a fázison belül.



31 - Bányagerenda

A játékos azonnal kap:

- a) 3 fa jelölőt és 1 bányavizet vagy
- b) 1 tallért.

A bányavizet az aktuális bányavíz mezőre kell helyezni a játékos tábláján.



32 - Olajlámpa

A játékos azonnal kap 1 tallért.

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat.

Az akciójelző arra használható, hogy 1 akciókorongot a tartalék készletből ki lehet cserélni a hozzá tartozó akció készletben levővel. A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe.

A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap, minden olyan olajlámpa jellel ellátott bányájáráért, ahonnan az összes szénkocka eltávolításra került.



33 - Kalapács és csákány

A játékos kap 1 fa jelölőt. A játékos azonnal átmozgathat vagy a) 1 szénkockát a pingéből a birtokra vagy b) 1 szénkockát a bányájáratból az aknába. A kibányászható szénnek elérhetőnek kell lennie.

A játékos megkapja a hozzátartozó akciójelölőt, amit egy későbbi fázisban egyszer bármikor felhasználhat.

A fekete koronggal jelölt akciójelölőt fekete akciókorongként lehet felhasználni.

A használatot követően az akciójelölő visszakerül a közös készletbe.



34 - Szenezsák

A játékos azonnal elcserélhet vagy a) 1 szénkockát 1 tallerra vagy b) 2 szénkockát 1 tallerra és 1 élelemre.

A szénnek a játékos birtokáról kell érkeznie.



35 - Vízimalom

A játékos hozzáteszi ezt az újabb épületet a játékos táblájához. Ezzel az épülettel, egy későbbi akciófázis során, a játékos 2 sárga akciókorongot arra használhat, hogy 1 élelmet és 2 győzelmi pontot szerezzen, vagy 2 fekete akciókorongot arra, hogy 1 tallért kapjon.



41 - Szénhordó ló

A játékos azonnal kap 1 tallért.

A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap minden megszerzett fejlesztés lapkáján található "kalapács és csákány" szimbóluma után.



42 - Csille

A játékos azonnal kap 2 szénkockát az aknájába és 1 fa jelölőt a közös készletből.

A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap, minden olyan csille jellel ellátott bányájáráért, ahonnan az összes szénkocka eltávolításra került.



43 - Kézikocsi

A játékos azonnal kap 1 élelmet.

A játék végén a játékos 1 győzelmi pontot kap minden megszerzett fejlesztés lapkáján található "villa" szimbóluma után.



44 - Lovaskocsi

A játékos azonnal kap 1 tallért és 1 élelmet.

Minden téli pontozási fázis során a játékos 1 győzelmi pontot kap minden egyes szénkockájáért, ami a birtokán található. A széntáblázatot inntől nem kell a játékos esetén figyelmebe venni.



45 - Kis szénbánya

A játékos azonnal kap 3 tallért.

Játékvariációk gyakorlott játékosok számára

A játék kezdetén a játékosok megegyezhetnek a fejlesztés lapkák egyedi elrendezésében is. A következő szabályokat kell betartani:

Szintenként legalább 3 lapkára van szükség. 3 vagy 4 játékos esetén a játékosoknak meg kell egyezniük a játékosok számával megegyező számú lapkát használniuk-e szintenként, vagy 1 lapkával többet.

Minden lapkának szomszédosnak kell lenni legalább 1 magasabb szintű lapkával.

A lapkák közvetlenül nem kapcsolódhatnak egy 2 szinttel magasabb lapkához.

A játékosok eldönthetik, hogy egy, a birtokukhoz kapcsolt épülettel kezdik-e el a játékot, ha az a bizonyos épület nem érhető el a fejlesztés tábláról.

A játékosok eldönthetik, hogy a fejlesztett gazdasegéddel kezdik a játékot, ha a "Csákány" nevű fejlesztés nincs a fejlesztés táblán.

Figyelem! 2 fős játék esetén, amikor a lapkákat véletlenszerűen tesszük le, nem lesz elegendő fejlesztés lapka, hogy meg lehessen szerezni a szükséges 3 tallért. Ilyenkor módosítás javasolt!

3334 Torony
3 játékos



3333 Három hosszú láb
2-3 játékos



5444 Négy hosszú láb
4 játékos



3344 Szárnyak
3 játékos



3333 Három rövid láb
2-3 játékos



5544 Négy rövid láb
4 játékos



3333 Kettő rövid,
asszimmetrikus láb
2-3 játékos



4334 Virág
3 játékos



5445 Három kör
4 játékos



3333 Kettő hosszú,
asszimmetrikus láb
2-3 játékos



3333 Két kör
2-3 játékos



4334 Pillangó
3 játékos



Impresszum

Kapcsolat

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

Játéktesztelők:

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

Szabálykönyv:

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

A szerző és a kiadó köszönetét fejezi ki a "Spieletreffs" összes játéktesztelőjének:

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

Fordítás és szerkesztés

RaveAir
raveair@gmail.com

Lektorálás

Artax

Megvásárolható

www.jatekmester.com