

fordította: Beorn (2018)
lektorálta: Hipszki László
nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!

Thomas Spitzer

HASPELKNECHT THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht - The Rubr Valley

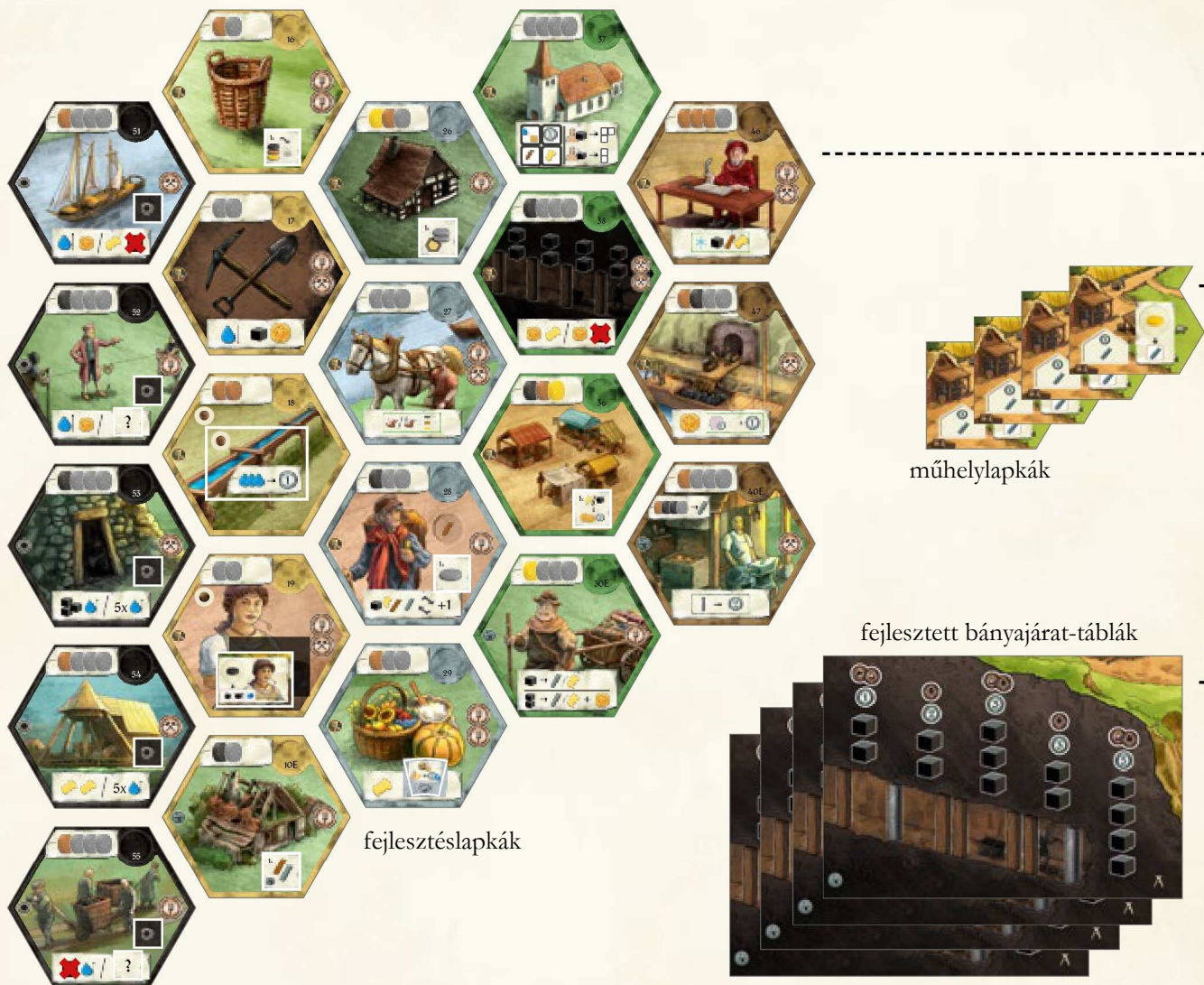
Bevezető

A **Haspelknecht - The Rubr Valley** (a Rubr-vidék) társasjáték a **Haspelknecht: The Story of Early Coal Mining** (a korai szénbányászat története) játék kiegészítője. Abhoz, hogy játszani tudjatok ezzel a kiegészítővel, természetesen szükségesetek lesz az alapjátékra is.

A szénbányászat mára elválaszthatatlan és igen jövedelmező üzletté vált a Witten és Hattingen települések közelében élő gazdák számára. Lassan kezdetét veszi az iparosodás ebben a régióban. A bányajaratok egyre csak mélyülnek és hosszabbodnak, amit a vas felhasználása tesz lehetővé. Vízelvezető csatornák épülnek, hogy segítsenek a bányavíz elvezetésében. A lakosság jelentős része eddigre már szinte kizárólag a szénbányászatból él, és a „fekete arannyal” kereskedő házalók folyókon cirkáló szénszállító uszályairól kapta az egész Rubr-vidék is a nevét.

Ez a kiegészítő új kihívásokat ad a **Haspelknecht** társasjátékhoz. 2 új modul és 13 új fejlesztéslapka várja a felfedezését.

A Rubr-vidék: a Witten, Sprockhövel, Hattingen, és Bochum településeket körülvevő terület, ahol az egész szénbányászat elkezdődött.



A kiegészítő áttekintése



A **Haspelknecht - The Rubr Valley** kiegészítőben 2 új modult és 13 új fejlesztéslapkát találhattok.

Bármelyik modult hozzáadhatjátok tetszés szerint az alapjátékhoz egyenként, vagy egymással kombinálva, mindkettőt egyszerre. Erősen javasoljuk, hogy elsőként a modulokat szépen sorban, egyesével kezdjétek el megismerni. Ha ezzel megvagytok, akkor kipróbálhatjátok mindkét modult egyszerre. Ezután pedig használhatjátok az alapjátékkal együtt mindkét modult, kombinálva, vagy egyenként, a 13 új fejlesztéslapkával együtt.

A 13 új fejlesztéslapka - 4. oldal



Ezeket az új fejlesztéslapkákat hozzákeverhetitek az alapjátékhoz adottakhoz. Ez nem növeli meg a játékidőt. Ennek ellenére azt javasoljuk, hogy ne használjátok egyszerre az összes új fejlesztéslapkát.

1. modul - Fekete fejlesztések - 7. oldal



A fejlesztéstábla egy ötödik szinttel bővül, hála az új, fekete színű fejlesztéslapkáknak. Ez a modul sem növeli meg a játékidőt.

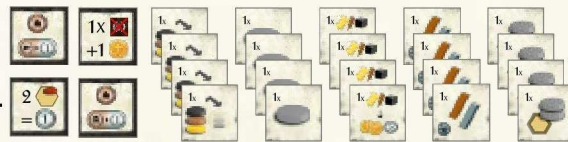
2. modul - Vas - 9. oldal



A játékosoknak szükségük lesz vas bányadúcokra a fejlesztett bányajárataikhoz, valamint az eddigi három forduló után egy negyedikre is sor fog kerülni. Ez a modul kb. 45 perccel növeli meg 4 játékos esetén a játékidőt (kb. 30 perccel 3 játékos esetén, illetve kb. 15 perccel 2 játékos esetén).

A Ruhr-vidék kiegészítőben az alábbi új játékoszervezőket találod:

21 fejlesztéslapka



26 különböző jelölő



4 műhelylapka



1 segédlapka az 5. szinthez



1 hálaadáslapka



1 télikifizetés-lapka



1 kibővített évkövető-lapka (a 4 fordulós játékhoz)



4 gazdafeleség-lapka (kétoldalas)



4 fejlesztett bányajárat-tábla (kétoldalas)



4 vízvezetőcsatorna-lapka



4 győzelmipont-jelző



20 szürke vas bányadúc (fa)

a kezdedben tartott játékszabály

A 13 új fejlesztéslapka (1-4. szintű)



Ez a 13 új fejlesztéslapka tetszőlegesen kombinálható az alapjátékhoz mellékelt hasonló lapkával, és ugyanúgy elhelyezhető a fejlesztéstábla 1-4. szintjének valamelyikén. Továbbá e kiegészítő 2 moduljával is szabadon kombinálhatók. Minden fejlesztéslapkát a színéhez igazodó szinteken kell elhelyezni.

Megjegyzés: e kiegészítőhöz adott 13 új fejlesztéslapkát ezzel a szimbólummal jelöltük meg, az alapjátéktól való megkülönböztettség érdekében:



16 - Fonott kosár

Azonnal megkapod a hozzátartozó akciójelölőt (lapkát), amit egy későbbi akciófázisban egyszer bármikor felhasználhatsz. Ha felhasználod ezt a jelölőt, **bármennyi**, de **eltérő színű** akciókorongot sorban hozzárendelhatsz ugyanahhoz a munkásodhoz, hogy hozzájuss a munkás által termelt **eltérő** erőforrásokhoz. Használat után az akciójelölőt vissza kell tenned a közös készletbe.

Megjegyzés: ezen akciójelölő használatakor nem kaphatod meg a szinergia bónuszt.



17 - Lapát és csákány

Azonnal elvehetsz a közös készletből 1 feketeszén-kockát és 1 tallért, azonban 1 bányavízjelölőt is hozzá kell adnod az aktuális bányászati területedhez.

Javasoljuk, hogy az alapjáték „szállítórúd” lapkáját cseréld le erre a lapkára.



18 - Vízvezető csatorna

Azonnal megkapod a vízvezetőcsatorna-lapkát, amit helyezz el a játékosábrád mellett. Mostantól, amikor eltávolítasz bányavízjelölőket a bányagödörből (Pinge), vagy a bányajáratodból, az eltávolított jelölőket tedd erre a lapkára. Ha már 3 bányavízjelölő gyűlt össze ezen a lapkán, tedd vissza őket a közös készletbe, majd vegyél el 1 győzelmpont-jelzőt a közös készletből.

Ha megszerezted már a „vödör” fejlesztést, akkor a tavaszi és őszi bányavíz fázisokban vegyél el 1-1 bányavízjelölőt a közös készletből, és tedd rá erre a lapkára.



19 - Gazda feleség

Azonnal megkapod a gazdafeleség-lapkát, és ezzel egy további lehetőséghez jutsz a tervezésfázisban az akciókorongok elhelyezésére. Úgy kell elhelyezned a gazdafeleség-lapkádat a játékosábrád mellett (praktikusan a gazdád alatt), hogy az 1 fekete akciókorong oldala legyen felfelé. A gazda feleség aktiválásához pontosan 1 fekete akciókorongot kell a lapkához rendelned. Bányászhat, vagy felcsörölőzhet (felszínre juttathat) 1 feketeszén-kockát, vagy eltávolíthat maximum 2 bányavízjelölőt a bányagödörből, vagy a bányajáratodból. *

Ha megszerezted az alapjáték „létra” fejlesztését, azonnal a másik oldalára fordíthatod a gazdafeleség-lapkádat. Ha egy sárga akciókorongot rendelsz a gazda feleséghez, kapsz a közös készletből 1 élelmet.

* Emlékeztetnénk az alapjáték egy könnyen elfelejtendő szabályára: a gazdán és a gazda-segédén lévő bányavíz-szimbólumok azt jelentik, hogy a **gazda és a gazda-segéd csak a bányagödörből tud bányavizet eltávolítani!**





26 - Vendégház

Azonnal megkapod a hozzátartozó akciójelölőt (lapkát), amit egy későbbi akciófázisodban egyszer bármikor felhasználhatsz. Akkor használhatod fel ezt a jelölőt, amikor egy új fejlesztéslapkát akarnál szerezni: a jelölő helyettesíti az új fejlesztéslapka 2 tetszőleges akciókorong követelményét. Használat után az akciójelölőt vissza kell tenned a közös készletbe.



27 - Igásló

Ha össze kell adnotok az akciókorongjaitok számát a játéksorrend meghatározása érdekében, akkor minden akciókorongodat a döntésed szerint akár 1-es, akár 2-es értékkel is számolhatod.



28 - Vándorkereskedő

Tegyél 1 fajelölőt erre a fejlesztéslapkára a játék előkészítése során. Ha megszerzed ezt a fejlesztést, megkapod a lapkán éppen rajtalévő erőforrást, elvehetsz a közös készletből egy tetszőleges másikat, **de ettől eltérő** erőforrást (ami lehet fa is), továbbá megkapod a hozzátartozó akciójelölőt (lapkát) is. Cserébe egy olyan erőforrást kell a saját készletedből a fejlesztéslapkára tenned, ami **eltérő** mind a róla elvett, mind a közös készletből elvett erőforrásoktól.



Ha a **2. modul - vas** is játékban van, akkor vasat is elvehetsz a lapkáról / a közös készletből, illetve tehetsz cserébe a lapkára.

Az elvett akciójelölőt egy későbbi akciófázisodban egyszer bármikor felhasználhatod, mint egy tetszőleges színű akciókorongot. Használat után az akciójelölőt vissza kell tenned a közös készletbe.

Például: az első játékos elveszi a fát a fejlesztéslapkáról, és elvesz 1 élelmet a közös készletből. Cserébe nem tehet sem fát, sem élelmet a lapkára, így 1 feketeszenet tesz rá. A következő játékos elveszi ezt a feketeszenet a lapkáról, és egy fát a közös készletből, és cserébe 1 vasat tesz a fejlesztéslapkára. (Ne felejtse el, hogy az általános készletből vett erőforrásnak is különbözőnek kell lennie a lapkáról elvettől.)

29 - Hálaadás

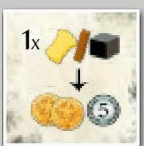
Azonnal elvehetsz a közös készletből 1 élelmet. Az őszi bányavíz fázisban adhatsz 1 élelmet egy olyan játékosnak, aki még nem szerezte meg ezt a fejlesztést. Viszonzásul vegyél el 3 győzelmpont-jelzőt a közös készletből, és dönthetsz úgy, hogy nem kapsz bányavizet. Ha már minden játékos megszerezte ezt a fejlesztést, akkor a játékosársad helyett az 1 élelmet a közös készletbe tedd vissza.

Emlékeztetőül fedd el az évkeréktáblán az eredeti őszi bányavíz fázist a hálaadáslapkával.



36 - Heti gazdapiac

3 különböző akciókorongra van szükség a heti gazdapiachoz. **Fontos:** ezt az jelenti, hogy legalább 1 jelölőre szükséged lesz, hogy helyettesítsd az egyik színű akciókorongot! Azonnal megkapod a hozzátartozó akciójelölőt (lapkát), amit egy későbbi akciófázisodban egyszer bármikor felhasználhatsz. Ha felhasználod ezt a jelölőt, tegyél vissza a közös készletbe 1 élelmet, 1 fát és 1 feketeszenet, majd vegyél el a közös készletből 2 tallért és 3 győzelmpont-jelzőt. Használat után az akciójelölőt vissza kell tenned a közös készletbe.



Fontos! Ha a heti gazdapiacot használjátok, akkor legalább az alábbi egyik fejlesztéslapkát is használnotok kell: „talicska”, „létra”, vagy „kalapács és csákány” az alapjátékból, esetleg „vándorkereskedő” e kiegészítőből.



37 - Stiepel falu temploma

Az 1000 éves ősi templomot két dologra is használhatod:

a) Adj a saját készletedből 1 feketeszén-kockát egy általad kiválasztott másik játékosnak. Cserébe vegyél el a közös készletből hármat a feltüntetett 4 jutalom közül (1 bányavíz + 1 tallér / 1 győzelmi pont-jelző / 1 fa / 1 élelem), VAGY

b) Adj az aktuális bányászterületéről 1 feketeszén-kockát egy általad kiválasztott másik játékosnak. Cserébe vegyél el a közös készletből kettőt a feltüntetett 4 jutalom közül.

Ne felejtse el, hogy mindkét esetben, ha a tallért választod, akkor 1 bányavízjelölőt is el kell vened, amit el kell helyezned az aktuális bányaterületeden.



38 - Közös bányajárat

A játék előkészítése során tegyél játékosonként 2-2 feketeszén-kockát a közös bányajárat lapkájára, balról jobbra feltöltve az oszlopokat. Amikor a játék során szünet fogtok bányászni erről a lapkáról, az is balról jobbra történik majd. Ha megszerzed ezt a fejlesztést, tegyél a saját készletedből egy fa bányadúcot a lapka legelső üres bányadúc mezőjére, majd vedd el a tőle jobbra lévő 2 feketeszénkockát. Az egyik feketeszénet tedd a saját készletedbe, a másikat pedig egy általad választott másik játékos saját készletébe. Ezen felül vegyél el a közös készletből 1 tallért és 1 élelmet, VAGY vegyél el a közös készletből 1 tallért, és adj vissza 1 adóslevelet.

Megjegyzés: ha a **2. modul - vas** is játékban van, akkor vasdúcot is használhatsz fa helyett (ez a 2 anyag szabadon keverhető ezen a lapkán).



46 - Falubíró

Ha megszerzed ezt a fejlesztést, figyelmen kívül hagyhatod a téli „bérleti díj fizetése a nemességnek” fázis előírásait. Helyette pont 1 feketeszénet, 1 fát és 1 élelmet kell fizetned ebben a fázisban. Minden ki nem fizetett erőforrás után 1-1 adóslevelet kapsz. A játék végén minden adóslevél -1 győzelmi pontot ér. A fizetés **kötelező:** nem mondhatod le önként egy nálad lévő erőforrás megfizetéséről, hogy cserébe elvegyél 1 adóslevelet.

Ha mind a „falubíró”, mind az alapjáték „kis szénbánya” fejlesztés-lapka játékban van, azokat helyezd el úgy a játék előkészítése során, hogy a lehető legmesszebb kerüljenek egymástól.



47 - Bányászcsille rakodó

Ha megszerzed ezt a fejlesztést, azonnal vegyél el 1 tallért a közös készletből. Ezen túl +1 győzelmi pontot kapsz minden olyan fejlesztéslapka megszerzéséért, amiért amúgy is kapnál legalább 1 győzelmi pontot.

Például: Ha egy olyan játékos, aki rendelkezik ezzel a fejlesztéslapkával, szerez egy újabb fejlesztéslapkát, ami után 2 győzelmi pontot kapna, a „bányászcsille rakodó” miatt 2 helyett 3 győzelmi pontot fog kapni. Ha egy olyan új lapkát szerez, amiért már nem jár neki győzelmi pont, akkor a „bányászcsille rakodó” által biztosított +1 bónusz pontot sem kapja meg. (A fejlesztéslapkákért kapható győzelmi pontokat lásd az alapjáték szabálykönyvének 12. oldalán, illetve a segédlapkákön.)





1. modul - Fekete fejlesztések

További játék előkészületi lépések:

Elsőként hajtsd végre az alapjáték játék előkészítési lépéseit. Ezután készítsd elő a következő játékelemeket:

3-5 fekete fejlesztéslapka (a játékosok száma +1)



fekete segédlapka az 5. szinthez

6 bónuszlapka



játékosonként 1-1 győzelmipont-jelölő



Ha négynél kevesebben játszottok, szabadon eldönthetitek, hogy az új fekete fejlesztéslapkák közül melyikkel szeretnétek játszani. A fekete fejlesztéslapkákat véletlenszerű sorrendben helyezd el a fejlesztéstábla legalsó (5.) sorában. A fel nem használt fekete fejlesztéslapkákat tedd vissza a játék dobozába.

Illeszd a fekete segédlapkát az 5. (fekete) lapkasor jobb végébe, pont a barna segédlapka alá.

A használt fekete fejlesztéslapkák számától függetlenül, helyezd el a fekete segédlapka mellett képpel felfelé mind a 6 bónuszlapkát.

Megjegyzés: az ebben a modulban szereplő 5 speciális fekete fejlesztéslapkát ezzel a szimbólummal jelöltük meg, a lapkák bal oldalán:

Speciális szabály:

A többi szinttől eltérően, minden játékos csak egyetlen fekete fejlesztéslapkára tehet szert. Erre a speciális szabályra a fekete segédlapka tetején lévő szimbólum is figyelmeztet.

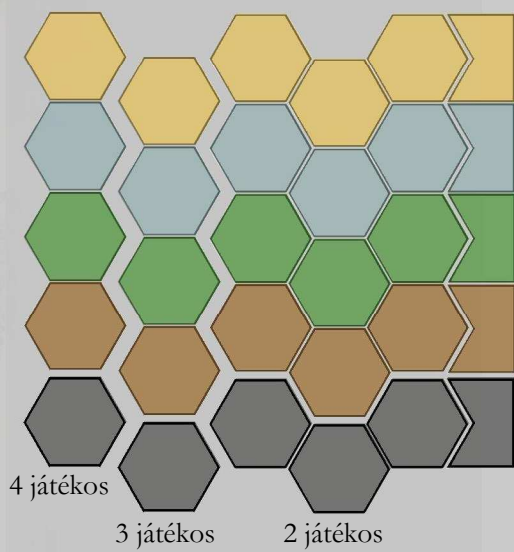
Minden játékos a sima játékos-korongja helyett a saját színének megfelelő, fából készült, korong alakú győzelmipont-jelölőjét tegye az évkeréktábla győzelmipont-sávjára. Így mindenkinek **10 saját játékos-korongja** fog maradni (9 helyett), **amit fejlesztésekre használhat** - a 11. játékos-korong továbbra is a körsorrend meghatározására szolgál, és az évkeréktábla közepére kerül.

A fekete fejlesztéslapkák után járó győzelmi pontok:

A legelső játékos, aki egy fekete fejlesztéslapkát szerez, azonnal kap 5 győzelmi pontot, a második játékos 4-et, a harmadik 3-at, a negyedik játékos pedig 2 győzelmi pontot kap a fekete fejlesztéslapka megszerzése után.

A bónuszlapkák:

Amint valaki megszerzett egy fekete fejlesztéslapkát, azonnal válasszon **egy** a még elérhető bónuszlapkák közül, és tegye azt képpel lefelé maga elé. A bónuszlapkákat majd a végső pontozás során kell képpel felfelé fordítani, és ilyenkor mindenki megkapja az érte járó bónuszpontokat. (A lapkák ismertetését lásd a következő oldalon.)



A fekete fejlesztéslapkák azonnali hatásai:



51 - Szénszállító bárka

Vegyé el 1 tallért a közös készletből, valamint eltávolíthatsz 1 bányavízjelölőt az aktuális bányászati területről, **VAGY** vegyé el 1 élelmet a közös készletből, és adj vissza 1 adóslevelet.



52 - Bányamérő

Vegyé el 1 tallért a közös készletből, valamint eltávolíthatsz 1 bányavízjelölőt az aktuális bányászati területről, **VAGY** vegyé el egy olyan tetszőleges, de az **alpjátékból** származó jelölőt (lapkát), amelyet már szerzett az egyik játékosársad.

Történelmi megjegyzés: a bányamérő egy olyan földmérő, aki leginkább a bányáiparban tevékenykedik.



53 - Új bányajarat

Vegyé el 3 feketeszenet a közös készletből, valamint eltávolíthatsz 1 bányavízjelölőt az aktuális bányászati területről, **VAGY** eltávolíthatsz maximum 5 bányavízjelölőt.



54 - Lóhajtású malom

Vegyé el 2 élelmet a közös készletből, **VAGY** eltávolíthatsz maximum 5 bányavízjelölőt az aktuális bányászati területről.

Történelmi megjegyzés: a lóhajtású malom leváltotta a kézi malmokat.



55 - Kézi csille

Adj vissza 1 adóslevelet, valamint eltávolíthatsz 1 bányavízjelölőt az aktuális bányászati területről, **VAGY** vegyé el egy olyan tetszőleges, de az **alpjátékból** származó jelölőt (lapkát), amelyet már szerzett az egyik játékosársad.

A bónuszlapkák játék végén adott pontjai:



A lapka úgy számít, mintha +1 épületszimbólumot szereztél volna (így maximum 5 épületszimbólumod lehet, amiért 15 győzelmi pontot kapsz). Ezen felül, ha megszerezted a „talicska” fejlesztéslapkát 2-2 győzelmi pontot kapsz minden olyan kiürített területed után, ahol szerepel a talicskaszimbólum (az 1-1 pont helyett).



Fele annyi győzelmi pontot kapsz (lefelé kerekítve), mint ahány játékos-korongod van a fejlesztéslapkákon. (Például: 6 fejlesztéslapkád van a játék végén, így 3 győzelmi pontot kapsz.)



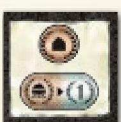
Ha megszerezted az „olajlámpa” fejlesztéslapkát, 2-2 győzelmi pontot kapsz minden olyan kiürített területed után, ahol szerepel az olajlámpa-szimbólum (az 1-1 pont helyett). Ezen felül 1 győzelmi pontot is kapsz.



A végső pontozás előtt visszatehetsz a közös készletbe 1 adóslevelet, valamint elvehetsz a közös készletből 1 tallért.



A végső pontozás előtt visszatehetsz a közös készletbe 2 adóslevelet, valamint a megmaradt bányavízjelzőid után nem kapsz büntetést.



A lapka úgy számít, mintha +1 épületszimbólumot szereztél volna (így maximum 5 épületszimbólumod lehet, amiért 15 győzelmi pontot kapsz). Ezen felül, ha megszerezted a „csille” fejlesztéslapkát 2-2 győzelmi pontot kapsz minden olyan kiürített területed után, ahol szerepel a csilleszimbólum (az 1-1 pont helyett).



Épület bónusz (kibővített):

- 1 épületszimbólumért: 1 győzelmi pont
- 2 épületszimbólumért: 3 győzelmi pont
- 3 épületszimbólumért: 9 győzelmi pont
- 4 épületszimbólumért: 10 győzelmi pont
- 5 épületszimbólumért: 15 győzelmi pont



2. modul - Vas

További játék előkészületi lépések:

Elsőként hajtsd végre az alapjáték játék előkészítési lépéseit. Ezután készítsd elő a következő játékelemeket:

játékosonként 1-1 győzelmpont-jelölő



1 kibővített évkövető-lapka



20 szürke vas bányadúc (fából)



1 télikifizes-lapka



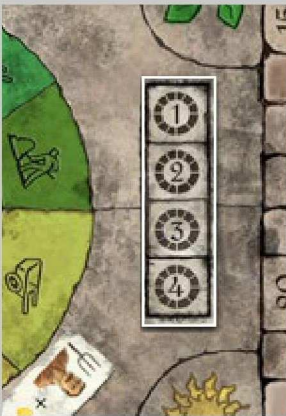
játékosonként 1-1 műhelylapka



játékosonként 1-1 fejlesztett bányajarat-tábla (kétoldalas, mindenki szabadon választhat az „A” és „B” oldala között)



Szabadon választható módon belekeverhetitek a többi fejlesztéslapka közé az alábbi 3 új fejlesztéslapkát is: „házaló”, „falusi kovács” és „elhagyott farm”. Ez utóbbit használva szükség lesz a megfelelő akciójelölőre (lapkára) is.



a kibővített évkövető-lapka helye az évkéretáblán



A fenti 3 új fejlesztéslapkát nem kötelező használnotok, de ajánlatos. Kétjátékos módban csak az egyiket használhatjátok a 3 új közül.

Fedd le a kibővített évkövető-lapkával a évkéretábla 3 évet ábrázoló évkövető-sávját, így már mind a 4 évet jelölni tudjátok.

Minden játékos fedje le a játékosablaja megfelelő részét egy általa választott oldalával felfelé néző fejlesztett bányajarat-táblával úgy, hogy az eredeti bányajaratnak csak az első 2 oszlopa legyen látható.

Megjegyzés: 4 játékos esetén nem lesz a játékban elegendő feketeszén-kocka, hogy minden szükséges mezőre jusson. Emiatt kérünk, hogy a bányajaratodat csak akkor töltsd meg a közös készletből elvett feketeszén-kockákkal, amikor már a bányagödröd kimerült, és a bányajaratodban folytatnád tovább a szénbányászatot (esetleg használj valami más, hasonló jelölőt a hiányzó feketeszén helyett).



a fejlesztett bányajarat-tábla helye a játékosablán

Amikor összeállítjátok a fejlesztéstáblát a játék előkészítése során, gondoskodjatok arról, hogy a különböző fejlesztések legalább 4 tallért legyenek képesek megtermelni, hogy a „bérleti díj fizetése a nemességnek” fázisban fizetni tudjatok.

Minden játékos a sima játékos-korongja helyett a saját színének megfelelő, fából készült, korong alakú győzelmipont-jelölőt tegye az évkeréktábla győzelmipont-sávjára. Így mindenkinek **10 saját játékos-korongja** fog maradni (9 helyett), **amit fejlesztésekre használhat** - a 11. játékos-korong továbbra is a körsorrend meghatározására szolgál, és az évkeréktábla közepére kerül.

Fedd le a télikifizetés-lapkával az évkeréktábla téli kifizetés mezőjét. A lapkán a 4. évben fizetendő erőforrások láthatók.

Tegyéél annyi műhelylapkát a közös készletbe, ahányan játszatok.

Tedd a közös készletbe a fából készült 20 szürke vas dúcjelölőt, a fadúccok, élelem, bányavíz, tallér, és a különféle jelölők közé.

Változás a játék menetében:

A játék az alapjátéknál leírtak szerint folyik, kivéve a következőket:

A játék 4 fordulón keresztül fog tartani (az alapjáték 3 fordulója helyett), így minden játékos 12-12 akciófázist hajthat végre (az alapjáték 9-9 akciófázisa helyett). A végső pontozásra csak a 4. forduló befejeztével fog sor kerülni.

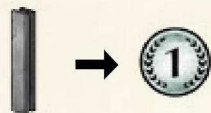
Az új játékelemek használata:

A 4. évben a téli „bérleti díj fizetése a nemességnek” fázisban 1 élelmet, 1 tallért és 1 vasat kell mindenkinek visszatennie a saját készletéből a közös készletbe, ahogy az a **télikifizetés-lapkán** is szerepel.

A megszokott módon, ha valaki rendelkezik erőforrással, azt be kell fizetnie, és nem választhatja helyette, hogy inkább elvesz 1 adóslevelet. Mindenki csak akkor kaphat adósságlevelet, ha nem tud valamilyen erőforrást befizetni (minden be nem fizetett erőforrás után 1-1 adóslevél jár). A játék végső pontozásánál minden adóslevél -1 győzelmi pontnak számít.

A műhely* használatával tudtok vasat (vas bányadúccokat) gyártani. A vas bányadúcnak ugyanaz a feladata, mint a fa bányadúcnak, de csak a bányajáratban szabad használni, **a bányagödörben** (pinge) **nem**.

A játék végén minden vas bányadúc után, amit beépítettél a **bányajáratodba**, **1-1 győzelmi pontot** kapsz.



* Tedd a **műhelylapkát** a játékostáblád jobb felső sarkába, pont az akciókorongok kiválasztására szolgáló két, kézikocsival megjelölt mező alá úgy, hogy a képe tökéletesen illeszkedjen a játékostábla képehez.

Amint teljesen kipucoltad a bányagödört, a „szénbányász és Haspelknecht” lapka mellé megkapod a műhelylapkát is. A tervezési fázisodban egyetlen sárga akciókorongot rendelhetsz a műhelyedhez, hogy 1 vasat készíts. A téli tárolási fázisban 1 vasat elraktározhatsz a műhelyedben. Ha így tettél, azonnal kapsz 1 győzelmipont-jelölőt.

Fontos megjegyzés: a műhely nem számít épületnek!



1-1 győzelmipont-jelölő



a téli kifizetéslapka helye az évkeréktáblán



20 vas bányadúc



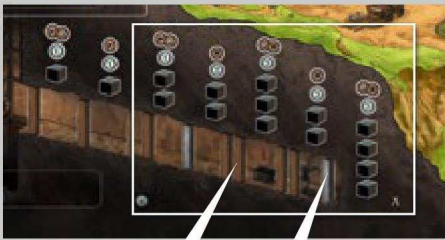
a téli kifizetéslapka



1-1 műhely



a műhely helye a játékostáblán



10E - Elhagyott farm

Azonnal megkapod a hozzátartozó akciójelölőt (lapkát), amit egy későbbi akciófázisodban egyszer bármikor felhasználhatsz. Ha felhasználod ezt a jelölőt, vedd el a közös készletből 1 fát és 1 vasat. Használat után az akciójelölőt vissza kell tenned a közös készletbe.

Ezt a fejlesztést csak 3-4 játékos esetén javasoljuk használni.

30E - Házaló

A házaló két dologra is használható:

- a) Tegyd vissza a közös készletbe 1 feketeszén-kockát, és vedd el a közös készletből 1 vasat, vagy 1 élelmet. VAGY
- b) Tegyd vissza a közös készletbe 2 feketeszén-kockát, és vedd el a közös készletből 1 vasat, vagy 1 élelmet ÉS 1 tallért.

Nem javasoljuk, hogy a „házaló” az alapjáték „szénészak” fejlesztéslapkával együtt használjátok.

40E - Falusi kovács

Ha legalább 2 fekete akciókorongot használasz fel egy fejlesztéslapka megszerzéséhez, és már birtoklod ezt a fejlesztéslapkát, azonnal kapsz 1 vasat a közös készletből.

Ha birtoklod ezt a fejlesztést, a játék végén minden bányajáratodba beépített vas bányadúc után 2-2 győzelmi pontot fogsz kapni (az 1-1 győzelmi pont helyett), feltéve, ha a bányadúctól jobbra lévő rész már teljesen ki van termelve.



extra bónusz



Történelmi megjegyzés - a vas bányadúccok használata a korai szénbányászatban:

A történelmi kutatások szerint az első igazi Haspelknecht a 16. században épült a Rubr-vidék déli részén, bár bányagödörökből (pinge) már korábban is folytattak ehelyütt szénbányászatot. Ez időtájt a vas még nem terjedt el széles körben, elsősorban szerszámokat készítettek belőle. 1787-ben cserélték elsőként a fából készült vágányokat vasra, hogy csökkentsék annak a használat közbeni kopását. 1834-ben kezdték lecserélni a fonott köteleket is drótkötélre, hogy még hatékonyabban tudják kiemelni a szenet a bánya mélyéről. A vas bányadúccokat később kezdték el használni, a mélybányászat során. A korai szénbányákban a fát, mint általános segédanyagot használták, legyen szó létrákról, pallókról, támgerendákról, vagy bányadúccokról.

A játékunkban mi ugyan megkülönböztettük egymástól a fából és vasból készült bányadúccokat, de a valóságban vasat eleinte csak kiegészítő rögzítőelemként (szögek, ácskapcsok), erősebb szerszámként, vagy a fadúccok megerősítésére használták. Igazi, teljesen vasból készített bányadúccokat csak jóval később kezdték a mélytárnákba beépíteni, és a játék idején még nem léteztek.

Készítők

A játékot tervezte: Thomas Spitzer

Illusztrálta: Johannes Sich

Grafikai tervezés és tördelés: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

A német nyelvű szabálykönyvet szerkesztette: Ferdinand Köther

Angol fordítás: Ferdinánd Köther

Lektorálta: Clay Ross

Hatalmas köszönet a játék tervezőjétől az összes játékesztelőnek: Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Naemi Jöher, Noah Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder az NRW spielt!-tól, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi és Anja Emter a Mengede spielt!-tól, Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll és Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet) valamint az essen SPIEL '16 rendezvény összes játékesztelőjének.

Külön köszönet Stefan Wegnernek és Ralf Jöhernek.

Jelen fordítás során felhasználtam RaveAir magyar nyelvű alapjáték szabálykönyv fordítását, annak kifejezéseit, megnevezéseit.



Quined Games bv
P.O. doboz 1121
3260 AC Oud-Beijerland
Nederland