



Thomas Spitzer

HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht va vous plonger dans les prémices de l'excavation de charbon dans la vallée de la Ruhr du 16^e siècle.

Il y a bien longtemps, dans la vallée de la Ruhr, un garçon fit un feu de bois dans un trou pour se procurer un peu de chaleur. Mais plus tard, le feu continuait de brûler ! Il devait y avoir là quelque chose de plus qui brûlait beaucoup mieux que le bois qu'il avait ramassé ! Ces pierres noires brillantes faisaient de merveilleux feux réchauffants et rendaient le passage de l'hiver plus confortable.

Durant cette période où l'agriculture ne demandait pas autant de temps, le fermier et son assistant venaient y creuser pour en extraire le charbon.

Ce qu'il y a de mauvais avec ces eaux souterraines c'est qu'en petite quantité elles ne gênent pas mais s'il y a trop d'eau, vous ne pouvez pas avoir le moindre charbon.

Quelles techniques peuvent être utilisées pour se débarrasser de ces sales eaux souterraines ? Aller plus profond dans la terre pour avoir ces magiques pierres noires si brillantes ?



But du jeu

Dans „Haspelknecht“, les joueurs endossent le rôle de fermiers ayant l'opportunité d'exploiter la présence de charbon sur leurs terres dans la partie sud de la région de la Ruhr. Le charbon fut trouvé là-bas, à proximité de la surface. Tout ceci se déroule à l'époque où les terres étaient surtout composées de forêts et où les routes étaient rares.

Les joueurs obtiendront la connaissance nécessaire, étendront leurs fermes et creuseront plus profond dans la terre pour avoir le charbon. Le jeu a de nombreux chemins pouvant mener à la victoire.

Plateaux



- 1 plateau roue des années où figurent les différentes phases, l'ordre du tour de jeu et la piste de score



- 4 plateaux personnels représentant une ferme et une zone minière



- 3 plateaux tuiles ressources : 1 grande tuile avec deux emplacements d'action et deux emplacements de réserve et 2 tuiles avec un emplacement d'action et un emplacement de réserve chacune

Marqueur et tuiles



- 20 tuiles développement : 5 de chacun des 4 couleurs et 4 plateaux aides



- 4 tuiles Haspelknecht et mineurs de charbon



- 16 tuiles bâtiments : 4 granges, 4 ateliers de traitement, 4 magasins de stockage, 4 moulins à eau



- 4 tuiles serviteur avancé

Jetons



- 24 marqueurs action : 4 de chacun des 6 types d'actions différentes correspondants aux tuiles développement



- 44 jetons en forme de disque : 11 pour chaque couleur de joueur



- 18 fosses
- 1 marqueur de phase



- 24 jetons dettes
- 16 Thalers (monnaie du jeu)
- 1 marqueur d'année



- 36 disques Actions : 13 noirs, 13 marrons et 10 jaunes.



- 80 cubes noirs Charbon
- 34 bois
- 18 nourriture

Divers



- 1 sac en tissu



- La présente règle du jeu

Charbon, bois, nourritures et fosses sont supposées être illimitées. Si vous venez à tomber à court d'une ressource durant la partie, trouvez un substitut pour les ressources manquantes.

Préparation

Plateau personnel

Chaque joueur reçoit 18 cubes Charbon. il reçoit également les 11 disques à sa couleur ainsi qu'un plateau représentant une ferme et une zone minière.

Chaque joueur place un cube Charbon sur chaque emplacement indiqué sur son plateau personnel (18 en tout).



Plateau personnel

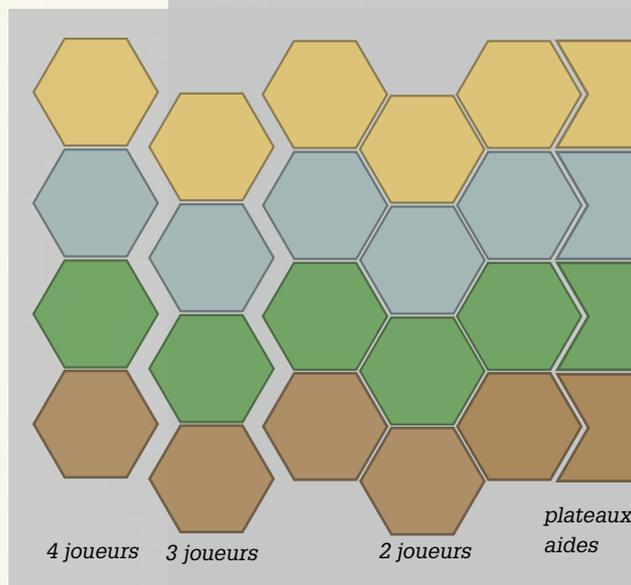
Plateau de développement

Selon le nombre de joueurs, le plateau de développement est formé de 12 à 20 tuiles hexagonales. Le plateau contiendra toujours 4 lignes comprenant entre 3 et 5 tuiles de la même couleur.

Des variantes sont proposées à la fin de ce livret de règles.

Le plateau d'aide au développement peut être placé juste au dessus des tuiles développement, comme indiqué sur le schéma.

Il est recommandé, lors de votre première partie, d'utiliser les tuiles ayant les chiffres les plus petits pour chaque couleur, et de les placer dans l'ordre de leur numéro, juste à côté du plateau d'aide au développement.



4 joueurs

20 tuiles développement hexagonales
(5 de chaque couleur)

3 joueurs

16 tuiles développement hexagonales
(4 de chaque couleur)

2 joueurs

12 tuiles développement hexagonales
(3 de chaque couleur)

Plateau de la roue des années

Placez le marqueur de phase sur le premier emplacement de „fosse“ et le marqueur année sur la première année du plateau de la roue des années. Chaque joueur place ensuite un de ses disques sur l'emplacement zéro de la piste de score.

Avant de démarrer le premier tour, les joueurs déterminent au hasard l'ordre du tour et placent leurs marqueurs ordre de tour en fonction sur la piste dédiée.

Il reste maintenant à chaque joueur 9 disques, qu'il place à côté de son plateau de jeu.





2 joueurs :
7 disques noirs,
7 disques marrons,
4 disques jaunes



3 joueurs :
10 disques noirs,
10 disques marrons,
7 disques jaunes



4 joueurs :
13 disques noirs,
13 disques marrons,
10 disques jaunes

Plateaux de ressources



Puits avec 7 cubes charbon



Bonus du puits

Un joueur reçoit deux points de victoire quand il produit les 7 cubes durant la première année du jeu. S'il y parvient lors de la seconde année, il reçoit un point de victoire bonus à la place.



Mettez la tuile «Haspelknecht et mineur de charbon» sur votre plateau personnel.

Plateaux de ressources

On place les ressources au milieu de la table, de sorte à ce qu'elles soient accessibles à tous. Placez également les plateaux ressources dont les symboles sont inférieurs ou égaux au nombre de joueurs disputant la partie.

Chacun de ces plateaux montre un emplacement d'action et un emplacement de réserve. Les joueurs prennent des disques actions seulement depuis les emplacements d'action. Selon le nombre de joueurs, on place un nombre variable de disques actions dans le sac comme illustré ci-contre.

Préparez les plateaux de ressources en piochant des disques action dans le sac sans les regarder.

D'abord, piochez 3 disques actions pour chaque emplacement de réserve, puis, piochez 6 disques actions pour chaque emplacement d'action. Une fois ceci fait, le sac doit être normalement entièrement vidé.

L'excavation du charbon

Zones minière

Un plateau personnel possède deux zones où les ouvriers des joueurs retirent les fosses et extraient le charbon de la terre : le puits et la galerie.

L'excavation dans le puits

Au début de la partie s'y trouvent 7 cubes de charbon. Le puits possède également 2 emplacements avec un symbole de bois. Les joueurs ont accès au charbon de la gauche vers la droite. Ils ont accès à tout charbon se situant à gauche du premier emplacement de bois vide. Si un emplacement de bois vide est recouvert par un bois, le joueur peut alors également produire tout le charbon se trouvant à droite de ce bois et se trouvant à gauche du prochain emplacement de bois vide. Un joueur peut placer un bois à n'importe quel moment de la partie.

Le charbon doit être retiré / extrait du puits et le bois doit y être posé. Les fosses peuvent empêcher la production du charbon durant la partie.

Les cubes de charbon produits depuis le puits sont immédiatement placés à la ferme. Le fermier et le servent peuvent produire du charbon en assignant des disques noirs sur leurs emplacements de ressources. Le creuseur de charbon extrait du charbon en lui assignant un disque jaune, une nourriture ou un thaler.

Un joueur reçoit 2pts de victoire s'il produit les 7 cubes de charbon du puits lors de la première année. Il en reçoit un seul s'il y parvient lors de la seconde année.

Une fois que ces cubes ont tous été extraits du puits, celui-ci est épuisé. C'est alors que démarre l'exploitation de la galerie. Déplacez toutes les éventuelles fosses présentes dans le puits dans l'emplacement dédié dans la cage d'ascenseur. Puis placez les tuiles du mineur et du Haspelknecht de sorte à ce qu'elles recouvrent le creuseur de charbon et le puits.

Extraction du charbon dans la galerie et la cage d'ascenseur

d'ascenseur

Quand le charbon proche de la surface est épuisé, les mineurs creusent plus profondément. Pour se rendre sous terre, un tunnel doit être construit. Puis le charbon peut de nouveau être extrait.

La galerie est la partie souterraine de la mine où le charbon peut être extrait. La galerie possède 7 zones qui contiennent 11 cubes. Ces cubes ne peuvent être produits que de la gauche vers la droite.

La galerie possède également 7 emplacements pour du bois. Les joueurs n'ont accès qu'aux cubes de charbon à gauche du premier emplacement de bois vide de la galerie. Dès qu'un emplacement de bois est comblé, les joueurs ont accès au charbon à sa droite, jusqu'au prochain emplacement de bois vide. Un joueur peut placer un bois n'importe quand durant la partie. En le faisant, il étend sa zone d'excavation de charbon.

Le mineur, le fermier et le servent sont capables de produire du charbon de la galerie. Le creuseur de puits ne peut plus le faire. Contrairement au puits, les cubes de charbon produits depuis la galerie ne vont pas directement dans votre ferme. Le charbon est placé dans la zone dédiée au niveau de l'ascenseur, à l'extrémité gauche de la galerie. Ce n'est qu'une fois remonté à la surface qu'il ira dans votre ferme.

La galerie rapporte des points de victoire à la fin de la partie. Les joueurs reçoivent un nombre de points de victoire selon les zones achevées dans leur galerie. Chaque zone rapporte de 1 à 3 points de victoire. Certains développements que vous aurez acquis peuvent ajouter des points de victoire à ce décompte.

Note : Durant une même phase, le servent et le fermier ne peuvent produire du charbon que depuis le puits ou la galerie. Cependant, il est possible lors d'une même phase qu'un de ces ouvriers produise le dernier cube de charbon du puits et que dans le même tour l'autre produise le premier charbon de la galerie.

Pinge (Puits)

Le terme allemand se traduirait par « affaissement minier » ou « trou d'évier minier ». Il s'agit du résultat direct de l'activité minière à proximité de la surface.

Mettre du bois dans la galerie ...

... pour obtenir le charbon



La galerie



Les points de victoire (argent) et les éventuels points acquis en fonction des développements (bronze)



Haspelknecht, ascenseur et fosse

Placer les cubes de charbon produits ici

Placer les fosses ici

Fosses

Les fosses sont les eaux récoltées dans les mines et remontées à la surface afin de permettre aux mines de continuer à produire.



Puits -
Emplacement
de fosse



Ascenseur -
Emplacement
de fosse

Fosses

Les fosses rassemblent l'eau collectée dans les mines et remontée à la surface afin de permettre l'avancée des travaux.

Placer une fosse

Tant que le puits n'est pas achevé, les fosses se placent sur l'emplacement avec le symbole de l'eau sur la zone du puits. Une fois le puits achevé, elles sont placées sur les emplacements avec ce même symbole à proximité de l'ascenseur.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en trois manches qui représentent chacune une année complète. Chaque manche est découpée en trois phases (printemps, été et automne) suivies par une phase de paiement, décompte et stockage (hiver). Les joueurs peuvent suivre la phase en cours via l'emplacement du marqueur phase.

Hiver (stockage)

Chaque joueur stocke ses ressources dans ses bâtiments. Les bonnes ressources dans les bons bâtiments rapporteront des points de victoire. Toute ressource ne pouvant être stockée est replacée dans la réserve générale.

Hiver (paiement)

Chaque joueur paie le coût indiqué sur la roue du temps selon l'année en nourriture et en thalers ou prennent un jeton dette pour chaque nourriture ou thaler non payé.

Hiver (décompte)

Les joueurs comptent les charbons qu'ils possèdent sur leur ferme et gagnent un nombre de points de victoire en fonction de leur quantité.

Automne

Chaque joueur joue une ou deux fois ses disques action et exécute les actions qu'il a sélectionné.

Nouvelle année

Une année vient de s'achever. Déplacez le marqueur année à l'année suivante et démarrez une nouvelle manche.

Commencer

ici
suivez le sens
horaire

Printemps Fosses

Chaque joueur reçoit une fosse.

Printemps

Chaque joueur prend jusqu'à deux disques action et les place sur son plateau personnel. L'ordre de tour de jeu est ensuite changé en conséquence.

Après ceci, tous les joueurs programment leurs actions sur leur plateau personnel simultanément. Enfin, les actions sont exécutées selon l'ordre du tour de jeu.

Eté

Chaque joueur joue un ou deux fois ses disques action et exécute les actions qu'il a sélectionné. (un disque jaune sur un emplacement de fermier octroie un bonus d'une nourriture supplémentaire en Eté).

Automne Fosses

Chaque joueur reçoit une fosse.

Certains des développements acquis peuvent changer quelques-unes de ces règles.



Plateau de la roue des années avec piste d'ordre de tour et piste de score

Phases d'action (printemps, été, automne)

Les phases d'action consistent en les étapes suivantes :

1. Remplir les réserves d'actions
2. Prendre des disques d'action
3. Déterminer l'ordre du tour de jeu
4. Planifier ses actions

1. Remplir les réserves d'actions

Vous n'avez pas à le faire lors de la première phase de la première manche.

Au début de chaque nouvelle phase d'action, les joueurs rendent tous les disques d'action, qu'ils aient été utilisés ou pas. Les disques sont placés dans le sac en tissu.

Les trois disques présents sur les emplacements de réserve sont déplacés sur les emplacements d'action et s'ajoutent aux disques qui y restaient. Au besoin, piochez et placez d'autres disques afin que chaque emplacement d'action en contienne six.

Puis, piochez trois disques pour chaque emplacement de réserve et placez-les dessus.

Une fois ceci fait, le sac en tissu doit être normalement entièrement vidé.

Dans le cas, rare, où après avoir déplacé les disques des emplacements de réserve aux emplacements d'action, il y a plus de 6 disques dans un emplacement d'action, la distribution des disques continue normalement. Néanmoins, le dernier emplacement d'action contiendra moins de six disques d'actions.

2. Prendre des disques d'action

Les disques action sont pris en deux étapes.

Lors de la première étape, à tour de rôle selon l'ordre de tour, chaque joueur prend tous les disques d'une même couleur présents dans un même emplacement d'action. Lors de la seconde étape, les joueurs sont autorisés à prendre des jetons actions avec la même règle. Les joueurs ayant pris 5 disques ou davantage lors de la première étape ne peuvent pas en prendre lors de la seconde. Lors de la seconde étape, les joueurs ne peuvent pas prendre plus de disques qu'un total de 5 sur l'ensemble des deux étapes.

Exemple : un joueur prend trois disques d'action noirs lors de la première étape. Quand vient son tour de jeu lors de la seconde étape, il choisit un emplacement d'actions qui contient trois disques d'action marrons et un jaune. Il prend deux disques marrons de cet emplacement d'action. Le joueur a maintenant son maximum de cinq disques d'action.

Certains des emplacements d'action montrent un symbole d'eau. Quand un joueur prend des jetons d'action d'un de ces emplacements lors de la première étape, il prend également une fosse.

3. Déterminer l'ordre du tour de jeu

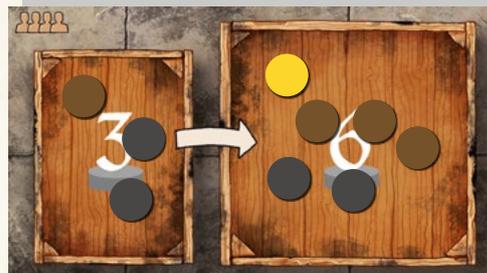
Chaque joueur place son disque d'action sur l'emplacement de la brouette de son plateau de jeu.

Les disques pris lors de la première étape sont placés sur l'emplacement numéro 1. Ceux pris lors de la seconde étape sont placés sur l'emplacement numéro 2.

Puis, chaque joueur additionne les valeurs des disques qu'il a dans son emplacement numéro 1. Les disques jaunes ont une valeur de 3, les marrons une valeur de 2 et les noirs une valeur de 1.

Le joueur avec le total le plus faible place son marqueur ordre de tour de jeu sur l'emplacement le plus à gauche de l'ordre du tour de jeu (celui marqué 1). Les autres joueurs placent leur marqueur de la même façon, par ordre croissant.

En cas d'égalité, le dernier joueur dans l'ordre du tour actuel (le joueur à avoir pris ses disques ressources en dernier) se place avant les autres joueurs dans le nouvel ordre de tour.



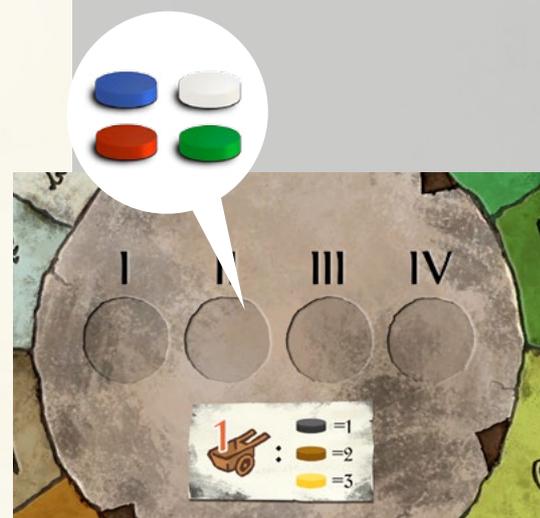
Disques d'action étape 1



Disques d'action étape 2

Exception : Si un emplacement contient six disques d'une même couleur, le joueur qui choisit cet emplacement peut prendre les six disques.

Exception du premier tour de jeu : Si un joueur prend moins de 5 disques lors du premier tour de jeu, il peut remettre dans la réserve générale une fosse.

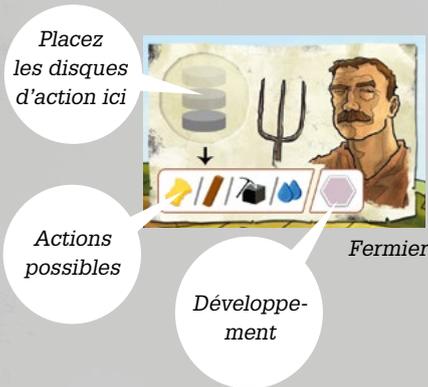




Disques d'action



Nourriture et thaler



Servant

Important : des disques de différentes couleurs ne peuvent être placés sur le fermier que quand il développe.



Bonus d'été
Durant l'été, si le fermier produit de la nourriture, le joueur en reçoit une supplémentaire en bonus.

4. Planifier ses actions (simultanément)

Les joueurs peuvent utiliser leurs disques actions pour donner des ordres d'actions à leurs ouvriers. La nourriture et les thalers peuvent être utilisés pour embaucher des ouvriers supplémentaires. Ces thalers, disques actions et cette nourriture doivent être dépensés pendant cette phase de planification.

Chaque joueur possède plusieurs ouvriers sur son plateau de jeu. On peut assigner aux deux ouvriers de base, le servent et le fermier, un ou plusieurs disques d'actions. Les ouvriers supplémentaires qui sont embauchés sont des spécialistes. Le creuseur de charbon, le mineur et le Haspelknecht ne peuvent être activés qu'une seule fois lors d'une phase d'action en ayant ce que requis pour les activer.

Le creuseur de charbon est disponible dès le début de la partie. Plus tard dans la partie, le creuseur sera remplacé par le mineur et le Haspelknecht.

Chaque ouvrier possède un emplacement sur lequel les disques, la nourriture ou les thalers seront placés. Sous ces emplacements, des symboles expliquent le type d'action que peut faire l'ouvrier.

Le fermier et le servent ont plusieurs symboles mais une seule de leurs actions peut être utilisée par tour, à l'exception des actions permettant de retirer des fosses ou de produire du charbon. Ces deux actions peuvent être combinées dans la zone d'extraction du charbon.

Une fois que tous les joueurs ont planifié leurs actions, ils les exécutent à tour de rôle selon l'ordre du tour de jeu.

Les ouvriers de base

Fermier

Le fermier peut utiliser les disques actions de deux manières différentes : acquérir un développement, retirer une fosse ou produire des ressources. Une seule de ces possibilités peut être choisie lors d'une même phase. Seules les actions de retirer une fosse et de produire du charbon peuvent être combinées dans une même phase.

Le servent

Le servent ne peut initialement utiliser les disques actions que pour produire des ressources et retirer des fosses.

Développement

Les tuiles développements présentes sur le plateau de développement peuvent être acquises.

Pour acquérir un développement, placez les disques actions requis par la tuile sur l'emplacement ouvrier de la tuile. Ces tuiles demandent des disques colorés ou des disques gris. Quand un disque gris est demandé, vous pouvez utiliser un disque de n'importe quelle couleur à la place.

Exemple : pour la tuile de développement «32 bois de mine», le joueur a besoin de 4 disques de ressources. Une d'entre elles doit être noire. Les trois autres peuvent être de n'importe quelle couleur. Le joueur place deux disques noirs et deux marrons sur le fermier.

Ressources

Placez un ou plusieurs disques d'une même couleur pour recevoir une ou plusieurs ressources (bois, nourriture ou charbon). Pour chaque disque, vous recevez une ressource de même couleur. Le bois et la nourriture sont pris depuis la réserve générale.

Les cubes de charbon depuis la zone appropriée de votre plateau personnel. Le charbon ne peut être produit que s'il n'est pas rendu inaccessible par les fosses (voir la partie «fosses» dans ce livret de règles). Les disques d'action noirs peuvent être utilisés pour retirer des fosses ou pour produire du charbon.

La nourriture et le charbon sont placés dans votre ferme. Le bois peut être utilisé de suite et être placé dans la mine ou être placé dans votre ferme. Le bois est la seule ressource qui peut être utilisée immédiatement.

Avec un disque noir vous pouvez

- retirer 2 fosses ou
- extraire 1 cube de charbon.

Retirer une fosse du puits

Dès qu'il y a au moins 2 fosses dans le puits, au moins une fosse doit être retirée avant qu'un cube de charbon ne puisse être pris. Les joueurs peuvent placer un disque noir sur le fermier ou le servant pour retirer jusqu'à 2 fosses.

Tant qu'il y a un maximum d'une fosse, les joueurs peuvent utiliser leurs disques noirs pour extraire/produire du charbon.

Le nombre de fosses qui peuvent être placées dans le puits est illimité. Les fosses retirées retournent dans la réserve générale.

Exemple : Il y a 3 fosses dans le puits. Le joueur utilise 3 disques noirs sur son servant pour dans un premier temps retirer 2 fosses avec son premier disque, puis pour récupérer 2 cubes de charbon. Il reste alors une fosse dans le puits.

Les fosses de l'ascenseur

Dès qu'il y a au moins 2 fosses dans la cage, au moins une fosse doit être retirée avant de pouvoir remonter les cubes de charbon de la cage à la ferme.

Dès qu'il y a 5 fosses ou davantage dans la cage, aucun charbon ne peut être produit depuis la galerie.

Le nombre de fosses qui peuvent être placées sur la cage est illimité. Les fosses retirées retournent à la réserve générale. Les fosses restantes sur votre plateau personnel en fin de partie vous font perdre des points de victoire.

Bonus de synergie

Quand le fermier et le servant produisent la même ressource, le joueur reçoit une ressource supplémentaire du même type en bonus.

Embaucher des ouvriers

Le creuseur de charbon

Pour payer le creuseur de charbon, vous devez placer exactement un disque jaune, une nourriture ou un thaler sur l'emplacement dédié. Le creuseur ne se met au travail qu'une fois payé. Il peut faire deux actions.

Pour chaque action, il peut a) retirer jusqu'à 2 fosses ou b) obtenir un cube de charbon.

Le creuseur de charbon travaille jusqu'à tant que le puits soit épuisé. Il ne peut être utilisé pour l'extraction du charbon dans la galerie. Dès que le puits est épuisé, la tuile du mineur et celle du Haspelknecht sont placées sur le plateau.

Le mineur

Le mineur arrive en jeu une fois que tous les cubes du puits ont été pris. Sa tuile est alors placée sur le puits. Le mineur extrait du charbon depuis la galerie seulement.

Pour payer le mineur vous devez placer exactement une nourriture ou un thaler sur sa tuile. Le mineur ne se met au travail qu'une fois payé. Il produit alors jusqu'à 3 cubes de charbon. Il ne peut retirer de fosse. Le charbon ainsi produit est placé dans la cage d'ascenseur.

Le Haspelknecht

Pour payer le Haspelknecht vous devez placer exactement un disque jaune, une nourriture ou un thaler sur sa tuile.

Le Haspelknecht ne se met au travail qu'une fois payé. Il retire une fosse de la galerie ou remonte à la surface (et donc à la ferme) du charbon se trouvant dans l'ascenseur.

Une fois payé, il peut faire 3 actions. Une action consiste à retirer 2 fosses ou à remonter un charbon. Mais il ne peut remonter du charbon que s'il reste au maximum une fosse dans la cage d'ascenseur.

Exemple : Il y a 5 fosses dans la cage. Le joueur utilise un disque jaune sur son Haspelknecht. Il a droit ainsi à 3 actions. Pour chaque action, il peut défausser 2 fosses ou remonter à la surface un cube de charbon. Il défausse 4 fosses et remonte un cube de charbon qu'il met dans sa ferme.



2 fosses ou davantage :
aucun charbon ne peut être pris du puits.



2 fosses ou davantage dans la cage d'ascenseur : aucun charbon ne peut être remonté de l'ascenseur vers la ferme



5 fosses ou davantage dans la cage d'ascenseur : aucun charbon ne peut être extrait.



Bonus de synergie



Le creuseur de charbon



Le mineur

Haspelknecht

Ce mot pourrait être traduit comme «réel ouvrier agricole». Au début de l'extraction de charbon, il s'occupait du transport vertical du charbon dans l'ascenseur.



Le Haspelknecht

Exemples d'utilisation d'ouvriers

Exemple : le joueur a trois disques action jaunes et deux marrons. Le puits contient deux fosses et tous ses cubes de charbon initiaux. Durant la phase de planification, le joueur place deux disques action marrons et un jaune sur le fermier pour développer le «seau» (tuile 21).

Il place un disque jaune sur le servent pour avoir une nourriture. Il place un disque jaune sur le creuseur de charbon pour retirer deux fosses du puits et en produire un charbon qu'il place dans sa ferme. La nourriture est placée dans la ferme et ne peut pas être utilisée ce tour-ci pour activer un ouvrier.

Exemple 2 : Il y a 3 fosses et un charbon dans le puits et le joueur joue 2 disques d'action noirs sur le servent et deux disques d'action noirs sur le fermier. Le joueur a 4 bois dans sa ferme.

Le joueur utilise son servent : 1 disque noir pour retirer 2 fosses, et l'autre pour extraire le dernier cube de charbon du puits. Le cube est placé dans sa ferme. Puis, le joueur déplace la dernière fosse du puits dans la cage d'ascenseur et place la tuile «haspelknecht» sur son plateau personnel de sorte à recouvrir son puits. Enfin, le joueur joue tous ses bois dans son tunnel et active son fermier pour déplacer 2 cubes de charbon dans l'ascenseur. De plus, du fait du bonus de synergie, un cube de charbon additionnel est extrait du tunnel vers l'ascenseur.

Décompte, paiement, et phase de stockage (hiver)

Lors de la phase d'hiver ont lieu 4 phases distinctes.

1. Phase de décompte
2. Paiement des taxes aux nobles
3. Stockage
4. Nouvelle année

1. Phase de décompte

Chaque joueur compte combien il a de cubes Charbon dans sa ferme pour savoir combien de points de victoire il remporte.

Vous ne gagnez aucun point si vous avez 1 ou 2 cubes, vous gagnez 2pts si vous avez 3 cubes. Chaque cube supplémentaire vous rapporte 1pt de victoire. (ce décompte est rappelé sur le plateau de la roue des années).

2. Paiement des taxes aux nobles

Chaque joueur doit payer des taxes aux nobles pour les terres qu'il possède. Durant le premier tour, vous devrez payer 2 nourritures. La seconde année, vous devrez payer 2 nourritures et 1 Thaler. La troisième année, vous devrez payer 2 thalers et 1 nourriture. Le prix des taxes est rappelé sur le plateau de la roue des années.

Les joueurs doivent prendre 1 dette pour chaque ressource non honorée. Les dettes vous feront perdre des points de victoire en fin de partie. Le paiement est obligatoire : si vous avez les ressources nécessaires, vous êtes obligés de les payer.

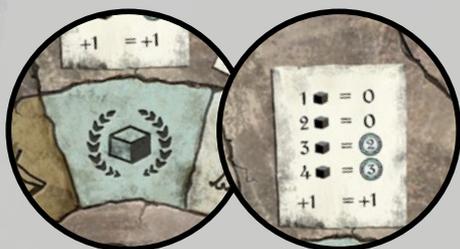
3. Stockage

Chaque joueur peut stocker une ressource de son choix sur sa ferme. Les ressources stockées pourront servir plus tard dans la partie.

La phase d'hiver s'achève ensuite, une fois que les joueurs ont remis dans la réserve générale les ressources excédentaires. Un joueur remporte 1pt de victoire quand il stocke dans sa ferme un bois. Les développements acquis peuvent permettre de stocker davantage de ressource ou de marquer plus de points de victoire.

4. Nouvelle année

Une année est achevée, déplacez le marqueur de l'année. Une nouvelle année commence. Le jeu se termine après 3 ans.



Roue des années - décompte



Roue des années - paiement des taxes aux nobles



Roue des années et zone de ferme - stockage

Les tuiles développements

Au début de la partie, plusieurs tuiles développements de 4 niveaux différents sont placées. Quand elles sont acquises, ces tuiles octroient aux joueurs des points de victoire et/ou de considérables avantages durant la partie.

Les tuiles développement peuvent être possédées par tous les joueurs. Un joueur peut posséder chaque tuile développement en un exemplaire et profiter de ses avantages.

Pour acquérir une tuile développement, le joueur place les disques actions selon la combinaison de couleurs requise sur son fermier ou son servant amélioré comme expliqué dans la section «actions» de ce livret de règles. Puis il place un de ses disques personnels sur la tuile afin de montrer qu'il en possède le développement. Plus tôt vous posséderez un développement et plus il vous rapportera de points de victoire.

Les disques des joueurs sont empilés les uns sur les autres sur les tuiles développement. Quand vous faites l'acquisition d'un développement, vous placez votre disque sur ceux qui se trouvent déjà sur la tuile développement. Le disque en bas de la pile appartient au joueur ayant acquis le développement en premier. Celui au dessus de la pile appartient au joueur ayant acquis ce développement en dernier.

Si quelqu'un veut acquérir une tuile développement, les règles suivantes doivent être suivies :

- sur la rangée supérieure, un joueur peut placer un de ses disques sur n'importe quelle tuile développement.
- Sur les autres rangées, un joueur ne peut placer un de ses disques que sur une tuile adjacente à une autre tuile sur laquelle il a déjà placé un de ses disques.
- Un joueur a le droit de placer un de ses disques sur une tuile présente ailleurs que sur la rangée supérieure et n'étant pas adjacente à une de ses tuiles que si un autre joueur y a déjà placé un de ses disques.

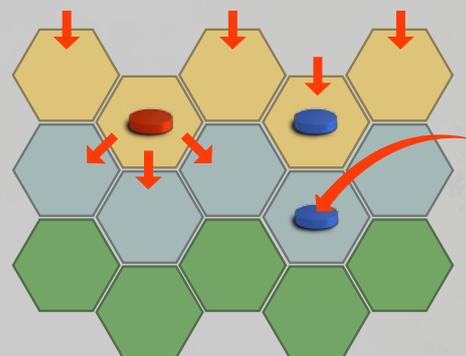
Dans ce cas, le joueur venant de placer son disque doit payer une ressource, comme indiqué sur le plateau d'aide au développement, au dernier joueur à avoir placé un disque sur cette tuile avant lui. La ressource donnée doit provenir de la ferme du joueur.

Le cout additionnel à donner à un joueur ayant déjà placé un de ses disques quand la tuile sur laquelle on vient de placer un disque n'est pas adjacente à une autre de nos tuiles est le suivant :

Niveau 2 : un charbon, un bois ou une nourriture.
 Niveau 3 : un charbon
 Niveau 4 : une nourriture

Dès qu'un joueur obtient un développement, il gagne des points de victoire. Ce gain est également détaillé sur le plateau d'aide au développement.

Niveau 1 : 1er joueur : 1pt de victoire
 Niveau 2 : 1er joueur : 2pts de victoire, 2nd joueur : 1pt de victoire
 Niveau 3 : 1er joueur : 3 pts de victoire, 2nd joueur : 2pts de victoire, 3° joueur : 1pt de victoire.
 Niveau 4 : 1er joueur : 4pts de victoire, 2nd joueur : 3pts de victoire, 3° joueur : 2pts de victoire, 4° joueur : 1pt de victoire.



développements possibles pour le joueur rouge



Tuiles aides de jeu avec les points de victoire et les couts pour les développements distants.

Fin de la partie

A la fin de la partie, les points de victoire suivants sont alloués :



Galerie

Les joueurs gagnent de 1 à 3 pts de victoire par section de galerie entièrement vidée de son charbon. Les points accordés sont indiqués sur les plateaux personnels.



Bonus de galerie

Si un joueur possède le développement «brouette», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.

Si un joueur possède le développement «lampe à huile», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.

Si un joueur possède le développement «chariot», il gagne 1pt de victoire pour chaque section vide de charbon comportant ce symbole.



Bonus de développements

Si un joueur possède le développement «panier», il reçoit 1pt de victoire pour chaque symbole agriculture «fourche» sur les tuiles qu'il contrôle.

Si un joueur possède le développement «conducteur de charbon», il reçoit 1pt de victoire pour chaque symbole mine «marteau et pioche» sur les tuiles développement qu'il contrôle.



Bonus de bâtiments

Les joueurs obtiennent des points de victoires additionnels en fonction du nombre de symboles de bâtiments qu'ils ont :

- 1 symbole de bâtiment : 1pt de victoire
- 2 symboles de bâtiment : 3 pts de victoire
- 3 symboles de bâtiment : 6 pts de victoire
- 4 symboles de bâtiment : 10 pts de victoire
- 5 symboles de bâtiment : 15 pts de victoire



Marqueurs de tuiles développement non utilisé

Les joueurs marquent 1pt pour chaque marqueur de tuile développement non utilisés.



Les thalers

Les joueurs marquent des points en rapport au nombre de thalers qui leur restent en fin de partie

- 1 thaler : 2 pts de victoire
 - 2 thalers : 5 pts de victoire
 - 3 thalers : 9 pts de victoire
 - 4 thalers : 14 pts de victoire
- Chaque thaler au delà du quatrième rapporte 6 pts de victoire supplémentaires.



Les dettes et la perte de points de victoire

Les joueurs perdent des points de victoire en fonction du nombre de jetons dette qu'ils ont contracté

- 1 jeton : -1 pt de victoire
- Chaque jeton dette additionnel fait perdre 2 pts de victoire supplémentaires.



Fosses

Chaque fosse restante au delà de la première fait perdre 1 pt de victoire aux joueurs.

Vainqueur

Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus élevé à l'issue de la totalité de ce décompte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant extrait le plus de charbon de sa mine parmi les ex-aequo qui est déclaré vainqueur.

Les tuiles Développements



11 – transports

Le joueur prend immédiatement un thaler.



12 – Grange

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Le joueur peut stocker dans ce bâtiment un charbon, une nourriture ou un bois. Si la ressource stockée dans la grange en hiver est une nourriture, le joueur gagne 2 pts de victoire.



13 – Piolet

Le joueur obtient la tuile du fermier amélioré. Ce dernier peut obtenir de nouvelles tuiles développement, tout comme le fermier. Le joueur place le fermier amélioré de façon à recouvrir son fermier sur son plateau personnel.



14 – Câbles de tractage

Le joueur obtient le marqueur action correspondant. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Le joueur peut utiliser le marqueur pour retirer une fosse et gagner un point de victoire. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve.



15 – Charbonnier

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Via ce bâtiment, le joueur peut à tout moment échanger deux bois contre deux charbons et un point de victoire. Le charbon est pris depuis la réserve générale.



21 – Seau

Dorénavant, le joueur ne prend plus de fosse au printemps et en automne



22 – Brouette

Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé comme s'il était un disque jaune. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.

A la fin de la partie, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



23 – Echelle

Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé comme s'il était un disque marron. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



24 – Stockage du charbon

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Avec ce bâtiment, le joueur peut stocker un charbon et un bois. Lors de la phase d'hiver, si un charbon est stocké sur ce bâtiment, le joueur gagne un point de victoire.



25 - Treuil

Le joueur peut défaire une fosse immédiatement. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur sert à forcer le Haspelknecht à faire trois actions sans dépenser de disque action. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



31 – Charpenterie

Le joueur obtient de suite 3 bois et une fosse ou 1 thaler.



32 – Lampe à huile

Le joueur reçoit immédiatement un thaler. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur pourra être utilisé pour échanger un disque dans un emplacement d'action avec un autre disque action de sa réserve. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale. A la fin de la partie, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



33 – Marteau et pioche

Le joueur gagne un bois. Le joueur peut soit déplacer un charbon du puits vers sa ferme soit un charbon de la galerie vers l'ascenseur. Le charbon sélectionné doit être accessible. Le joueur obtient le marqueur correspondant à ce développement. Ce marqueur pourra être utilisé une seule fois, n'importe quand, dans un prochain tour. Ce marqueur peut être utilisé comme s'il était un disque noir. Une fois utilisé, le marqueur retourne dans la réserve générale.



34 – Sacs à charbon

Le joueur peut immédiatement échanger un charbon contre un thaler ou 2 charbons contre une nourriture et un thaler. Le charbon utilisé doit provenir de la ferme du joueur.



35 – Moulin à eau

Le joueur ajoute ce bâtiment à son plateau de jeu. Avec ce bâtiment, durant la phase d'action, le joueur peut dépenser deux disques d'action noirs pour avoir 1 thaler ou dépenser 2 disques d'action jaunes pour avoir une nourriture et 2pts de victoire.



41 – Conducteur

Le joueur prend immédiatement un thaler. **A la fin de la partie**, le joueur obtient un point de victoire pour chaque développement en sa possession possédant le symbole «marteau et pioche».



42 – Chariot

Le joueur prend immédiatement 2 charbons de sa cage d'ascenseur et un bois de la réserve générale. A la fin de la partie, le joueur gagne un point de victoire pour chaque section de galerie entièrement vidée de charbon dont le symbole correspond à ce développement.



43 – Charette manuelle

Le joueur prend immédiatement une nourriture. A la fin de la partie, le joueur obtient un point de victoire pour chaque développement en sa possession possédant le symbole «fourche».



44 – Cheval et charette

Le joueur prend immédiatement un thaler et une nourriture de la réserve générale. Lors de la phase de stockage en hiver, le joueur gagne un point de victoire pour chaque charbon qu'il possède sur sa ferme. Le joueur n'applique plus le barème se trouvant sur le plateau des années.



45 – Petite mine de charbon

Le joueur reçoit immédiatement 3 thalers.

Variantes.

Au début de la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour jouer avec une mise en place des tuiles différente. Gardez les règles qui suivent en mémoire.

Le nombre de tuiles par niveau doit toujours être égal ou supérieur de 1 au nombre de joueurs.

Chaque tuile doit être connectée à au moins une tuile de niveau supérieur.

Aucune tuile ne peut être connectée à une tuile de deux niveaux supérieurs ou davantage.

Exemple : Il est possible d'avoir des «trous» sur le plateau de tuiles développements. Tous les niveaux ne nécessitent pas forcément le même nombre de tuiles. Par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, vous pouvez avoir 5 tuiles de niveau 1, 4 tuiles de niveau 2, 4 tuiles de niveau 3 et 4 tuiles de niveau 4.

Les joueurs peuvent décider de démarrer la partie avec un bâtiment rattaché à leur ferme si le bâtiment en question n'est pas disponible parmi les tuiles de développement sélectionnées. Lors d'une partie à deux joueurs, avec une sélection de tuiles au hasard, il se peut qu'il y ait trop peu de développements permettant d'obtenir des thalers. Un ajustement est alors nécessaire.

3334 Tour 3J



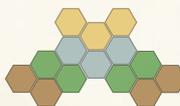
3333 Trois longues jambes 2J/3J



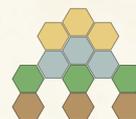
5444 Quatre longues jambes 4J



3344 Ailes 3J



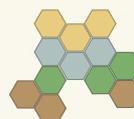
3333 Trois petites jambes 2J/3J



5544 Quatre petites jambes 4J



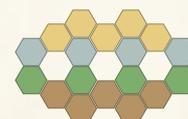
3333 Deux jambes courtes et asymétriques 2J/3J



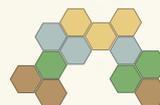
4334 Fleur 3J



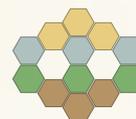
5445 Trois cercles 4J



3333 Deux longues jambes asymétriques 2J/3J



3333 Deux ronds 2J/3J



4334 Papillon 3J



Impression

Contact

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

Testeurs:

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 Kuschnirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Règle du jeu:

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij, Cédric Blaise

Spieltreffs:

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