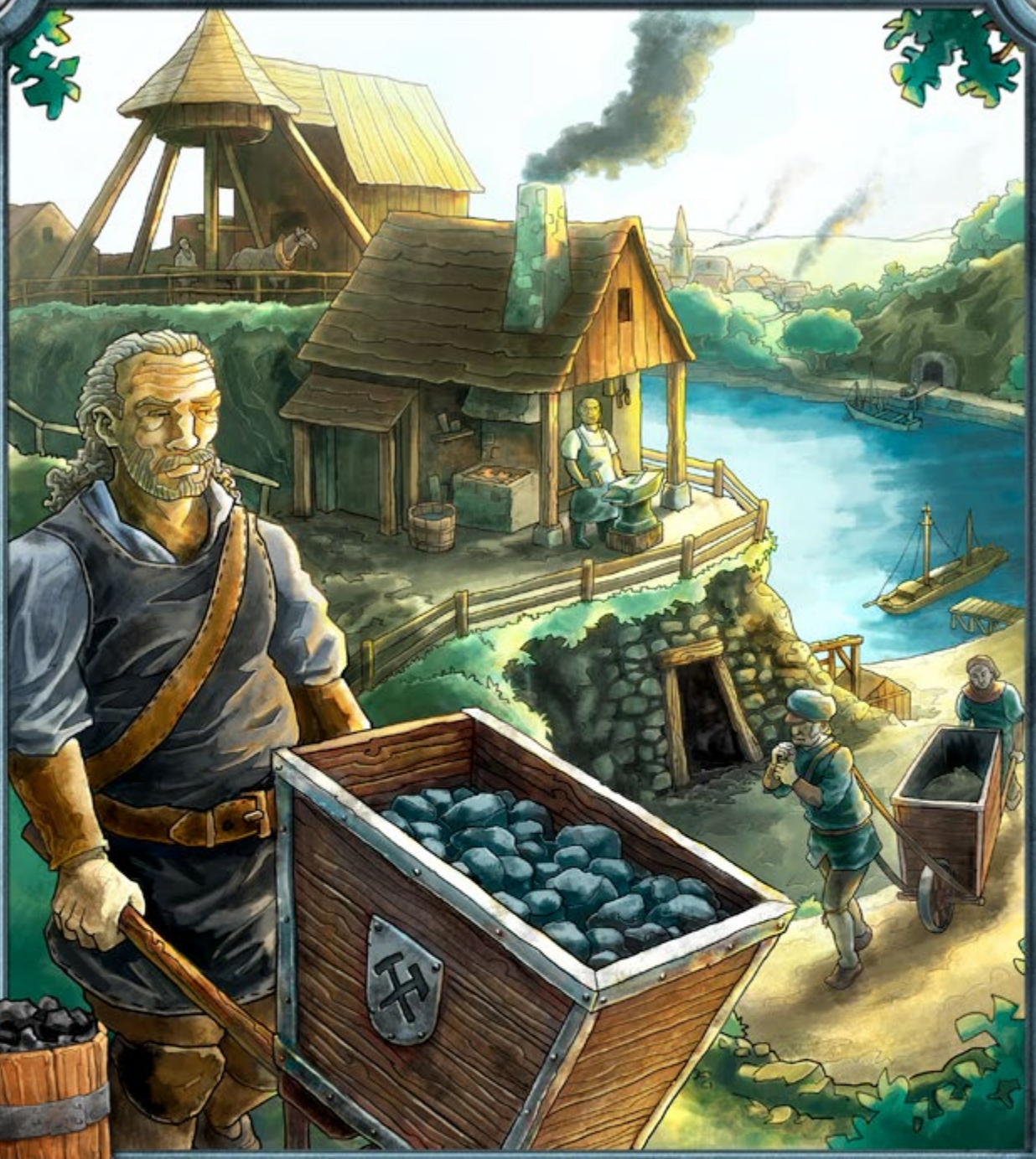


Thomas Spitzer

HASPELKNECHT
THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich

QUINED GAMES

Haspelknecht – Ruhrdal

Inleiding

Haspelknecht – Ruhrdal is een uitbreiding voor het spel Haspelknecht. Je hebt het basisspel nodig om deze uitbreiding te kunnen spelen.

Mijnbouw is een onlosmakelijke en lucratieve inkomstenbron geworden voor boeren in het Ruhrdal, en is alom aanwezig tussen de nederzettingen Witten en Hattingen. Het belang van mijnbouw neemt toe en het voorziet niet meer alleen in de behoeften van de boer zelf. De tunnels worden langer, het stutten door het gebruik van ijzer beter en het mijnwater wordt via kanaaltjes afgevoerd. Een aanzienlijk deel van de bevolking voorziet intussen in haar onderhoud door kolenwinning, en levert het zwarte goud aan marskramers en aan de eerste kolenschepen op de rivier die het dal en de hele omgeving zijn naam geeft – de Ruhr.

Deze uitbreiding verrijkt het basisspel van Haspelknecht met nieuwe uitdagingen. 2 nieuwe modules en 13 nieuwe ontwikkelingen wachten je om ontdekt te worden.
Ruhrdal (zuidoost): Het gebied tussen Witten, Sprockhövel, Hattingen en Bochum, waar de oorsprong van de kolenmijnbouw ligt.

Overzicht van deze uitbreiding

"Haspelknecht - Ruhrdal" introduceert 2 uitbreidingsmodules en 13 nieuwe ontwikkelingstegels.

Beide modules kunnen individueel aan het basisspel toegevoegd worden, of ze kunnen worden gecombineerd en samen gebruikt worden. We raden je aan om de modules een-voor-een te leren kennen en ze daarna pas gecombineerd te proberen. Ten slotte kunnen de beide modules, samen of individueel, gecombineerd worden met de 13 nieuwe ontwikkelingen.

13 nieuwe ontwikkelingen – pagina 4

Je kunt deze ontwikkelingen samenvoegen met de tegels uit het basisspel. Dit zal de speelduur niet veranderen.
We raden je echter af al deze nieuwe ontwikkelingen in één keer te gebruiken.

Module 1: Zwarte ontwikkelingen – pagina 7

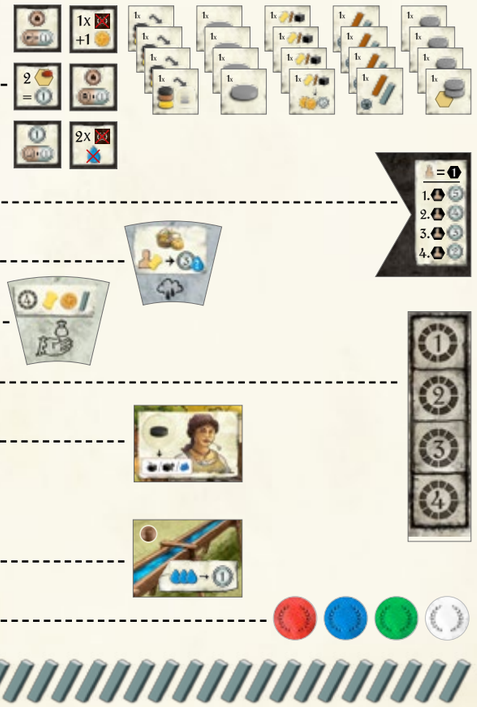
Het ontwikkelingsbord wordt uitgebreid met een vijfde rij met ontwikkelingen in een nieuwe kleur. Dit zal de speelduur niet veranderen.

Module 2: IJzer – pagina 9

De spelers hebben ijzeren stutten nodig voor hun versterkte tunnel. Na drie ronden wordt een extra vierde ronde gespeeld. Dit verlengt de speelduur met ongeveer 45 minuten bij 4 spelers (ongeveer 15 minuten bij 2 spelers en ongeveer 30 minuten bij 3 spelers).

De Ruhrdal-uitbreiding bevat het volgende speelmateriaal:

- 21 ontwikkelingstegels
- 26 actiefiches
- 4 werkplaatstegels
- 1 hulptegel voor de vijfde rij
- 1 oogstfeesttegel
- 1 pachttegel voor de winter
- 1 verlengd jaarspoor voor 4 ronden
- 4 boerintegels (dubbelzijdig)
- 4 versterkte tunneltegels (dubbelzijdig)
- 4 waterafvoertegels
- 4 overwinningspuntenfiches
- 20 grijze ijzeren stutten (hout)
- deze spelregels



13 nieuwe ontwikkelingen (voor niveau 1 t/m 4)

Deze 13 nieuwe ontwikkelingen kunnen gebruikt worden in elke combinatie met de ontwikkelingstegels uit het basisspel. Ook kunnen ze gebruikt worden in combinatie met de modules uit deze uitbreiding. Elke ontwikkeling moet op het in kleur overeenkomende niveau geplaatst worden.

Let op: Ook gecombineerd met module 1 – Zwarte ontwikkelingen – worden deze 13 ontwikkelingen **alleen** op niveau 1 t/m 4 geplaatst.

Opmerking: **Deze 13 ontwikkelingen** zijn aan de linkerkant gemarkeerd met dit **uitbreidingssymbool**, zodat de tegels goed te onderscheiden zijn van die uit het basisspel.

16 - Rieten mand

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. De speler kan het fiche gebruiken om verschillende actieschijven naar keuze op dezelfde arbeider te plaatsen om verschillende grondstoffen te krijgen. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.
Opmerking: Bij het gebruik van dit fiche kan geen samenwerkingsbonus verdiend worden.

17 - Houweel & schop

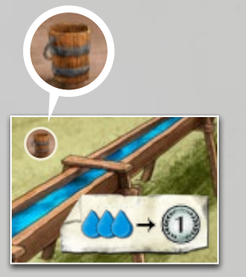
De speler krijgt onmiddellijk 1 steenkoolblokje en 1 taler uit de algemene voorraad. De speler krijgt echter ook 1 mijnwater in zijn huidige mijnbouwgebied.

We adviseren je om het Juk uit het basisspel te vervangen door de Houweel & schop.

18 - Waterafvoer

De speler krijgt de tegel met de waterafvoer en plaatst deze naast zijn spelersbord. Vanaf dit moment plaatst hij op deze tegel het mijnwater dat hij uit de Pinge/schacht verwijdert. Telkens wanneer er 3 mijnwater op deze tegel ligt, worden ze teruggelegd in de algemene voorraad en krijgt de speler 1 OP. Deze tegel blijft bij de speler voor de rest van het spel.

Als de speler de ontwikkelingstegel "Emmer" uit het basisspel heeft aangeschaft, neemt hij in de lente en de herfst 1 mijnwater en plaatst dit op deze tegel.



19 - Boerin

De speler krijgt onmiddellijk de actietegel met de boerin, en heeft daarmee een extra plaatsingsmogelijkheid voor zijn actieschijven in de planfase. De speler plaatst de boerintegel op zijn spelersbord, direct onder de boer, met de afbeelding van de zwarte actieschijf boven. Om de boerin te activeren, moet de speler precies één zwarte actieschijf op deze tegel plaatsen. De boerin kan 1 steenkool winnen, of 1 steenkool uit de schacht takelen, of tot 2 mijnwater verwijderen. Dit laatste zowel uit de Pinge als uit de schacht!*

Als de speler de ontwikkelingstegel "Ladder" uit het basisspel heeft aangeschaft, draait hij de boerintegel onmiddellijk om. Door een gele actieschijf op de boerin te plaatsen, produceert de speler onmiddellijk 1 voedsel (uit de algemene voorraad).
Opmerking: Bij het gebruik van deze tegel kan geen samenwerkingsbonus verdiend worden.

**** Herinnering aan een vaak vergeten regel uit het basisspel:*** *Het mijnwatersymbool bij zowel de boer als de knecht verwijst* ***alleen*** *naar mijnwater uit de Pinge!*

Historische opmerking: De Kiepenkerl was een wandelende handelaar met karakteristieke kledij en draagmand op de rug.

26 - Huisje

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. De speler kan het fiche alleen gebruiken als hij een nieuwe ontwikkeling aanschaft. Het fiche vervangt 2 actieschijven naar keuze. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

27 - Trekpaard

Bij het optellen van de waarden van zijn actieschijven om de spelersvolgorde te bepalen, mag de speler nu kiezen of hij zijn schijven in kruiwagen 1 of kruiwagen 2 telt.

28 - Kiepenkerl (Nederlands: Kiepkerel)

Plaats bij de voorbereiding **1 hout** op deze ontwikkeling. De eerste speler die deze ontwikkeling aanschaft, neemt dat hout plus 1 grondstof naar keuze (mag ook hout zijn) uit de algemene voorraad. Daarnaast neemt hij het actiefiche. In ruil daarvoor moet hij 1 andere grondstof (dan de 2 die hij genomen heeft) van zijn erf naar deze ontwikkeling verplaatsen. Als een andere speler later de Kiepenkerl aanschaft, neemt deze de grondstof van de tegel plus 1 grondstof naar keuze uit de algemene voorraad. Daarnaast neemt hij het actiefiche. In ruil daarvoor legt hij 1 andere grondstof van zijn erf op de Kiepenkerl. Als gespeeld wordt met module 2 (ijzerproductie), mag ook ijzer geplaatst of genomen worden.

Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het fiche vervangt 1 actieschijf naar keuze. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

Voorbeeld: De eerste speler neemt het hout van de ontwikkelingstegel, plus 1 voedsel uit de algemene voorraad. In ruil daarvoor plaatst hij 1 steenkool op de Kiepenkerl. De volgende speler neemt deze grondstof (steenkool) en plaatst (bijvoorbeeld) 1 hout terug. Nu neemt hij ook nog 1 voedsel, 1 steenkool of 1 ijzer (module 2) uit de algemene voorraad. De grondstof uit de algemene voorraad moet van een andere soort zijn dan degene die op de Kiepenkerl is gelegd!

29 - Oogstfeest

De speler krijgt onmiddellijk 1 voedsel uit de algemene voorraad. Tijdens de mijnwaterfase in de herfst mag de speler 1 voedsel aan een speler geven die deze ontwikkeling nog niet heeft. Daarvoor in de plaats krijgt hij 3 OP, en beslist of hij wel of geen mijnwater neemt. Als alle spelers deze ontwikkeling al bezitten, kan een speler in plaats daarvan 1 voedsel in de algemene voorraad leggen.
Als herinnering wordt de oogstfeesttegel op het herfst-mijnwaterfaseveld op het jaarcirkelbord gelegd.

36 - Weekmarkt

Voor de aanschaf van de weekmarkt heb je 3 verschillende actieschijven nodig. Belangrijk! Dit betekent dat je minstens 1 fiche nodig hebt dat een actieschijf toont! De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het fiche toont een ruilmogelijkheid: De speler kan 1 voedsel, 1 hout en 1 steenkool in de algemene voorraad leggen en daarvoor 2 taler en 5 OP terugkrijgen. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

Belangrijk! *Als de Weekmarkt in het spel is, moet ten minste ook 1 van de volgende ontwikkelingen in het spel zijn: (uit het basisspel) de Kruiwagen, de Ladder, de Hamer en beitel of (uit de uitbreiding) de Kiepenkerl.*

37 - Dorpskerk van Stiepel

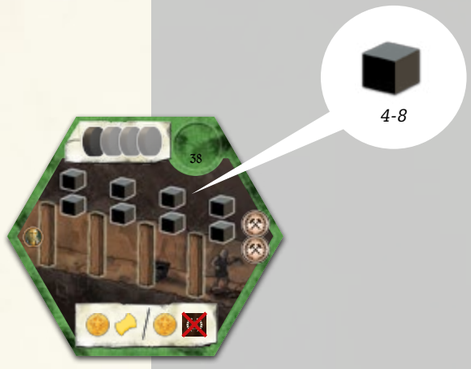
Deze 1000 jaar oude kerk biedt 2 opties:
a) De speler geeft 1 steenkoolblokje van zijn erf aan een andere speler naar keuze. Daarvoor in de plaats krijgt de speler 3 van de 4 afgebeelde grondstoffen uit de algemene voorraad (voor OP: krijgt 1 OP), **of**
b) de speler geeft 1 steenkoolblokje uit zijn huidige mijnbouwgebied aan een speler naar keuze (dit blokje hoeft hiervoor niet te worden gewonnen/opgetakeld). Daarvoor in de plaats krijgt de speler 2 van de 4 afgebeelde grondstoffen uit de algemene voorraad (voor OP: krijgt 1 OP).

Voor beide opties geldt: als de speler een taler neemt, moet hij ook een mijnwater plaatsen in zijn huidige mijnbouwgebied.

38 - Gemeenschappelijke tunnel

Plaats tijdens de voorbereiding 2 steenkoolblokjes per speler op de gemeenschappelijke tunnel, van links naar rechts. Als later in het spel deze steenkool gewonnen wordt, gebeurt dit ook weer van links naar rechts. Een speler die deze ontwikkeling aanschaft, moet 1 hout van zijn erf op het meest linkse lege houtsymbool plaatsen, en daarna de 2 steenkoolblokjes nemen die boven de lege ruimte rechts van dit hout liggen. Hierna moet de speler een van deze blokjes op het erf van een andere speler plaatsen en het tweede op zijn eigen erf. Daarnaast krijgt de speler 1 taler en 1 voedsel uit de algemene voorraad **of** 1 taler en mag hij 1 schuldfiche afleggen.

Opmerking: Als gespeeld wordt met module 2, mag hier ijzer gebruikt worden i.p.v. hout (deze 2 grondstoffen zijn hier inwisselbaar).



46 - Schout

De speler negeert de **normale** pachtfase in de winter. Daarvoor in de plaats betaalt hij precies 1 steenkool, 1 hout en 1 voedsel in deze fase.
Voor elke grondstof die de speler niet kan betalen, moet hij nog steeds een schuldfiche nemen. Schuldfiches leveren puntenaftrek op aan het einde van het spel.
Pacht betalen is verplicht; een speler kan er niet vrijwillig van afzien en (een) schuldfiche(s) nemen.

Als zowel de Schout als de Kleine kolenmijn (basisspel) in het spel zijn, adviseren wij deze 2 ontwikkelingen zo ver mogelijk uit elkaar te plaatsen op het ontwikkelingsbord.

47 - Laadstation

De speler krijgt onmiddellijk 1 taler uit de algemene voorraad. Daarnaast krijgt de speler voor elke ontwikkeling die hij van nu af aan aanschaft, en waarbij hij ten minste 1 OP krijgt, 1 extra OP.

Voorbeeld: De eerste speler die een ontwikkeling van het eerste niveau aanschaft zou, als hij deze ontwikkeling heeft, 1 extra OP krijgen. Elke volgende speler krijgt geen OP, dus ook geen extra OP als hij het Laadstation heeft.

Module 1 – Zwarte ontwikkelingen

Voorbeereiding:

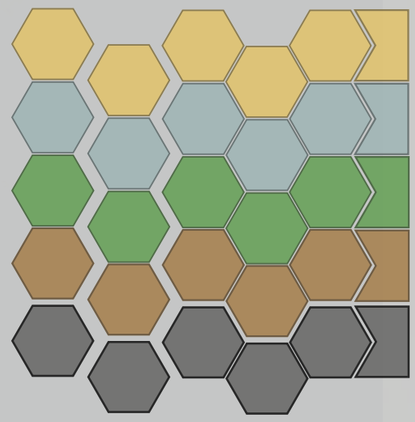
Volg eerst de voorbereiding voor het basisspel. Voeg daarna de volgende nieuwe speelmaterialen toe:

3 - 5 zwarte ontwikkelingstegels (aantal spelers +1)

1 hulptegel voor de vijfde rij

6 bonusfiches voor de eindtelling

1 OP-fiche per speler

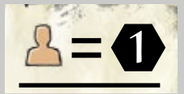


In een spel met minder dan 4 spelers, kunnen de spelers gezamenlijk beslissen met welke nieuwe ontwikkelingen gespeeld wordt.
De zwarte ontwikkelingstegels worden in willekeurige volgorde onder de onderste rij van het ontwikkelingsbord gelegd (niveau vijf).
Leg ongebruikte zwarte ontwikkelingstegels terug in de doos.
Ongeacht het aantal zwarte ontwikkelingstegels worden alle 6 bonusfiches voor de eindtelling in het spel gebruikt.

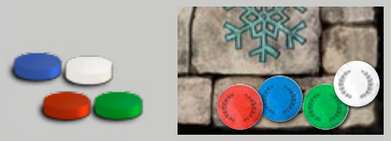
Plaats de zwarte hulptegel, zoals gebruikelijk, rechts van de zwarte ontwikkelingstegels (onder de bruine hulptegel).

Opmerking: **Deze 5 speciale ontwikkelingen** zijn aan de linkerkant gemarkeerd met dit **uitbreidingssymbool**.

Speciale regel:



Anders dan bij ontwikkelingstegels van andere kleuren, mag elke speler maar één zwarte ontwikkeling aanschaffen.
Bovendien blokkeert een spelersschijf op een zwarte ontwikkeling deze tegel voor andere spelers.



In plaats van hun houten spelersschijven, gebruiken de spelers nu de OP-fiches om hun overwinningspunten bij te houden op het scorespoor. Dit betekent dat elke speler nu **10 houten schijven** tot zijn beschikking heeft voor **het aanschaffen van ontwikkelingen**.

De eerste speler die een zwarte ontwikkeling aanschaft krijgt onmiddellijk 5 OP; de tweede speler die een zwarte ontwikkeling aanschaft krijgt onmiddellijk 4 OP; de derde speler krijgt 3 OP, en de vierde speler 2 OP.

Onmiddellijke effecten en bonusfiches voor de eindtelling bij zwarte ontwikkelingen:

Naast OP krijgt elke speler, op het moment dat hij een zwarte ontwikkeling aanschaft, **onmiddellijk een** van de twee afgebeelde **eenmalige** effecten.
Ook kiest de speler een van de 6 bonusfiches voor de eindtelling (van degene die nog beschikbaar zijn), en legt deze gedekt voor zich neer.

Onmiddellijke, eenmalige effecten van zwarte ontwikkelingen:

51 - Kolenschip: De speler krijgt 1 taler uit de algemene voorraad, en mag 1 mijnwater verwijderen, **of**
De speler krijgt 1 voedsel uit de algemene voorraad, en mag 1 schuldfiche terugleggen in de algemene voorraad.

52 – Mijnmeter: De speler krijgt 1 taler uit de algemene voorraad, en mag 1 mijnwater verwijderen, **of**
de speler neemt 1 actiefiche naar keuze dat hoort bij een ontwikkeling uit het **basisspel** die al door ten minste 1 speler is aangeschaft.

53 - Nieuwe tunnel: De speler krijgt 3 steenkoolblokjes uit de algemene voorraad, die hij plaatst op zijn erf, en hij mag 1 mijnwater verwijderen, **of**
de speler mag tot 5 mijnwater verwijderen.

54 - Rosmolen: De speler krijgt 2 voedsel uit de algemene voorraad, **of**
de speler mag tot 5 mijnwater verwijderen.
Historische opmerking: De rosmolen was een vervanging voor de molenhaspel.

55 - Transportbaan: De speler mag 1 schuldfiche terugleggen in de algemene voorraad, en 1 mijnwater verwijderen, **of**
de speler neemt 1 actiefiche naar keuze dat hoort bij een ontwikkeling uit het **basisspel** die al door ten minste 1 speler is aangeschaft.

Bonusfiches voor de eindtelling:

Bij het toekennen van de gebouwenbonus heeft de speler 1 extra gebouwsymbool; spelers kunnen nu maximaal 5 gebouwsymbolen hebben (i.p.v. 4).* – De speler krijgt ook 1 OP per leeg tunneldeel met een “handkar”-symbool (bovenop de eventuele OP voor de ontwikkeling “handkar” uit het basisspel).

De speler krijgt per 2 eigen schijven op ontwikkelingstegels 1 OP. (*Voorbeeld: De speler heeft 6 aangeschafte ontwikkelingen, hij krijgt 3 OP.*)

De speler krijgt 1 OP per leeg tunneldeel met een “olielamp”-symbool (bovenop de eventuele OP voor de ontwikkeling “olielamp” uit het basisspel. Bovendien krijgt hij 1 OP.

De speler legt 1 schuldfiche terug in de algemene voorraad vóór deze gewaardeerd worden, en hij heeft 1 extra taler bij het toekennen van de OP voor munten.

De speler legt 2 schuldfiches terug in de algemene voorraad vóór deze gewaardeerd worden, en hij negeert zijn achtergebleven mijnwater.

Bij het toekennen van de gebouwenbonus heeft de speler 1 extra gebouwsymbool; spelers kunnen nu maximaal 5 gebouwsymbolen hebben (i.p.v. 4).* - De speler krijgt ook 1 OP per leeg tunneldeel met een “lorrie”-symbool (bovenop de eventuele OP voor de ontwikkeling “lorrie” uit het basisspel).

* Als met deze module gespeeld wordt, kunnen spelers bij de eindtelling nu OP krijgen voor maximaal 5 gebouwsymbolen i.p.v. voor 4: **5 gebouwsymbolen = 15 OP**

Aangepaste gebouwenbonus:

1 gebouwsymbool = 1 OP
2 gebouwsymbolen = 3 OP
3 gebouwsymbolen = 6 OP
4 gebouwsymbolen = 10 OP
5 gebouwsymbolen = 15 OP

Verlengd jaarspoor voor 4 ronden

versterkte tunneltegel

Module 2 - IJzer

Voorbereiding:

Volg eerst de voorbereiding voor het basisspel. Voeg daarna de volgende nieuwe speelmaterialen toe:

1 OP-fiche per speler

1 verlengd jaarspoor voor 4 ronden

1 pachttegel voor de winter

20 grijze ijzeren stutten (hout)

1 werkplaatstegel per speler

1 versterkte tunneltegel per speler (dubbelzijdig, kant A of B, naar keuze van de spelers)

Optioneel: Deze nieuwe, specifieke ontwikkelingen en de bijbehorende fiches:

Marskramer, Dorpssmit en Vervallen boerderij

Voorbereiding (vervolg):

Het gebruik van de drie hierbovengenoemde nieuwe speciale ontwikkelingen is niet noodzakelijk, maar wordt wel aangeraden.

In een spel met 2 spelers gebruik je er niet meer dan één.

Dek het jaarspoor op het centrale jaarcirkelbord af met het verlengde jaarspoor voor 4 speelronden.

Elke speler plaatst de versterkte tunneltegel op zijn spelersbord, waarbij hij alleen de eerste twee tunneldelen op het spelersbord zichtbaar laat.

Opmerking: In een spel met 4 spelers is het aantal steenkoolblokjes niet toereikend; vul dan de tunnel pas nadat alle steenkool is gewonnen uit de Pinge.

Bij het vormen van het ontwikkelingsbord moeten de spelers er voor zorgen dat er ontwikkelingstegels zijn die samen minstens 4 taler opleveren, om de pacht aan de adel te kunnen betalen.

In plaats van hun houten spelersschijven, gebruiken de spelers nu de OP-fiches om hun overwinningspunten bij te houden op het scorespoor. Dit betekent dat elke speler nu **10 houten schijven** tot zijn beschikking heeft voor **het aanschaffen van ontwikkelingen**.

Leg de pachttegel voor de winter op het jaarcirkelbord over het veld van de pachtfase.

Leg zoveel werkplaatstegels gereed als er spelers zijn in het spel.

Leg de 20 (houten) ijzeren stutten in de algemene voorraad bij het voedsel, hout, munten en de diverse fiches en tegels.

Spelverloop:

Het spel verloopt zoals het basisspel, met de volgende aanpassingen:

Het spel duurt nu 4 ronden (in plaats van 3), waardoor elke speler in totaal 12 acties uitvoert (in plaats van 9). De eindtelling vindt plaats na de vierde ronde en gebouwde ijzeren stutten leveren nog extra OP op.

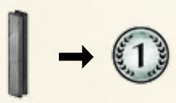
Het nieuwe speelmateriaal:

De **pachttegel voor de winter** in het vierde jaar toont 1 voedsel, 1 taler en 1 ijzer die elke speler als pacht voor zijn land moet betalen aan de adel.

Net als in het basisspel, is pacht betalen verplicht; als een speler de gevraagde items bezit, moet hij ze betalen. Voor elke grondstof die een speler niet kan betalen, moet hij een schuldfiche nemen; schuldfiches leveren puntenaftrek op aan het einde van het spel.

Door het gebruik van de **werkplaats***, en door de nieuwe specifieke ijzer-ontwikkelingen, kunnen spelers ijzer produceren.
IJzer heeft dezelfde functie als hout, maar kan alleen gebruikt worden in de tunnel. **IJzer kan niet gebruikt worden in de Pinge.**

Elke **ijzeren stut** in de tunnel is 1 OP waard aan het einde van het spel, op voorwaarde dat in het tunneldeel rechts van de ijzeren stut geen steenkoolblokjes meer liggen.



* Plaats de **werkplaatstegel** in de rechterbovenhoek van je spelersbord, net onder de 2 kruiwagenvelden voor de actieschijven, op zo'n manier dat het landschap netjes doorloopt.

Als een speler zijn Pinge heeft uitgeput, krijgt hij, naast de "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel, een werkplaatstegel.
Tijdens de planfase mag een speler 1 gele actieschijf toewijzen aan zijn werkplaats om 1 ijzer te produceren.
Tijdens de opslagfase in de winter kan een speler 1 ijzer opslaan in zijn werkplaats, waarbij hij onmiddellijk 1 OP krijgt als hij dat doet.

Let op: De werkplaats geldt niet als gebouw!

OP-fiches

pachttegel voor de winter op het jaarcirkelbord

ijzeren stutten - 20x

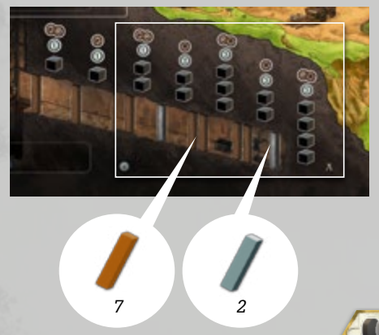
pachttegel voor de winter

werkplaats

werkplaats op het spelersbord

In elke „**versterkte tunnel**" moeten twee ijzeren stutten geplaatst worden op de aangegeven plaatsen. Alle andere stutten op de spelersborden (met een houtsymbool), kunnen, naar keuze van de speler, belegd worden met ijzer of hout.
De A-kant van alle tunneltegels is gelijk, terwijl de B-kant van elke tegel uniek is. De spelers beslissen voor het begin van het spel gezamenlijk met welke kant ze willen spelen.
Elke tunnel heeft in totaal 9 stutten nodig, waarvan ten minste 2 ijzeren, om alle steenkoolblokjes te kunnen winnen.

Opmerking: **Deze 3 speciale ontwikkelingen** zijn aan de linkerkant gemarkeerd met dit **uitbreidingssymbool**:



10E – Vervallen boerderij:

De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het actiefiche kan gebruikt worden om 1 hout en 1 ijzer uit de algemene voorraad te nemen. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

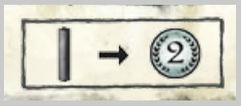
We adviseren je om deze ontwikkeling alleen te gebruiken in een spel met 3 of 4 spelers.

30E – Marskramer:

De speler kan onmiddellijk
a) 1 steenkool omwisselen voor 1 ijzer of 1 hout **of**
b) 2 steenkool omwisselen voor 1 ijzer of 1 hout, en daarbij 1 taler krijgen.

We adviseren je om de Marskramer niet samen te gebruiken met de Kolenzak uit het basisspel.

extra bonus



40E – Dorpssmit:

Als een speler ten minste 2 zwarte actieschijven gebruikt bij het aanschaffen van deze ontwikkeling, krijgt hij onmiddellijk 1 ijzer uit de algemene voorraad. Aan het einde van het spel krijgt de speler 2 OP (in plaats van 1) voor elke ijzeren stut in zijn tunnel, waarbij in het tunneldeel rechts van de ijzeren stut geen steenkoolblokjes meer mogen liggen.

Historische opmerking:

Historisch is "Haspelknecht" gesitueerd in de 16de eeuw in het zuidelijke Ruhrdal, hoewel steenkoolwinning in de Pinge al eerder werd gedaan.
IJzer speelde in deze tijd een ondergeschikte rol; als het werd gebruikt, was het voor gereedschappen. In 1787 werd ijzer op houten rails gemonteerd om zo slijtage tijdens het transport te reduceren.
In 1834 werd het manillatouw vervangen door ijzerdraad om de steenkool uit de schacht te takelen. IJzeren stutten werden later gebruikt bij diepere steenkoolwinning.
In het spel "Haspelknecht" wordt hout in het begin gebruikt als hulpmateriaal, voor een ladder, plank, dak of stut. Op de spelersborden kunnen we dat slechts afbeelden als houten steunbalken. Als er ijzer bijkomt, kun je dat zien als ondersteunend materiaal voor houten objecten, bijvoorbeeld als beslag, spijkers en verbeterde gereedschappen, en niet als volledig ijzeren balken, die in die tijd nog niet bestonden.

Colofon

Spelontwerper: Thomas Spitzer

Illustraties: Johannes Sich

Grafische vormgeving en lay-out: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Regelbewerking: Ferdinand Köther

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij

De ontwerper bedankt zijn testspelers: Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Naemi Jöher, Noah Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder van NRW spielt!, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi en Anja Emter van „Mengede spielt!“, Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll en Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet) en alle testspelers op SPIEL ‚16 in Essen.

Speciale dank gaat uit naar Stefan Wegner en Ralf Jöher.

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