



Thomas Spitzer

HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht vous emmène dans la vallée de la Ruhr au XVI^e siècle, revivre les débuts de l'exploitation du charbon.

Il y a fort longtemps, un jeune berger fit un creux dans le sol pour y faire du feu. Son feu brûla étrangement bien plus longtemps que ses feux de bois habituels.

Le lendemain, il découvrit dans les restes de son foyer des pierres noires brillantes, encore chaudes et incandescentes. Il en parla au fermier pour lequel il travaillait et revint avec lui, après les travaux des champs, creuser près du foyer pour trouver d'autres pierres noires. Plus ils creusaient, plus les infiltrations d'eau compliquaient leur tâche. De retour à la ferme, ils se demandèrent quelles techniques et quels outils pourraient les aider à se débarrasser de cette eau, pour récupérer toujours plus de ces miraculeuses pierres noires et brillantes qu'on appelle désormais charbon.



But du jeu

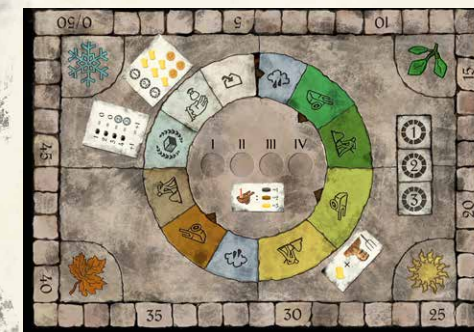
Dans « Haspelknecht » les joueurs endossent le rôle de paysans qui découvrent la présence de charbon sur leurs terres. Le jeu se situe à une époque où le paysage était encore couvert de forêts, traversées par quelques rares chemins. Dans le sud de la Ruhr, le charbon était très proche de la surface et pouvait donc être très facilement extrait.

L'« Haspelknecht » était le mineur chargé de remonter les seaux de charbon par le treuil du puits de la mine. Au cours d'une partie, les joueurs vont devoir poursuivre le développement de leurs fermes, tout en prospectant pour extraire un maximum de charbon malgré les infiltrations d'eau souterraine. « Haspelknecht » offre de nombreuses voies vers la victoire.

Matériel de jeu



Plateaux



- 1 Plateau calendrier avec piste ordre du tour et piste de score.



- 4 Plateaux individuels représentant chacun une ferme et une mine.



- 3 Plateaux Ressources : 1 grand plateau avec 2 emplacements Action et 2 emplacements Réserve, et 2 petits plateaux avec 1 emplacement Action et un emplacement Réserve.

Tuiles



- 20 Tuiles Equipement hexagonales (numérotées), 5 dans chacune des 4 couleurs. Il y a également 4 Tuiles aide de jeu, une par couleur.



- 4 Tuiles « Mineur et Haspelknecht »



- 16 tuiles bâtiments : 4 granges, 4 charbonnières, 4 abris à charbon, 4 moulins à eau



- 4 Tuiles Ouvrier expérimenté

Jetons et pions



- 24 Jetons Action : 6 lots de 4 marqueurs identiques, correspondant chacun à une tuile Equipement



- 44 Disques Joueur, 11 dans chacune des 4 couleurs de joueur



- 18 Marqueurs Eau de mine
- 1 Marqueur de phase de jeu



- 24 Reconnaissances de dettes
- 16 Pièces (Thalers)
- 1 Marqueur d'année



- 36 disques Action : 13 noirs, 13 marrons et 10 jaunes



- 80 Ressources Charbon
- 34 Ressources Bois
- 18 Ressources Céréale

Autre



- 1 Sac en tissu



- 1 Livret de règles

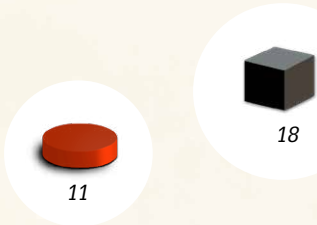
Le charbon, le bois, les céréales et l'eau de mine ne sont pas limités en quantité. Si vous venez à manquer de marqueurs, utilisez ce qui vous semblera le plus adapté.

Mise en place

Plateau individuel

Chaque joueur choisit une couleur, prend les 11 disques Joueur correspondants, 18 charbons et un plateau individuel.

Chacun place ensuite ses charbons sur les emplacements de son plateau individuel, 7 dans les colonnes de son exploitation en surface (Pinge), 11 dans les colonnes de son sous-sol (galerie).



Plateau individuel

Plateau Equipement

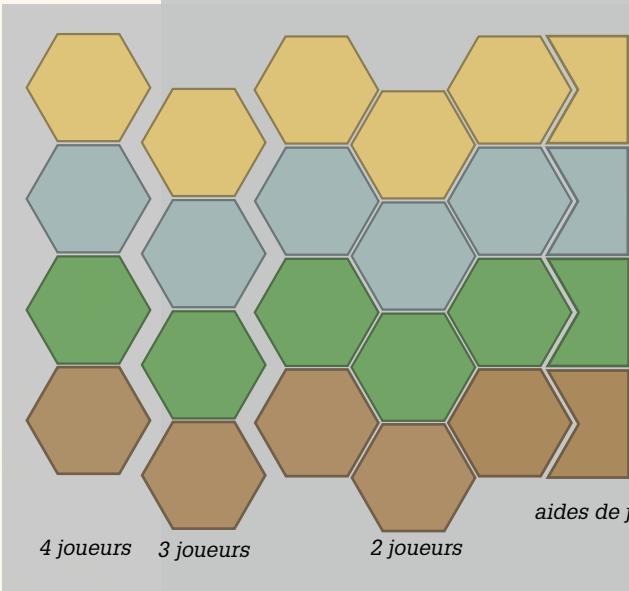
En fonction du nombre de joueurs, le plateau Equipement est constitué de 12 à 20 tuiles Equipement. Il est toujours composé de 4 rangées comprenant 3 à 5 tuiles d'une même couleur. Les tuiles Aide de jeu sont disposées juste à côté des rangées de tuiles Equipement, en fonction de leur couleur.

Les jetons Action et les tuiles Bâtiment correspondant aux tuiles Equipement mises en jeu sont placés juste à côté du plateau. Les pièces, les reconnaissances de dettes, les ressources, l'eau de mine et les tuiles « Mineur et Haspelknecht » sont également placées en réserve à côté du plateau Equipement.

A moins de 4 joueurs, certains éléments ne sont pas utilisés, remettez-les dans la boîte.

Pour votre première partie d' « Haspelknecht », nous vous conseillons de mettre en jeu les tuiles Equipement avec les plus petits numéros dans chaque couleur et de les disposer dans l'ordre croissant de leurs numéros, à côté des tuiles Aide de jeu.

Différentes dispositions vous sont proposées à la fin de ce livret pour les parties suivantes.



aides de jeu

4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
20 tuiles Equipement hexagonales (5 de chaque couleur)	16 tuiles Equipement hexagonales (4 de chaque couleur)	12 tuiles Equipement hexagonales (3 de chaque couleur)

Plateau calendrier

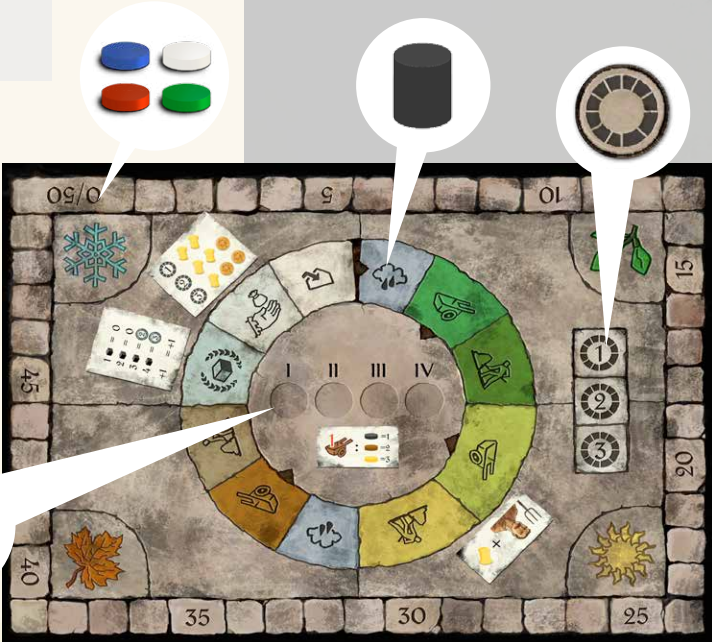
Sur le plateau calendrier, placez le marqueur de phase sur la 1ère case « Eau de mine » de la piste de phase, et le marqueur d'année sur la 1ère case « I » de la piste année.

Chaque joueur place un de ses disques sur la case 0/50 de la piste de score.

L'ordre du tour est déterminé aléatoirement en début de partie.

Chaque joueur place l'un de ses disques au milieu du plateau calendrier, sur l'emplacement correspondant à sa position dans le tour.

Chaque joueur dispose donc maintenant de 9 disques de sa couleur, qu'il place à côté de son plateau individuel.



2 joueurs :
7 disques Action noirs,
7 disques Action marron,
4 disques Action jaunes.



3 joueurs : 10 disques Action noirs, 10 disques Action marron, 7 disques Action jaunes.



4 joueurs : 13 disques Action noirs, 13 disques Action marron, 10 disques Action jaunes.

Plateaux Ressource



Pinge avec 7 charbons



Bonus de la Pinge

Un joueur gagne 2 points de victoire s'il extrait les 7 charbons de sa Pinge durant la 1ère année. Il gagne 1 point de victoire s'il y parvient avant la fin de la 2ème année.



Placez une tuile « Mineur et Haspelknecht » sur votre plateau individuel.

Plateaux Ressources

Disposez ensuite les plateaux Ressources. Retirez du jeu ceux qui présentent dans leur coin supérieur gauche plus d'icônes que le nombre de joueurs.

Chaque plateau Ressources présente un emplacement Action (le grand, à droite) et un emplacement Réserve (le petit à gauche).

En fonction du nombre de joueurs, mettez dans le sac en tissu le nombre de disques Action indiqué dans la colonne de gauche.

Remplissage des plateaux Ressources:
Piochez, sans les regarder, les disques Action du sac. Placez d'abord 3 disques Action dans chaque emplacement Réserve.

Placez ensuite 6 disques Action dans chaque emplacement Action.

Après cela, le sac devrait être vide.

Exploitation du charbon

Zones d'exploitation du charbon :
Le plateau individuel de chaque joueur présente 2 zones d'exploitation du charbon, la Pinge et la galerie, dans lesquelles les joueurs vont pouvoir extraire du charbon. Mais il faut pour cela que la Pinge et la galerie soient vidées de leurs eaux de mine.

Extraction du charbon de la Pinge

En début de partie, il y a 7 charbons dans la Pinge de chaque joueur.

L'exploitation du charbon dans la Pinge ne peut se faire que de proche en proche, de la gauche vers la droite. Renforcer la Pinge avec du bois permet d'accéder à la totalité du charbon qu'elle contient.

La Pinge présente 2 icônes Etayage. Les charbons disposés à gauche de la 1ère icône Etayage non recouverte peuvent être extraits. Lorsqu'une icône Etayage est recouverte par un bois (ressource), le charbon qui se trouve juste à droite de ce bois devient accessible, jusqu'à la prochaine icône Etayage non recouverte.

Les joueurs peuvent placer leur bois sur leur plateau à n'importe quel moment de la partie.

Le charbon extrait de la Pinge est placé directement dans la ferme du joueur, sur son plateau individuel.

Pinge épuisée
Si un joueur parvient à extraire le dernier charbon de sa Pinge avant la fin de la 1ère année, il gagne immédiatement 2 points de victoire. S'il y parvient au cours de la 2ème année, il gagne 1 point de victoire.

Dès que le dernier charbon de la Pinge est extrait, celle-ci est épuisée. L'exploitation du charbon dans la galerie commence aussitôt. Déplacez toute eau de mine éventuellement présente dans la Pinge sur l'emplacement correspondant du puits.

Le bois présent dans la Pinge retourne dans la réserve générale. Pour finir, recouvrez le ramasseur de charbon et la Pinge de votre plateau individuel avec une tuile « Mineur et Haspelknecht ».

Note : dans cette règle, le mot « travailleur » désigne tout personnage du jeu qui peut réaliser des actions.

Extraction du charbon du puits et de la galerie

Quand le charbon fut épuisé en surface, les ouvriers creusèrent de profonds puits dans le sol. De là, ils creusent des galeries dont le charbon était extrait puis remonté à la surface.

La galerie est la zone d'exploitation souterraine du charbon. Elle comporte 7 sections qui contiennent 11 charbons au total. Ces charbons ne peuvent être extraits que de la gauche vers la droite. Le charbon de la galerie est extrait par le mineur (saisonnier) ou vos propres travailleurs (fermier ou ouvrier) et stocké à gauche du puits. De là, l' « Haspelknecht » peut le remonter à la surface pour le placer dans la ferme du joueur, sur son plateau individuel.

La galerie présente 7 icônes Etayage. Un charbon ne peut être extrait que s'il y a un bois sur l'icône Etayage immédiatement à sa gauche (un bois doit donc être placé sur la 1ère icône Etayage avant que le moindre charbon ne puisse être extrait de la galerie). Un joueur peut donc agrandir sa zone d'exploitation en plaçant du bois sur les icônes Etayage, de la gauche vers la droite.

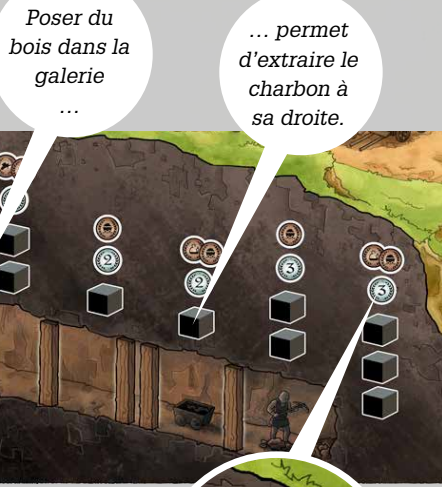
Dès qu'il recouvre une icône Etayage avec un bois, le joueur peut extraire les charbons qui se trouve dans la section immédiatement à droite de ce bois, jusqu'à la prochaine icône Etayage non recouverte.

Les joueurs peuvent placer leur bois sur leur plateau à n'importe quel moment de la partie. Chaque section exploitée de la galerie rapporte des points de victoire en fin de partie.

Certaines tuiles Equipement permettent d'obtenir des points de victoire supplémentaires.

Remarque : un travailleur ne peut pas extraire le dernier charbon de la Pinge et le premier de la galerie lors d'une seule et même action. Mais il est possible, lors d'une même phase d'actions, d'extraire le dernier charbon de la Pinge avec un travailleur, puis d'extraire le premier de la galerie avec un autre travailleur (voir l'exemple 2, page 11).

Pinge (ou Binge) est un mot allemand qu'on pourrait traduire par effondrement minier, qui désigne un cratère ouvert en surface, résultant des activités minières en sous-sol.



Eau de mine
L'eau de mine est de l'eau qui s'infiltre et s'accumule dans les mines de charbon, et doit être évacuée pour pouvoir continuer l'exploitation.



Eau de Mine

Au cours de la partie, de l'eau de mine va s'infiltrer dans la Pinge ou le puits. Vos travailleurs vont devoir évacuer cette eau pour pouvoir continuer à extraire du charbon.

Placement de l'eau de mine

Tant qu'un joueur exploite sa Pinge, l'eau de mine est placée dans la zone correspondante de la Pinge sur le plateau individuel du joueur. Lorsque sa Pinge est épuisée, toute l'eau de mine éventuellement présente est déplacée vers l'emplacement correspondant de son puits, dans le coin inférieur gauche de son plateau individuel.

Déroulement du jeu

Une partie se joue en 3 manches, qui représentent chacune une année. Une manche est divisée en 3 phases d'actions (printemps, été, automne) et une phase de décompte, de paiement et de stockage (hiver). Les joueurs suivent l'avancement des phases en déplaçant le marqueur de phase sur la piste correspondante du plateau calendrier.

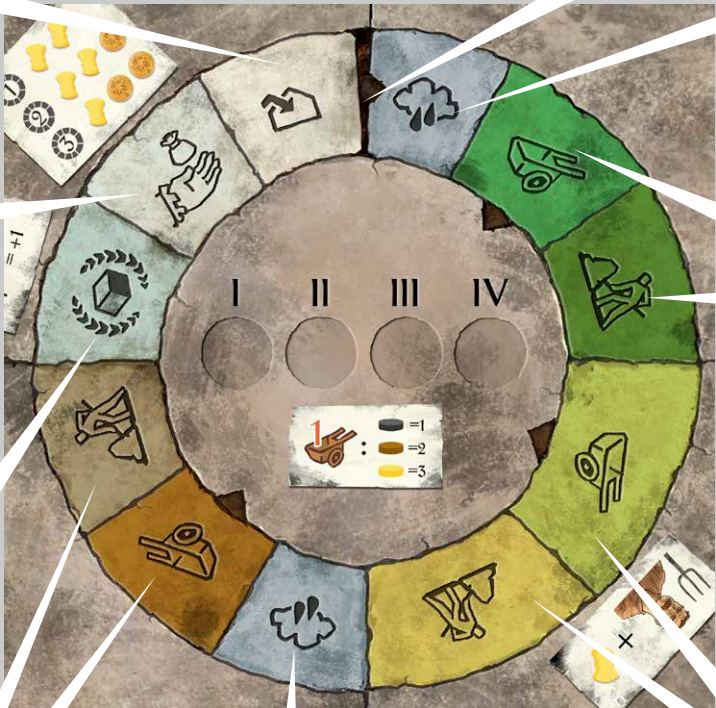
Hiver - Stockage :
Chaque joueur peut stocker certaines ressources sur son plateau individuel. Les ressources stockées au bon endroit rapportent des points de victoire. Les ressources qu'un joueur ne peut pas stocker retournent à la réserve générale.

Hiver - Paiement :
Chaque joueur doit payer son loyer (en céréales et en Thalers) selon le tableau présent sur le plateau calendrier. Pour chaque céréale ou Thaler non payé, il reçoit une reconnaissance de dettes.

Hiver - Décompte:
Les joueurs comptent les charbons qui se trouvent sur leur ferme et gagnent des points de victoire en fonction du tableau présent sur le plateau calendrier.

Automne - Phase d'actions:
Voir Printemps - Phase d'actions.

Nouvelle Année :
Dès qu'une année s'achève et que le marqueur de phase arrive de nouveau sur la 1ère case de sa piste, une nouvelle année commence. A la fin de la 3ème année, on procède au décompte final.



Automne - Eau de mine:
Voir Printemps - Eau de mine.

Certains équipements peuvent modifier quelques points de règle.

Le marqueur de phase commence ici. Il tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Printemps - Eau de mine:
Chaque joueur prend une eau de mine de la réserve générale et la place dans sa Pinge, ou dans son puits, si sa Pinge est épuisée.

Printemps - Phase d'actions:
Chaque joueur peut prendre jusqu'à 2 lots de disques Action et les place sur son plateau individuel. L'ordre du tour est réévalué en fonction. Ensuite, tous les joueurs placent simultanément leurs disques Action sur leur plateau individuel. Puis chaque joueur, suivant l'ordre du tour, résout toutes les actions qu'il a programmées.

Été - Phase d'actions :
Voir Printemps - Phase d'actions. Les joueurs peuvent également gagner des céréales (voir « Bonus été », page 9).

Phases d'actions (printemps, été, automne)

Chaque phase d'actions comporte les étapes suivantes :

1. Remplir les plateaux Ressources
2. Récupérer les disques Action
3. Réévaluer l'ordre du tour
4. Programmer et réaliser les actions

1. Remplir les plateaux Ressources

Cette étape est sautée lors de la 1ère phase (printemps) de la 1ère manche (voir Mise en place).

Au début de chaque phase d'actions, les joueurs doivent remettre tous leurs disques Action dans le sac, qu'ils aient été utilisés ou non.

Les 3 disques Action présents sur chaque emplacement Réserve des plateaux Ressources sont déplacés sur leur emplacement Action respectif, et ajoutés aux disques restant de la phase d'actions précédente.

Remplissez ensuite de nouveau chaque emplacement Réserve en piochant 3 disques Action du sac.

Puis complétez les emplacements Action qui comptent moins de 6 disques Action, dans la limite de ce qu'il reste dans le sac. Si un emplacement Action contient plus de 6 disques, n'en retirez pas. Dans ce cas, le dernier emplacement Action complété en contiendra moins de 6.

Après le remplissage des plateaux Ressources, le sac devrait de nouveau être vide.

2. Récupérer les disques Action

Les joueurs peuvent récupérer des disques Action lors de 2 tours de sélection. Lors du 1er tour, chaque joueur prend, dans l'ordre du tour, tous les disques Action d'une seule et même couleur présents sur l'emplacement Action d'un plateau Ressources, et les dépose sur la case « Brouette 1 » de son plateau individuel.

Lors du 2ème tour, toujours en suivant l'ordre du tour, les joueurs qui ont récupéré moins de 5 disques Action lors du 1er tour de sélection peuvent de nouveau prendre des disques d'une seule et même couleur d'un emplacement Action, de sorte qu'ils en aient 5 au total (ils ne prennent ainsi pas forcément tous les disques de la couleur choisie la 2ème fois). Ces nouveaux disques Action sont placés sur la case « Brouette 2 ».

Exemple : Un joueur a pris 3 disques Action noirs lors du 1er tour de sélection. Lors du 2ème tour, il choisit un emplacement Action qui contient 3 disques marron et un disque jaune. Il peut prendre soit le disque jaune, soit 2 des 3 disques marron (mais pas les 3, pour ne pas dépasser la limite de 5 disques Action).

Certains emplacements Action présentent une icône Eau de mine dans leur coin inférieur droit. Lors du 1er tour de sélection, si un joueur prend des disques Action de l'un de ces emplacements, il prend également une eau de mine.

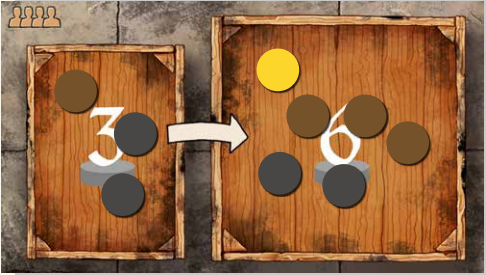
3. Réévaluer l'ordre du tour

Chaque joueur compte la valeur totale des disques Action présents sur sa case « Brouette 1 ».

Les disques jaunes ont une valeur de 3, les marron valent 2 et les noirs valent 1.

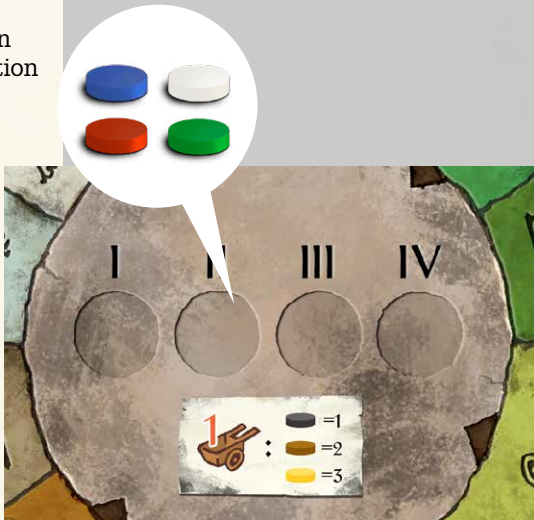
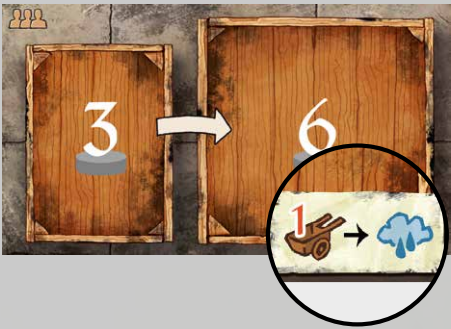
Le joueur avec le total le plus faible devient 1er joueur et place son disque sur la position « I », à gauche de la piste d'ordre du tour. Les autres joueurs placent leur disque d'ordre du tour dans l'ordre croissant de leur total.

En cas d'égalité entre 2 joueurs, celui qui était derrière à l'ordre du tour jusqu'ici (celui qui a récupéré ses disques Action après l'autre lors de cette phase) joue avant pour la suite de la manche.



Quand il y a 6 disques Action d'une même couleur dans un emplacement Action, le joueur qui les sélectionne peut prendre les 6.

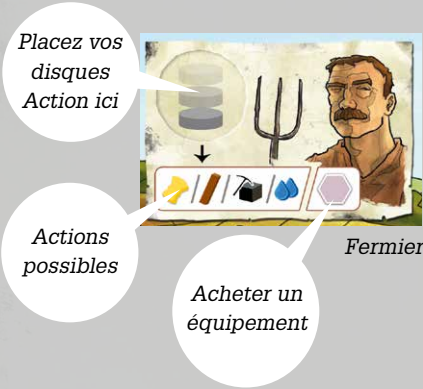
Règle spéciale pour la 1e manche : si un joueur récupère moins de 5 disques Action lors de la phase d'action (Printemps) de la 1e année, il peut remettre une eau de mine dans la réserve.



Disques Action



Céréale et Thaler



Ouvrier

Important : vous ne pouvez placer des disques de couleurs différentes sur le fermier que pour acheter un équipement.



Bonus d'été : Lors de l'été, si votre fermier produit au moins une céréale, vous recevez une céréale supplémentaire.

4. Programmer et réaliser les actions

Les joueurs programment simultanément les actions que vont accomplir leurs travailleurs, grâce à leurs disques Action. Ils doivent aussi éventuellement fournir des céréales et des Thalers pour s'octroyer les services des travailleurs saisonniers (en début de partie le ramasseur de charbon, plus tard l'Haspelknecht et le mineur).

Les disques Action, les céréales et les Thalers ne peuvent être placés que lors de la phase de programmation !

En début de partie, les joueurs disposent de 3 travailleurs sur leur plateau individuel. Le fermier et l'ouvrier (au-dessus de la ferme sur leur plateau individuel) peuvent se voir attribuer un ou plusieurs disques Action. Le ramasseur de charbon ne peut accueillir qu'un disque jaune ou une céréale ou un Thaler. Les travailleurs saisonniers ne peuvent être activés qu'une seule fois par phase d'actions, en payant le salaire requis.

Chaque travailleur présente un emplacement sur lequel sont placés les disques Action qui lui sont attribués ou les ressources qu'il demande. Les actions que le travailleur peut effectuer sont représentées en dessous de cet emplacement. Le fermier et l'ouvrier peuvent potentiellement réaliser plusieurs actions différentes, mais ils ne peuvent, lors d'une phase d'actions, réaliser qu'une seule et même action, éventuellement à plusieurs reprises.

Exemple : un fermier ne peut pas récolter du bois et des céréales lors d'une même phase d'actions, mais il peut récolter jusqu'à 5 bois avec 5 disques Action.

Exception : les actions « extraire du charbon » et « évacuer l'eau de mine » peuvent être combinées. Quand tous les joueurs ont planifié leurs actions, ils réalisent, dans l'ordre du tour, la totalité de leurs actions. Chaque joueur peut choisir dans quel ordre il active ses travailleurs. Un travailleur doit accomplir totalement sa tâche (utiliser tous ses disques Action) avant qu'un autre travailleur ne puisse être activé.

Travailleurs permanents - Fermier et ouvrier

Le fermier

Le fermier peut récolter des ressources (bois ou céréales), extraire du charbon et/ou évacuer l'eau de mine de la Pinge, ou acheter un équipement. Une seule de ces actions peut être réalisée (éventuellement à plusieurs reprises) lors d'une même phase d'action, à l'exception des actions « extraire du charbon » et « évacuer l'eau de mine » qui peuvent être combinées.

L'ouvrier

L'ouvrier ne peut pas acheter d'équipement en début de partie. En dehors de ça, il peut réaliser les mêmes tâches que le fermier.

Acheter un équipement

Pour acheter un équipement, un joueur doit disposer sur un de ses travailleurs des disques requis pour l'équipement choisi. Les disques nécessaires sont représentés par des ronds de couleur et des ronds gris, dans le coin supérieur gauche des tuiles Equipement. Pour chaque rond de couleur, le joueur doit disposer d'un disque Action de la couleur correspondante. Pour chaque rond gris, le joueur doit disposer d'un disque Action au choix, quelle que soit sa couleur.

Exemple : pour acheter le bois de mine (équipement 31), un joueur a besoin de 4 disques Action. L'un d'entre eux doit être noir, les 3 autres peuvent être de n'importe quelle couleur. Il choisit de placer 2 disques noirs et 2 disques marron sur son fermier.

Récolter du bois ou des céréales

Un joueur peut placer un ou plusieurs disques Action d'une même couleur, marron pour le bois, jaune pour les céréales, pour récolter autant de ressources. Les ressources récoltées sont prises dans la réserve générale et placées sur la ferme du joueur.

Extraire du charbon

Un joueur peut placer un ou plusieurs disques Action noirs pour extraire un ou plusieurs charbons. Les disques Action noirs peuvent également servir à évacuer l'eau de mine. Les charbons extraits sont pris dans la zone d'exploitation actuelle du joueur, sur son plateau individuel. Le charbon ne peut être extrait que si l'exploitation est suffisamment étayée et qu'elle n'est pas envahie par l'eau de mine (voir Exploitation du charbon).

Remarque : lors d'une seule et même action, un travailleur ne peut extraire du charbon que de la Pinge OU de la galerie, pas les deux. Mais il est possible, lors d'une même phase d'actions, d'extraire le dernier charbon de la Pinge avec un travailleur, puis d'extraire le premier de la galerie avec un autre travailleur.

Pour chaque disque Action noir, un travailleur permanent peut :

- évacuer 2 eaux de mine de la Pinge
- extraire 1 charbon de la Pinge ou de la galerie

Travail d'équipe

Quand le fermier et l'ouvrier récoltent la même ressource, ou qu'ils extraient du charbon ou évacuent tous les deux de l'eau de mine (ils présentent tous les 2 des disques Action de la même couleur), le joueur peut récolter une ressource supplémentaire, extraire un charbon ou retirer deux eaux de mine supplémentaires (voir l'exemple 2 page 11).

Evacuer l'eau de mine de la Pinge

Dès qu'il y a 2 eaux de mine ou plus dans la Pinge, l'eau de mine doit être évacuée avant que tout nouveau charbon ne puisse en être extrait. S'il n'y a aucune ou une seule eau de mine dans la Pinge, le charbon peut être extrait. La quantité d'eau de mine qui peut être placée dans la Pinge est illimitée. L'eau de mine évacuée retourne dans la réserve générale. Elle peut être évacuée par le fermier, l'ouvrier ou le ramasseur de charbon. L'eau de mine qui se trouve dans la Pinge lorsque celle-ci est épuisée descend dans le puits.

Evacuer l'eau de mine du puits

Dès qu'il y a 2 eaux de mine ou plus dans le puits, l'eau de mine doit être évacuée avant que tout charbon ne puisse être remonté à la surface. Dès qu'il y a 5 eaux de mine ou plus dans le puits, plus aucun charbon ne peut être extrait de la galerie ! La quantité d'eau de mine qui peut être placée dans le puits est illimitée. L'eau de mine évacuée retourne dans la réserve générale. Elle ne peut être évacuée du puits que par l' « Haspelknecht » ! L'eau de mine encore présente en fin de partie sur le plateau individuel d'un joueur lui coûte des points de victoire.

Travailleurs saisonniers - Ramasseur de charbon, mineur et Haspelknecht

Ramasseur de charbon

Pour activer le ramasseur de charbon, un joueur doit placer lors de la phase de programmation un disque Action jaune, une céréale ou un Thaler sur le personnage. Le ramasseur de charbon peut alors réaliser 2 actions parmi les suivantes (il peut réaliser 2 fois la même action) :

- évacuer 1 ou 2 eaux de mine,
- extraire 1 charbon

Le ramasseur de charbon ne peut être activé que tant qu'il reste du charbon dans la Pinge.

Mineur

Le mineur entre en jeu quand la Pinge d'un joueur est épuisée et qu'elle est recouverte par la tuile « Mineur et Haspelknecht ». Le mineur ne peut extraire du charbon que de la galerie. Pour activer le mineur, un joueur doit placer lors de la phase de programmation une céréale ou un Thaler sur le personnage. Il peut alors extraire jusqu'à 3 charbons. Le mineur ne peut pas évacuer d'eau de mine. Le charbon ainsi extrait est placé à gauche du puits.

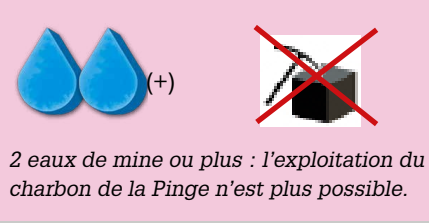
Haspelknecht

Pour activer l'Haspelknecht, un joueur doit placer lors de la phase de programmation un disque Action jaune, une céréale ou un Thaler sur le personnage. Il peut alors réaliser 3 actions parmi les suivantes (il peut réaliser plusieurs fois la même action) :

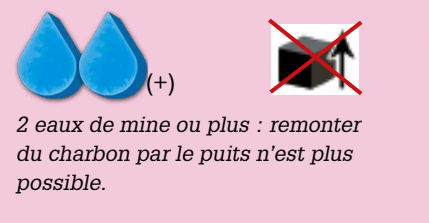
- évacuer 1 ou 2 eaux de mine,
- remonter 1 charbon à la surface.

Le charbon ainsi remonté est placé dans la ferme du joueur, sur son plateau individuel. S'il y a plus d'une eau de mine dans son puits, le joueur devra l'évacuer avant de pouvoir remonter du charbon.

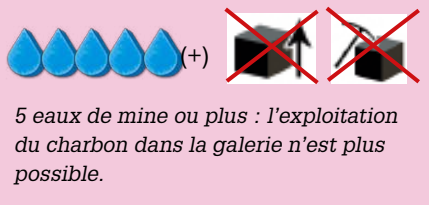
Exemple : il y a 5 eaux de mine dans le puits d'un joueur. Il décide d'activer l'Haspelknecht avec un disque Action jaune, il peut donc réaliser 3 actions. Il doit d'abord évacuer 4 eaux de mine, ce qui lui coûte 2 actions, avant de pouvoir remonter 1 charbon à la surface avec sa dernière action.



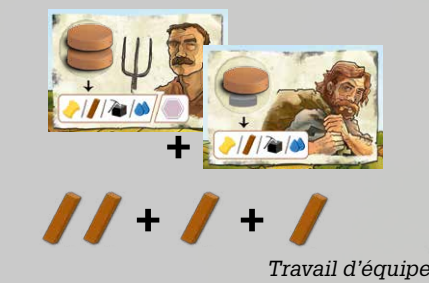
2 eaux de mine ou plus : l'exploitation du charbon de la Pinge n'est plus possible.



2 eaux de mine ou plus : remonter du charbon par le puits n'est plus possible.



5 eaux de mine ou plus : l'exploitation du charbon dans la galerie n'est plus possible.



Travail d'équipe



Ramasseur de charbon



Mineur

L'Haspelknecht était, au début de l'exploitation du charbon, l'ouvrier chargé de remonter le charbon par le puits.



L' Haspelknecht

Exemples d'activation des ouvriers

Exemple 1 : un joueur dispose de 3 disques Action jaunes et de 2 marron. Il y a 2 eaux de mine dans sa Pinge dont aucun charbon n'a encore été extrait. Lors de la phase de programmation, le joueur place 1 disque Action jaune et 2 marron sur son fermier pour acheter le « seau » (équipement 21). Il place également 1 disque Action jaune sur son ouvrier pour produire une céréale. Il place son dernier disque Action jaune sur son ramasseur de charbon pour évacuer les 2 eaux de mine puis extraire 1 charbon. Les eaux de mine retournent dans la réserve tandis que la céréale et le charbon sont placés dans la ferme du joueur, sur son plateau individuel, et sont disponibles pour de futures actions. Exception : un joueur peut utiliser immédiatement les ressources qu'il vient juste de gagner en achetant un équipement (voir « Equipements » plus bas).

Exemple 2 : un joueur dispose de 4 disques Action noirs. Il y a 3 eaux de mine et 1 charbon dans sa Pinge et 4 bois dans sa ferme. Le joueur place 2 disques Action noirs sur son ouvrier et ses 2 autres disques sur son fermier. Le joueur active d'abord son ouvrier : le 1er disque Action noir lui sert à évacuer 2 eaux de mine, le 2ème à extraire le dernier charbon de la Pinge. L'eau de mine restante descend dans le puits et le joueur prend la tuile « Mineur et Haspelknecht » pour recouvrir sa Pinge épuisée. Il place ensuite tout son bois dans sa galerie et active son fermier pour extraire 2 charbons de la galerie et les placer dans le puits. Puisque ses « travailleurs permanents » ont tous les deux extrait du charbon, le joueur peut extraire un cube supplémentaire grâce au bonus « travail d'équipe ».

Phases de décompte, de paiement et de stockage (Hiver)

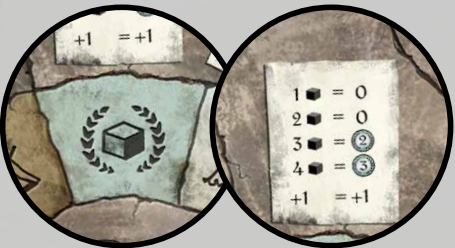
Chaque hiver se décompose en plusieurs phases :

1. Phase de décompte
2. Phase de paiement du fermage
3. Phase de stockage
4. Nouvel An

Remarque : certains équipements peuvent influencer les différentes phases Hiver pour les joueurs qui les possèdent.

1. Phase de décompte

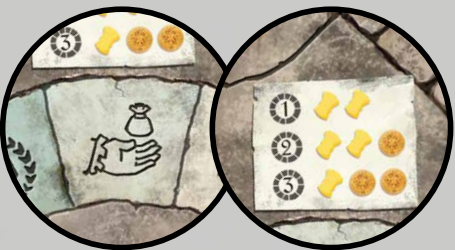
Chaque joueur compte les charbons présents dans sa ferme et gagne des points de victoire en fonction du tableau sur le plateau calendrier. Un joueur ne marque aucun point s'il n'a qu'1 ou 2 charbons. A partir de 3 charbons, il gagne 2 points de victoire, chaque charbon au-delà de 3 lui rapportant 1 point de victoire supplémentaire.



Calendrier - Phase de décompte

2. Phase de paiement de la noblesse

Chaque joueur doit payer à la noblesse le loyer de ses terres. A la fin de la 1ère année, il doit s'acquitter de 2 céréales, à la fin de la 2ème année, de 2 céréales et 1 Thaler, à la fin de la 3ème année, de 2 Thalers et 1 céréale. Les coûts à la fin de chaque année sont rappelés sur le plateau calendrier.



Calendrier - Phase de paiement du fermage

Les joueurs doivent prendre un jeton Reconnaissance de dettes pour chaque ressource qu'ils ne peuvent pas fournir. Les reconnaissances de dettes font perdre des points de victoire en fin de partie. Le paiement est obligatoire, un joueur ne peut pas choisir de conserver sa ressource et de prendre une reconnaissance de dettes s'il peut payer.

3. Phase de stockage

Chaque joueur peut stocker au maximum 1 céréale, 1 charbon ou 1 bois sur sa ferme. Les ressources entreposées peuvent être utilisées plus tard dans la partie. Pour finir, les joueurs doivent remettre dans la réserve générale toute ressource qu'ils ne peuvent pas stocker. Un joueur qui stocke une céréale sur sa ferme en hiver gagne 1 point de victoire. Note : certains équipements offrent des espaces de stockage additionnels, et peuvent donc rapporter des points de victoire supplémentaires.



Calendrier - Phase de stockage

4. Nouvelle An

L'année en cours s'achève et le marqueur d'année est avancé sur l'année suivante. La partie s'arrête à la fin de la 3ème année, puis on procède au décompte final !

Tuiles Equipement

Les tuiles Equipement acquises permettent aux joueurs de gagner des points de victoire et de bénéficier d'avantages précieux tout au long de la partie. Un même Equipement peut être acheté par tous les joueurs. Un joueur ne peut acheter qu'une seule fois chaque équipement disponible. Acheter un équipement peut rapporter aux joueurs des jetons Action, des tuiles Bâtiment, des bonus immédiats et des points de victoire supplémentaires lors du décompte final (voir le détail des équipements plus bas).

Pour acheter un équipement, un joueur doit placer, lors de la phase de programmation, le bon nombre de disques Action de la bonne couleur sur son fermier. Il peut alors placer un de ses disques Joueur sur l'équipement correspondant, pour montrer qu'il le possède désormais. Plus un équipement est acheté tôt, plus il va rapporter des points de victoire. S'il y a plusieurs disques Joueur sur un même équipement, ceux-ci sont empilés dans l'ordre d'acquisition : lorsqu'un joueur achète un équipement, il empile son disque Joueur sur ceux éventuellement déjà présents. Le disque Joueur au bas de la pile appartient donc au joueur qui a acheté l'équipement en premier, celui du dessus au dernier joueur à avoir acheté l'équipement.

Quand un joueur souhaite acheter un équipement, il doit respecter les règles suivantes :

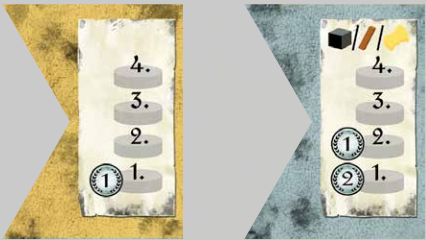
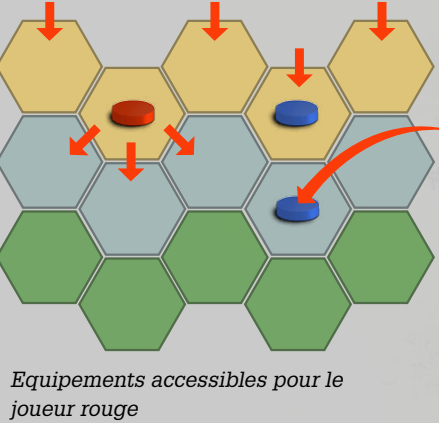
- un joueur peut acheter librement tous les équipements de la 1ère rangée. Mais à partir de la 2ème rangée, il ne peut acheter un équipement que s'il possède déjà un équipement adjacent.
- un joueur peut également profiter des connaissances de ses camarades et acheter un équipement déjà acheté par un autre joueur, où qu'il se trouve sur le plateau. Dans ce cas, le joueur qui achète l'équipement doit payer une ressource au joueur dont le disque Joueur est sur le dessus de la pile, sur la tuile Equipement. La ressource à payer dépend du niveau de l'équipement, elle est représentée sur la tuile Aide de jeu de la même couleur que l'équipement, et doit provenir de la ferme du joueur "payeur". Le joueur "payé" la place alors dans sa ferme.

Coûts en ressources pour les équipements non adjacents:

Niveau 1 : aucun coût
Niveau 2 : 1 charbon, 1 bois ou 1 céréale
Niveau 3 : 1 charbon
Niveau 4 : 1 céréale

Quand un joueur achète un équipement, il gagne immédiatement des points de victoire. Les points marqués dépendent du nombre de joueurs qui ont déjà acheté l'équipement, et sont rappelés sur la tuile Aide de jeu de la couleur correspondante.

Rangée 1 : 1er joueur : 1 point de victoire
Rangée 2 : 1er joueur : 2 points de victoire, 2ème joueur : 1 point de victoire
Rangée 3 : 1er joueur : 3 points de victoire, 2ème joueur : 2 points de victoire, 3ème joueur : 1 point de victoire
Rangée 4 : 1er joueur : 4 points de victoire, 2ème joueur : 3 points de victoire, 3ème joueur : 2 points de victoire, 4ème joueur : 1 point de victoire.



Tuiles Aide de jeu avec les coûts pour les équipements non adjacents et les points de victoire

Fin de partie - Décompte final

En fin de partie, chaque joueur marque des points de victoire pour :

L'exploitation de la galerie
Les joueurs gagnent 1 à 3 points de victoire pour chaque section complètement exploitée de leur galerie. Le décompte de chaque section est rappelé sur les plateaux individuels. Une section est complètement exploitée si elle ne contient plus aucun charbon et qu'il y a un bois sur sa gauche.

Les bonus de la galerie
Si un joueur possède l'équipement "Brouette", il reçoit 1 point de victoire supplémentaire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole correspondant (maximum 3 points de victoire).
Si un joueur possède l'équipement "Lampe à huile", il reçoit 1 point de victoire supplémentaire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole correspondant (maximum 4 points de victoire).
Si un joueur possède l'équipement "Wagonnet", il reçoit 1 point de victoire supplémentaire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole correspondant (maximum 4 points de victoire).

Les bonus des équipements
Si un joueur possède l'équipement "Chariot", il reçoit 1 point de victoire supplémentaire pour chaque symbole "Fourche" présent sur les équipements qu'il possède.
Si un joueur possède l'équipement "Livreur de charbon", il reçoit 1 point de victoire supplémentaire pour chaque symbole "Marteau et burin" présent sur les équipements qu'il possède.

Les bâtiments
Les joueurs marquent des points pour les symboles Bâtiment présents sur les équipements qu'ils possèdent (ces symboles se trouvent sur les équipements 12, 15, 24, 34) :

1 bâtiment - 1 point de victoire
2 bâtiments - 3 points de victoire
3 bâtiments - 6 points de victoire
4 bâtiments - 10 points de victoire

Les jetons Action inutilisés
Les joueurs gagnent 1 point de victoire pour chaque jeton Action inutilisé qui leur reste.

Les Thalers
Les joueurs marquent des points de victoire pour les Thalers qu'ils possèdent :

1 Thaler - 2 points de victoire
2 Thalers - 5 points de victoire
3 Thalers - 9 points de victoire
4 Thalers - 14 points de victoire
Chaque Thaler supplémentaire - 6 points de victoire

Les reconnaissances de dettes
Les joueurs perdent des points de victoire pour les reconnaissances de dettes qu'ils ont cumulées :

1 reconnaissance de dettes - 1 point de victoire perdu
Chaque reconnaissance de dettes supplémentaire - 2 points de victoire perdus

L'eau de mine
Les joueurs perdent autant de points de victoire que la quantité d'eau de mine présente sur leur plateau individuel, moins 1 (exemple : pour 3 eaux de mine, un joueur perd 2 points de victoire).

Vainqueur
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a extrait le plus de charbon parmi les ex-aequo l'emporte.
En cas de nouvelle égalité, le joueur le mieux placé à l'ordre du tour (celui qui a joué en premier la dernière phase d'actions) parmi les ex-aequo l'emporte.

Description des bonus des équipements



11 – Joug à porteur (ou porte seaux)

Gagnez immédiatement 1 Thaler



12 – Grange

Construisez ce bâtiment en ajoutant la tuile Bâtiment correspondante à droite de votre plateau individuel. La grange permet de stocker une ressource charbon, bois ou céréale. Si un joueur a stocké une céréale dans sa grange pour la phase Hiver, il marque 2 points de victoire.



13 – Pioche

Récupérez la tuile Ouvrier expérimenté et placez-la par dessus l'ouvrier de votre plateau individuel. L'ouvrier expérimenté peut réaliser les mêmes actions que le fermier, il peut donc également acheter des équipements.



14 – Corde

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Lorsqu'il est joué, il permet immédiatement d'évacuer une eau de mine et de marquer 1 point de victoire. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.



15 – Charbonnière

Construisez ce bâtiment en ajoutant la tuile Bâtiment correspondante à droite de votre plateau individuel. La charbonnière permet, à partir de la prochaine phase Action, d'échanger 2 bois contre 2 charbons et 1 point de victoire, maximum 1x par phase Action. Les charbons sont pris dans la réserve générale. Exemple : si un joueur construit la charbonnière au printemps de la 1ère année, il pourra l'utiliser 8x avant la fin de la partie.



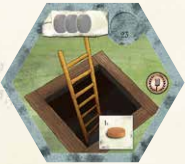
21 – Seau

Vous ne recevez plus d'eau de mine lors des phases Eau de mine au printemps et en automne.



22 – Brouette

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Il peut être utilisé comme s'il s'agissait d'un disque Action jaune. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale. En fin de partie, la brouette rapporte au joueur qui la possède 1 point de victoire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole "Brouette".



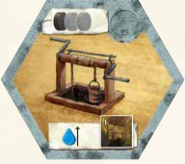
23 – Echelle

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Il peut être utilisé comme s'il s'agissait d'un disque Action marron. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.



24 – Abri à charbon

Construisez ce bâtiment en ajoutant la tuile Bâtiment correspondante à droite de votre plateau individuel. Le coffre à charbon permet de stocker une ressource charbon ou bois. Si un joueur a stocké un charbon dans son coffre à charbon pour la phase Hiver, il marque 1 point de victoire.



25 - Treuil

Evacuez immédiatement une eau de mine et récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Il peut être utilisé pour activer l'Haspelknecht et lui faire réaliser 3 actions sans le payer. Un joueur peut donc activer 2x l'Haspelknecht dans une même phase d'actions, une première fois en le payant, une deuxième en utilisant ce jeton Action. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.



31 – Bois de mine

Récupérez au choix : a) 3 bois mais vous devez alors prendre une eau de mine b) 1 Thaler



32 – Lampe à huile

Gagnez immédiatement 1 Thaler et récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Il peut être utilisé pour inverser un disque Action présent dans un emplacement Réserve avec un disque Action présent dans un emplacement Action. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale. En fin de partie, la lampe à huile rapporte au joueur qui la possède 1 point de victoire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole "Lampe à huile".



33 – Marteau et burin

Prenez immédiatement 1 bois de la réserve générale et récupérez le jeton Action correspondant. Vous pouvez également extraire un charbon de votre Pinge et le placer dans votre ferme, ou de votre galerie et le placer dans votre puits. Le charbon doit être accessible. Le jeton Action est utilisable une seule fois, à tout moment, plus tard dans la partie. Il peut être utilisé comme s'il s'agissait d'un disque Action noir. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.



34 – Sacs de charbon

Vous pouvez immédiatement échanger : a) 1 charbon contre 1 Thaler b) 2 charbons contre 1 Thaler et 1 céréale. Les charbons échangés doivent provenir de votre ferme.



35 – Moulin à eau

Construisez ce bâtiment en ajoutant la tuile Bâtiment correspondante à droite de votre plateau individuel. Le moulin à eau permet d'échanger, à partir de la prochaine phase d'actions, 2 disques noirs contre 1 Thaler, ou 2 disques jaunes contre 1 céréale et 2 points de victoire.



41 – Livreur de charbon

Gagnez immédiatement 1 Thaler. En fin de partie, le livreur de charbon rapporte au joueur qui le possède 1 point de victoire pour chaque équipement présentant le symbole "Marteau et burin" qu'il possède.



42 – Wagonnet

Prenez immédiatement 2 charbons de la réserve générale et placez-les dans votre puits, même si vous exploitez encore votre Pinge. Prenez également 1 bois. En fin de partie, le wagonnet rapporte au joueur qui le possède 1 point de victoire pour chaque section de sa galerie complètement exploitée présentant le symbole "Wagonnet".



43 – Chariot

Prenez immédiatement 1 céréale. En fin de partie, le chariot rapporte au joueur qui le possède 1 point de victoire pour chaque équipement présentant le symbole "Fourche" qu'il possède.



44 – Attelage

Prenez immédiatement 1 Thaler et 1 céréale de la réserve générale. Lors de chaque phase de stockage d'hiver, l'attelage rapporte à chaque joueur qui le possède 1 point de victoire pour chaque charbon dans sa ferme. Le tableau présent sur le plateau calendrier ne s'applique donc plus dans ce cas-là.



45 – Petite exploitation

Gagnez immédiatement 3 Thalers.

Mises en place alternatives

En début de partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour utiliser une autre disposition des tuiles Equipement. Il est recommandé de ne changer de disposition qu'après 1 ou 2 parties. Dans ce cas, appliquez les modifications suivantes :

- le nombre de tuiles de chaque rangée doit être au moins égal au nombre de joueurs. Il est recommandé de jouer avec autant de tuiles Equipement de chaque niveau que le nombre de joueurs +1. Chaque tuile doit être au contact avec au moins une tuile d'une autre couleur. Aucune tuile ne doit entrer en contact avec une tuile de 2 niveaux d'écart.
- si une tuile Equipement permettant d'acheter un bâtiment n'est pas en jeu, les joueurs peuvent décider ensemble de commencer la partie avec le bâtiment correspondant à côté de leur plateau individuel.
- si la tuile "Pioche" n'est pas en jeu, les joueurs peuvent décider de commencer la partie avec un ouvrier expérimenté.

Attention ! Lors de la préparation d'une partie à 2 joueurs, il peut n'y avoir que peu de tuiles Equipement permettant de gagner des Thalers parmi celles disponibles, ce qui peut rendre très difficile l'obtention des 3 Thalers nécessaires aux loyers. Dans ce cas, n'hésitez pas à remélanger les tuiles Equipement pour former un nouveau plateau.

3334 La tour (3 joueurs)



3333 Trois longs bras (2/3 joueurs)



5444 Quatre longs bras (4 joueurs)



3344 Les ailes (3 joueurs)



3333 Trois bras courts (2/3 joueurs)



5544 Quatre bras courts (4 joueurs)



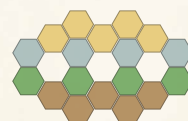
3333 Deux bras asymétriques (2/3 joueurs)



4334 La fleur (3 joueurs)



5445 Trois cercles (3 joueurs)



3333 Deux longs bras asymétriques (2/3 joueurs)



3333 Deux cercles (2/3 joueurs)



4334 Le papillon (3 joueurs)



Crédits

Contact :

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

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 Kuschmirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich.

Livret de règles :

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij, Stefan Wegner.

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier Stefan Wegner, Ralf Jöher & sa famille, ainsi que les nombreux joueurs de BoardGameGeek qui ont permis d'améliorer grandement cette 2nde édition.

L'auteur et l'éditeur remercient également les joueurs croisés lors des rencontres suivantes :

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

Traduction Française : Bruno Larochette

Relecture : Thomas Million et Maël Brustlein