Thomas Spitzer

# HASPELKNECHT

Artwork Johannes Sich

# Haspelknecht neemt je mee naar de oorsprong van de mijnbouw in het Ruhrdal in de 16de eeuw

## Inleiding

Lang geleden maakte een jongen in het Ruhrgebied een kampvuur in een kuil om 's nachts wat warmte te hebben. De volgende dag brandde het vuur nog! Er moest iets zijn dat beter brandde dan het hout dat hij verzamelde!
De glanzende, zwarte stenen zorgen voor lekker warm vuur, het maakt de winters een beetje comfortabeler. Als hun werk het toelaat, graven de boer en zijn knecht naar kolen in de kuil. Er is dat hinderlijke grondwater, een beetje kan geen kwaad maar als er teveel is kun je geen kolen opgraven. Welke technieken kun je gebruiken om van dat vervelende grondwater af te komen? Ga dieper de grond in om die magisch glanzende, zwarte stenen boven te halen.

## Doel van het spel

In "Haspelknecht" kruipen de spelers in de rol van boeren die de aanwezigheid van steenkool in de grond ontdekken. Het spel vindt plaats in een tijd waarin het land vol lag met bossen en wegen zeldzaam waren. Steenkool werd toen in het zuidelijke Ruhrgebied bijna aan de oppervlakte gevonden en kon met eenvoudige middelen gewonnen worden.

Tijdens het spel ontwikkelen de spelers zich, breiden ze hun erf uit en graven ze om dieperliggende steenkoollagen te bereiken.
"Haspelknecht" biedt veel wegen naar de overwinning.

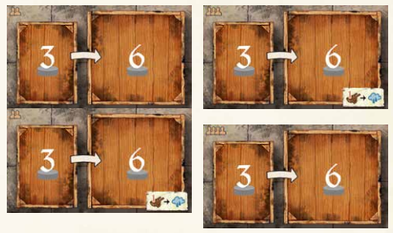


## Speelmateriaal

### Speelborden

- *1 jaarcirkelbord, met daarop afgebeeld de verschillende fasen, volgordespoor en scorespoor*

- *4 spelersborden met boerderij, erf en mijnbouwgebied*



- *3 grondstofborden, 1 grote met 2 actievelden en 2 voorraadvelden, 2 kleinere met elk 1 actieveld en 1 voorraadveld*

### Tegels

- *20 zeshoekige ontwikkelingstegels, genummerd, 5 per niveau*
- *4 hulptegels*

- *4 "mijnwerker en Haspelknecht"-tegels*

- *16 gebouwtegels: 4 stallen, 4 meilers (houtstapels), 4 kolenhokken en 4 watermolens*

- *4 meesterknecht-tegels*

### Fiches en houten spelonderdelen

- *24 actiefiches, 4 elk van 6 verschillende actiefiches behorend bij de ontwikkelingstegels.*

- *44 spelersschijven; 11 per spelerskleur*

- *18 mijnwater (druppels)*
- *1 fasemarker*

- *24 schuldfiches*
- *16 munten (Taler)*
- *1 jaarmarker*

- *36 actieschijven: 13 zwarte, 13 bruine en 10 gele*

- *80 steenkool (blokjes)*
- *34 hout (balken)*
- *18 voedsel (graan)*

*Steenkool, hout, voedsel en mijnwater zijn ongelimiteerd. Als je tekort komt vervang deze dan tijdelijk door iets anders.*

### Overig

- *1 stoffen zak*

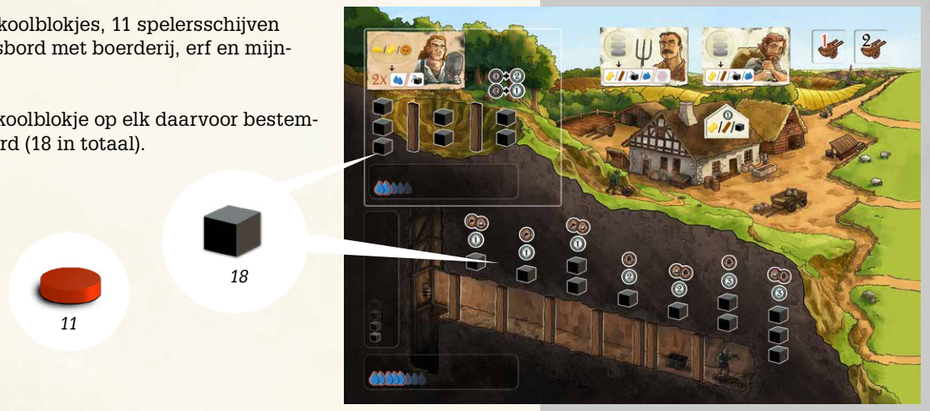
- *spelregels*

# Voorbereiding

## Spelersbord

Elke speler krijgt 18 steenkoolblokjes, 11 spelersschijven in één kleur en een spelersbord met boerderij, erf en mijnbouwgebied.

Elke speler legt een steenkoolblokje op elk daarvoor bestemde plaats op zijn spelersbord (18 in totaal).



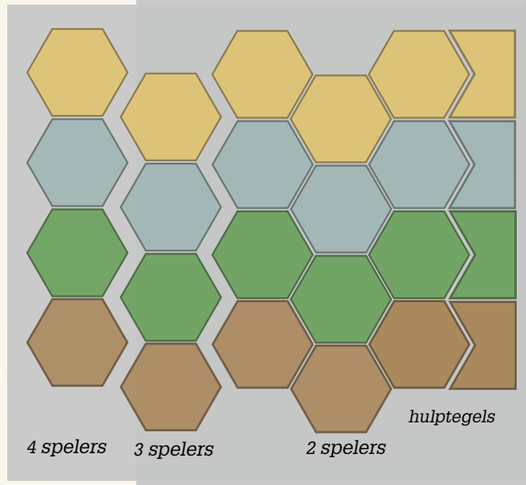

*Spelersbord*

## Ontwikkelingsbord

Afhankelijk van het aantal spelers wordt met 12 tot 20 zeshoekige ontwikkelingstegels het ontwikkelingsbord gevormd. Het bord bestaat altijd uit vier rijen met elk 3 tot 5 tegels in dezelfde kleur. De hulptegels worden aan de ontwikkelingstegels aangelegd.

De actiefiches en gebouwtegels behorend bij de ontwikkelingstegels in het spel, worden in de algemene voorraad gelegd. De rest gaat terug in de doos.
In het eerste spel kan het best gekozen worden voor de tegels met het laagste getal (in elke kleur) en kunnen de tegels het best in oplopende volgorde geplaatst worden met daaraan grenzend de hulptegels.

Aan het eind van de spelregels staan enkele mogelijke varianten.



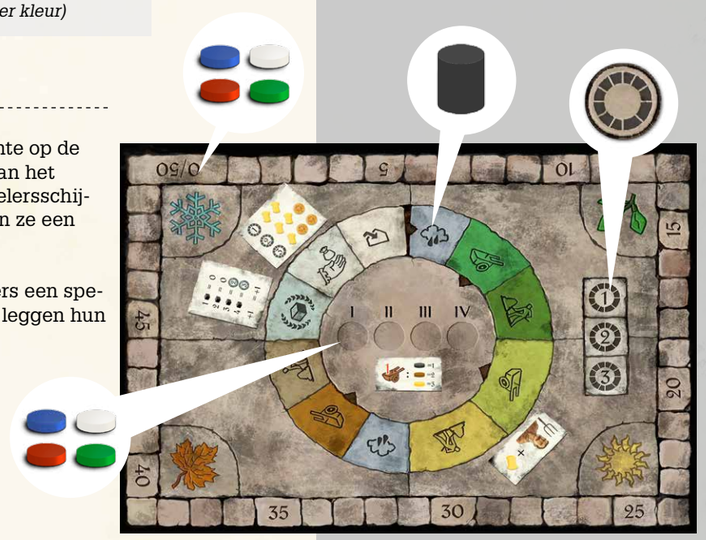

| **4 spelers** | **3 spelers** | **2 spelers** |
|---|---|---|
| *20 zeshoekige ontwikkelingstegels (5 per kleur)* | *16 zeshoekige ontwikkelingstegels (4 per kleur)* | *12 zeshoekige ontwikkelingstegels (3 per kleur)* |

## Jaarcirkelbord

Leg de fasemarker op het mijnwaterveld van de lente op de jaarcirkel en leg de jaarmarker op het eerste jaar van het jaarcirkelbord. Alle spelers leggen een van hun spelersschijven op veld 0 van het scorespoor. Tevens gebruiken ze een spelersschijf voor het volgordespoor.

Voor de start van de eerste ronde bepalen de spelers een spelersvolgorde op een manier naar keuze. De spelers leggen hun schijven op de juiste positie op het volgordespoor.

Elke speler heeft nu 9 schijven in zijn kleur over en legt deze naast zijn spelersbord.



*2 spelers:*
*7 zwarte schijven,*
*7 bruine schijven,*
*4 gele schijven*

+

*3 spelers:*
*10 zwarte schijven,*
*10 bruine schijven,*
*7 gele schijven*

+

*4 spelers:*
*13 zwarte schijven,*
*13 bruine schijven,*
*10 gele schijven*

*Grondstofborden*

*Pinge met 7 steenkoolblokjes*

**Pinge bonus**
Een speler krijgt 2 overwinningspunten (OP) als hij alle 7 steenkoolblokje produceert in de eerste ronde van het spel. Als hij dat in de tweede ronde van het spel doet krijgt hij nog 1 OP.

*Plaats de "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel op het spelersbord*

## Grondstofborden

Midden op tafel, binnen bereik van alle spelers, worden de grondstofborden gelegd. Neem de borden waarvan het spelerssymbool kleiner of gelijk is aan het aantal spelers.
Afhankelijk van het aantal spelers wordt een aantal actieschijven gebruikt en in de stoffen zak gedaan.
De aantallen staan in de kolom links hiernaast genoemd.

**Bereid de grondstofborden voor**
Neem de actieschijven zonder te kijken uit de zak. Neem eerst 3 actieschijven voor elk voorraadveld en leg ze op de voorraadvelden. Neem daarna voor elk actieveld 6 schijven en leg ze op de actievelden.

Hierna zou de stoffen zak leeg moeten zijn.

# Steenkoolwinning

**Pinge (of Binge)**
is een Duits woord dat het best omschreven kan worden als een zinkgat of kuil. Het is een direct gevolg van mijnactiviteiten dichtbij de oppervlakte.

**Gebieden voor steenkoolwinning**
Een spelersbord heeft 2 gebieden waar de arbeiders van de spelers mijnwater verwijderen en waar ze steenkool kunnen winnen: de Pinge en de tunnel.

## Steenkoolwinning in de Pinge

Elke speler heeft een gebied op zijn bord dat de Pinge wordt genoemd. Aan het begin van het spel liggen hier 7 steenkoolblokjes.

De Pinge heeft ook twee afgebeelde houtsymbolen. In de Pinge hebben de spelers toegang tot de steenkool van links naar rechts. Steenkool links van het eerste lege houtsymbool is beschikbaar. Als op een leeg houtsymbool een hout wordt gelegd, kan een speler ook de steenkool rechts hiervan gebruiken (tot aan het volgend lege houtsymbool).

Een speler kan op elk moment hout plaatsen. Door hout te plaatsen vergroot de speler het gebied waar hij steenkool vandaan kan nemen.

Steenkoolblokjes worden van de Pinge genomen als ze daar worden gewonnen en hout wordt geplaatst op de Pinge.

**Pinge uitgeput**
Als alle steenkoolblokjes uit de Pinge zijn gewonnen, is deze uitgeput. De steenkoolwinning gaat nu verder in de tunnel. Verplaats al het overgebleven water in de Pinge naar het daarvoor bestemde veld in de mijnschacht en leg het hout dat in de Pinge ligt terug in de algemene voorraad.

Plaats ten slotte een "mijnwerker en Haspelknecht"-tegel op het spelersbord zodat de Pinge en de kolengraver worden afgedekt.

De term "arbeider" wordt gebruikt voor alle personen die in het spel acties kunnen uitvoeren.

## Steenkoolwinning in de tunnel en de mijnschacht

Toen de steenkool aan de oppervlakte uitgeput was, gingen de eerste mijnwerkers dieper de grond in. Een schacht was nodig waarna een tunnel gebouwd moest worden waarin de steenkool gewonnen kon worden.

Steenkool kan pas uit de tunnel gehaald worden als de Pinge uitgeput is.

De tunnel is het gebied waar ondergronds steenkool gewonnen wordt. De tunnel heeft 7 tunneldelen met in totaal 11 steenkoolblokjes. Deze blokjes kunnen alleen van links naar rechts gewonnen worden.
Gewonnen steenkool wordt altijd eerst in het vak links van de mijnschacht gelegd. Daarvandaan kan de steenkool naar boven getakeld worden door de Haspelknecht en op het erf gelegd worden.

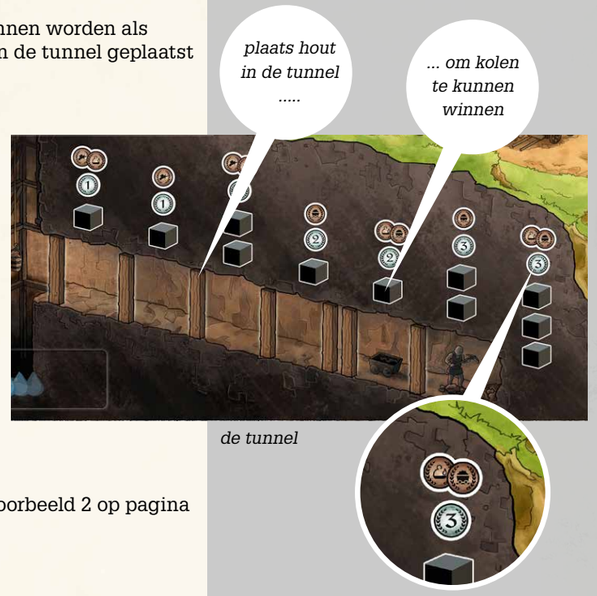
De tunnel toont ook 7 houtsymbolen. Steenkool kan pas gewonnen worden als links daarvan een hout geplaatst is. Eerst moet dus een hout in de tunnel geplaatst worden om steenkool te kunnen winnen.

Door hout te plaatsen vergroot een speler het gebied waar steenkool gewonnen kan worden.

Als op een leeg houtsymbool een hout wordt gelegd, kan een speler ook de steenkool rechts hiervan gebruiken (tot aan het volgende lege houtsymbool).
Ook hier kan een speler op elk moment hout plaatsen.

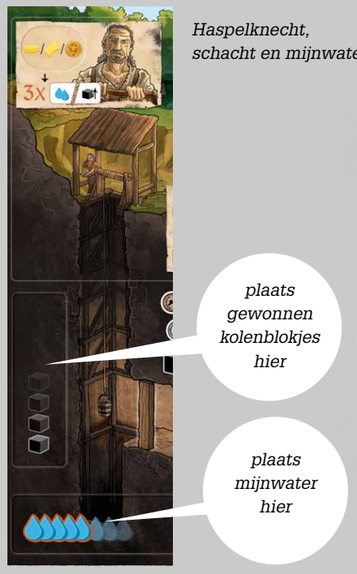
Elk leeg tunneldeel levert OP op aan het einde van het spel. Bepaalde ontwikkelingen kunnen extra OP opleveren.

Opmerking: de boer en de knecht kunnen in een fase alleen in de Pinge of in de tunnel steenkool winnen!
Het is echter wel mogelijk om met één van deze arbeiders de laatste steenkool in de Pinge te winnen en met de ander de eerste steenkool in de tunnel te winnen in dezelfde fase (zie voorbeeld 2 op pagina 11).




*de tunnel*

*Lege tunneldelen leveren OP (in zilver) en mogelijk bijkomende OP op afhankelijk van verkregen ontwikkelingen (brons).*




*Haspelknecht, schacht en mijnwater*



**Mijnwater**
Mijnwater is water dat een mijn vult en dat daaruit verwijderd moet worden om de mijn te kunnen gebruiken.

*Pinge - waterveld*

*Schacht - waterveld*

# Mijnwater

Tijdens het spel krijgen de spelers mijnwater dat zich in hun Pinge of mijnschacht verzamelt.
De werkers van de spelers zullen het mijnwater moeten verwijderen om steenkoolwinning mogelijk te maken.

## Mijnwater plaatsen

Totdat de Pinge is uitgeput wordt mijnwater op het daarvoor bestemde veld bij de Pinge op het spelersbord geplaatst.
Nadat de Pinge is uitgeput wordt mijnwater op het daarvoor bestemde veld onder de schacht (linksonder op het spelersbord) geplaatst.
Mijnwater dat aan het eind van het spel nog op een spelersbord ligt kost de speler OP.

De hoeveelheid mijnwater dat zich in de Pinge of schacht kan bevinden is onbeperkt.

# Spelverloop

Het spel duurt 3 ronden, waarbij elke ronde een jaar voorstelt. Elke ronde is verdeeld in 3 actiefasen (lente, zomer en herfst), gevolgd door een waarderings-, pacht- en opslagfase (winter). Spelers houden deze fasen bij door middel van de fasemarker.

**Winter opslagfase:**
Elke speler kan grondstoffen opslaan in zijn gebouwen. Grondstoffen in het juiste gebouw leveren een speler OP op.
Ten slotte leggen alle spelers de grondstoffen die ze niet kunnen opslaan terug in de algemene voorraad.

**Winter pachtfase:**
Elke speler betaalt de kosten (in voedsel en taler) zoals aangegeven in de wintertabel op het jaarcirkelbord. Hij neemt een schuldfiche voor elke voedsel/taler die hij niet betaald heeft.

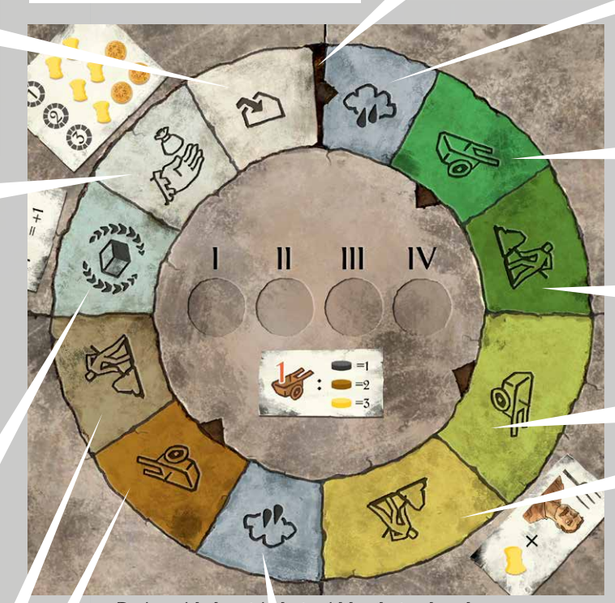
**Winter waarderingsfase:**

Spelers tellen het aantal steenkoolblokjes op hun erf en krijgen OP aan de hand van de steenkooltabel.

**Herfst actiefase:**
Elke speler pakt één of twee keer actieschijven, en voert de bijbehorende acties uit.

**Volgende jaar**
Een jaar is ten einde; verplaats de jaarmarker naar het volgende jaar. Een nieuwe ronde start.

**Start hier,**
vervolg met de klok mee




*De jaarcirkel met in het midden het volgordespoor*

**Herfst mijnwaterfase:**
Elke speler krijgt 1 mijnwater.

**Lente mijnwaterfase:**
Elke speler krijgt 1 mijnwater.

**Lente actiefase:**

Elke speler pakt één of twee keer actieschijven en legt ze op zijn spelersbord. Daarna wordt de spelersvolgorde bepaald.

Daarna plannen de spelers gelijktijdig hun acties en voeren ze deze in spelersvolgorde uit.

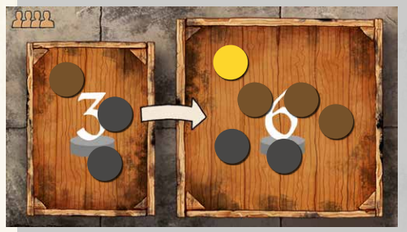
**Zomer actiefase:**
Elke speler pakt één of twee keer actieschijven, en voert de bijbehorende acties uit. (Een speler krijgt een extra voedsel als zijn boer voedsel produceert.)

Verkregen ontwikkelingen kunnen enkele regels veranderen.

# Actiefase (lente, zomer, herfst)

Een actiefase is verdeeld in de volgende stappen:
1. Actievelden aanvullen
2. Actieschijven pakken
3. Spelersvolgorde bepalen
4. Acties plannen en uitvoeren

**1. Actievelden aanvullen**
Dit wordt overgeslagen in de eerste fase van de eerste ronde.
Voor het begin van elke actiefase stoppen alle spelers al hun actieschijven, of deze nu wel of niet gebruikt zijn, terug in de zak.
De 3 schijven op het voorraadveld worden verplaatst naar het actieveld waar ze bij de achtergebleven actieschijven uit de vorige actiefase komen (ook als er daardoor meer dan 6 schijven komen te liggen). Neem daarna voor elk voorraadveld 3 actieschijven uit de zak en plaats ze op de voorraadvelden. Vul daarna elk actieveld waarop minder dan 6 actieschijven liggen aan met schijven uit de zak, totdat er op elk actieveld 6 schijven liggen. Hierna zou de zak leeg moeten zijn. Als er op één of meer actievelden meer dan 6 schijven liggen, zijn er niet genoeg schijven om aan te vullen. Op het laatste actieveld zullen dan minder dan 6 schijven liggen!




Als er 6 schijven in één kleur op het actieveld liggen mag een speler ze alle 6 pakken.

**2. Actieschijven pakken**
De actieschijven worden in twee keer gepakt.
Bij de eerste keer pakken pakt elke speler in speelvolgorde actieschijven van één van de actievelden. Hij kiest een actieveld en pakt daarvan alle schijven in één kleur. Daarna pakt de volgende speler, enz.
Elke speler mag nu een tweede keer pakken, op voorwaarde dat hij minder dan 5 schijven in zijn bezit heeft.
De tweede keer kan elke speler niet meer schijven pakken dan tot een totaal van 5. Het aantal dat een speler nu kan pakken hangt dus af van het aantal dat hij de eerste keer heeft gepakt.

**Uitzondering eerste lente in allereerste ronde:** als een speler minder dan 5 schijven pakt in de actiefase van de lente in de eerste ronde, mag hij een mijnwater terugleggen in de algemene voorraad.

Voorbeeld: een speler heeft de eerste keer 3 zwarte actieschijven gepakt. Als hij voor de tweede keer aan de beurt is, kiest hij een actieveld waar 3 bruine en 1 gele actieschijf liggen. Hij pakt 2 bruine actieschijven van het actieveld. Deze speler heeft nu het maximale aantal van 5 schijven.

Enkele actievelden tonen een watersymbool. Als een speler actieschijven van dit actieveld pakt bij de eerste keer pakken, krijgt hij ook 1 mijnwater.

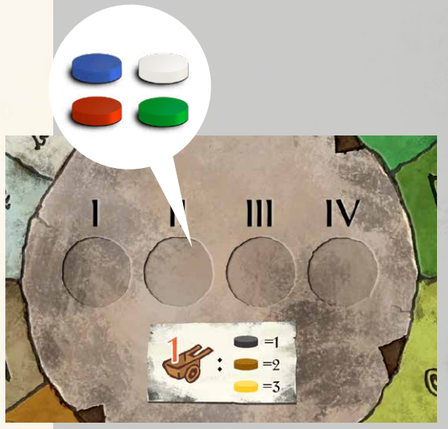
Elke speler legt zijn actieschijven op de kruiwagenvelden op zijn spelersbord.

- De schijven die bij de eerste keer zijn gepakt, worden in de kruiwagen met nummer 1 gelegd.
- De schijven die bij de tweede keer zijn gepakt, worden in kruiwagen nummer 2 gelegd.

**3. Spelersvolgorde bepalen**
Daarna telt elke speler de waarden op van al zijn actieschijven in kruiwagen 1. Gele schijven zijn 3 punten per stuk waard, bruine zijn 2 punten waard en zwarte zijn 1 punt waard.

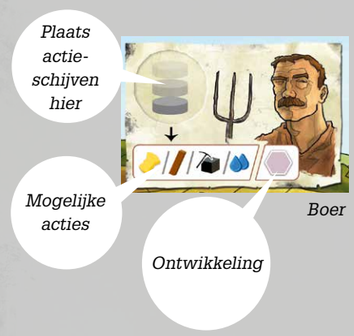
De speler met het laagste totaal plaatst zijn op het volgordespoor liggende spelersschijf op het meest linkse veld (I) op het volgordespoor. De andere spelers volgen in volgorde van oplopend aantal punten.

In geval van een gelijk aantal punten, gaat de laatste speler in de huidige speelvolgorde (de betrokken speler die zijn actieschijven als laatste pakte) eerder dan de andere betrokken spelers.

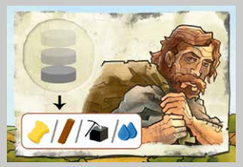


*Actieschijven*

*Voedsel en taler*



*Boer*


*Knecht*

Alleen als de boer een ontwikkeling aanschaft, kunnen er verschillend gekleurde schijven op zijn veld geplaatst worden.

**Zomerbonus**
In de zomer krijgt een speler een extra voedsel wanneer zijn boer voedsel produceert.

**4. Acties plannen en uitvoeren**
Alle spelers kunnen nu tegelijkertijd hun actieschijven gebruiken om acties voor hun arbeiders te plannen. Daarnaast kunnen voedsel en taler gebruikt worden om ingehuurde arbeiders (in het begin de kolengraver, later de Haspelknecht en mijnwerker) te activeren.
Actieschijven, voedsel en taler kunnen alleen tijdens de planfase toegewezen worden!
Elke speler heeft in het begin 3 arbeiders op zijn spelersbord. De twee “eigen arbeiders”, de boer en de knecht, kunnen elk één of meer actieschijven toegewezen krijgen. De kolengraver kan telkens slechts 1 gele actieschijf of 1 voedsel of 1 taler toegewezen worden. Ingehuurde arbeiders kunnen dus slechts eenmaal per actiefase geactiveerd worden, door één van de gevraagde items te betalen.

Elke arbeider heeft een veld waar de actieschijven of andere items op kunnen worden gelegd. Onder dit veld staat met symbolen aangegeven welke actiemogelijkheden hij heeft.
De boer en de knecht hebben meerdere symbolen, maar ze kunnen maar één actie per fase uitvoeren.
Uitzondering: De acties “Steenkool winnen” en “Mijnwater verwijderen” kunnen worden gecombineerd.
Als alle spelers hun acties hebben gepland, voeren zij hun gekozen acties in spelersvolgorde volledig uit.
Een speler mag kiezen in welke volgorde zijn arbeiders hun acties uitvoeren.

## Eigen arbeiders

**Boer**
De boer kan actieschijven op twee manieren gebruiken: een ontwikkeling aanschaffen of grondstoffen produceren/mijnwater verwijderen. Hij kan per fase maar een van deze acties uitvoeren. Uitzondering: de acties steenkool winnen en mijnwater verwijderen kunnen worden gecombineerd.

**Knecht**
De knecht kan aanvankelijk slechts actieschijven gebruiken om grondstoffen te produceren en om mijnwater te verwijderen.

**Ontwikkelingen aanschaffen**
De ontwikkelingstegels van het ontwikkelingsbord kunnen aangeschaft worden. Om een ontwikkeling aan te schaffen legt een speler de benodigde actieschijven op het veld van de arbeider (in het begin van het spel kan dat alleen de boer zijn). De afgebeelde schijven zijn gekleurd of grijs. Gekleurde schijven moeten in kleur overeenkomen, grijze schijven kunnen ingevuld worden door schijven met een kleur naar keuze.

Voorbeeld: Om ontwikkelingstegel 32 (houtvoorraad) aan te schaffen zijn 4 actieschijven nodig. Eén moet zwart zijn. De andere 3 mogen elke kleur hebben. De speler legt 2 zwarte en 2 bruine schijven op het veld van zijn boer.

**Hout of voedsel produceren:**
Plaats één of meer actieschijven in dezelfde kleur, bruin voor hout en geel voor voedsel, om evenveel hout of voedsel te krijgen. Neem deze uit de algemene voorraad en leg ze op je erf.
Let op: een eigen arbeider kan maar één soort grondstof (hout óf voedsel) tegelijk produceren.
Bijzonderheid: hout kan als enige grondstof onmiddellijk gebruikt worden in het mijnbouwgebied (zie ook “Steenkoolwinning” op pagina 5).

**Steenkool winnen:**
Plaats één of meer zwarte actieschijven om evenveel steenkoolblokjes te krijgen. Zwarte actieschijven kunnen ook gebruikt worden om mijnwater te verwijderen, zolang de boer en de knecht nog steenkool in de Pinge winnen. Steenkoolblokjes worden van het beschikbare wingebied op het spelersbord genomen. Steenkool kan alleen gewonnen worden als er het wingebied met hout is vrijgemaakt en er niet teveel mijnwater is (zie ook “Steenkoolwinning”).

Met 1 zwarte actieschijf kan een eigen arbeider:
- 2 water uit de Pinge verwijderen, of
- 1 steenkool winnen (Pinge of mijnschacht)

**Samenwerkingsbonus**
Als zowel de boer als zijn knecht dezelfde grondstof produceren of wanneer ze beide in het mijnbouwgebied werken om mijnwater te verwijderen en/of steenkool te winnen, krijgt de speler een extra actie (alsof er een extra actieschijf lag op de arbeider die het laatst de actie uitvoerde).

**Mijnwater verwijderen uit de Pinge**

Als er 2 of meer water in de Pinge staat, moet dit mijnwater eerst verwijderd worden voordat er steenkool gewonnen kan worden. Als er 1 of geen water in de Pinge staat, kan een arbeider er steenkool winnen.
De hoeveelheid mijnwater die in de Pinge past, is onbegrenst.
Verwijderd mijnwater gaat naar de algemene voorraad. Mijnwater kan door de boer, de knecht en de kolengraver worden verwijderd. Mijnwater dat zich in een verder lege Pinge bevindt, wordt verplaatst naar het waterveld onder de mijnschacht.

**Mijnwater verwijderen uit de mijnschacht**
Als er 2 of meer water in de schacht staat, moet dit mijnwater eerst verwijderd worden voordat er steenkool uit de mijn getakeld kan worden.
Als er 5 of meer water in de mijnschacht staat, kan er geen steenkool gewonnen worden. De hoeveelheid mijnwater die in de Pinge past, is onbegrenst.
De hoeveelheid mijnwater die in de mijnschacht past, is onbegrenst.
Verwijderd mijnwater gaat naar de algemene voorraad. Mijnwater in de schacht kan alleen door de Haspelknecht worden verwijderd!
Mijnwater dat aan het einde van het spel nog op een spelersbord ligt, kost OP.

## Ingehuurde arbeiders

**Kolengraver**
Om de kolengraver te betalen moet een speler precies 1 gele schijf of 1 voedsel of 1 taler op zijn veld leggen.
De kolengraver werkt alleen tegen betaling. Hij voert 2 acties uit.

- Per actie verwijdert hij 2 mijnwater totdat er maximaal 1 mijnwater over is.
- Als er maximaal 1 mijnwater over is, wint de kolengraver 1 steenkoolblokje per actie.

De kolengraver is beschikbaar zolang er steenkoolblokjes in de Pinge liggen. Hij kan geen steenkool winnen in de tunnel.

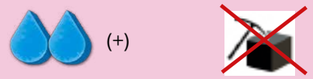
**Mijnwerker**
De mijnwerker komt in het spel als alle steenkool uit de Pinge is gehaald. Dan wordt de “mijnwerker & Haspelknecht”-tegel op het spelersbord gelegd. De mijnwerker werkt alleen in de tunnel.
Om de mijnwerker te betalen moet een speler precies 1 voedsel of 1 taler op zijn veld leggen.
De mijnwerker werkt alleen tegen betaling. Hij wint dan tot 3 steenkoolblokjes. Hij kan geen mijnwater verwijderen. Steenkool gewonnen in de tunnel, wordt eerst in de schacht gelegd.

**Haspelknecht**
Om de Haspelknecht te betalen moet een speler precies 1 gele actieschijf of 1 voedsel of 1 taler op zijn veld leggen.
De Haspelknecht werkt alleen tegen betaling.
Hij verwijdert mijnwater uit de schacht en takelt steenkool uit de schacht (naar het erf) of hij wint steenkool. Hij voert 3 acties uit.

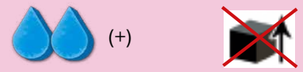
- Per actie verwijdert hij 2 mijnwater totdat er maximaal 1 mijnwater over is.
- Als er maximaal 1 mijnwater over is, takelt de Haspelknecht 1 steenkoolblokje per actie op.

Voorbeeld: er is 5 mijnwater in de schacht. De speler legt 1 gele actieschijf op zijn Haspelknecht. Hiermee kan hij 3 acties doen. Per actie kan hij tot 2 mijnwater verwijderen of 1 steenkool optakelen. Hij verwijdert 4 mijnwater en transporteert 1 steenkool vanuit de schacht naar zijn erf.






*2 of meer mijnwater: Er kan geen steenkool worden gewonnen in de Pinge*




*2 of meer mijnwater in de schacht: Er kan geen steenkool van de schacht naar het erf getransporteerd worden.*

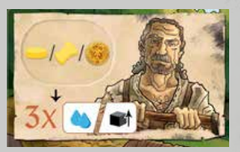
*5 of meer mijnwater in de schacht: Er kan geen steenkool gewonnen worden.*

*Samenwerkingsbonus*

*Kolengraver*

*Mijnwerker*

**Haspelknecht**
of Haspler is een bediener van de takel. In de begintijd van de mijnbouw zorgde hij voor het verticale transport in de schacht.

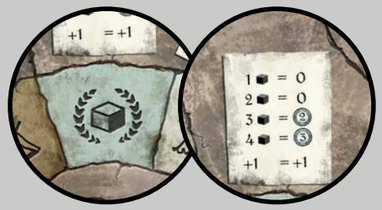



*Haspelknecht*

**Voorbeelden van combineren van arbeiders**

**Voorbeeld 1:** de speler heeft 3 gele en 2 bruine actieschijven. In de Pinge ligt 2 mijnwater en er is nog geen steenkool gewonnen.
Tijdens de planfase plaatst de speler 1 gele en 2 bruine actieschijven op de boer om de ontwikkeling “emmer” aan te schaffen (ontwikkelingstegel 21). Hij legt 1 gele schijf op de knecht om 1 voedsel te krijgen. Hij legt 1 gele schijf op de kolengraver om 2 mijnwater uit de Pinge te verwijderen en 1 steenkool van de Pinge naar het erf te verplaatsen.
Het voedsel en de steenkool worden op het erf gelegd en kunnen in deze beurt niet gebruikt worden om een arbeider te activeren.
Uitzondering: zojuist verdiend voedsel of steenkool kan wel gebruikt worden voor ontwikkelingstegels.

**Voorbeeld 2:** er ligt 3 mijnwater en 1 steenkool in de Pinge. De speler heeft 2 zwarte schijven op zijn knecht geplaatst en 2 zwarte schijven op zijn boer. De speler heeft 4 hout op zijn erf liggen.
De speler gebruikt zijn knecht: 1 zwarte schijf om 2 mijnwater te verwijderen en 1 zwarte schijf om het laatste steenkoolblokje te winnen en naar zijn erf te verplaatsen. Daarna verplaatst de speler het laatste mijnwater naar de tunnel en dekt met de “mijnwerker en Haspelknecht”-tegel de Pinge af.
Daarna plaatst de speler al zijn hout in de tunnel en activeert hij de boer die 2 steenkool naar de schacht verplaatst. De speler verplaatst nu, dankzij de samenwerkingsbonus, een extra steenkool van de tunnel naar de schacht.




*Jaarcirkel - Waardering*

*Jaarcirkel - Pacht betalen*

*Jaarcirkel en boerderij - Opslag*

# Waarderings-, pacht- en opslagfase (winter)

Elke winter bestaat uit 4 fases:
1. Waardering
2. Pacht betalen aan de adel
3. Opslag
4. Het volgende jaar

Bepaalde ontwikkelingstegels kunnen de winterfase voor de spelers die ze bezitten voordelig beïnvloeden.

## 1. Waardering

Afhankelijk van het aantal steenkoolblokjes op zijn erf krijgt elke speler OP. Voor 1 of 2 steenkool krijgt een speler geen OP, voor 3 steenkool krijgt een speler 2 OP en elke steenkool meer levert 1 OP op (zie de steenkooltabel op het jaarcirkelbord).

## 2. Pacht betalen aan de adel

Elke speler moet pacht voor zijn land betalen aan de adel. In het eerste jaar bedraagt de pacht 2 voedsel, in het tweede jaar 2 voedsel en 1 taler, in het derde jaar 2 taler en 1 voedsel. De kosten per jaar staan afgebeeld op het jaarcirkelbord.

Spelers nemen een schuldfiche voor elk item dat ze niet kunnen betalen. Schuldfiches leveren minpunten op aan het einde van het spel. Pacht betalen is verplicht; als een speler de gevraagde items bezit, moet hij ze betalen.

## 3. Opslag

Elke speler kan één voedsel, steenkool of hout opslaan in zijn boerderij. Een opgeslagen grondstof kan later in het spel gebruikt worden.
De winterfase eindigt voor alle spelers met het terugleggen van het teveel aan grondstoffen (de grondstoffen die spelers niet kunnen opslaan) in de algemene voorraad.
Spelers krijgen 1 OP als ze een hout in hun boerderij hebben opgeslagen.
Aangeschafte ontwikkelingen kunnen extra opslagruimte en OP opleveren.

## 4. Het volgende jaar

Het jaar is afgelopen, verplaats de jaarmarker naar het volgende jaar. Een nieuw jaar begint.
Het spel eindigt na 3 jaren.

# Ontwikkelingstegels

Aan het begin van het spel worden vier verschillende kleuren ontwikkelingstegels klaargelegd. Als deze worden aangeschaft, leveren ze een speler OP op of voordelen tijdens het spel.
Elke ontwikkelingstegel kan door meerdere spelers aangeschaft worden. Een speler kan elke ontwikkelingstegel eenmaal bezitten en de voordelen ervan benutten.

Om een ontwikkelingstegel aan te schaffen, plaatst een speler een aantal actieschijven - het juiste aantal en in de juiste kleur - op zijn boer. Als hij de actie uitvoert plaatst hij een eigen spelersschijf op de ontwikkelingstegel om aan te geven dat hij deze bezit. Hoe eerder een speler een ontwikkelingstegel bezit, hoe meer OP deze hem oplevert.
De spelersschijven worden op de ontwikkelingstegel gestapeld. Een speler plaatst zijn schijf op de daar al aanwezige schijven. De onderste schijf is van de speler die de tegel als eerste aangeschaft heeft. De bovenste schijf is van de speler die de tegel als laatste aangeschaft heeft.

Als een speler een ontwikkelingstegel wil aanschaffen gelden de volgende regels:

- In de bovenste rij kan een speler een spelersschijf in zijn kleur plaatsen op een tegel naar keuze.
- In de andere rijen kan een speler alleen een spelersschijf plaatsen op een tegel die grenst aan een ontwikkelingstegel die hij al bezit.

Ook kan een speler een spelersschijf plaatsen op een ontwikkelingstegel die al in bezit is van een andere speler, maar waaraan geen tegel grenst die hijzelf bezit.

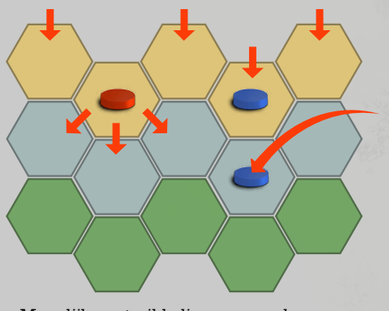
In dit geval moet hij een grondstof (zoals aangegeven op het hulpbord voor de ontwikkelingstegels) betalen aan de speler die de ontwikkeling als laatste kocht (de bovenste schijf). De te betalen grondstof neemt de speler van zijn erf.

Niveau 1: geen kosten
Niveau 2: een steenkool, hout of voedsel
Niveau 3: een steenkool
Niveau 4: een voedsel

Als een speler een ontwikkelingstegel aanschaft, krijgt hij onmiddellijk OP, als volgt:

Rij 1: 1ste speler: 1 OP
Rij 2: 1ste speler: 2 OP, 2de speler: 1 OP
Rij 3: 1ste speler: 3 OP, 2de speler: 2 OP, 3de speler: 1 OP
Rij 4: 1ste speler: 4 OP, 2de speler: 3 OP, 3de speler: 2 OP, 4de speler: 1 OP

De verdeling van de OP staat ook op de hulptegels van het ontwikkelingsbord afgebeeld.



*Mogelijke ontwikkelingen voor de speler met rood.*

*Hulptegels met OP voor ontwikkelingen en kosten voor ontwikkeling op afstand.*



# Einde van het spel

Het spel eindigt na het 3e jaar. Aan het einde van het spel worden er overwinningspunten uitgekeerd voor:

**Tunnel:**
Spelers krijgen 1 tot 3 OP per leeg tunneldeel. De OP staan afgedrukt op de spelersborden. een tunneldeel geldt als leeg wanneer er geen steenkoolblokjes meer liggen en er links ervan een hout ligt (maximaal 13 OP).

**Tunnelbonus:**
Als een speler de ontwikkeling “handkar” heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool (maximaal 3 OP).
Als een speler de ontwikkeling “olielamp” heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool (maximaal 4 OP).
Als een speler de ontwikkeling “lorrie” heeft, krijgt hij 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool (maximaal 4 OP).

**Ontwikkelingsbonus:**
Als een speler de ontwikkeling “bolderkar” heeft, krijgt hij 1 OP voor elk landbouwsymbool “hooivork” op de ontwikkelingstegels die hij bezit.
Als een speler de ontwikkeling “kolensjouwer” heeft, krijgt hij 1 OP voor elk mijnbouwsymbool “hamer en beitel” op de ontwikkelingstegels die hij bezit.

**Gebouwenbonus:**
Spelers krijgen OP voor het aantal gebouwsymbolen op de ontwikkelingstegels die ze bezitten:
1 gebouwsymbool – 1 OP
2 gebouwsymbolen – 3 OP
3 gebouwsymbolen – 6 OP
4 gebouwsymbolen – 10 OP
(Ontwikkelingstegels 12, 15, 24, 35)

**Ongebruikte actiefiches:**
Spelers krijgen 1 OP voor elk actiefiche dat ze over hebben.

**Taler:**
Spelers krijgen OP voor het aantal munten dat ze over hebben:
1 taler – 2 OP
2 taler – 5 OP
3 taler – 9 OP
4 taler – 14 OP
Elke volgende taler – 6 OP

**Puntenaftrek voor schuldfiches:**
Spelers verliezen OP voor het aantal schuldfiches dat ze bezitten:
1 schuldfiche – minus 1 OP
Elk volgende schuldfiche – minus 2 OP

**Puntenaftrek voor mijnwater:**
Spelers verliezen geen OP als ze 0 of 1 mijnwater op hun spelersbord hebben. Ze verliezen 1 OP voor elke mijnwater meer.

## Winnaar

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler die de meeste steenkool gewonnen heeft. Als er nog steeds een gelijke stand is, wint de betrokken speler die eerder is in de spelersvolgorde.

# Ontwikkelingstegels

**11 - Juk**
De speler krijgt onmiddellijk 1 taler.

**12 - Schuur**
De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler 1 hout of voedsel of steenkool opslaan. Als de speler hier een voedsel opslaat in de winter krijgt hij 2 OP.

**13 – Pikhouweel**
De speler krijgt de actietegel met de meesterknecht en waardeert daarmee zijn knecht op. De meesterknecht heeft vanaf de volgende actiefase dezelfde mogelijkheden als de boer. Hij kan ook ontwikkelingstegels aanschaffen. De speler legt de meesterknecht op de plek van de knecht op zijn spelersbord.

**14 - Hijstouw**
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 1 mijnwater te verwijderen. Hij krijgt daarvoor 1 OP. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

**15 - Meiler/Houtstapel**
De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler vanaf de volgende actiefase eenmaal per actiefase 2 hout omzetten in 2 steenkool en 1 OP. De steenkool komt uit de algemene voorraad.
Voorbeeld: Als een speler de meiler aanschaft in de lente van het eerste jaar, kan hij deze tot het einde van het spel nog 8x gebruiken.

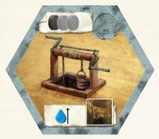
---

**21 - Emmer**
De speler krijgt in de mijnwaterfase in de lente en herfst géén mijnwater.

**22 – Handkar**
De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een gele actieschijf kan gebruikt worden als was het een gele actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.
Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.

**23 - Ladder**
De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een bruine actieschijf kan gebruikt worden als was het een bruine actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

**24 - Kolenhok**
De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. In dit gebouw kan de speler 1 steenkool en 1 hout opslaan. Als de speler hier een steenkool opslaat in de winter krijgt hij 1 OP.



**25 – Lier**
De speler mag onmiddellijk 1 mijnwater verwijderen. De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden.
Het fiche kan gebruikt worden om de Haspelknecht 3 takelacties te laten doen zonder kosten. De Haspelknecht kan zo tweemaal in een fase ingezet worden - eenmaal door betaling en eenmaal door dit actiefiche. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

**31 - Houtvoorraad**
De speler krijgt onmiddellijk a) 3 hout en daarbij 1 mijnwater, of b) 1 taler. Mijnwater komt op het actuele mijnwaterveld op het spelersbord.

**32 - Olielamp**
De speler krijgt onmiddellijk 1 taler. 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 een actieschijf op een voorraadveld om te wisselen met een actieschijf op het bijbehorende actieveld. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.
Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.

**33 - Hamer en beitel**
De speler krijgt 1 hout. De speler kan onmiddellijk het volgende verplaatsen: a) 1 steenkool van de Pinge naar het erf, of b) 1 steenkool van de tunnel naar de schacht. De steenkool moet bereikbaar zijn.
De speler krijgt het bijbehorende actiefiche. Het actiefiche kan eenmalig op een moment naar keuze in een volgende actiefase gebruikt worden. Het actiefiche met de afbeelding van een zwarte actieschijf kan gebruikt worden als was het een zwarte actieschijf. Na gebruik gaat het fiche terug naar de algemene voorraad.

**34 - Kolenzak**
De speler kan onmiddellijk a) 1 steenkool omwisselen voor 1 taler, of b) 2 steenkool omwisselen voor 1 taler en 1 voedsel. De steenkool moet van het erf komen.

**35 - Watermolen**
De speler legt dit extra gebouw aan zijn spelersbord. Met dit gebouw kan de speler vanaf de volgende actiefase 2 gele actieschijven gebruiken om 1 voedsel en 2 OP te krijgen of 2 zwarte actieschijven gebruiken om 1 taler te krijgen.

---

**41 - Kolenman**
De speler krijgt onmiddellijk 1 taler.
Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk mijnbouwsymbool “hamer en beitel” op de ontwikkelingstegels die hij bezit.

**42 - Lorrie**
De speler krijgt onmiddellijk 2 steenkoolblokjes uit de algemene voorraad in zijn mijnschacht. Daarnaast krijgt hij nog 1 hout.
Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk leeg tunneldeel met het overeenkomende symbool.
Als een speler nog steenkool wint in de Pinge, krijgt hij alleen 1 hout.

**43 - Bolderkar**
De speler krijgt onmiddellijk 1 voedsel.
Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 OP voor elk landbouwsymbool “hooivork” op de ontwikkelingstegels die hij bezit.

**44 - Paard en wagen**
De speler krijgt onmiddellijk 1 voedsel en 1 taler uit de algemene voorraad.
Elke winter tijdens de opslagfase krijgt de speler 1 OP voor elk steenkoolblokje op zijn erf. De steenkooltabel op het jaarcirkelbord is niet meer van toepassing voor deze speler.

**45 - Kleine kolenmijn**
De speler krijgt onmiddellijk 3 taler.

# Varianten voor gevorderden

Voor het begin van het spel kunnen de spelers gezamenlijk besluiten het ontwikkelingsbord anders op te bouwen. Houd de volgende regels aan:

- Het aantal tegels per kleur moet minimaal 3 zijn.
- In een spel met 3 of 4 spelers kunnen de spelers er voor kiezen om met evenveel tegels of één meer per kleur te spelen als het aantal spelers.
- Elke tegel moet grenzen aan ten minste één tegel van één niveau hoger.
- Tegels mogen niet grenzen aan tegels van twee of meer niveaus hoger.

Hiernaast vind je een aantal voorbeelden; meer varianten zijn te vinden op: www.quined.nl

Spelers kunnen er voor kiezen het spel te starten met de gebouwen die niet op het ontwikkelingsbord liggen. Leg de gebouwen aan de spelersborden.

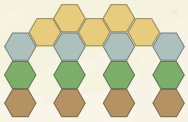
Spelers kunnen er voor kiezen het spel te starten met de meesterknecht als de tegel “pikhouweel” niet op het ontwikkelingsbord ligt.

Let op! Op een ontwikkelingsbord voor 2 spelers kunnen er, als de tegels willekeurig worden neergelegd, te weinig tegels zijn die de benodigde 3 taler opleveren. Een aanpassing is dan gewenst.

**3334 Toren (3 spelers)**

**3333 Drie lange benen (2/3 spelers)**

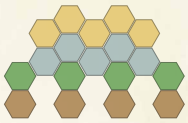
**5444 Vier lange benen (4 spelers)**



**3344 Vleugels (3 spelers)**

**3333 Drie korte benen (2/3 spelers)**

**5544 Vier korte benen (4 spelers)**



**3333 Twee korte ongelijke benen (2/3 spelers)**

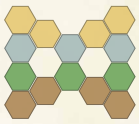
**4334 Bloem (3 spelers)**

**5445 Drie cirkels (4 spelers)**

**3333 Twee lange ongelijke benen (2/3 spelers)**

**3333 Twee cirkels (2/3 spelers)**

**4334 Vlinder (3 spelers)**



# Colofon

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

**Testspelers:**
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

**Spelregels:**
Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij
Voor de rijkelijke ondersteuning bij het verbeteren van de tweede versie van de spelregels, bedanken de uitgever en de ontwerper Stefan Wegner, Ralf Jöher & Familie en de vele spelers op BoardGameGeek.

**Auteur en uitgever bedanken de testspelers van “Spieletreffs”:**
Bödefeld, Autorentreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieltreff Weseke, Herner Spieleclub, Mengede spielt, Spielekult Witten