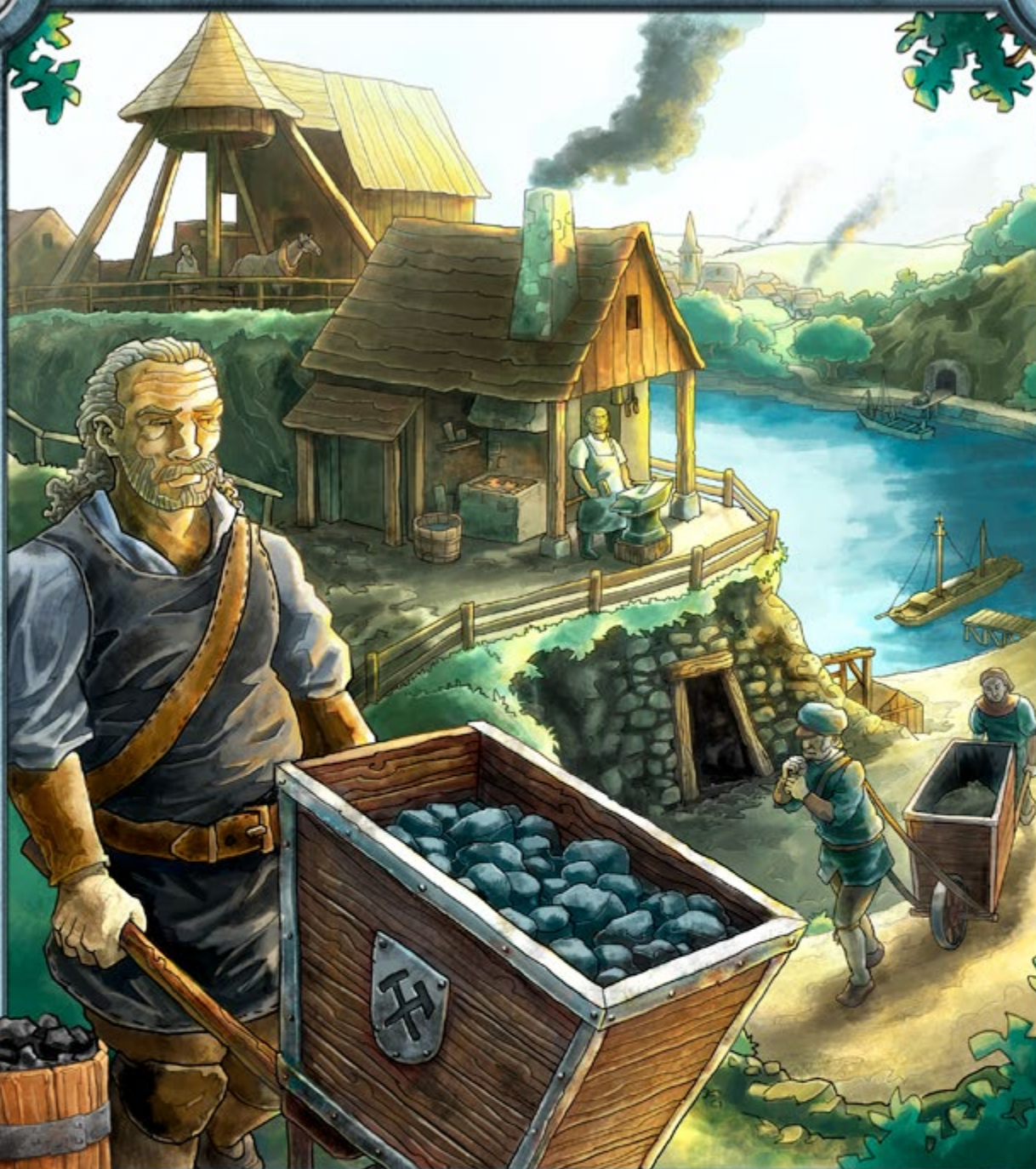




Thomas Spitzer
HASPELKNECHT
THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht – La Vallée de la Ruhr

Introduction

Haspelknecht – La Vallée de la Ruhr est une extension pour le jeu Haspelknecht. Le jeu de base est nécessaire pour jouer à cette extension.

L'exploitation du charbon est devenue une activité fondamentale et rémunératrice pour les fermiers de la vallée de la Ruhr et même prédominante entre les villages de Witten et Hattingen. Le charbon prend une importance significative, les fermiers ne l'exploitent plus seulement pour répondre à leurs propres besoins.

Les tunnels creusés sont plus profonds, plus longs désormais et sont plus sûrs grâce à l'utilisation du métal. Des conduits d'eau sont installés pour aider à évacuer l'eau de mine. Une très grande part de la population gagne désormais sa vie uniquement grâce à l'exploitation du charbon, fournissant cet « or noir » aux colporteurs et aux premières barges à charbon qui naviguent sur la rivière qui donne son nom à cette vallée et à la région toute entière : la Ruhr.

Cette extension ajoute de nouveaux challenges au jeu de base Haspelknecht. Vous pourrez découvrir 2 nouveaux modules et 13 nouveaux équipements. La vallée de la Ruhr (sud est) se situe entre Witten, Sprockhövel, Hattingen et Bochum. C'est ici que l'exploitation du charbon a commencé.



Présentation de l'extension



Haspelknecht – La Vallée de la Ruhr comprend 2 nouveaux modules et 13 nouvelles tuiles Équipement.

Chaque module peut être incorporé au jeu de base indépendamment, ou les 2 modules peuvent être combinés et joués ensemble.

Nous vous recommandons fortement de commencer par jouer chaque module individuellement, l'un après l'autre. Vous pourrez les combiner plus tard.

Vous pouvez éventuellement jouer chaque module, ou les deux, en intégrant les 13 nouveaux équipements.

Les 13 nouveaux équipements – Page 4



Vous pouvez mélanger ces nouvelles tuiles Équipement à celles du jeu de base. Cela ne modifie pas la durée d'une partie. Toutefois, nous vous recommandons fortement de ne pas mettre toutes ces tuiles en jeu en même temps.

Module 1 – Les équipements noirs – Page 7



Le plateau Équipement est agrandi avec une cinquième rangée de tuiles Équipement d'une nouvelle couleur. Cela ne modifie pas la durée d'une partie.

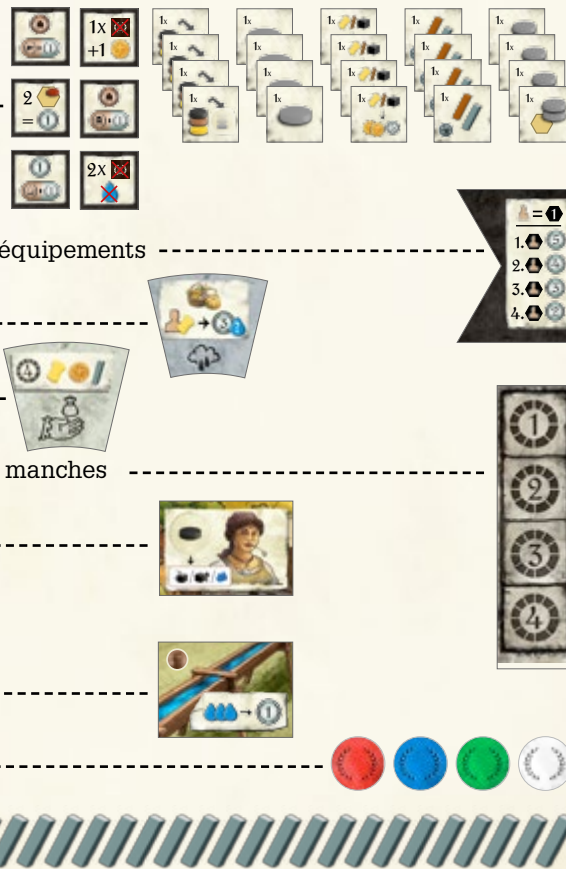
Module 2 – Le métal – Page 8



Les joueurs ont besoin d'étais métalliques pour renforcer leurs Tunnels Améliorés. Après la troisième manche, ils jouent une manche supplémentaire, soit quatre au total. Ce module rallonge les parties d'environ 45 minutes à 4 joueurs (environ 15 minutes à 2 joueurs et environ 30 minutes à 3 joueurs).

L'extension La vallée de la Ruhr contient le matériel suivant :

- 21 tuiles Équipement
- 26 jetons divers
- 4 tuiles Atelier
- 1 tuile Aide de jeu pour le cinquième niveau d'équipements
- 1 tuile Paiement (Hiver)
- 1 tuile Thanksgiving
- 1 tuile Calendrier modifié pour les parties en 4 manches
- 4 tuiles Fermière (recto-verso)
- 4 plateaux Galerie améliorée (recto-verso)
- 4 tuiles Conduit d'eau
- 4 marqueurs de points de victoire
- 20 Étais métalliques gris (en bois)
- Ce livret de règles



Les 13 nouveaux équipements (de niveau 1 à 4)

Lors de vos parties, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de ces 13 nouveaux équipements, en les mélangeant éventuellement aux équipements du jeu de base de même niveau. Vous pouvez les mettre en jeu en même temps que n'importe quel autre module de cette extension. Chaque équipement doit être placé au niveau correspondant à sa couleur.

Note : si vous utilisez également le Module 1 – Équipements noirs, placez bien ces 13 équipements **seulement** dans les niveaux 1 à 4.

Note : ces 13 nouveaux équipements sont reconnaissables grâce à cette icône qui permet de les distinguer de ceux du jeu de base dans leur coin gauche.

16 – Panier en osier

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, lors d'une prochaine phase d'actions. Il permet à un joueur d'attribuer à un travailleur des disques Action de couleurs différentes pour récolter différentes ressources. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.

Note : vous ne pouvez pas obtenir le bonus de travail d'équipe en utilisant ce jeton.

17 – Pelle et Pioche

Prenez immédiatement 1 charbon et 1 Thaler de la réserve générale. Vous devez cependant ajouter 1 eau de mine à votre zone d'exploitation actuelle.

Nous vous recommandons de remplacer l'équipement 11 « Joug à porteur » du jeu de base par « Pelle et Pioche ».

18 – Conduit d'eau

Récupérez une tuile Conduit d'eau et placez-la à côté de votre plateau individuel. À partir de cet instant, toute eau de mine que vous retirez de votre Pinge et/ou de votre galerie est placée sur cette tuile. Dès qu'il y a 3 eaux de mine sur le conduit d'eau, remettez-les dans la réserve générale et marquez 1 point de victoire. Votre tuile Conduit d'eau reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Si vous possédez également l'équipement 21 « Seau » du jeu de base, vous prenez quand même 1 eau de mine lors des phases Eau de mine, au printemps et en automne, et vous les placez sur cette tuile.

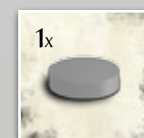
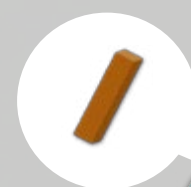
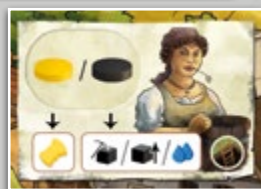
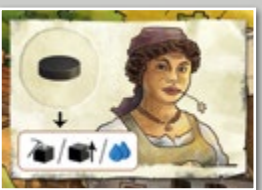
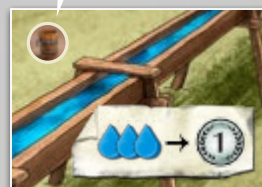
19 – Fermière

Récupérez immédiatement une tuile Fermière. Placez-la sur votre plateau individuel, juste en dessous du fermier, côté « 1 disque noir » visible. Vous disposez maintenant d'une Tuile Travailleur supplémentaire, à laquelle vous pouvez attribuer un disque Action lors de la phase de programmation. Vous ne pouvez attribuer à la fermière qu'un seul disque Action noir, pour évacuer jusqu'à 2 eaux de mine de la Pinge ou de la galerie (!*), ou extraire 1 charbon, ou remonter 1 charbon à la surface.

Si vous possédez également l'équipement 23 « Échelle » du jeu de base (que vous l'ayez déjà ou que vous l'achetiez plus tard), retournez immédiatement votre tuile Fermière sur son autre face. Vous pouvez maintenant aussi lui attribuer un disque Action jaune pour récolter une céréale.

Note : la fermière ne permet pas d'obtenir le bonus de travail d'équipe.

*** Rappel d'une règle du jeu de base facilement oubliée :** Le fermier et l'ouvrier ne peuvent évacuer de l'eau de mine **que et seulement de la Pinge** !



26– Chalet

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, lors d'une prochaine phase d'actions. Vous pouvez utiliser ce jeton lors de l'achat d'un nouvel équipement pour remplacer 2 des disques Action nécessaires à cet achat, quelle que soit leur couleur. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.

27 – Cheval de trait

Au moment de réévaluer l'ordre du tour, vous pouvez décider de prendre en compte la valeur des disques Action présents sur votre case « Brouette » 2 (au lieu de la 1).

28 – Kiepenkerl

Placez 1 bois sur cette tuile Équipement lors de la mise en place. Le premier joueur qui achète cet équipement prend le bois et une autre ressource au choix de la réserve générale (un deuxième bois s'il le souhaite). Il récupère également le jeton Action correspondant mais doit, en échange, placer sur l'équipement une ressource de sa ferme différente de celles qu'il a récupérées.

Si vous jouez avec le Module 2, vous pouvez prendre et/ou placer du métal sur la tuile.

Le prochain joueur qui achète cet équipement prend la ressource qui se trouve sur la tuile, une autre ressource au choix de la réserve générale et le jeton Action. Puis il doit à son tour placer sur la tuile une ressource de sa ferme différente de celles qu'il a récupérées.

Le jeton Action est utilisable une seule fois, lors d'une prochaine phase d'actions, en remplacement de n'importe quel disque Action.

Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.

Exemple : le premier joueur qui achète le Kiepenkerl prend le bois et une céréale de la réserve. En échange, il place un charbon sur la tuile. Le joueur suivant prend le charbon. Comme il n'a qu'un bois, il peut prendre un charbon, une céréale ou un métal de la réserve puis remet son bois sur la tuile. La ressource qu'un joueur remet sur la tuile doit toujours être **différente de celles qu'il a récupérées** !

29 – Thanksgiving

Prenez immédiatement 1 céréale. Lors de la phase Eau de mine d'automne, vous pouvez donner 1 céréale à un joueur qui n'a pas encore acheté cet équipement pour gagner immédiatement 3 points de victoire et prendre, si vous le souhaitez, une eau de mine.

Si tous les joueurs ont acheté cet équipement, vous pouvez donner 1 céréale à la réserve générale pour activer son pouvoir. Lorsque cet équipement est en jeu, recouvrez, sur le plateau calendrier, la phase Eau de mine d'automne avec la tuile Thanksgiving

36 – Marché de producteurs

Important ! Pour acheter cet équipement, il vous faut 3 disques Action de couleurs différentes ! Il faut donc obligatoirement au moins un jeton pour remplacer un disque Action !

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, lors d'une prochaine phase d'actions. Il permet un troc : si vous payez 1 céréale, 1 bois et 1 charbon à la réserve générale, vous gagnez 2 Thalers et 5 points de victoire. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.

Important ! Si le Marché de producteurs est en jeu, assurez-vous de jouer également avec au moins un des équipements suivants : Brouette, Échelle ou Marteau et burin du jeu de base, et/ou Kiepenkerl de cette extension, sans quoi vous ne pourrez pas l'acheter !

37 – Église de Stiepel

Cette église millénaire vous offre 2 options :
a) donnez 1 charbon de votre ferme à un autre joueur de votre choix pour recevoir 3 des 4 récompenses représentées (ressources de la réserve et/ou point de victoire) **OU**

b) donnez 1 charbon de votre zone d'exploitation actuelle (vous n'avez pas besoin de l'extraire ni de le remonter) à un autre joueur de votre choix pour recevoir 2 des 4 récompenses représentées (ressources de la réserve et/ou point de victoire).

Dans les 2 cas, si vous choisissez de prendre 1 Thaler, vous devez également prendre une eau de mine et la placer dans votre zone d'exploitation actuelle.

38 – Galerie commune

Lors de la mise en place, placez 2 charbons par joueur sur la galerie commune, en la remplissant de la gauche vers la droite. Durant la partie, vous pouvez exploiter cette galerie, là encore de la gauche vers la droite.
Lorsque vous achetez cet équipement, vous devez placer 1 bois de votre ferme sur l'emplacement libre le plus à gauche de la tuile pour prendre les 2 charbons qui se trouvent au-dessus de la galerie juste à droite de votre bois.
Vous placez 1 charbon dans votre ferme et devez donner le deuxième charbon à un autre joueur de votre choix, qui place ce charbon dans sa ferme. Vous recevez également 1 Thaler et 1 céréale de la réserve **OU** 1 Thaler et vous pouvez rendre une Reconnaissance de dettes.

Note : si vous jouez avec le Module 2, vous pouvez placer du métal à la place du bois dans la galerie commune (ces matériaux peuvent être mélangés ici).

46 – Bourgmestre

Avec cet équipement, au lieu du paiement habituel à la noblesse en fin de manche, vous devez payer exactement 1 charbon, 1 bois et 1 céréale lors de cette phase.
Vous prenez toujours une reconnaissance de dettes par ressource manquante. En fin de partie, les reconnaissances de dettes vous coûtent des points.
Le paiement est obligatoire : vous ne pouvez pas décider de prendre volontairement une reconnaissance de dettes pour garder une ressource.

Si les équipements « Bourgmestre » et « Petite exploitation » du jeu de base sont tous les 2 en jeu, nous vous recommandons de les placer le plus loin possible l'un de l'autre lorsque vous constituez le plateau Équipement.

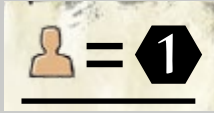
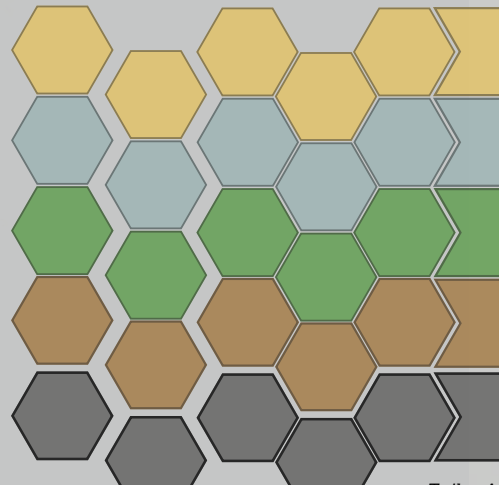
47 – Station de chargement

Gagnez immédiatement 1 Thaler. De plus, pour chaque équipement que vous achetez après celui-ci, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire, à condition que son achat vous en rapporte au moins un.

Exemple : le premier joueur qui achète un équipement de niveau 1 gagne 1 point de victoire et pourrait donc gagner 1 point de victoire supplémentaire avec la station de chargement. Les autres joueurs qui achètent ce même équipement ne gagnent pas de point de victoire, ils ne pourraient donc pas obtenir le point de victoire supplémentaire, même s'ils possédaient la station de chargement.



4-8



Module 1 – Les équipements noirs

Mise en place :

La mise en place se déroule comme lors d'une partie classique, en ajoutant le matériel suivant :

3 à 5 tuiles Équipement noir (autant que le nombre de joueurs + 1)



1 tuile Aide de jeu pour le niveau 5

6 jetons pour le décompte final



2 à 4 marqueurs de points de victoire (1 par joueur)



Si vous jouez à moins de 4 joueurs, vous pouvez vous mettre d'accord sur les équipements noirs que vous souhaitez mettre en jeu. Mélangez les tuiles Équipement noir puis placez-les aléatoirement de façon à former une cinquième rangée au bas du plateau Équipement. Remettez dans la boîte les éventuelles tuiles inutilisées. Les 6 jetons pour le décompte final sont toujours tous en jeu, quelles que soient les tuiles Équipement noir utilisées.

Placez la tuile Aide de jeu noire à droite de la rangée de tuiles Équipement noir, juste en dessous de la tuile Aide de jeu marron.

Note : les **5 équipements spéciaux** de ce module sont marqués de **cette icône** dans leur coin gauche.



Règle particulière :

À l'inverse des autres couleurs d'équipements, chaque joueur ne peut acheter qu'un seul équipement noir au cours d'une partie. De plus chaque équipement noir ne peut être acheté que par un seul joueur. Dès qu'un joueur place son disque Joueur sur un équipement noir, plus aucun autre joueur ne peut acheter cet équipement.

Au lieu d'utiliser un de leurs disques Joueur pour marquer leurs points sur la piste de score, les joueurs utilisent désormais le marqueur de points de victoire de leur couleur. Ils ont donc ainsi **10 disques Joueur** à disposition pour **acheter des équipements**.

Points de victoire pour les équipements noirs :

Le premier joueur qui achète un équipement noir marque immédiatement 5 points de victoire, le deuxième marque 4 points de victoire, le troisième marque 3 points de victoire et le quatrième marque 2 points de victoire.

Bonus immédiats et jetons pour le décompte final des équipements noirs :

En plus des points de victoire, un joueur qui achète un équipement noir reçoit l'un des 2 bonus immédiats décrits sur la tuile. Il choisit également l'un des jetons pour le décompte final parmi ceux disponibles et le place face cachée devant lui.

Bonus immédiats des équipements noirs



51 – Barge à charbon

Gagnez 1 Thaler et évacuez une eau de mine, **OU** prenez 1 céréale et remettez une reconnaissance de dettes dans la réserve générale (si vous en avez).



52 – Géomètre minier

Gagnez 1 Thaler et évacuez une eau de mine, **OU** récupérez n'importe quel jeton Action correspondant à un équipement **du jeu de base** déjà acheté par au moins un joueur.
Note : le géomètre minier est un géomètre spécialisé dans l'industrie minière.



53 – Nouvelle galerie

Prenez immédiatement 3 charbons de la réserve générale et placez-les dans votre ferme, puis évacuez une eau de mine, **OU** évacuez jusqu'à 5 eaux de mine.



54 – Manège à chevaux

Prenez immédiatement 2 céréales de la réserve générale **OU** évacuez jusqu'à 5 eaux de mine.

Note historique : le manège à chevaux a remplacé le treuil.



55 – Voie d'acheminement

Remettez une reconnaissance de dettes dans la réserve générale et évacuez une eau de mine **OU** récupérez n'importe quel jeton Action correspondant à un équipement **du jeu de base** déjà acheté par au moins un joueur.

Jetons pour le décompte final :



Ce jeton compte comme un bâtiment supplémentaire lors du décompte, les joueurs peuvent donc atteindre un maximum de 5 bâtiments (au lieu de 4)*. Ce jeton vous rapporte également 1 point de victoire pour chaque section de votre galerie complètement exploitée présentant le symbole « Brouette » (**en plus** des points rapportés par l'équipement « Brouette » du jeu de base).



Ce jeton vous rapporte autant de points de victoire que la moitié du nombre de vos disques Joueur placés sur des équipements (arrondi à l'inférieur). *Exemple : vous avez acheté 6 équipements, ce jeton vous rapporte 3 points de victoire.*



Ce jeton vous rapporte 1 point de victoire plus 1 point de victoire supplémentaire pour chaque section de votre galerie complètement exploitée présentant le symbole « Lampe à huile » (**en plus** des points rapportés par l'équipement « Lampe à huile » du jeu de base).



Ce jeton vous permet de remettre une reconnaissance de dettes dans la réserve générale au moment où celles-ci sont évaluées. Il compte également comme 1 Thaler supplémentaire en votre possession lors du décompte de l'argent.

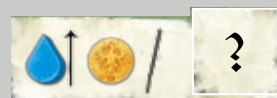
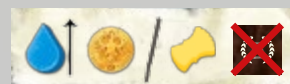


Ce jeton vous permet de remettre 2 reconnaissances de dettes dans la réserve générale au moment où celles-ci sont évaluées et d'ignorer toute pénalité pour l'eau de mine restante.



Ce jeton compte comme un bâtiment supplémentaire lors du décompte, les joueurs peuvent donc atteindre un maximum de 5 bâtiments (au lieu de 4)*. Ce jeton vous rapporte également 1 point de victoire pour chaque section de votre galerie complètement exploitée présentant le symbole « Wagonnet » (**en plus** des points rapportés par l'équipement « Wagonnet » du jeu de base).

* Avec ce module, les joueurs peuvent désormais marqueur des points de victoire lors du décompte final pour un maximum de 5 bâtiments au lieu de 4 : **5 bâtiments – 15 points de victoire**



Décompte élargi des bâtiments :

1 bâtiment - 1 point de victoire
2 bâtiments - 3 points de victoire
3 bâtiments - 6 points de victoire
4 bâtiments - 10 points de victoire
5 bâtiments - 15 points de victoire

Module 2 – Le métal

Mise en place :

La mise en place se déroule comme lors d'une partie classique, en ajoutant le matériel suivant :

2 à 4 marqueurs de points de victoire
(1 par joueur)



1 tuile Piste Année modifiée pour les parties en 4 manches



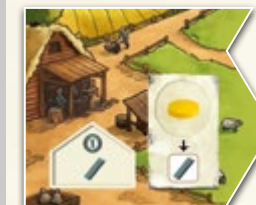
1 tuile Paiement (Hiver)



20 Étais métalliques gris (en bois)



4 tuiles Atelier (1 par joueur)



4 plateaux Galerie améliorée (1 par joueur, recto-verso, face A ou B au choix des joueurs)



Optionnel : 3 tuiles Équipement spécifiques et les jetons Action correspondants : Colporteur, Forge, Ferme abandonnée.



Mise en place (suite) :

L'utilisation des nouveaux équipements spécifiques n'est pas obligatoire mais nous vous la conseillons.

Toutefois, lors d'une partie à 2 joueurs, vous ne devriez pas en mettre plus d'un en jeu.

Recouvrez la piste Année du plateau Calendrier avec la tuile Piste Année modifiée pour les parties en 4 manches.

Chaque joueur place son plateau Galerie améliorée sur son plateau individuel, en ne laissant apparaître que les 2 premières sections de la galerie d'origine.

Note : pour une partie à 4 joueurs, vous n'aurez pas assez de cubes de charbon pour remplir les plateaux en début de partie, ne remplissez votre galerie que lorsque votre Ping est vide.



tuile Piste Année modifiée pour les parties en 4 manches



plateaux Galerie améliorée

Lors de la mise en place du plateau Équipement, les joueurs doivent s'assurer qu'au moins 4 équipements permettant de gagner des Thalers sont présents, afin de pouvoir payer la noblesse chaque fin d'année.

Au lieu d'utiliser un de leurs disques Joueur pour marquer leurs points sur la piste de score, les joueurs utilisent désormais le marqueur de points de victoire de leur couleur. Ils ont donc ainsi **10 disques Joueur** à disposition pour **acheter des équipements**.

Placez la tuile Paiement (Hiver) à côté du plateau Calendrier pour le moment. Au début de la 4e manche, recouvrez le tableau de paiement du plateau avec cette tuile.

Laissez autant de tuiles Atelier que de joueurs dans la réserve générale.

Ajoutez les 20 Étais métalliques gris (en bois).

Déroulement du jeu

La partie se déroule comme une partie du jeu de base à l'exception des points suivants : la partie se déroule en 4 manches (au lieu de 3), chaque joueur effectue donc un total de 12 phases d'actions (au lieu de 9). Le décompte final intervient donc après la 4e manche et les étais métalliques permettent de gagner des points de victoire supplémentaires.

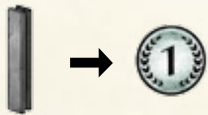
Matériel additionnel :

La **tuile Paiement (Hiver)** de la 4e année nécessite que chaque joueur paie 1 céréale, 1 Thaler et 1 métal à la noblesse.

Comme dans le jeu de base, le paiement est obligatoire si vous possédez la ressource. Un joueur ne peut pas choisir de conserver sa ressource et de prendre une reconnaissance de dettes s'il peut payer. 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.

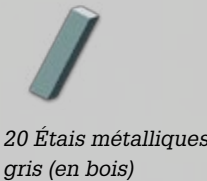
Grâce à **l'atelier*** et aux nouveaux équipements spécifiques, les joueurs peuvent maintenant produire du métal. Le métal sert, comme le bois, à étayer les galeries. Il ne peut cependant être utilisé que dans les galeries, **le métal ne peut pas être utilisé dans la Pinge**.

Chaque étau métallique installé dans une galerie rapporte 1 point de victoire lors du décompte final, à condition que la section juste à droite de l'étau ait été complètement exploitée.

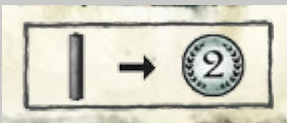
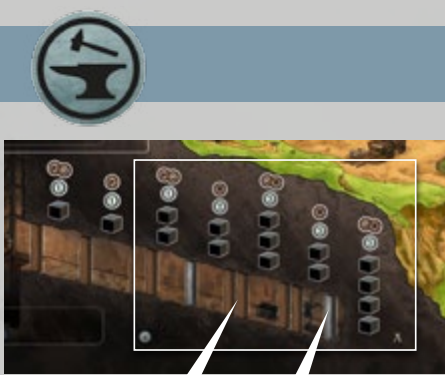


* Placez **la tuile Atelier** dans le coin supérieur droit de votre plateau individuel, juste en dessous des 2 cases « Brouette », de façon à faire parfaitement correspondre les illustrations. Dès que la Pinge d'un joueur est épuisée, celui-ci reçoit une tuile Atelier en plus de la tuile « Mineur et Haspelknecht ». Lors de la phase de programmation, un joueur peut attribuer 1 disque Action jaune à son atelier pour produire 1 métal. Lors de la phase de stockage en hiver, chaque joueur peut stocker 1 métal sur son atelier. Il marque immédiatement 1 point de victoire s'il le fait.

Note importante : l'atelier n'est pas considéré comme un bâtiment !



tuile Atelier



Note historique :

Utilisation du métal dans l'exploitation du charbon :

Historiquement, « Haspelknecht » se déroule au 16e siècle dans le sud de la vallée de la Ruhr, l'exploitation du charbon dans les Pinge ayant commencé bien avant.

L'utilisation du métal dans les mines n'était pas très répandue, il servait essentiellement à fabriquer des outils. En 1787, le métal a servi à renforcer les rails en bois pour la première fois afin de renforcer leur résistance à l'usure. En 1834, la corde en chanvre a été remplacée par le câble pour remonter plus efficacement le charbon du puits. Les étais métalliques n'ont été utilisés que bien plus tard pour les exploitations les plus profondes.

Dans « Haspelknecht », le bois est utilisé comme matériau à tout faire, échelle, planche, abri ou étau. Mais sur les plateaux individuels, le bois n'est représenté que comme étau pour renforcer les galeries. Le métal doit plus être vu comme un moyen d'améliorer des équipements en bois, grâce à des clous, des renforts, des outils plus performants, et pas réellement comme étais métalliques, qui n'existaient pas encore à cette époque.

Chaque **galerie améliorée** nécessite l'installation de 2 étais métalliques sur les icônes Étayage grises. Chaque autre icône Étayage « bois » (marron) sur votre plateau individuel peut être recouverte soit par un bois, soit par un métal.

Les faces A des plateaux Galerie améliorée sont toutes identiques, mais les faces B sont toutes différentes. Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie sur le choix de la face utilisée. Chaque galerie améliorée nécessite un total de 9 étais pour être complètement exploitée, dont 2 doivent être en métal.

Note : les 3 équipements spécifiques de ce module sont marqués de **cette icône** dans leur coin gauche :



10E – Ferme abandonnée :

Récupérez le jeton Action correspondant. Ce jeton est utilisable une seule fois, lors d'une prochaine phase d'actions. Vous pouvez échanger ce jeton contre 1 bois et 1 métal de la réserve générale. Après utilisation, le jeton est remis dans la réserve générale.

Nous vous recommandons de ne mettre cet équipement en jeu que lors de vos parties à 3 ou 4 joueurs.

30E – Colporteur :

Vous pouvez au choix **a)** échanger 1 charbon contre 1 métal ou 1 céréale **ou b)** échanger 2 charbons contre 1 métal ou 1 céréale, puis gagnez 1 Thaler.

Nous vous recommandons de ne pas mettre en jeu en même temps le « Colporteur » et les « Sacs de charbon » du jeu de base.

40E – Forge :

Si vous achetez cet équipement avec au moins 2 disques Action noirs, prenez immédiatement 1 métal de la réserve générale. Si vous possédez cet équipement, lors du décompte final, chaque étau métallique présent dans votre galerie vous rapporte 2 points de victoire (au lieu d'1), à condition que la section juste à droite de cet étau ait été complètement exploitée.

Crédits

Auteur : Thomas Spitzer

Illustrations : Johannes Sich

Design et mise en page : Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Traduction française : Bruno Larochette, Thomas Million et Maël Brustlein

Structure des règles : Ferdinand Köther

Un grand « merci » de l'auteur à tous ses testeurs : Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Naemi Jöher, Noah Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder de NRW spielt!, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi et Anja Emter de „Mengede spielt!“, Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll et Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet) ainsi que tous les joueurs qui sont venus essayer le jeu au SPIEL ,16 à Essen.

Remerciements particuliers à Stefan Wegner et Ralf Jöher.

Errata de la règle du jeu de base :

Une petite erreur s'est glissée dans la règle française du jeu de base concernant l'équipement « 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.

=> Le pouvoir de l'Abri à charbon permet en réalité de stocker jusqu'à 2 ressources, un charbon et/ou un bois.



Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

Nederland