



Thomas Spitzer
HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Haspelknecht führt Sie zu den Anfängen des Kohlebergbaus im Ruhrgebiet des 16. Jahrhunderts.

Vor langer Zeit entzündete ein junger Hirte in einer Mulde ein Feuer um sich zu wärmen. Sein Feuer brannte merkwürdigerweise länger als ein übliches Holzfeuer.

Am nächsten Tag entdeckte er in der Mulde diese glänzenden schwarzen Steine, die immer noch glühten und wärmten. Er erzählte seinem Bauern, bei dem er angestellt war, davon und zusammen gruben sie später, nach der Feldarbeit, in der Grube nach diesen schwarzen Steinen. Je tiefer sie dabei gruben, umso öfter mussten sie sich dem lästigen Grubenwasser erwehren. Zuhause überlegten sie, welche Techniken und Gerätschaften helfen können um tiefer im Erdreich diese schwarzen magischen Steine, genannt Koble zu bergen.



Ziel des Spiels:

In „Haspelknecht“ übernehmen die Spieler die Rolle von Bauern, die das Vorhandensein von Kohle auf ihren Ländereien entdecken. Das Spiel findet in einem Zeitalter statt, als das Land noch meist mit Wald bedeckt war und es kaum Straßen gab.

Die Kohle wurde damals im südlichen Teil des Ruhrgebiets schon sehr nahe an der Oberfläche gefunden und konnte mit einfachen Mitteln abgebaut werden. Während des Spiels erlangen die Spieler Wissen um ihren Hof zu erweitern und tiefer im Boden Kohle abzubauen. „Haspelknecht“ bietet viele Wege zum Sieg an.

Spielmaterial



Tableaus



- 1 Spielrundentableau



- 4 Spielertableaus.



- 3 Ressourcentableaus, 1 großes Tableau mit 2 Aktions-Pools und 2 Reserve-Pools, 2 Tableaus mit jeweils einem Aktions-Pool und einem Reserve-Pool

Plättchen



- 20 Sechseckige Errungenschafts-Plättchen (nummeriert), je 5 in 4 Farben. Dazu 4 Punkteanzeiger



- 4 „Hauer und Haspelknecht“ Plättchen



- 16 Gebäude-Plättchen: 4x Scheune, 4x Holzkohlenmeiler, 4x Kohlelager, 4x Wassermühle



- 4 verbesserte Knecht Plättchen

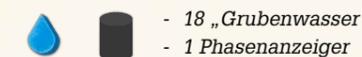
Marker



- 24 Aktionsmarker, 4x 6 verschiedene Aktionsmarker, die einigen Errungenschaft-Plättchen zugeordnet werden.



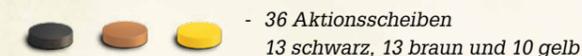
- 44 Spielerscheiben, je 11 in jeder Spielerfarbe



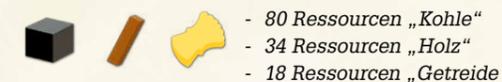
- 18 „Grubbenwasser“
- 1 Phasenanzeiger



- 24 Schuldscheine
- 16 Münzen („Thaler“)
- 1 Jahresanzeiger



- 36 Aktionsscheiben
13 schwarz, 13 braun und 10 gelb



- 80 Ressourcen „Kohle“
- 34 Ressourcen „Holz“
- 18 Ressourcen „Getreide“

Kohle, Holz, Getreide und Grubenwasser sind unbegrenzt. Wenn es nicht genug von einer Ressource gibt, nehmen Sie etwas als Ersatz.

Sonstiges



- 1 Beutel

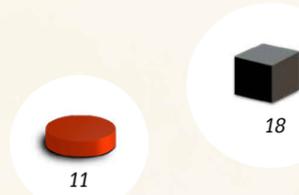


- 1 Regelheft

Vorbereitung

Spielertableau

Jeder Spieler erhält 11 Spielerscheiben in einer Farbe, 18 Kohlewürfel und ein Spielertableau. Jeder Spieler legt je einen Kohlewürfel auf jede mit einem Würfel markierte Stelle auf seinem Spielertableau ab (insgesamt 18 Würfel, 7 im Bereich „Pinge“ Übertage und 11 im Bereich Stollen Untertage).



Spielertableau

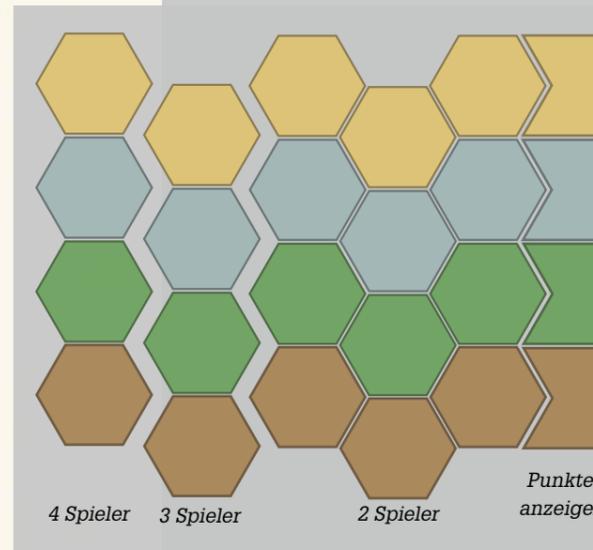
Errungenschaftsfeld

Abhängig von der Anzahl der Spieler wird das Errungenschaftsfeld aus 12 bis 20 der sechseckigen Errungenschafts-Plättchen gebildet. Das Errungenschaftsfeld besteht immer aus 4 Reihen von 3-5 Plättchen der gleichen Farbe.

Die Punkteanzeiger werden längsseits der Errungenschafts-Plättchen angelegt.

Aktionsmarker und Gebäudeplättchen der Errungenschaft-Plättchen die im Errungenschaftsfeld verwendet werden, kommen griffbereit neben das Spielfeld. Gleiches gilt für Münzen, Schuldscheinmarker, Ressourcen, Grubenwasser und die Plättchen „Hauer und Haspelknecht“. Bei weniger als 4 Spieler kommt nicht das ganze Spielmaterial zum Einsatz. Material, das nicht verwendet wird, verbleibt in der Spielschachtel. Für eine erste Partie „Haspelknecht“ ist es empfehlenswert, die Errungenschaften mit den niedrigsten Nummern je Farbe zu verwenden und diese in numerischer Reihenfolge bis zum Punkteanzeiger auszulegen.

Mögliche Aufbau-Varianten finden Sie am Ende dieses Regelheftes.



Punkteanzeiger

4 Spieler

20 sechseckige Errungenschafts-Plättchen (5 von jeder Farbe)

3 Spieler

16 sechseckige Errungenschafts-Plättchen (4 von jeder Farbe)

2 Spieler

12 sechseckige Errungenschafts-Plättchen (3 von jeder Farbe)

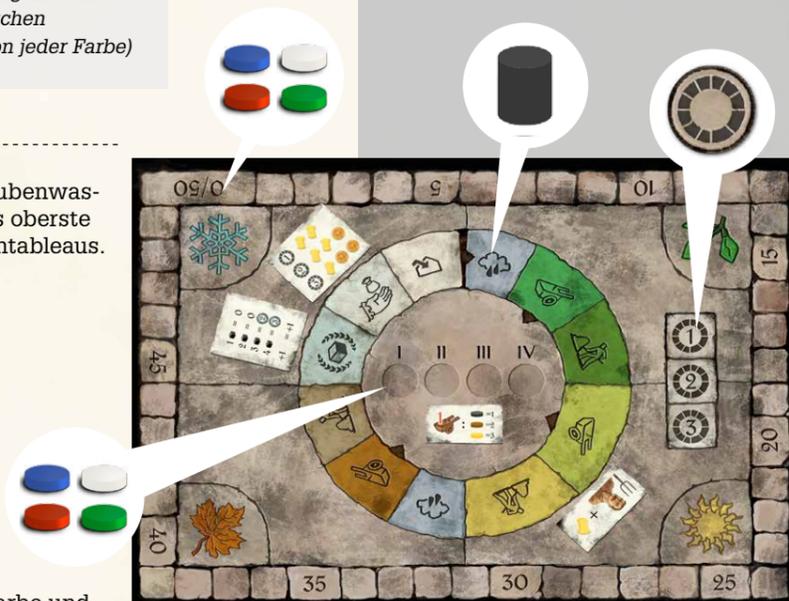
Spielrundentableau

Legen Sie den „Phasenanzeiger“ auf das erste „Grubenwasser-Feld“ und den Marker „Jahresanzeiger“ auf das oberste Feld „Jahr 1“ der Spielrundenleiste des Spielrundentableaus.

Alle Spieler legen eine ihrer Spielerscheiben auf das Punkteleistenfeld 0/50.

Die Spielreihenfolge wird nun zufällig festgelegt und entsprechend mit einer weiteren Spielerscheibe von jedem Spieler in der Mitte des Spielrundentableaus markiert.

Jeder Spieler besitzt jetzt noch 9 Scheiben seiner Farbe und legt diese neben seinem Spielertableau ab.



2 Spieler: 7 schwarze Aktionsscheiben, 7 braune Aktionsscheiben, 4 gelbe Aktionsscheiben



3 Spieler: 10 schwarze Aktionsscheiben, 10 braune Aktionsscheiben, 7 gelbe Aktionsscheiben



4 Spieler: 13 schwarze Aktionsscheiben, 13 braune Aktionsscheiben, 10 gelbe Aktionsscheiben

Ressourcentableaus

Ressourcentableaus

Als nächstes werden die Ressourcentableaus ausgelegt. Benutzen Sie diejenigen Ressourcentableaus, die ein Spielersymbol (befindet sich oben links) kleiner oder gleich der Anzahl der Spieler anzeigen. Die Ressourcentableaus zeigen Aktions-Pools (großes Feld rechts) und Reserve-Pools (kleines Feld links).

Abhängig von der Spieleranzahl werden Aktionsscheiben, wie links im Beispiel angezeigt, verwendet und in den Beutel geworfen.

Befüllen der Ressourcentableaus:

Als erstes werden je 3 Aktionsscheiben für die Reserve-Pool-Felder aus dem Beutel gezogen und darauf abgelegt.

Dann werden je 6 Aktionsscheiben für die Aktions-Pool-Felder gezogen und darauf abgelegt.

Danach sollte der Beutel leer sein.

Kohleabbau

Abbaubereich für Kohle:

Jedes Spielertableau besitzt 2 Bereiche, die Pinge und den Stollen, in denen die Spieler mit ihren „Arbeitern“ Kohle abbauen können. Pinge und Stollen müssen dabei von Grubenwasser frei gehalten werden.

Abbau von Kohlen in der Pinge:

Zu Beginn des Spiels liegen 7 Kohlewürfel in einer Pinge.



Pinge mit 7 Kohlewürfeln



Pingebonus

Eine Spieler erhält 2 Siegpunkte, wenn er alle 7 Kohlewürfel während der ersten Spielrunde abgebaut hat. Falls er dieses Ziel noch während der zweiten Spielrunde erfüllt, erhält er noch einen Siegpunkt.

Es können nur zugängliche Kohlewürfel abgebaut werden. Durch die Platzierung von Holz wird der Bereich des Kohleabbaus erweitert.

Die Pinge zeigt 2 Felder mit einem Holz-Symbol. In der Pinge baut der Spieler Kohlewürfel von links nach rechts ab. Alle Kohlen links vom ersten leeren Holz-Symbol können abgebaut werden. Wird ein leeres Holz-Symbol in der Pinge mit einem Holz abgedeckt, kann auch Kohle rechts von diesem platzierten Holz abgebaut werden, bis zum zweiten leeren Holz-Symbol. Ein Spieler kann Holz zu jedem Zeitpunkt im Spiel platzieren.

Kohle aus der Pinge legt der Spieler direkt in den Hof-Bereich seines Spielertableaus.

Leere Pinge

Ein Spieler erhält sofort 2 Siegpunkte, wenn er alle 7 Kohlewürfel innerhalb der ersten Spielrunde abgebaut hat. Gelingt ihm dieses noch innerhalb der zweiten Spielrunde, erhält er noch 1 Siegpunkt.

Sobald alle Kohlewürfel aus der Pinge abgebaut sind, ist diese ausgeschöpft. Dann beginnt sofort der Kohleabbau im Stollen. Verschieben Sie alle in der Pinge verbliebenen Grubenwasser nach unten in das Grubenwasser-Feld des Schachtes. Das Holz der Pinge geht zurück in den allgemeinen Vorrat. Schließlich legen Sie ein „Hauer und Haspelknecht“-Plättchen auf das Spielertableau, so dass es den Kohlegräber und die Pinge abdeckt.

Anmerkung: Mit „Arbeiter“ sind alle Personen gemeint, die in einer Partie Haspelknecht Aktionen ausführen können.



Leg ein „Hauer und Haspelknecht“-Plättchen auf das Spielertableau.

Kohleabbau über Stollen und Schacht:

Wenn die Kohle nahe der Oberfläche abgebaut ist, graben die „Arbeiter“ über einen Schacht tiefer in den Boden. Über einen unterirdischen Stollen kann dann weiter Kohle abgebaut und gefördert werden.

Der Stollen ist der Abbaubereich, in dem Kohlewürfel unterirdisch abgebaut werden. Der Stollen besteht aus 7 Bereichen, die insgesamt 11 Kohlewürfel enthalten. Diese Kohlewürfel können nur von links nach rechts abgebaut werden. Abgebauete Kohlen legt der Spieler immer zuerst in den Schachtbereich links neben dem Stollen ab. Von dort kann über den Haspelknecht die Kohle an die Tagesoberfläche fördern und in den Hof-Bereich seines Spielertableaus legen.

Im Stollen befinden sich 7 Felder mit Holzsymbolen. Kohle ist dabei erst zugänglich, wenn linksseitig des Kohlewürfels ein Holz platziert wurde. (Zu Beginn muss also erst ein Holz im Stollen eingesetzt werden um die Kohle zugänglich zu machen).

Durch die Platzierung von Holz erweitert der Spieler den Bereich, in dem Kohle abgebaut werden kann.

Wird ein leeres Holz-Symbol im Stollen mit Holz bedeckt, kann der Spieler die Kohlewürfel auf der rechten Seite des platzierten Holz bis zum nächsten leeren Holz-Symbol abbauen.

Auch hier kann Holz zu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden.

Jeder abgebaute Bereich bringt bei Spielende Siegpunkte. Bestimmte Errungenschaften können zusätzliche Siegpunkte liefern.

Anmerkung: Während einer Aktionsphase ist es möglich, die letzte Kohle der Pinge mit einem Arbeiter und dann die ersten Kohlen im Schacht mit einem zweiten Arbeiter abzubauen (siehe Beispiel 2 auf Seite 11).

Pinge (oder Binge)

ist ein deutsches Wort, welches den oberirdischen Einbruch durch unterirdische Hohlräume nach Bergbau-Aktivitäten beschreibt.

Platzierung von Holz im Stollen ...

... um die Kohle zugänglich zu machen.



Stollen



Siegpunkte (Silber) und mögliche Punkte abhängig von erworbenen Errungenschaften (Bronze).



Haspelknecht, Schacht, Grubenwasser

Platziere abgebaute Kohlewürfel hier

Platziere Grubenwasser hier

Grubenwasser

Grubenwasser ist Wasser, das sich beim Kohleabbau ansammelt und entfernt werden muss, um die Kohle weiter abbauen zu können.



Pinge - Wasserfeld



Stollen - Wasserfeld

Nächstes Jahr

Danach ist ein Jahr abgeschlossen und der Jahresmarker wird auf das nächste Feld gesetzt. Eine neue Spielrunde beginnt. Nach der 3. Spielrunde kommt es zu einer Schlusswertung.

Winter-Lagerphase:

Jeder Spieler kann einige Ressourcen auf dem Spielertableau lagern. Ressourcen, die dabei an der richtigen Stelle gelagert werden, bringt dem Spieler sofort Siegpunkte. Zum Abschluss gibt jeder Spieler die Ressourcen, die er nicht lagern kann, zurück in den allgemeinen Vorrat.

Winter-Zahlungsphase:

Jeder Spieler zahlt die Kosten (in Nahrung und Thalern) gemäß der Kostentabelle auf dem Spielrudentableau. Für jede nicht gezahlte Nahrung oder Thaler erhält er einen Schuldschein.

Winter-Wertungsphase:

Die Spieler zählen ihre Kohlewürfel, die sich auf dem eigenen Hof befinden, zusammen und erhalten Siegpunkte gemäß der Wertungstabelle auf dem Spielrudentableau.

Herbst-Aktionsphase:

siehe Frühlings-Aktionsphase.

Grubenwasser

Während des Spiels kommt Grubenwasser in der Pinge oder im Schacht vor. Die Arbeiter der Spieler müssen das Grubenwasser vorrangig entfernen um den Kohleabbau zu ermöglichen.

Grubenwasser platzieren

Bis zum vollständigen Abbau der Pinge wird neues Grubenwasser im Wasserbereich der Pinge auf dem Spielertableau platziert. Nach Abschluss der Pinge wird Grubenwasser im Wasserbereich des Schachtes an der unteren linken Ecke des Spielertableaus platziert.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 3 Spielrunden, wobei jede Runde ein Jahr repräsentiert. Jede Runde ist in drei Aktionsphasen (Frühling, Sommer und Herbst) sowie eine Wertungs-, Zahlungs- und Speicherphase (Winter) unterteilt. Die Spieler behalten mit Hilfe des Phasenanzeigers den Überblick über alle Phasen während der Runde.

Fang hier an.
Folge im Uhrzeigersinn.

Frühlings-Grubenwasserphase

Jeder Spieler erhält ein Grubenwasser aus dem allgemeinen Vorrat (in die Pinge, falls diese noch nicht fertig abgebaut ist, danach in den Schacht).

Frühlings-Aktionsphase:

Jeder Spieler nimmt bis zu 2x Aktions-scheiben und legt sie zuerst auf seinem Spielertableau ab. Danach wird die Spielreihenfolge neu festgelegt.

Danach setzen alle Spieler ihre Aktions-scheiben gleichzeitig auf ihrem Spielertableau ein. In Spielreihenfolge wertet danach jeder Spieler alle seine Aktions-scheiben aus.

Sommer-Aktionsphase:

siehe Frühlings-Aktionsphase. Zusätzlich ist ein Nahrungsbonus möglich (siehe „Sommerbonus“, Seite 9).

Erworbene Entwicklungen können einige der Regeln ändern.



Jahreskreis mit Spielreihenfolge und Punkteleiste

Herbst-Grubenwasserphase:

Siehe Frühlings-Grubenwasserphase.

Aktionsphase (Frühling, Sommer, Herbst)

Eine Aktionsphase ist in folgende Schritte unterteilt:

1. Nachfüllen der Ressourcentableaus
2. Aktionsscheiben nehmen
3. Bestimmung der Spielerreihenfolge
4. Planung und Ausführung von Aktionen

1. Nachfüllen der Ressourcentableaus

Dies wird in der ersten Phase (Frühling) der ersten Runde übersprungen (siehe Vorbereitung/Spiel Aufbau).

Zu Beginn jeder Aktionsphase geben alle Spieler ihre Aktionsscheiben zurück, egal ob benutzt oder unbenutzt. Die Scheiben kommen in den Beutel.

Die 3 Aktionsscheiben der jeweiligen Reserve-Pools werden zuerst in die jeweiligen Aktions-Pool verschoben zu den Scheiben, die in der vorherigen Aktionsphase nicht genommen wurden (auch wenn es dann mehr als 6 Scheiben sind).

Dann werden für jeden Reserve-Pool drei neue Aktionsscheiben aus dem Beutel gezogen und darauf abgelegt.

Nun wird für jeden Aktions-Pool, der weniger als 6 Aktionsscheiben besitzt, so lange Aktionsscheiben aus dem Beutel gezogen, bis dieser Aktions-Pool wieder 6 Scheiben enthält.

Danach sollte die Beutel wieder leer sein.

2. Aktionsscheiben nehmen

Die Aktionsscheiben werden in 2 Schritten genommen. Im ersten Schritt nimmt in Spielerreihenfolge jeder Spieler aus einem der Aktions-Pools alle Aktionsscheiben einer Farbe und legt sie auf dem Schubkarrenfeld 1 seines Spielertableaus ab. Dann folgt der nächste Spieler.

Im zweiten Schritt darf jeder Spieler, der im ersten Schritt weniger als 5 Aktionsscheiben genommen hat, ein zweites Mal aus einem der Aktions-Pools Aktionsscheiben einer Farbe nehmen, allerdings nur so viele, dass er insgesamt nicht mehr als 5 Aktionsscheiben besitzt. Diese Scheiben legt er auf dem Schubkarrenfeld 2 ab.

Beispiel: Ein Spieler hat im ersten Schritt drei schwarze Aktionsscheiben genommen. Wenn er für den zweiten Schritt an der Reihe ist, wählt er einen Aktions-Pool, der drei braune Aktionsscheiben und eine gelbe Aktionsscheibe enthält. Er kann entweder eine gelbe Aktionsscheibe nehmen oder noch 2 der 3 braunen Scheiben (Höchstzahl von 5 Aktionsscheiben).

Einige der Aktions-Pools besitzen unten rechts ein Wassersymbol. Wenn ein Spieler während des **ersten Schrittes** von einem dieser Aktions-Pools Scheiben nimmt, muss er auch ein Grubenwasser nehmen!

3. Bestimmung der Spielerreihenfolge

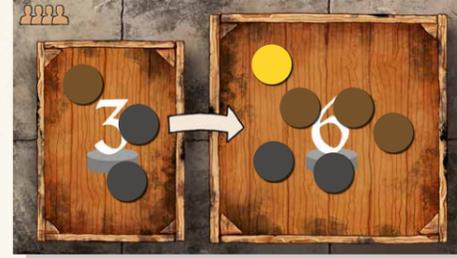
Jeder Spieler zählt jetzt die Werte seiner Aktionsscheiben auf dem Schubkarrenfeld 1 zusammen.

Gelbe Scheiben haben dabei einen Wert von je 3 Punkten, braune Scheiben zählen je 2 Punkte und schwarze Scheiben je 1 Punkt.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtwert legt seine Zugreihenfolge-Scheibe auf das äußerste linke Feld der Zugreihenfolge (mit 1 markiert). Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer zunehmenden Gesamtwerte. Bei gleichen Werten rückt der Spieler, der aktuell in Spielreihenfolge weiter hinten liegt (also der Spieler, der seine Aktionsscheiben später genommen hat) in der neuen Zugreihenfolge nach vorne.

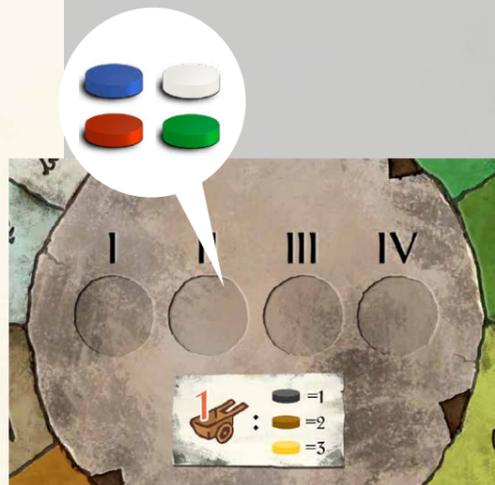
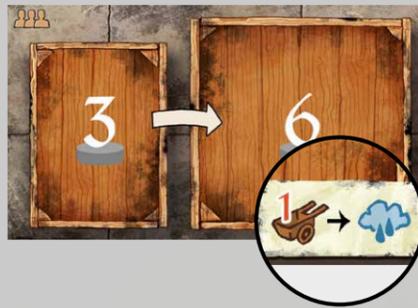
4. Planung und Ausführung der Aktionen

Alle Spieler verwenden jetzt gleichzeitig ihre Aktionsscheiben um Aktionen für ihre „Arbeiter“ zu planen. Zusätzlich können Nahrung und Thaler verwendet werden, um Leiharbeiter (zu Beginn der Kohlegräber, später Haspelknecht und Hauer) zu aktivieren. Aktionsscheiben, Nahrung und Thaler können nur in der Planungsphase zugeordnet werden! Jeder Spieler hat am Anfang 3 Arbeiter auf seinem Spielertableau. Den beiden „eigenen Arbeitern“ Bauer und Knecht (oben rechts auf dem Spielertableau) können dabei jeweils eine oder mehrere Aktionsscheiben zugeordnet werden. Dem Kohlegräber kann nur jeweils 1 gelbe Aktionsscheibe oder 1 Nahrung oder 1 Thaler



Wenn in einem Aktions-Pool 6 Aktionsscheiben der gleichen Farbe liegen, darf der Spieler alle 6 Aktionsscheiben nehmen.

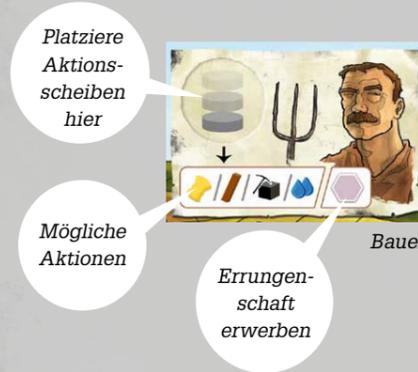
Sonderregel für die erste Runde: Wenn ein Spieler in der Frühlings-Aktionsphase des ersten Jahres weniger als 5 Aktionsscheiben nimmt, darf er ein Grubenwasser in den allgemeinen Vorrat zurück geben.



Aktionsscheiben



Nahrung und Thaler



Platziere Aktionsscheiben hier

Mögliche Aktionen

Errungenschaft erwerben

Bauer



Knecht

Wichtig: Nur wenn der Bauer eine Errungenschaft erwirbt, können verschiedenfarbige Aktionsscheiben bei ihm platziert werden.



Sommer Bonus

Während des Sommers erhält der Spieler eine extra Nahrung wenn der Bauer mindestens eine Nahrung produziert.

zugeordnet werden. Leiharbeiter können also jeweils nur einmal während einer Aktionsphase durch die Zahlung einer ihrer Anforderungen aktiviert werden.

Jeder Arbeiter hat ein Feld, auf dem Aktionsscheiben oder andere Anforderungen platziert werden können. Unter diesen Feldern sind Symbole, die zeigen, welche Aktionsmöglichkeiten ein Arbeiter ausführen kann.

Bauer und Knecht besitzen mehrere Symbole, aber es kann je Arbeiter nur für ein Symbol in jeder Aktionsphase eine Aktion ausgeführt werden.

Ausnahme: Die Aktionen „Kohleabbau“ und „Grubenwasser entfernen“ können kombiniert werden.

Wenn alle Spieler ihre Aktionen geplant haben, führt beginnend mit dem Startspieler jeder Spieler seine Aktionen komplett aus.

Jeder Spieler entscheidet für sich, in welcher Reihenfolge seine Arbeiter ihre Aktionen durchführen.

Eigene Arbeiter - Bauer und Knecht:

Der Bauer

Der Bauer kann Aktionsscheiben auf verschiedene Arten verwenden. Er kann die Ressourcen Nahrung und Holz produzieren, Kohlen abbauen zusammen mit Grubenwasser entfernen oder eine Errungenschaft erwerben. Nur eine dieser Aktionen kann pro Phase genutzt werden. Ausnahme: Grubenwasser entfernen und Kohle abbauen können kombiniert werden.

Der Knecht

Der Knecht kann zu Anfang keine Errungenschaften erwerben, sonst arbeitet er wie der Bauer.

Errungenschaften erwerben

Um ein Errungenschaftsplättchen zu erwerben, muss der Spieler die auf dem Plättchen angezeigten Aktionsscheiben auf das Aktionsfeld eines eigenen Arbeiters legen. Zu Beginn kann er das nur mit seinem Bauern machen.

Die benötigten Scheiben setzen sich aus farbigen und grauen Aktions-Scheiben zusammen. Farbige Vorgaben können nur von entsprechenden farbigen Aktions-Scheiben erfüllt werden. Graue Vorgaben können durch Aktionsscheiben aller Farben erfüllt werden.

Beispiel: Für die Errungenschaft „Grubenholz“ (Nr. 31) benötigt ein Spieler insgesamt 4 Aktionsscheiben. Eine davon muss schwarz sein. Für die restlichen 3 Scheiben kann der Spieler beliebige Farben wählen. Er wählt zwei schwarze und zwei braune Scheiben und platziert diese auf seinem Bauern.

Holz oder Nahrung produzieren:

Der Spieler platziert eine oder mehrere Aktionsscheiben einer Farbe, braun für Holz oder gelb für Nahrung, um eine oder mehrere Ressource(n) Holz oder Nahrung zu erhalten. Diese werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen und im Hofbereich auf dem Spielertableau abgelegt.

Achtung: Es kann nicht gleichzeitig mit ein und demselben eigenen Arbeiter Holz und Nahrung produziert werden!

Besonderheit: Holz ist die einzige Ressource, die sofort nach Erhalt, eingesetzt werden kann (siehe auch „Kohleabbau“).

Abbau von Kohlen:

Der Spieler platziert eine oder mehrere schwarze Aktionsscheiben um eine oder mehrere Kohlewürfel abzubauen. Schwarze Scheiben werden auch zur Entfernung von Grubenwasser benutzt, solange Bauer und Knecht Kohle über die Pinge abbauen. Die Kohlewürfel werden aus dem entsprechenden Abbaubereich des Spielertableaus genommen. Kohle kann dabei nur abgebaut werden, wenn der Abbaubereich mit Holz ausgebaut ist und nicht durch zu viel Grubenwasser behindert wird (siehe auch „Kohleabbau“).

Hinweis: Während der gleichen Phase kann ein Arbeiter nur entweder in der Pinge oder im Stollen Kohlewürfel abbauen! Allerdings ist es möglich während einer

Phase die letzten Kohlewürfel in der Pinge mit einem Arbeiter abzubauen und dann mit einem anderen Arbeiter die ersten Kohlewürfel aus dem Stollen abzubauen. Pro schwarze Scheibe kann ein eigener Arbeiter:

- 2 Grubenwasser aus der Pinge entfernen oder
- 1 Kohlewürfel abbauen (Pinge und Stollen)

Synergie Bonus:

Wenn Bauer und Knecht dieselbe Ressource produzieren (beide besitzen also Aktionsscheiben derselben Farbe) oder beide Kohle abbauen bzw. Grubenwasser entfernen, erhält der Spieler eine Ressource zusätzlich bzw. kann eine Kohle zusätzlich abbauen oder 2 Grubenwasser zusätzlich entfernen (siehe Beispiel 2 auf Seite 11).

Grubenwasser aus der Pinge entfernen

Sobald es mindestens 2 Grubenwasser in der Pinge gibt, muss Grubenwasser entfernt werden, bevor wieder ein Kohlewürfel abgebaut werden kann. Sobald es kein oder nur ein Grubenwasser in der Pinge gibt, kann ein Arbeiter Kohle abbauen. Die Anzahl an Grubenwasser, die in der Pinge liegen kann, ist unbegrenzt. Entferntes Grubenwasser geht zurück in den allgemeinen Vorrat. Es kann durch den Bauer, Knecht und Kohlegräber entfernt werden. Grubenwasser, das sich am Ende in einer leeren Pinge befindet, wandert in den Wasserbereich des Schachtes.

Grubenwasser aus dem Schacht entfernen

Sobald mindestens 2 Grubenwasser im Schacht liegen, muss es entfernt werden, um wieder Kohlewürfel aus dem Schacht an die Oberfläche fördern zu können. Sobald 5 oder mehr Grubenwasser im Schacht sind, kann keine Kohle mehr im Stollen abgebaut werden!

Die Anzahl an Grubenwasser, die im Schacht platziert werden kann, ist unbegrenzt.

Entferntes Grubenwasser geht zurück in den allgemeinen Vorrat. Grubenwasser aus dem Schacht kann nur noch über den Haspelknecht entfernt werden!

Grubenwasser, das sich am Spielende noch auf dem Spielertableau befindet, kostet Siegpunkte.

Leiharbeiter - Kohlegräber, Hauer, Haspelknecht

Kohlegräber

Um den Kohlegräber zu aktivieren muss der Spieler in der Planungsphase genau eine gelbe Aktionsscheibe, eine Nahrung oder einen Thaler einsetzen. Der Kohlegräber kann dann 2 Aktionen ausführen:

Eine Aktion ist:

- Entfernung von 1-2 Grubenwasser
- Abbau eines Kohlewürfels

Der Kohlegräber kann nur eingesetzt werden, solange es zugängliche Kohlewürfel in der Pinge gibt.

Hauer

Die Hauer kommt ins Spiel, wenn alle Kohlen aus der Pinge abgebaut wurden und das „Hauer und Haspelknecht“-Plättchen auf der Pinge platziert wurde. Der Hauer baut nur Kohlen im Stollen ab.

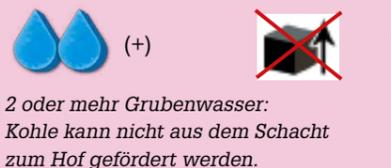
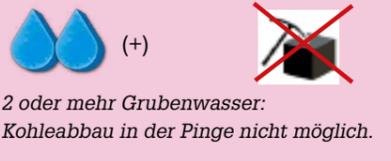
Um den Hauer zu aktivieren, muss der Spieler genau eine Nahrung oder einen Thaler während der Planungsphase einsetzen. Er kann dann bis zu drei Kohlewürfel abbauen. Er kann kein Grubenwasser entfernen.

Die von ihm abgebaute Kohle wird im Schacht links abgelegt.

Haspelknecht

Um den Haspelknecht zu aktivieren, muss der Spieler genau eine gelbe Aktionsscheibe, eine Nahrung oder 1 Thaler einsetzen. Wird er bezahlt, kann er bis zu drei Aktionen ausführen. Mit einer Aktion kann der Haspelknecht 2 Grubenwasser aus dem Schacht entfernen oder 1 Kohle hoch an die Oberfläche fördern. Geförderte Kohle wird im Hof-Bereich auf dem Spielertableau abgelegt. Befinden sich mehr als 1 Grubenwasser im Schacht, muss er dieses zuerst entfernen.

Beispiel: Im Schacht befinden sich 5 Grubenwasser. Der Spieler legt eine gelbe Aktionsscheibe auf seinen Haspelknecht. Damit bekommt er drei Aktionen. Er muss zuerst 4 Grubenwasser entfernen was ihn 2 Aktionen kostet, dann zieht er mit seiner letzten Aktion noch einen Kohlewürfel aus dem Schacht hoch auf den Hof.



Die Haspelknechte oder Haspler kümmern sich im frühen Kohlebergbau um den Auf- und Abtransport im Schacht.



Beispiele Arbeiter-Kombinationen

Beispiel 1: Der Spieler besitzt 3 gelbe und 2 braune Aktionsscheiben. In seiner Pinge liegen 2 Grubenwasser und es wurde noch keine Kohle abgebaut.

Während der Planungsphase legt der Spieler 1 gelbe und 2 braune Aktionsscheiben auf seinen Bauern um die Errungenschaft „Eimer“ (Nr. 21) zu erwerben. Weiter legt er 1 gelbe Scheibe auf seinen Knecht um eine Nahrung zu produzieren. Seine 3. gelbe Scheibe legt er auf seinen Kohlegräber um damit 2 Grubenwasser zu entfernen und 1 Kohlewürfel abzubauen. Grubenwasser legt der Spieler in der Vorrat zurück, Nahrung und Kohle wandern in den Hofbereich seines Spielertableaus für spätere Aktionsphasen.

Ausnahme: Er kann die gerade erhaltene Ressource zum bezahlen von Errungenschaften benutzen (siehe „Errungenschaften“ weiter unten).

Beispiel 2: Ein Spieler hat drei Grubenwasser und eine Kohle in der Pinge und 4 Holz auf seinem Hof liegen. Der Spieler platziert 2 schwarze Aktionsscheiben auf seinem Knecht und 2 schwarze Aktionsscheiben auf seinem Bauer.

Der Spieler nutzt zunächst seinen Knecht: eine schwarze Aktionsscheibe entfernt 2 Grubenwasser und die zweite schwarze Aktionsscheibe wird benutzt, um den letzten Kohlewürfel der Pinge abzubauen. Das übrige Grubenwasser verschiebt der Spieler in den Schacht und legt das „Hauer und Haspelknecht“-Plättchen, über den abgebauten Pinge-Bereich. Der Spieler setzt dann sein gesamtes Holz im Stollen ein und aktiviert den Bauer, der 2 Kohle abbaut und in den Schacht legt. Aufgrund des Synergie-Bonus wird zusätzlich noch ein Kohlewürfel aus dem Stollen in den Schacht bewegt weil beide „eigenen Arbeiter“ Kohle abgebaut haben.

Wertungs-, Zahlungs- und Speicherphase (Winter)

Jeden Winter werden 4 Phasen abgearbeitet.

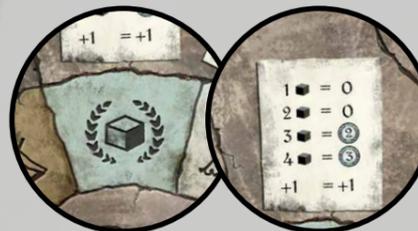
- Wertungsphase
- Phase „Zahlungen an den Adelsstand“
- Lagerphase
- Nächstes Jahr

Anmerkung: Bestimmte Errungenschaften im Besitz der Spieler können die einzelnen Winterphasen zum Vorteil beeinflussen.

1. Wertungsphase

Jeder Spieler zählt die Kohlewürfel auf seinem Hof, und bestimmt die Anzahl der Siegpunkte gemäß der Tabelle auf dem Spielrundentableau.

Die Spieler erhalten keine Punkte für einen oder 2 Kohlewürfel. Ab drei Kohlewürfel werden 2 Siegpunkte vergeben, jeder weitere Kohlewürfel gibt einen weiteren Siegpunkt.



Jahreskreis - Wertungsphase

2. Phase „Zahlungen an den Adelsstand“

Jeder Spieler muss Pacht für sein Land an den Adelsstand zahlen. In der ersten Runde sind 2 Nahrung zu bezahlen, das zweite Jahr kostet 2 Nahrung und einen Thaler, das dritte Jahr kostet 2 Thaler und eine Nahrung. Die Kosten werden für jedes Jahr auf dem Spielrundentableau angezeigt.

Die Spieler müssen einen Schuldschein nehmen für jede Forderung, die sie nicht bezahlen können. Schuldscheine kosten am Ende des Spiels Siegpunkte. Die Zahlung ist verpflichtend, wenn die Spieler die Nahrung und/oder Thaler besitzen.



Jahreskreis - Zahlungen an den Adelsstand

3. Lagerphase

Jeder Spieler kann genau eine Einheit Nahrung, Kohle oder Holz auf seinem Hof lagern.

Gelagerte Einheiten können später im Spiel wieder verwendet werden. Die Winterphase endet mit der Rückgabe aller Ressourcen, die der jeweilige Spieler nicht lagern kann. Diese werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Ein Spieler erhält einen Siegpunkt, wenn er im Winter eine Einheit Holz auf dem Hof lagert. Hinweis: Bestimmte Errungenschaften, die ein Spieler besitzt können zusätzliche Lagerplätze und dadurch weitere Siegpunkte ergeben.



Jahreskreis - Lagerphase

4. Nächstes Jahr

Ein Jahr ist abgeschlossen, und der Jahresmarker wird auf das nächste Jahr geschoben. Das Spiel endet nach 3 Jahren und es kommt zur Schlusswertung!

Die Errungenschaften im Detail:

Erworbene Errungenschafts-Plättchen bieten den Spielern Siegpunkte und erhebliche Vorteile während des Spiels.

Errungenschaften können immer von allen Spielern erworben werden. Ein Spieler kann jede Errungenschaft einmal besitzen. Über Errungenschaften erhalten die Spieler Aktionsmarker, Gebäude-Plättchen, sofortige Vorteile oder zusätzliche Siegpunkte für die Schlusswertung (siehe Erklärung der Errungenschaften weiter unten).

Um eine Errungenschaft zu erwerben, muss der Spieler Aktionsscheiben in richtiger Anzahl und Farbe auf „eigenen Arbeitern“ während der Aktionsphase platzieren.

Anschließend legt er eine seiner Spielerscheiben auf die Errungenschaft, um den Besitz anzuzeigen. Je früher ein Spieler eine Errungenschaft erwirbt, desto mehr Siegpunkte bekommt er dafür.

Mehrere Spielerscheiben auf einem Errungenschafts-Plättchen werden aufeinander gestapelt. Der Spieler legt seine Aktionsscheibe oben auf eventuell bereits vorhandene Aktionsscheiben anderer Spieler. Die unterste Scheibe gehört dem Spieler, der die Errungenschaft als Erster erworben hat. Die oberste Scheibe gehört dem Spieler, der die Errungenschaft als Letzter erwarb.

Wenn ein Spieler eine Errungenschaft erwerben will, sind die folgenden Regeln zu beachten:

- In der obersten Errungenschaftsreihe kann ein Spieler jede Errungenschaft erwerben. Ab der 2. Reihe kann ein Spieler eine Errungenschaft problemlos erwerben, wenn er bereits eine angrenzende Errungenschaft besitzt.
- Alternativ kann ein Spieler nicht benachbarte Errungenschaften erwerben, wenn diese bereits ein Mitspieler besitzt. In diesem Fall muss der Spieler eine Ressource an den Mitspieler bezahlen, der dort die oberste Spielerscheibe besitzt. Welche Ressource er zahlen muss, steht oben auf dem Punkteanzeige-Plättchen der jeweiligen Farbe. Die Ressource, die der Spieler zahlen muss, wird vom eigenen Hof genommen. Der Empfänger legt diese auf seinem Hof ab.

Ressourcenkosten für nicht benachbarte Errungenschaften:

Stufe 1: keine Kosten

Stufe 2: ein Kohlewürfel, Holz oder Nahrung

Stufe 3: ein Kohlewürfel

Stufe 4: ein Nahrung

Wenn ein Spieler eine Errungenschaft erwirbt, werden Siegpunkte je Errungenschaft wie folgt vergeben:

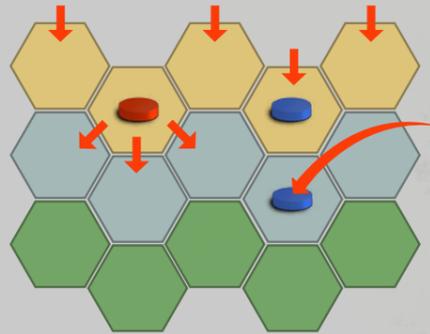
Reihe 1: 1. Spieler: 1 Siegpunkt

Reihe 2: 1. Spieler: 2 Siegpunkte, 2. Spieler: 1 Siegpunkt

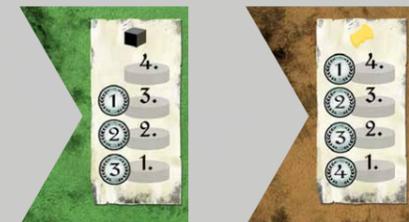
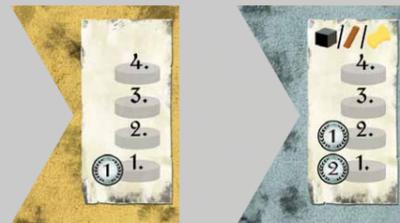
Reihe 3: 1. Spieler: 3 Siegpunkte, 2. Spieler: 2 Siegpunkte, 3. Spieler: 1 Siegpunkt

Reihe 4: 1. Spieler: 4 Siegpunkte, 2. Spieler: 3 Siegpunkte, 3. Spieler: 2 Siegpunkte, 4. Spieler: 1 Siegpunkt

Die Verteilung der Siegpunkte werden auf dem Punkteanzeige-Plättchen der jeweiligen Reihe angezeigt.



Mögliche Errungenschaften für den roten Spieler



Punkteanzeige mit Siegpunkten je Errungenschaft und Kosten für nicht benachbarte Errungenschaften

Spielende - Schlusswertung:

Am Ende des Spiels werden Siegpunkte wie folgt vergeben:

Siegpunkte über den Stollen:

Spieler erhalten ein bis drei Siegpunkte für jeden vollständig abgebauten Abschnitt. Die Anzahl der Punkte pro Abschnitt stehen auf dem Spielertableau. Ein Abschnitt gilt als vollständig wenn sich dort kein Kohlewürfel mehr befindet und links davon ein Holz liegt. (Maximal 13 Siegpunkte)



Stollen-Bonussiegpunkte (Errungenschaft muss im Spiel sein):

Wenn der Spieler die Errungenschaft „Schubkarre“ besitzt, bekommt er einen Siegpunkt für jeden vollständig abgebauten Abschnitt, der das entsprechende Symbol besitzt. (Maximal 3 Siegpunkte)

Wenn der Spieler die Errungenschaft „Öllampe“ besitzt, bekommt er einen Siegpunkt für jeden vollständig abgebauten Abschnitt, der das entsprechende Symbol besitzt. (Maximal 4 Siegpunkte)

Wenn der Spieler die Errungenschaft „Lore“ besitzt, bekommt er einen Siegpunkt für jeden vollständig abgebauten Abschnitt, der das entsprechende Symbol besitzt. (Maximal 4 Siegpunkte)

Errungenschafts-Siegpunkte (muss im Spiel sein):

Wenn ein Spieler die Errungenschaft „Handkarre“ besitzt, bekommt er einen Siegpunkt für jedes landwirtschaftliche „Fork“ Symbol auf Errungenschafts-Plättchen, die er besitzt.

Wenn ein Spieler die Errungenschaft „Kohletreiber“ besitzt, bekommt er einen Siegpunkt für jedes „Schlägel & Eisen“ Symbol auf Errungenschafts-Plättchen, die er besitzt.

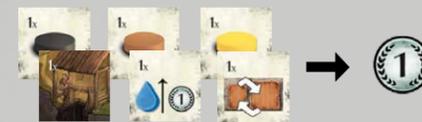
Siegpunkte durch Gebäude-Plättchen (müssen im Spiel sein):

Spieler erhalten Siegpunkte für die Anzahl der Gebäudesymbole (zu finden auf Plättchen 12, 15, 24, 34) auf Errungenschafts-Plättchen, die der Spieler besitzt:

- 1 Gebäude-Symbol - 1 Siegpunkt
- 2 Gebäude-Symbole - 3 Siegpunkte
- 3 Gebäude Symbole - 6 Siegpunkte
- 4 Gebäude Symbole - 10 Siegpunkte

Siegpunkte für nicht verwendete Aktionsmarker:

Spieler erhalten einen Siegpunkt für jeden nicht verwendete Aktionsmarker



Thaler / Münzen:

Spieler erhalten Siegpunkte für gesammelte Münzen die sie nicht eingesetzt haben:

- 1 Thaler - 2 Siegpunkte
- 2 Thaler - 5 Siegpunkte
- 3 Thaler - 9 Siegpunkte
- 4 Thaler - 14 Siegpunkte
- Jeder weitere Thaler - 6 Siegpunkte

Schulden-Abzug

Spieler verlieren Siegpunkte für die Anzahl der Schuldenmarker, die sie besitzen:

- 1 Schuldschein - minus 1 Siegpunkt
- Jeder weitere Schuldschein - minus 2 Siegpunkte

Grubenwasser-Abzug

Maximal ein Grubenwasser am Ende ist punkteneutral, jedes Grubenwasser darüber hinaus kostet einen Siegpunkt (also werden z.B. für drei Grubenwasser am Ende 2 Siegpunkte abgezogen).

Sieger

Der Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Punkte hat. Im Fall von Punktgleichheit gewinnt der Spieler, der die meiste Kohle abgebaut hat.

Falls selbst dies noch gleich ist, gewinnt diesen Gleichstand der Spieler, der in der Spielerreihenfolge weiter vorne steht.

Erklärung der Errungenschaften



11 - Tragejoch

Der Spieler erhält sofort einen Thaler.



12 - Scheune

Der Spieler baut dieses zusätzliche Gebäude rechts an sein Spielertableau.

Mit diesem Gebäude kann der Spieler eine Einheit Kohle, Holz oder Nahrung lagern. Wenn die gelagerte Einheit in der Winter-Speicherphase eine Nahrung ist, erhält der Spieler dafür 2 Siegpunkte.



13 - Hacke

Der Spieler erhält das Plättchen mit dem verbesserten Knecht. Der verbesserte Knecht hat ab der nächsten Aktionsphase die gleichen Möglichkeiten wie der Bauer. Er kann dann auch Errungenschafts-Plättchen erwerben. Der Spieler legt das „Verbesserter Knecht“-Plättchen auf den Knecht auf seinem Spielertableau ab.



14 - Seil

Der Spieler erhält sofort den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden. Der Spieler kann den Marker verwenden, um ein Grubenwasser zu entfernen und einen Siegpunkt zu erhalten. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



15 - Köhlerei

Der Spieler baut dieses zusätzliche Gebäude rechts an sein Spielertableau. Mit diesem Gebäude kann der Spieler ab der nächsten Aktionsphase 1x pro Aktionsphase 2 Holz gegen 2 Kohle & 1 Siegpunkt tauschen. Die Kohle wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen.

Beispiel: Erwirbt ein Spieler die Köhlerei im Frühling des 1. Jahres, könnte er bis Spielende noch 8x nutzen.



21 - Eimer

Der Spieler erhält während der Grubenwasser-Phasen im Frühjahr und Herbst kein Grubenwasser mehr.



22 - Schubkarre

Der Spieler erhält den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden. Der Aktionsmarker kann verwendet werden, als ob es eine gelbe Aktionsscheibe wäre. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.

Bei Spielende erhält der Spieler einen Siegpunkt für jeden vollständigen Abschnitt im Stollen seines Spielertableaus mit dem entsprechenden Schubkarre-Symbol.



23 - Leiter

Der Spieler erhält den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden. Der Aktionsmarker kann verwendet werden, als ob es eine braune Aktionsscheibe wäre. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



24 - Kohlelager

Der Spieler baut dieses zusätzliche Gebäude rechts an sein Spielertableau.

Über dieses Gebäude kann der Spieler eine Einheit Kohle und eine Einheit Holz lagern. Für eine gelagerte Kohle erhält der Spieler einen Siegpunkt (siehe Scheune).



25 - Haspelanlage

Der Spieler kann ein Grubenwasser umgehend entfernen und der Spieler erhält den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden. Der Marker kann verwendet werden, um den Haspelknecht zu beauftragen, drei extra Aktionen ohne Bezahlung zu erledigen. Der Haspelknecht könnte also in einer Phase 2x genutzt werden – 1x durch Bezahlung und ein 2. mal durch den Marker. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



31 - Grubenholz

Der Spieler erhält sofort entweder a) drei Holz und muss dazu ein Grubenwasser nehmen oder b) einen Thaler. Grubenwasser kommt auf das aktuelle Grubenwasserfeld des Spielertableaus.



32 - Öllampe

Der Spieler erhält sofort einen Thaler und der Spieler erhält dazu den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden.

Der Aktionsmarker kann verwendet werden, um eine Aktionsscheibe in einem Reserve-Pool mit einer Aktionsscheibe im dazugehörigen Aktions-Pool auszutauschen. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat. Bei Spielende erhält der Spieler einen Siegpunkt für jeden vollständigen Abschnitt im Stollen mit dem entsprechenden Symbol „Öllampe“.



33 - Schlägel und Eisen

Der Spieler erhält sofort ein Holz. Der Spieler kann sofort einen Kohlewürfel abbauen, entweder aus der Pinge auf seinen Hof oder aus dem Stollen in den Schacht. Die Kohle muss zugänglich sein. Der Spieler erhält zusätzlich den abgebildeten Aktionsmarker. Der Aktionsmarker kann genau 1x in einer späteren Aktionsphase verwendet werden. Der Aktionsmarker kann verwendet werden, als ob es eine schwarze Aktionsscheibe wäre. Nach dem Gebrauch kommt der Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat.



34 - Kohlsäcke

Der Spieler kann sofort entweder a) eine Kohle für einen Thaler tauschen oder b) 2 Kohlen für einen Thaler und eine Nahrung tauschen. Kohle zum tauschen muss sich im Hof-Bereich befinden.



35 - Wassermühle

Der Spieler baut dieses zusätzliche Gebäude rechts an sein Spielertableau.

Mit diesem Gebäude kann der Spieler ab der nächsten Aktionsphase 2 schwarze Aktionsscheiben verwenden, um eine Münze zu erhalten, oder 2 gelbe Aktionsscheiben, um eine Nahrung und 2 Siegpunkte zu erhalten.



41 - Kohltreiber

Der Spieler erhält sofort einen Thaler.

Bei Spielende erhält der Spieler einen Siegpunkt für jedes „Schlägel & Eisen“ Symbol auf Errungenschafts-Plättchen, die er besitzt.



42 - Hunt (Lore)

Der Spieler erhält sofort aus dem allgemeinen Vorrat 2 Kohlewürfel die er in seinen Schacht legt und ggf. sofort fördern kann. Außerdem erhält er ein Holz. Bei Spielende erhält der Spieler einen Siegpunkt für jeden vollständigen Abschnitt im Stollen mit dem entsprechenden Loren-Symbol. Baut der Spieler noch Kohlen über die Pinge ab, erhält er nur ein Holz.



43 - Handkarren

Der Spieler erhält sofort eine Nahrung.

Bei Spielende erhält der Spieler einen Siegpunkt für jedes landwirtschaftliche „Fork“ Symbol auf Errungenschafts-Plättchen, die er besitzt.



44 - Fuhrwerk

Der Spieler erhält aus dem allgemeinen Vorrat sofort ein Thaler und eine Nahrung.

Während jeder Winter-Speicherphase erhält der Spieler ab jetzt je Kohlewürfel auf seinem Hof einen Siegpunkt. Die Kohletabelle auf dem Jahreskreistableau gilt ab sofort für den Spieler nicht mehr.



45 - Kleinzeche

Der Spieler erhält sofort drei Thaler.

Varianten

Bei Spielbeginn können die Spieler vereinbaren, eine andere Aufstellung bei den Errungenschaften zu verwenden. Dies ist aber erst nach 1 bis 2 Partien zu empfehlen. Beachten Sie dabei die folgenden Regeln:

Die Anzahl der Plättchen pro Reihe sollte mindestens die der Anzahl Spieler sein. Zu empfehlen ist immer ein Plättchen mehr als Mitspieler auszulegen. Jedes Plättchen sollte mindestens an ein Plättchen der nächst niedrigeren Farbe grenzen. Plättchen sollten nicht an ein Plättchen von 2 oder mehr Stufen höher grenzen.

Falls bestimmte Gebäude nicht im Errungenschaftsfeld verfügbar sind, können die Spieler entscheiden, das entsprechende Gebäude zu Spielbeginn an ihre Spielertableaus anzulegen.

Falls die „Hacke“ nicht im Errungenschaftsfeld verfügbar ist, können die Spieler entscheiden, sofort mit dem verbesserten Knecht zu starten.

Achtung!!! Bei einem Zweierspiel mit zufällig ausgelegten Errungenschaften kann es vorkommen, dass zu wenige Errungenschaften vorhanden sind, um die 3 benötigten Thaler zu bekommen. In diesem Fall wird das Auslegen anderer Errungenschaften empfohlen.

3334 Turm
(3 Spieler)



3333 Drei Beine
(2/3 Spieler)



5444 Vier Beine
(4 Spieler)



3344 Flügel
(3 Spieler)



3333 Drei kurze Beine
(2/3 Spieler)



5544 Vier kurze Beine
(4 Spieler)



3333 Zwei asymmetrische Beine
(2/3 Spieler)



4334 Blume
(3 Spieler)



5445 Drei Kreise
(4 Spieler)



3333 Zwei lange asymmetrische Beine
(2/3 Spieler)



3333 Zwei Runden
(2/3 Spieler)



4334 Schmetterling
(3 Spieler)



Impressum

Kontakt:

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

Testspieler:

Michael Naujokat, Andreas Molter, Martin Schipper, Frank Bernhart, Reiner Frensemeyer, Werner Boneß, Matthias Schulz, Heinz Tenk, Wolfgang Heidenheim, Petra Hoven, Gerhild Sobolewski, Roel Vinkenvleugel, Kristine Finn, Sascha Schneider, Ralf Rudolph, Ulf Glinka, Carsten Lauber, Christian Fürst-Brunner, Dietmar Gottschick, Bernd Rudi Emter, Petra Emter, Reinhard Kuschnirz, Peter Oud, Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Regelheft:

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

Autor und Verlag bedanken sich außerdem bei folgenden Spieltreffs:

Bödefeld, Autorentrreffen mittleres Ruhrgebiet, Spieltreff Weseke, Herner Spieleclub, Mengede spielt, Spielemekult Witten

Für die zahlreiche Unterstützung zur Verbesserung der 2. Auflage bedanken sich Verlag und Autor bei Stefan Wegner, Ralf Jöher & Familie und den vielen Spielern auf BoardGameGeek.