



Thomas Spitzer

HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich



Цара "Горнорабочий" перенесёт вас в истоках годвчи угля в долине Рур в 16 веке

Давным-давно, в долине Рур, молодой пастух развёл хостёр, чтобы согреться. Казалось, что его хостёр горит горюше обычно. На следующий день среди зоры он обнаружил блестящие чёрные камни, которые до сих пор тлеют и горят.

Мальчик рассказывал об этом фермеру, на которого он работал, и, когда работа в поляр была закончена, вместе они начали дуть шурф в поисках тех чёрных камней. Чем глубже они копали, тем больше неприятной вони выступало на поверхность шурфа, делая раскопки всё более трудными. Дома они обсуждали какие методы и инструменты они могли бы использовать, чтобы избавиться от грунтовой вони и пройти глубже в землю, чтобы загрузить эти волшебные блестящие чёрные камни, называемые углём.



Цель игры

В игре "Горнорабочий" игроки принимают на себя роль фермеров, использующие наличие угля в их землях в южной части области Рур. Уголь был обнаружен здесь близко к поверхности земли. Игра начинается в те времена, когда земли по большей части были покрыты лесами, а дороги были редкостью.

Игроки будут приобретать знания, развивать свои фермы и добывать уголь, расположенный в глубине под грунтовыми водами, поднимая его на поверхность. В игре есть множество путей, ведущих к победе.

Компоненты



Поля



- 1 поле с колесом года, показывающее фазы, порядок хода и трек подсчёта очков



- 4 планшета игрока, изображающие ферму и область добычи угля



- 3 поля ресурсов, 1 изображающее две ячейки действия и две ячейки запаса, 2 изображающие одну ячейку действия и одну ячейку запаса

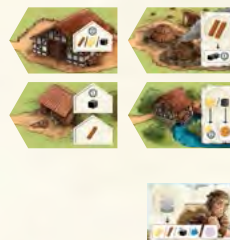
Маркеры и тайлы



- 20 тайлов развития, по 5 каждого уровня 1-4
- 4 вспомогательных тайла, по 1 на ряд



- 4 тайла "Шахтёр и лебёдчик"



- 16 тайлов зданий:
4 амбара,
4 печи для углежжения,
4 угольных склада,
4 водяных мельницы
- 4 улучшенных батрака

Жетоны



- 24 маркера действий, по 4 каждого из 6 различных маркеров действий, соответствующих тайлам развития



- 24 долговых расписки
- 16 монет талеров
- 1 маркер года



- 36 дисков действий: 13 чёрных, 13 коричневых и 10 жёлтых



- 80 чёрных кубиков угля
- 34 дерева
- 18 еды



- 44 диска игроков, по 11 каждого цвета игрока



- 18 грунтовых вод
- 1 маркер фаз

Разное



- 1 мешок



- 1 книга правил

Уголь, дерево, еда и грунтовая вода неограничены. Если их недостаточно, найдите подходящую замену.

Подготовка

Планшет игрока

Каждый игрок получает 18 кубиков угля, 11 дисков игрока одного цвета и игровой планшет, изображающий рабочих, ферму и область добычи угля.

Каждый игрок размещает кубики угля на указанные места на своём игровом планшете (всего 18).



Планшет игрока

Поле развития

В зависимости от числа игроков, поле развития формируется из 12 – 20 шестиугольных тайлов. Поле всегда содержит четыре ряда из 3 – 5 тайлов одного цвета. Вспомогательные тайлы располагаются сбоку от тайлов развития.

Маркеры действий и зданий, соответствующих тайлам развития в игре, положите удобно рядом с полем. То же самое сделайте с монетами, долговыми расписками, ресурсами, грунтовой водой и тайлами "Шахтёр и лебёдчик".

Для первой игры рекомендуются использовать тайлы с наименьшим числом для каждого цвета и размещать их в числовом порядке, прикладывая их к вспомогательным тайлам. В игре с менее чем 4 игроками маркеры действий, соответствующие тайлам развития не находящимся в игре, возвращаются в коробку.

Возможные варианты вы найдёте в конце этой книги правил.

4 игрока

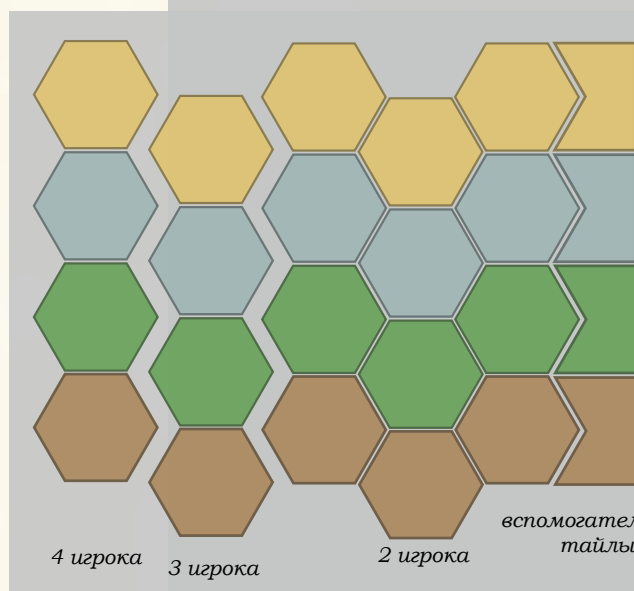
20 тайлов развития
(по 5 каждого цвета)

3 игрока

16 тайлов развития
(по 4 каждого цвета)

2 игрока

12 тайлов развития
(по 3 каждого цвета)



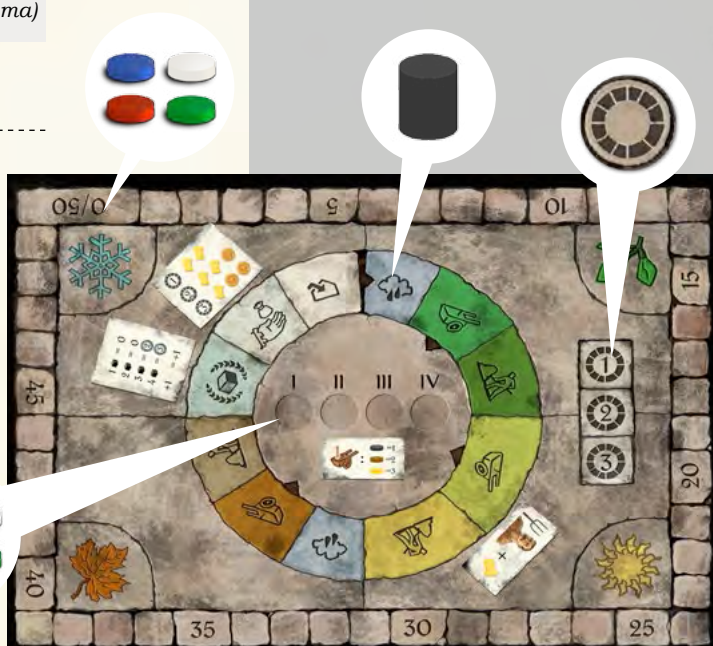
вспомогательные тайлы

Поле с колесом года

Разместите маркер фаз на первом поле "грунтовая вода", а маркер года – на первый год на поле с колесом года. Все игроки размещают свои диски на делении "0/50" трека подсчёта очков.

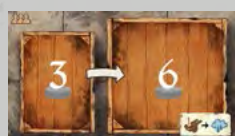
Перед началом первого раунда случайным образом определите порядок хода. Когда порядок хода будет определён, игроки размещают свои диски в соответствующем порядке на треке очередности хода.

Теперь у каждого игрока осталось по 9 дисков своего цвета, они кладут их рядом со своими планшетами.

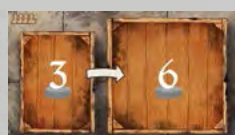




2 игрока:
7 чёрных дисков,
7 коричневых дисков,
4 жёлтых дисков



3 игрока:
10 чёрных дисков,
10 коричневых дисков,
7 жёлтых дисков



4 игрока:
13 чёрных дисков,
13 коричневых дисков,
10 жёлтых дисков

Поля ресурсов



Шурф с 7 кубиками угля



Награда за шурф

Игрок получает два победных очка, если он добудет 7 кубиков угля в течение первого года игры. Если эта цель достигнута на второй год, то игрок получает 1 победное очко.



Положите тайл "Шахтёр и лебёдчик" на планшет игрока

Поля ресурсов

Посередине стола, в доступности для всех игроков, разместите определённое количество полей ресурсов. Возьмите поля, на которых количество символов игроков меньше или равно количеству игроков. На каждом поле ресурсов изображены ячейка действия и ячейка запаса.

В зависимости от количества игроков возьмите определённое количество дисков действий и положите их в мешок, как показано на примере слева. Количество и цвета дисков перечислены в колонке слева на этой странице.

Подготовьте поля ресурсов.

Случайным образом вытащите диски действий из мешка, не заглядывая в него. Сперва вытащите по 3 диска за каждую ячейку запаса и положите их на эти ячейки. Затем вытащите из мешка по 6 дисков за каждую ячейку действий и положите их на эти ячейки.

После этого мешок должен остаться пустым.

Добыча угля

Области добычи угля

На планшете каждого игрока есть 2 области, где рабочие игроков добывают уголь – шурф и тоннель. В шурфе и тоннеле не должно быть воды.

Добыча угля в шурфе

На планшете каждого игрока есть область, называемая шурф. В начале игры в шурфе каждого игрока расположено по 7 кубиков угля.

В шурфе также есть 2 поля с символами деревянных подпорок. По мере того как игроки получают доступ к кубикам угля слева направо, любой уголь вплоть до первого пустого символа подпорки может быть выкопан. Если на символе подпорки в шурфе уже установлена подпорка, игрок может добывать уголь от установленной подпорки до следующего пустого символа. Игрок может установить подпорку в любой момент. Размещая подпорку, игрок расширяет область добычи угля.

Кубики угля убираются из шурфа после добычи угля, подпорки в шурфе должны быть установлены.

Кубики угля, добытые в шурфе, оказываются затем в области фермы игрока.

Игрок получает 2 победных очка, если он добудет все 7 кубиков угля в первый год игры. Если эта цель достигнута на второй год, то игрок получает 1 победное очко.

Истощение шурфа

Когда в шурфе будет добыт весь уголь, он считается истощённым. После этого начинается добыча угля в тоннеле. Переложите все жетоны грунтовой воды из шурфа в отведённую для этого область в шахте, а все подпорки, установленные в шурфе, верните в общий запас.

И, наконец, положите тайл "Шахтёр и лебёдчик" на планшет игрока поверх углекопа и шурфа.

Добыча угля в шахте и тоннель

Когда запасы угля, расположенного близко к поверхности, были истощены первые шахтёры отправились глубже под землю. Сперва была построена шахта, а затем нужно было построить тоннель. Когда это было сделано, уголь можно было добывать и поднимать на поверхность.

Уголь может добываться в тоннель только когда шурф будет истощён.

Тоннель – это та область добычи, где уголь добывается под землёй. В тоннеле есть 7 участков, в которых в общей сложности находится 11 кубиков угля. Этот уголь доступен для добычи только в порядке слева направо.

В тоннеле также есть 7 полей с символами деревянных подпорок. По мере того как игроки получают доступ к кубикам угля слева направо, любой уголь вплоть до первого пустого символа подпорки может быть выкопан.

Если на пустом символе подпорки в тоннеле уже установлена подпорка, игрок может добывать уголь от установленной подпорки до следующего пустого символа.

Игрок может установить подпорку в любой момент. Размещая подпорку, игрок расширяет область добычи угля.

В тоннеле должна быть установлена хотя бы одна подпорка, чтобы там можно было добывать уголь.

Шахтёр, фермер и батрак могут добывать уголь в тоннеле. Углекоп более недоступен.

В отличие от угля, добытого в шурфе, уголь из штольни не попадает сразу же на ферму игрока. Уголь сперва размещается в отведённое для этого место в шахте, расположенное слева от штольни. Кубики угля должны быть подняты лебёдчиком. Как только кубики угля будут подняты на поверхность, они отправляются в область фермы игрока.

В конце игры за тоннель начисляются победные очки. Игроки получают победные очки за завершённые участки в тоннеле. Каждый завершённый участок принесёт от 1 до 3 победных очков.

Полученные улучшения могут принести дополнительные победные очки.

Примечание: во время одной и той же фазы батрак или фермер могут добывать уголь или в шурфе или в тоннеле.

Однако, можно добыть последний кубик угля одним рабочим, затем использовать другого для добычи первого кубика угля из штольни в одной и той же фазе.

Шурф

это немецкое слово, которое лучше всего можно перевести как яма или колодец для добычи. Это прямой результат активной добычи, проходящей близко к поверхности.

Установите подпорку в тоннеле...

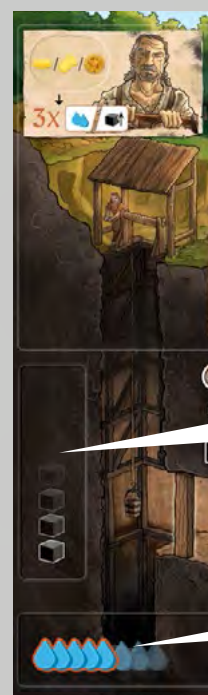
... чтобы добыть уголь



Тоннель



победные очки (серебрянные) и возможные очки в зависимости от полученных улучшений (бронзовые)



Лебёдчик, шахта и грунтовая вода

поместите добытый уголь сюда

поместите грунтовую воду сюда

Грунтовая вода

Грунтовая или шахтная вода – это вода, которая скапливается в шахте, и которая должна быть откачана на поверхность, чтобы шахта могла работать дальше.



Шурф – поле для воды



Шахта – поле для воды

Грунтовая вода

По ходу игры в шурфе или шахте будет скапливаться грунтовая вода. Рабочие игрока должны будут откачивать эту воду, чтобы добыча угля продолжалась.

Размещение грунтовой воды

До завершения добычи в шурфе грунтовая вода располагается на поле для воды в области шурфа на планшете игрока.

После завершения добычи в шурфе грунтовая вода на поле для воды в шахте, в нижней левой части планшета игрока.

Ход игры

Игра проходит в течение 3 раундов, которые представлены 3 годами. Каждый раунд разделяется на 3 фазы действий (весна, лето и осень), с последующей оплатой, подсчётом очков и фазу хранения (зима). Игроки будут отслеживать фазы в течение раунда при помощи маркера фаз. Год состоит из следующих фаз:

Зимняя фаза хранения:

Каждый игрок складировает ресурсы в своих зданиях. Ресурсы в соответствующих зданиях принесут игроку победные очки. И, наконец, каждый игрок возвращает в общий запас ресурсы, которые не может складировать.

Зимняя фаза оплаты:

Каждый игрок платит цену (едой или талерами), указанную в зимней таблице на годовом колесе или берёт долговую расписку за каждые неоплаченные еду или талер.

Зимняя фаза подсчёта очков:

Игроки подсчитывают количество кубиков угля на своей ферме и начисляют победные очки в соответствии с таблицей угля на годовом колесе.

Осенняя фаза действий:

см. весеннюю фазу действий

Следующий год

После окончания года передвиньте маркер на следующий год. Начинается новый год.

Начинайте здесь, далее по часовой стрелке



Колесо года с треками очередности хода и подсчёта очков

Весенняя грунтовая вода:

Каждый игрок получает грунтовую воду.

Весенняя фаза действий:

Каждый игрок до двух раз берёт диски действий и кладёт их на свой игровой планшет. Порядок игроков соответственно изменяется.

После этого все игроки одновременно размещают свои диски действий на игровых планшетах. Затем диски действий используются по очередности хода.

Летняя фаза действий:

см. весеннюю фазу действий (Жёлтые диски на поле фермера производят 1 дополнительную еду).

Осенняя грунтовая вода:

Каждый игрок получает грунтовую воду.

Полученные улучшения могут изменять некоторые правила.

Фазы действий (Весна, Лето, Осень)

Фаза действия состоит из следующих шагов:

1. Заполнение полей ресурсов
2. Получение дисков действий
3. Определение порядка очередности хода
4. Планирование и выполнение действий

1. Заполнение полей ресурсов

В первой фазе первого раунда этот шаг пропускается. В начале каждой фазы действий все игроки возвращают все свои диски действий, использованные и неиспользованные. Диски кладутся в мешок. 3 диска из ячейки запаса передвигаются в ячейку действия и добавляются к дискам, которые не были взяты в предыдущей фазе действий. Затем из мешка тянутся 3 диска действий и размещаются в ячейке запаса. Затем за каждую ячейку действия, содержащую меньше 6 дисков, вытаскивайте из мешка диски и кладите их на эти ячейки пока в каждой не будет лежать по 6 дисков. После этого мешок должен остаться пустым.

Возможно, что на поле ресурсов будет лежать больше 6 дисков. В этом редком случае последнее заполняемое поле ресурсов получит меньше 6 дисков.

2. Получение дисков действий

Диски действий берутся в два этапа.

На первом этапе, в порядке очередности, каждый игрок берёт диски из ячеек действий. Игрок выбирает 1 ячейку, из которой он должен взять все диски одного цвета. Затем то же делает следующий игрок.

Если игрок на первом этапе взял меньше 5 дисков, то ему позволяется взять диски ещё раз.

Во второй раз игрок может взять столько дисков, чтобы их количество не превышало 5 (в зависимости от количества дисков, взятых им на первом этапе).

Пример: На первом этапе игрок берёт 3 чёрных диска действий. Когда наступает его очередь брать диски на втором этапе, он выбирает ячейку действий с 3 коричневыми и 2 жёлтыми дисками. Он берёт 2 коричневых диска из этой ячейки. Теперь у этого игрока максимальное количество дисков – 5.

На некоторых ячейках действий изображен символ воды. Когда игрок берёт диски из такой ячейки на первом этапе, он также получает 1 грунтовую воду.

Каждый игрок размещает диски действий на символ тачки своего игрового планшета. Диски, взятые на первом этапе, кладутся на символ тачки с цифрой 1.

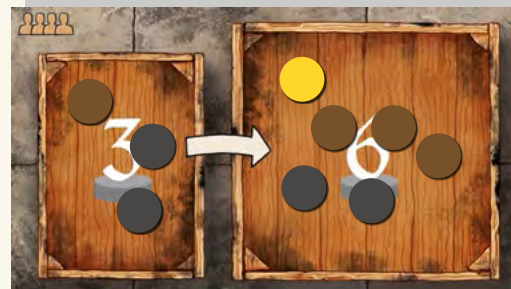
Диски, взятые на втором этапе, кладутся на символ тачки с цифрой 2.

3. Определение порядка очередности хода

Затем игрок складывает стоимость дисков действий, размещённых на символе тележки с цифрой 1. Жёлтые диски стоят 3 очка каждый, коричневые по 2 очка, а чёрные по 1 очку.

Игрок с наименьшей стоимостью ставит свой маркер на крайнюю левую позицию трека очередности хода (обозначенный 1). Другие игроки ставят маркеры в порядке возрастания общей стоимости.

В случае равных значений последний игрок в текущем порядке очереди (тот, кто последним брал диски действий) будет стоять перед другим (и) игроком (ами) в новом порядке.



Если на первом этапе в ячейке лежит 6 дисков одного цвета, то игрок может взять все 6 дисков.

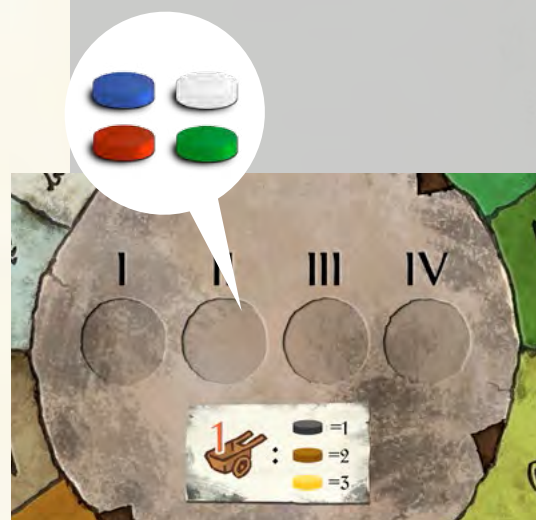
Специальное правило для первого раунда:

Если в первом раунде игрок взял меньше 5 дисков в весеннюю фазу действий, он может вернуть одну грунтовую воду в общий запас.

Диски действий
первый этап



Диски действий
второй этап

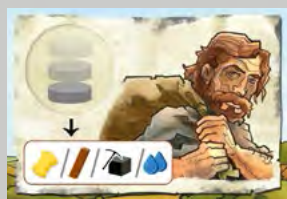




Диски действий



Еда и талеры



Батрак

Важно: Только фермер может заниматься развитием, диски разных цветов для этого кладутся на фермера.



Летний бонус

Летом игрок получает одну дополнительную еду, если фермер производит хотя бы одну еду.

4. Планирование и выполнение действий

Игроки могут использовать свои диски действий, еду и талеры, чтобы запланировать действия своих рабочих. Игроки могут планировать действия одновременно.

Если игроки чувствуют, что их действия зависят от действий других игроков, они могут договориться планировать в порядке очереди.

У каждого рабочего есть поле, на которое размещаются диски действий или другие элементы. Символы, расположенные ниже этого поля, изображают действия, которые этот рабочий может выполнить.

Когда все игроки запланируют свои действия, они выполняют их в порядке очереди.

Игроки сами решают в каком порядке рабочие будут выполнять свои действия. Один рабочий должен закончить своё действие до того, как следующий рабочий сможет выполнить своё.

Возможно, что в ход одного игрока рабочий заканчивает добычу в шурфе, а следующий рабочий начинает работу в тоннеле.

Свои рабочие

Фермер

Фермер может использовать диски действий разными способами: производить ресурсы, добывать уголь, откачивать грунтовую воду или заниматься развитием. В одной фазе может быть выполнено только одно из этих действий. Исключение составляют только откачка грунтовой воды и добыча угля, эти два действия могут быть совмещены.

Батрак

Батрак может использовать диски действий разными способами: производить ресурсы, добывать уголь или откачивать грунтовую воду. В одной фазе может быть выполнено только одно из этих действий. Исключение составляют только откачка грунтовой воды и добыча угля, эти два действия могут быть совмещены.

Развитие

Один раз за фазу фермер может заниматься развитием. В начале игры это может быть сделано только фермером.

Чтобы заниматься развитием, положите требуемые диски действий, указанные в верхней части тайла развития, на символ вашего рабочего.

Необходимое условие обозначено цветными или серыми дисками. Цветные диски могут быть заменены только дисками соответствующего цвета. Серые диски могут быть заменены дисками любого цвета на ваш выбор.

Пример: для тайла развития "31 шахтная подпорка" игроку нужно 4 диска действий. Один из них должен быть чёрным. Остальные диски могут быть любого цвета. Игрок кладёт 2 чёрных и 2 коричневых диска на фермера.

Ресурсы

Чтобы получить один или больше ресурсов (еду, дерево или уголь), положите 1 или больше дисков действий одного цвета. За каждый диск вы получите 1 ресурс того же цвета. За жёлтый диск – еду, за коричневый – дерево, а чёрные диски для добычи угля. Еда и дерево берутся из общего запаса.

Еда и уголь размещаются на ферме. Дерево может быть немедленно использовано в области добычи или его также можно сложить на ферме. Дерево — это единственный ресурс, который может быть использован сразу же. Оно используется по правилам, описанным в разделе "Добыча угля".

Кубики угля берутся из соответствующей зоны добычи на планшете игрока. Уголь может быть извлечён, если этому не мешает грунтовая вода. Чёрные диски действий можно использовать для откачки грунтовой воды или для добычи угля.

За один чёрный диск рабочий может:

- или откачать 1 или 2 грунтовые воды
- или добыть 1 кубик угля

Откачка грунтовой воды из шурфа

Как только в шурфе скапливается хотя бы 2 грунтовой воды, она должна быть откачана прежде, чем вы сможете добыть оттуда уголь.

Откачанная грунтовая вода возвращается в общий запас.

Откачка грунтовой воды из шахты

Как только в шахте скапливается хотя бы 2 грунтовой воды, она должна быть сперва откачана, чтобы вы могли транспортировать уголь из шахты на ферму.

Если в шахте скапливается 5 или более грунтовой воды, уголь добываться не может.

Откачанная грунтовая вода возвращается в общий запас.

Бонус за сотрудничество

Если фермер и батрак производят один и тот же ресурс или оба откачивают воду или добывают уголь в зоне добычи, то игрок получает дополнительное действие, как если бы у него был дополнительный диск, для последнего активированного в этой фазе рабочего.

(см. также пример 2 на стр. 11)

Наёмные рабочие

Наёмные рабочие – это специалисты: углекоп, шахтёр и лебёдчик. Каждый из них может быть активирован только раз за фазу действия после оплаты одного из необходимых условий.

Углекоп доступен с самого начала игры. Позже его заменят шахтёр и лебёдчик.

Углекоп

Чтобы заплатить углекопу вам нужно положить на его изображение 1 жёлтый диск, 1 еду или 1 талер.

Углекоп работает только если вы ему платите. Он выполняет два действия.

- Если скопилось больше 1 грунтовой воды, углекоп будет откачивать 2 грунтовой воды за действие пока не останется больше 1 воды.
- Если воды нет или скопилась 1 вода, углекоп добывает 1 кубик угля за действие.

Углекоп работает только в шурфе.

Шахтёр

Шахтёр входит в игру после истощения шурфа. Он добывает уголь только в тоннеле.

Чтобы заплатить шахтёру вам нужно положить на его изображение 1 еду или 1 талер.

Шахтёр работает только если вы ему платите. Он добывает до 3 кубиков угля. Он не может откачивать грунтовую воду.

Уголь, добытый в тоннеле, переносится в шахту.

Лебёдчик

Лебёдчик откачивает грунтовую воду из шахты и поднимает уголь из шахты на ферму.

Для активации лебёдчика вы должны положить на его изображение 1 жёлтый диска, 1 еду или 1 талер.

Лебёдчик работает только если вы ему платите. После оплаты он может выполнить до 3 действий. За одно действие он может откачать 2 грунтовых воды из шахты или поднять 1 кубик угля на поверхность. Добытый уголь складывается на внутреннем дворе фермы на планшете игрока. Если в шахте скопилось больше 1 грунтовой воды, он должен сперва её откачать.

Пример: В шахте скопилось 5 грунтовой воды. Игрок использует один жёлтый диск на лебёдчика. Тем самым он получает 3 действия. За действие он может откачать до 2 грунтовых вод или поднять 1 кубик угля. Он откачивает 4 грунтовой воды и поднимает один уголь на ферму.



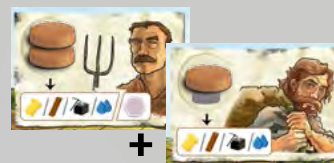
2 или больше грунтовой воды:
Уголь в шурфе добываться не может.



2 или больше грунтовой воды в шахте: Уголь не может транспортироваться из шахты на ферму.



5 или больше грунтовой воды в шахте:
Уголь добываться не может.



Бонус за сотрудничество



Углекоп



Шахтёр

Лебёдчик

можно перевести как рабочий с катушкой. На ранних этапах угледобычи он обеспечивал вертикальную транспортировку в шахте.



Лебёдчик

Примеры сочетания рабочих

Пример 1: у игрока есть 3 жёлтых и 2 коричневых диска действий. В шурфе скопилось 2 грунтовой воды, а уголь ещё не добывался.

В фазе планирования игрок кладёт один жёлтый диск и два коричневых на фермера, чтобы исследовать ведро (тайл 21). Он кладёт один жёлтый диск на батрака, чтобы получить одну еду. Он кладёт один жёлтый диск на углекопа, чтобы откачать 2 грунтовых воды из шурфа и забрать один кубик угля оттуда на ферму. Еда и уголь помещаются на ферму и не могут быть использованы для активации рабочих в этом ходу.

Пример 2: В шурфе 3 грунтовой воды и 1 кубик угля, и игрок кладёт 2 чёрных диска на батрака и 2 чёрных диска на фермера. У игрока на ферме есть 4 дерева. Игрок использует своего батрака: 1 чёрный диск для откачки 2 грунтовых вод и 1 чёрный диск, чтобы добыть последний кубик угля из шурфа. Кубик помещается на ферму. Затем игрок передвигает оставшуюся грунтовую воду из шурфа в шахту и кладёт тайл "Шахтёр и лебёдчик" поверх шурфа. Далее игрок размещает всё дерево в тоннеле и активирует фермера, который переносит 2 кубика угля в шахту. Благодаря бонусу за сотрудничество, игрок может дополнительно добыть уголь из штольни и перенести его в шахту.

Фаза подсчёта очков, оплаты и хранения (зима)

Каждая зима проходит через 4 фазы:

1. Подсчёт очков
2. Оплата аренды дворянству
3. Хранение
4. Следующий год

Определённые тайлы развития, приобретённые игроками, могут приносить им пользу в зимней фазе.

1. Подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает кубики угля на своей ферме для определения количества победных очков, которые будут ему начислены.

Вы не получаете очков за 1 или 2 кубика угля. 3 кубика угля принесут вам 2 победных очка, потом каждый дополнительный кубик принесёт 1 победное очко (см. таблицу угля на годовом колесе).

2. Оплата аренды дворянству

Каждый игрок должен оплатить дворянству аренду за свои земли. В первом раунде вы должны заплатить 2 еды, на второй год цена будет – 2 еды и 1 талер, на третий год – 2 талера и 1 еда. Цены указаны на планшете годового колеса.

Если игрок не может заплатить, он берёт одну долговую расписку. Долговые расписки будут стоить вам победных очков в конце игры. Оплата обязательна, если у вас есть соответствующие товары, вы обязаны заплатить.

3. Хранение

Каждый игрок может сохранить у себя на ферме одну единицу еды, дерева или угля.

Сохранённые ресурсы могут быть использованы позже в игре.

Зимняя фаза заканчивается, когда каждый игрок возвращает в общий запас лишние ресурсы (те, которые он не может сохранить).

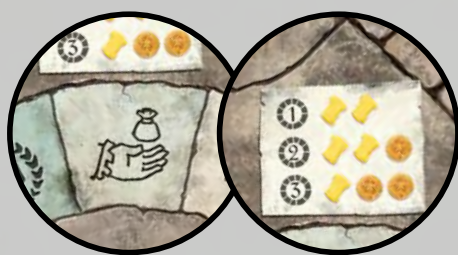
Если игрок сохраняет на ферме 1 единицу дерева, ему даётся 1 победное очко. Изученные улучшения могут предоставить вам дополнительное место хранения и победные очки.

4. Следующий год

Год окончен, передвиньте маркер на следующий год. Начинается новый год. Игра заканчивается после третьего года.



Годовое колесо – подсчёт очков



Годовое колесо – оплата аренды



Годовое колесо и ферма – хранение

Тайлы развития

В начале игры на столе размещается определённое количество тайлов развития, в 4 ряда. При получении эти тайлы развития принесут игрокам победные очки и/или пользу в течение игры.

Тайлы развития могут быть приобретены всеми игроками. Игрок может приобрести каждый тайл развития один раз и получить соответствующую выгоду.

Чтобы приобрести тайл развития игрок кладёт необходимое количество дисков действия нужного цвета на фермера. Когда выполняется действие, игрок кладёт один из своих дисков игрока на тайл развития, чтобы показать, что он хочет приобрести его.

Диски игроков складываются стопкой на тайле развития. Игрок кладёт свой диск на диск, который там уже лежит. Нижний диск принадлежит игроку, который приобретает тайл развития первым. Верхний диск принадлежит игроку, приобретающему тайл развития последним.

Если игрок хочет приобрести тайл развития он должен следовать следующим правилам:

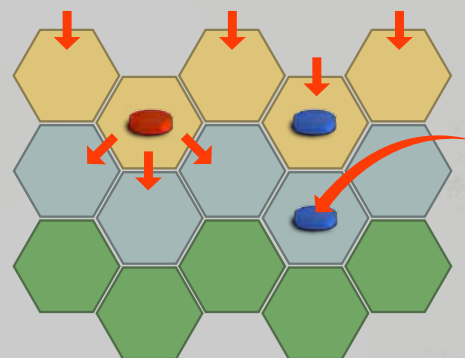
- В верхнем ряду игрок может приобрести любой тайл развития.
- В рядах ниже игрок может приобрести тайл развития, расположенный рядом с уже приобретённым им тайлом.
- Как вариант, игрок может приобрести тайл развития, если он уже принадлежит другому игроку и не расположен рядом с тайлом, который этот игрок уже приобрёл. В этом случае игрок должен заплатить ресурсы, указанные на вспомогательном тайле, последнему игроку, который приобретал этот тайл развития (текущий верхний диск). Ресурсы, которые игрок платит, берутся с его фермы.

Дополнительная цена, которая платится игроку, чей диск верхний на тайле развития, если у игрока нет тайлов развития рядом с желаемым тайлом:

Ряд 1: нет цены (верхний ряд)
Ряд 2: кубик угля, дерево или еда
Ряд 3: кубик угля
Ряд 4: еда

Если игрок приобретает тайл развития, он немедленно получает победные очки. Очки также указаны на вспомогательных тайлах.

Ряд 1: первый игрок: 1 победное очко
Ряд 2: первый игрок: 2 победных очка, второй игрок: 1 победное очко
Ряд 3: первый игрок: 3 победных очка, второй игрок: 2 победных очка, третий игрок: 1 победное очко
Ряд 4: первый игрок: 4 победных очка, второй игрок: 3 победных очка, третий игрок: 2 победных очка, четвёртый игрок: 1 победное очко



возможное развитие для красного игрока



Вспомогательные тайлы с победными очками и ценой за удалённое развитие

Окончание игры

Игра заканчивается по окончании 3 лет.

В конце игры победные очки начисляются за следующее:



Тоннель

Игроки получают от 1 до 3 победных очков за каждый полностью выбранный участок. Количество очков указано на планшете игрока.



Бонус за тоннель

Если игрок владеет улучшением "Тачка" он получает 1 победное очко за каждый выбранный участок, в соответствии с указанным символом.

Если игрок владеет улучшением "Масляная лампа" он получает 1 победное очко за каждый выбранный участок, в соответствии с указанным символом.

Если игрок владеет улучшением "Вагонетка" он получает 1 победное очко за каждый выбранный участок, в соответствии с указанным символом.



Бонус развития

Если игрок владеет улучшением "Тележка" он получает 1 победное очко за каждый сельскохозяйственный символ "вилы" на имеющихся у него тайлах развития.

Если игрок владеет улучшением "Доставщик угля" он получает 1 победное очко за каждый символ добычи "молот и кирка" на имеющихся у него тайлах развития.



Бонусы за здания

Игроки получают победные очки за количество символов зданий на приобретённых ими тайлах развития:

- 1 символ здания – 1 победное очко
- 2 символа зданий – 3 победных очка
- 3 символа зданий – 6 победных очков
- 4 символа зданий – 10 победных очков



Неиспользованные маркеры действий с тайлов развития

Игрок получает по 1 победному очку за каждый неиспользованный маркер действия.



Талеры

Игроки получают победные очки за количество оставшихся у них монет:

- 1 талер – 2 победных очка
- 2 талера – 5 победных очков
- 3 талера – 9 победных очков
- 4 талера – 14 победных очков
- Каждый дополнительный талер – 6 победных очков



Удержание за долговые расписки

Игроки теряют победные очки за количество имеющихся у них долговых расписок:

- 1 долговая расписка – минус 1 победное очко
- Каждая дополнительная долговая расписка – минус 2 победных очка



Удержание за грунтовую воду

Если у игрока осталось больше 1 грунтовой воды, игрок теряет очки в количестве равном количеству оставшейся грунтовой воды минус 1. То есть, 1 грунтовая вода - без удержания, 2 грунтовой воды - минус 1 победное очко, 3 грунтовой воды - минус 2 победных очка и т.д.

Победитель

Победителем становится игрок набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей, победителем объявляется игрок добывший наибольшее количество угля.

Если и эти значения равны, побеждает игрок стоящий первым в очередности хода.

Тайлы развития



11 - Коромысло

Игрок немедленно получает 1 талер.



12 - Амбар

Игрок присоединяет дополнительное здание к своему планшету.

В этом здании игрок может хранить 1 единицу дерева, еды или угля. Если сохранённым ресурсом в зимней фазе хранения будет еда, то игрок получит 2 победных очка.



13 - Кирка

С приобретением этого тайла игрок получает улучшенного батрака. Улучшенный батрак действует так же, как и батрак, но ещё он может приобретать тайлы развития, как фермер.

Игрок может положить тайл "Улучшенного батрака" поверх изображения батрака на планшете игрока.



14 - Грузовой канат

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован один раз в любое время, в следующих фазах. Игрок может использовать маркер, чтобы немедленно откачать 1 грунтовую воду и получить 1 победное очко. После использования верните маркер действия в общий запас.



15 - Печь для углежжения

Игрок присоединяет дополнительное здание к своему планшету.

В этом здании игрок в любое время может обменять 2 дерева на 2 угля и 1 победное очко. Уголь берётся из общего запаса.



21 - Ведро

Игрок больше не получает грунтовую воду в весенней и осенней фазах грунтовой воды.



22 - Тачка

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован в любое время, в следующих фазах. Маркер действия с жёлтым диском может быть использован как жёлтый диск. После использования верните маркер действия в общий запас.

В конце игры игрок получит по 1 победному очку за каждый участок штольни с соответствующим символом тачки, из которого был выбран весь уголь.



23 - Лестница

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован в любое время, в следующих фазах. Маркер действия с коричневым диском может быть использован как коричневый диск. После использования верните маркер действия в общий запас.



24 - Угольный склад

Игрок присоединяет дополнительное здание к своему планшету.

В этом здании игрок может хранить 1 единицу угля или дерева. Если сохранённым ресурсом в зимней фазе хранения будет уголь, то игрок получит 1 победное очко.



25 - Лебёдка

Игрок может немедленно откачать 1 грунтовую воду.

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован в любое время, в следующих фазах. Маркер может быть использован для активации 3 действий лебёдчика без их оплаты. После использования верните маркер действия в общий запас. Если вы платите лебёдчику в той фазе, в которой используете маркер действия, то лебёдчик может быть активирован в этой фазе дважды.



31 - Шахтная подпорка

Игрок немедленно получает:

- а) 3 дерева и 1 грунтовую воду или
- б) 1 талер.

Грунтовая вода помещается на соответствующее место на планшете игрока.



32 - Масляная лампа

Игрок немедленно получает 1 талер.

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован в любое время, в следующих фазах. Маркер действия может быть использован для обмена 1 диска действия из ячейки запаса на 1 диск действия из сопутствующей ячейки действия. После использования верните маркер действия в общий запас.

В конце игры игрок получит по 1 победному очку за каждый участок штольни с соответствующим символом лампы, из которого был выбран весь уголь.



33 - Молот и кирка

Игрок получает 1 дерево. Игрок может немедленно перенести: а) 1 кубик угля из шурфа на ферму или б) 1 уголь из штольни в шахту. Уголь должен быть доступен.

Игрок получает соответствующий маркер действия. Маркер действия может быть использован в любое время, в следующих фазах. Маркер действия с чёрным диском может быть использован как чёрный диск. После использования верните маркер действия в общий запас.



34 - Угольные мешки

Игрок может немедленно обменять: а) 1 уголь на 1 монету или б) 2 угля на 1 монету и 1 еду. Уголь берётся с фермы игрока.



35 - Водяная мельница

Игрок присоединяет дополнительное здание к своему планшету. В этом здании, в следующих фазах действия, игрок может использовать 2 жёлтых диска для получения 1 еды и 2 победных очков или использовать 2 чёрных диска для получения 1 талера.



41 - Доставщик угля

Игрок немедленно получает 1 талер. **В конце игры** игрок получит по 1 победному очку за каждый символ "молот и кирка" на принадлежащих ему тайлах развития.



42 - Вагонетка

Игрок немедленно получает 2 маркера угля из своей шахты и дерево из общего запаса.

В конце игры игрок получит по 1 победному очку за каждый участок штольни с соответствующим символом вагонетки, из которого был выбран весь уголь.



43 - Тележка

Игрок немедленно получает 1 еду.

В конце игры игрок получит по 1 победному очку за каждый символ "вилы" на принадлежащих ему тайлах развития.



44 - Гужева повозка

Игрок немедленно получает 1 талер и 1 еду.

Каждую зиму, в фазе подсчёта очков, игрок получает по 1 победному очку за каждый уголь на его ферме. Таблица угля более не применяется.



45 - Малый угольный рудник

Игрок немедленно получает 3 талера.

Варианты для прогнутого царьков

В начале игры игроки могут договориться играть с иной раскладкой тайлов развития. Помните о следующих правилах.

В ряду должно быть как минимум по 3 тайла. При игре втроём или вчетвером игроки могут рассмотреть вариант игры с количеством тайлов равном или на 1 больше, чем число игроков.

Каждый тайл должен соединяться с как минимум 1 тайлом уровнем выше. Тайлы не могут соединяться с тайлами на 2 или более уровней выше.

Игроки могут решить начать игру со зданиями уже присоединёнными к их фермам, если интересующие их здания недоступны на поле развития.

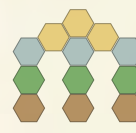
Игроки могут решить начать игру с улучшенными батраками, если тайла развития "13 – Кирка" нет на поле развития.

Внимание! На поле для 2 игроков, при случайной раскладке тайлов, может не оказаться тайла развития, позволяющего получить 3 талера. Рекомендуется корректировка.

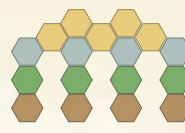
3334 Башня Зигр



3333 Три длинных
ноги 2игр/Зигр



5444 Четыре длинных
ноги 4игр



3344 Крылья Зигр



3333 Три коротких
ноги 2игр/Зигр



5544 Четыре коротких
ноги 4игр



3333 Две коротких
асимметричных
ноги 2игр/Зигр



4334 Цветок Зигр



5445 Три круга 4игр



3333 Две длинных
асимметричных
ноги 2игр/Зигр



3333 Два круга
2игр/Зигр



4334 Бабочка
Зигр



Imprint

Contact

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

Testplayers:

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

Rulebook:

Peter Oud, Wesley Fechter, Erwin Broens, Roel Vinkenvleugel, Olav Fakkeldij, Arno Quispel

Author and publisher thank all testplayer of the 'Spieletreffs':

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