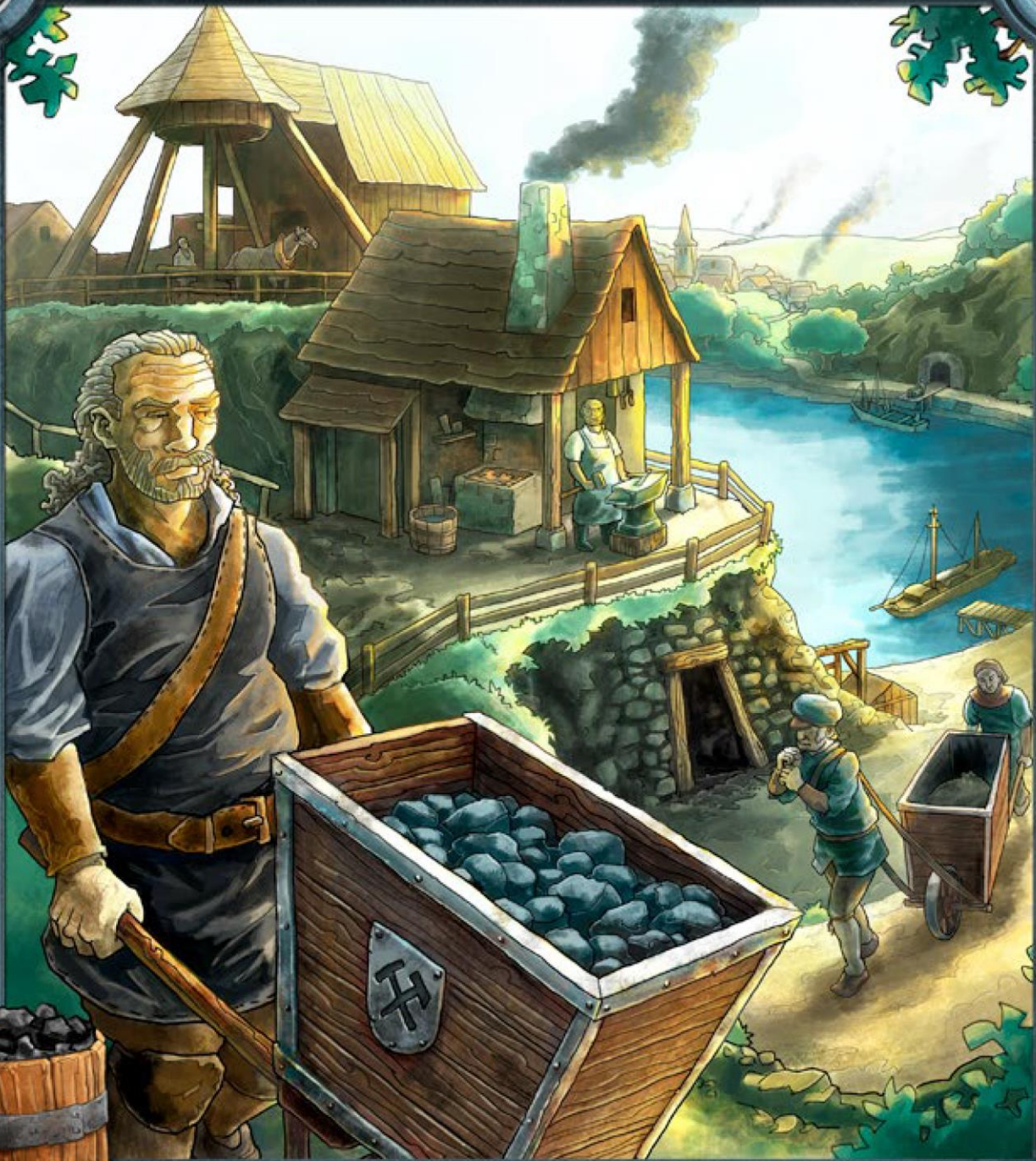




Thomas Spitzer
HASPELKNECHT
THE RUHR VALLEY

Artwork Johannes Sich



Tradução e diagramação
Daniel Portugal
fevereiro - 2021

Haspelknecht - O Vale Ruhr

Introdução

Haspelknecht - O Vale Ruhr é uma expansão de Haspelknecht: The Story of Early Coal Mining.

Você precisa do jogo base para jogar com essa expansão.

Agora a mineração do carvão se tornou negócio local e lucrativo para os fazendeiros no Vale Ruhr e é predominante entre os povoados de Witten e Hattingen. A industrialização está começando devagar nessa região. Os túneis vão sendo escavados mais profundamente. Isso foi possível através do uso do ferro. Os canais de água são implementados para ajudar a drenar a água do poço. Uma parte considerável da população ganha a vida exclusivamente através da mineração do carvão e entregando o "ouro negro" para vendedores ambulantes e para as primeiras barcas de carvão cruzando o rio que dá nome ao vale e a toda a área - o Ruhr.

Essa expansão adiciona novos desafios ao jogo Haspelknecht.

2 novos módulos e 13 novos desenvolvimentos estão esperando para serem explorados.

Vale Ruhr (sudeste): A área entre Witten, Sprockhövel, Hattingen e Bochum, onde a mineração de carvão começou.





Visão geral dessa expansão

Haseknecht - O Vale Ruhr introduz 2 módulos de expansão e 13 novas fichas de desenvolvimento.

Cada módulo pode ser adicionado ao jogo base individualmente, ou ambos os módulos podem ser combinados e usados juntos. Recomendamos fortemente que você comece experimentando os módulos individualmente, um depois do outro. Depois, você pode usar os dois módulos combinando-os com os 13 novos desenvolvimentos.

13 Novos Desenvolvimentos – página 4



Você pode misturar essas fichas de desenvolvimento com as fichas de desenvolvimento do jogo base. Isso não muda a forma de jogar. Mas, recomendamos fortemente não usar todos esses novos desenvolvimentos de uma só vez.

Módulo 1 – Desenvolvimentos Pretos – página 7



O tabuleiro de desenvolvimento é expandido em um quinto nível de desenvolvimento de uma nova cor. Isso não muda a forma de jogar.

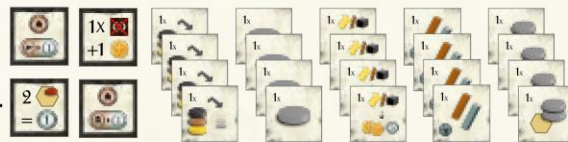
Módulo 2 – Ferro – página 9



Os jogadores precisam do ferro para seu Túnel Melhorado, e depois de três rodadas de jogo, uma quarta rodada adicional será jogada. Isso estende o tempo de jogo em cerca de 45 minutos com 4 jogadores (cerca de 15 minutos com 2 jogadores e cerca de 3 minutos com 3 jogadores).

A expansão Vale Ruhr contém os seguintes componentes:

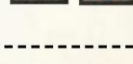
21 fichas de Desenvolvimento



26 marcadores Variados



4 fichas de Oficina (Workshop)



1 ficha de Assistente para o quinto nível



1 Ficha de Ação de Graças



1 ficha de pagamento do Inverno



1 ficha de trilha de Ano Estendido para 4 rodadas de jogo



4 fichas Esposa do Fazendeiro (dupla face)



4 tabuleiros de Túnel Melhorado (dupla face)



4 marcadores de Canal de Água



4 peças de Ponto de Vitória



20 vigas de ferro (material feito de madeira)

Esse livro de regras

13 Novos Desenvolvimentos (para os níveis 1 a 4)



Esses 13 novos desenvolvimentos podem ser usados em qualquer combinação que você queira, misturado com as fichas de desenvolvimento do jogo base para os níveis de 1 a 4. Além disso, esses novos desenvolvimentos podem ser usados em combinação com qualquer módulo dessa expansão. Cada desenvolvimento deve ser colocado no nível combinando com sua cor.

Nota: esses 13 desenvolvimentos estão marcados com esse ícone para que você possa distingui-los facilmente dos desenvolvimentos do jogo base.



16- Cesto de Vime (Wicker Basket)

O jogador imediatamente ganha o marcador de ação correspondente. Ele pode usá-lo imediatamente ou durante uma fase de ação futura. Quando usar esse marcador, o jogador pode designar qualquer número de diferentes discos para o mesmo trabalhador para receber diferentes recursos. Depois do uso, o marcador de ação deve ser devolvido para a reserva geral.

Nota: o bônus de sinergia NÃO é concedido quando usar esse marcador.



17 - Picareta & Pá (Pick & Shovel)

O jogador imediatamente recebe 1 carvão e 1 Táler da reserva geral. Mas, o jogador deve adicionar 1 peça água na sua atual área de mineração.

Recomendamos substituir o Carrying Pole do jogo base pelo Pick & Shovel.



18- Canal de Água

O jogador ganha o marcador do Canal de Água e coloca-o perto do seu tabuleiro de jogador. De agora em diante, quando remover qualquer peça de água do seu pingue e/ou do túnel, a água é colocada nesse marcador. Quando 3 peças de água forem adicionadas a esse marcador, elas são devolvidas à reserva geral e o jogador ganha 1 ponto de vitória. Esse marcador é usado pelo jogador pelo resto do jogo.

Se o jogador adquirir o desenvolvimento Bucket do jogo base, ele pega 1 peça de água durante as Fase de Água da Primavera e do Outono e coloca-a nesse marcador.



19- Esposa do Fazendeiro (Farmer's Wife)

O jogador imediatamente pega a ficha adicional da Esposa do Fazendeiro e ganha um local adicional para colocar seus discos de ação durante a fase de planejamento. O jogador coloca a ficha da Esposa do Fazendeiro no seu tabuleiro de jogador exatamente abaixo do Fazendeiro, deixando para cima o lado com 1 disco preto. Para ativar a Esposa do Fazendeiro, o jogador precisa designar exatamente um disco preto a essa ficha. A Esposa do Fazendeiro pode minerar 1 cubo de carvão ou puxar (subir) 1 cubo de carvão do poço, ou remover 2 peças de água. Se escolher remover peças de água, isso pode ser feito tanto no pingue como no túnel!*



Se o jogador tiver adquirido o desenvolvimento Ladder do jogo base, ou adquirir Ladder mais à frente na partida, então ele vira a ficha da Esposa do Fazendeiro para o outro lado imediatamente. Nesse outro lado, ao colocar um disco amarelo na Esposa do Fazendeiro, o jogador recebe uma Comida da reserva geral.

***Lembrete de uma regra que é facilmente esquecida do jogo base:**

Os ícones de água do poço tanto do Fazendeiro como do Lavrador só se aplicam a remover água **do pingue!**





26- Cabana (Cottage)

O jogador imediatamente ganha o marcador de ação correspondente. Ele pode usá-lo uma vez durante uma fase de ação futura. O jogador pode usar esse marcador somente quando adquirir novos desenvolvimento. O marcador é um substituto para o requisito de 2 discos. Depois de usá-lo, o marcador de ação deve ser devolvido à reserva geral.

27- Cavalo Selado (Towpath Horse)

Quando somar o valor de seus discos de ação para determinar a ordem do jogador, o jogador agora pode escolher avaliar (somar) os discos no seu carrinho no espaço 1 ou no espaço 2.

28- Kiepenkerl

Coloque 1 madeira nesse desenvolvimento durante a preparação do jogo. O primeiro jogador a adquirir esse desenvolvimento pega essa madeira, e mais um recurso de qualquer tipo (podendo ser inclusive outra madeira) da reserva geral. Além disso, o jogador pega o marcador de ação. Em troca disso, ele deve colocar qualquer recurso diferente daqueles dois recursos pegos nesse desenvolvimento. Esse recurso é retirado da sua fazenda. Todos os jogadores seguintes que adquirirem essa ficha devem colocar um recurso diferente da sua fazenda no Kiepenkerl. Esse recurso deve ser diferente do recurso atual no Kiepenkerl.

Se jogar com o Módulo 2 - Ferro, você pode pegar ou colocar Ferro como recurso também. O marcador de ação pode ser usado uma vez durante qualquer fase de ação futura. Esse marcador de ação conta como qualquer disco de ação à escolha do jogador. Depois de usado, o marcador de ação é devolvido para a reserva geral.

Exemplo: o primeiro jogador pega a madeira da ficha de desenvolvimento e 1 comida da reserva geral. Em troca disso, ele coloca 1 carvão no Kiepenkerl. O próximo jogador pega o recurso (carvão) e coloca de volta 1 madeira (por exemplo). Agora, ele poderia pegar 1 comida, ou 1 carvão, ou 1 ferro (Módulo 2) da reserva geral. O recurso pego da reserva geral sempre deve ser diferente do que o recurso colocado no Kiepenkerl!

29- Ação de Graças (Thanksgiving)

O jogador imediatamente ganha 1 comida. Durante a Fase de Água do Outono, o jogador pode dar 1 comida para qualquer jogador que não tenha adquirido esse desenvolvimento. Em troca disso, o jogador ganha 3 pontos de vitória e decide se quer ou não pegar uma peça de água. Se todos os jogadores tiverem esse desenvolvimento, o jogador paga 1 comida para a reserva geral em vez de pagar a um jogador (se ele quiser fazer isso). Como um lembrete, cubra o espaço da Fase de Água do Outono no tabuleiro do Ano com a ficha Ação de Graças (Thanksgiving).

36- Mercado Semanal dos Fazendeiros (Weekly Farmers' Market)

Você precisa de 3 discos de ação diferentes para ao Mercado Semanal dos Fazendeiros. Importante: isso significa que você precisa de pelo menos 1 marcador como um substituto para um disco de ação! O jogador imediatamente ganha o marcador de ação correspondente. O marcador de ação pode ser usado uma vez durante uma fase de ação futura. O marcador mostra uma troca: se o jogador devolver 1 comida, 1 madeira e 1 carvão para a reserva geral, ele recebe 2 Tálers e 5 pontos de vitória. Uma vez usado, o marcador de ação deve ser devolvido para a reserva geral.

Importante: se o Mercado Semanal dos Fazendeiros estiver em jogo, você deve usar pelo menos um dos desenvolvimentos a seguir: Wheelbarrow, Ladder, ou Hammer e Pick do jogo base; e/ou o Kiepenkerl dessa expansão.



37- Igreja do Vilarejo de Stiepel (Village Church of Stiepel)

Essa igreja com mais de 1000 anos oferece duas opções:

a) O jogador dá 1 cubo de carvão da sua fazenda para qualquer outro jogador à sua escolha. Como compensação, o jogador ganha da reserva geral 3 dos 4 recursos descritos (inclusive 1 ponto de vitória);

ou b) o jogador dá 1 cubo de carvão de sua atual área de mineração para qualquer jogador à sua escolha (esse carvão não pode ser minerado e/ou puxado para cima para esse propósito). Como compensação, o jogador ganha da reserva geral 2 dos 4 recursos descritos (inclusive 1 ponto de vitória).

Qualquer que seja o caso, se o jogador escolher pegar o Táler, ele deve pegar 1 água também e colocá-la na sua atual área de mineração.



38- Túnel Comunitário (Community Tunnel)

Durante a preparação, coloque 2 cubos de carvão por jogador no túnel comunitário, da esquerda para a direita. Quando minerar esse carvão mais à frente durante a partida, isso é feito da esquerda para a direita também. Um jogador adquirindo esse desenvolvimento deve colocar 1 madeira da sua fazenda no espaço para madeira vazio mais à esquerda, e em seguida, pegar 2 cubos de carvão acima do espaço vazio, à direita dessa madeira. Depois, o jogador deve colocar um desses cubos na fazenda de outro jogador à sua escolha, e o segundo cubo é colocado na sua própria fazenda. Além disso, o jogador recebe 1 Táler e 1 Comida da reserva geral ou 1 Táler e ele pode devolver uma ficha de Dívida.

Nota: se estiver jogando com o Módulo 2, os jogadores podem usar ferro em vez de usar madeira. (Esses dois materiais podem ser misturados aqui).



46- Schultheiss

Agora o jogador ignora os pagamentos normais à nobreza durante o inverno. Em vez disso, agora ele deve pagar exatamente 1 carvão, 1 madeira e 1 comida durante essa fase. Ainda assim, o jogador deve pegar uma ficha de Dívida para cada commodity que ele não puder pagar. No fim do jogo, as fichas de Dívida valem pontos negativos. O pagamento é obrigatório, o jogador não pode escolher se recusar a realizar o pagamento e em vez disso pegar uma ficha de Dívida.

Se tanto o Schultheiss quanto o Small Coal Mine (do jogo base) estiverem na partida, recomendamos ajustar uma colocação aleatória para garantir que esses dois desenvolvimentos fiquem o mais distante possível um do outro.



47- Carrinho do Poço (Pit Car Tipple)

O jogador imediatamente recebe 1 Táler da reserva comum. Além disso, o jogador ganha 1 ponto de vitória adicional por cada futuro desenvolvimento que ele adquirir, contanto que ele ganhe pelo menos 1 ponto de vitória ao adquirir esses desenvolvimentos.

Exemplo: o primeiro jogador que adquirir um desenvolvimento no primeiro nível, ganharia 1 ponto de vitória adicional, se já tivesse adquirido o Pit Car Tipple. Quaisquer outros jogadores que adquirirem um desenvolvimento do primeiro nível não ganham nenhum ponto de vitória, então eles não ganhariam esse ponto de vitória adicional, mesmo se já tiverem adquirido o Pit Car Tipple.





Módulo 1 – Desenvolvimentos Pretos

Preparação:

Primeiro, siga as instruções da preparação do jogo base.
Em seguida, adicione os novos componentes a seguir:

3 a 5 fichas de Desenvolvimento Pretas (número de jogadores +1)



Ficha de Assistente do quinto nível

6 marcadores para a pontuação final



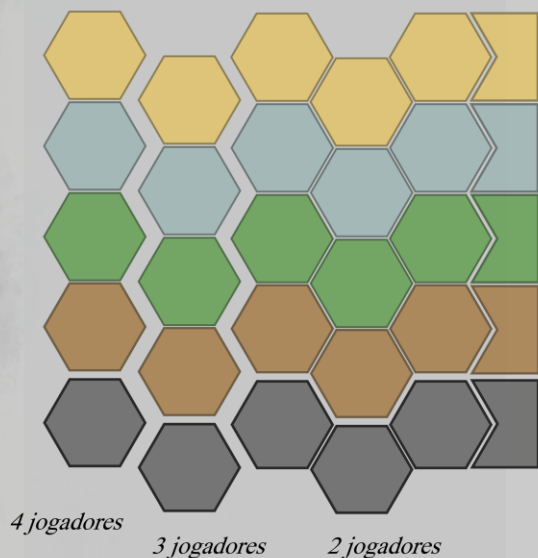
1 marcador de pontos de Vitória por jogador



Quando jogar com menos do que 4 jogadores, os jogadores podem escolher quais desses novos desenvolvimentos querem usar. As fichas de desenvolvimento pretas são colocadas em ordem aleatória na fila de baixo (quinto nível contando de cima para baixo) do tabuleiro de desenvolvimento. Devolva qualquer ficha de desenvolvimento preta não usada para a caixa do jogo. Independente do número de fichas de desenvolvimento pretas usadas, todos os 6 marcadores para a pontuação final estão sempre em jogo.

Coloque a ficha de Assistente preta à direita das fichas de desenvolvimento pretas, como de costume, exatamente abaixo da ficha de Assistente marrom.

Nota: os 5 desenvolvimentos especiais desse módulo estão marcados do seu lado esquerdo com esse ícone.



Regra especial:

Diferente das fichas de desenvolvimento das outras cores, cada jogador só pode adquirir um desenvolvimento preto. Além disso, o disco de um jogador numa ficha de desenvolvimento preto bloqueia esse desenvolvimento para todos os outros jogadores.

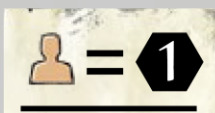
Em vez de usar seus discos de madeira, agora os jogadores usam seus marcadores de ponto de vitória para indicar sua pontuação na trilha de pontos de vitória. Isso significa que agora cada jogador tem 10 discos de madeira à sua disposição que podem ser usados para adquirir os desenvolvimentos.

Pontos de vitória pelos desenvolvimentos pretos:

O primeiro jogador a adquirir um desenvolvimento preto imediatamente marca 5 pontos de vitória; o segundo jogador a adquirir um desenvolvimento preto imediatamente marca 4 pontos de vitória; o terceiro jogador marca 3 pontos de vitória; e o quarto marca 2 pontos de vitória.

Efeitos imediatos e marcadores de bônus para a pontuação final pelos desenvolvimentos pretos:

Além disso, cada jogador adquirindo um desenvolvimento preto imediatamente se beneficia de um dos dois efeitos descritos. Isso é feito imediatamente e somente uma vez. O jogador também escolhe um dos 6 marcadores de bônus para a pontuação final (ou seja, um daqueles que ainda esteja disponível), e mantém esse marcador bônus com a face para baixo à sua frente.



Efeitos imediatos e apenas uma vez dos desenvolvimentos pretos



51- Barcaça de Carvão (Coal Barge):

O jogador recebe 1 Táler da reserva comum e pode remover 1 peça de água, ou o jogador recebe 1 comida da reserva comum e devolve 1 ficha de Dívida para a reserva comum (se ele tiver alguma).



52- Inspetor da Mina (Mine Surveyor):

O jogador recebe 1 Táler da reserva comum e pode remover uma peça de água, ou o jogador pega qualquer marcador à sua escolha que corresponde a um desenvolvimento do jogo base que já deve ter sido adquirido por pelo menos 1 jogador.

Nota histórica: o Inspetor da Mina é um fiscal que trabalha especificamente na indústria de mineração.



53- Novo Túnel (New Tunnel):

O jogador recebe 3 cubos de carvão da reserva comum, colocando-os na sua fazenda e pode remover 1 peça de água, ou o jogador pode remover até 5 peças de água.



54- Cavalos do Moinho (Horse Mill):

O jogador recebe 2 comidas da reserva comum ou o jogador pode remover até 5 peças de água.

Nota histórica: o Cavalo do Moinho foi um substituto para as engrenagens de relógio.



55- Pista de Transporte (Haul Track):

O jogador pode devolver 1 ficha de Dívida para a reserva comum e remover 1 peça de água, ou o jogador pode pegar qualquer marcador à sua escolha que corresponde a um desenvolvimento do jogo base, que já deve ter sido adquirido por pelo menos um jogador.



Marcadores de Bônus para a pontuação final



Quando pontuar por seus bônus de construção, o jogador adiciona 1 construção; agora os jogadores podem ter um máximo 5 construções (em vez de somente 4). O jogador também ganha 1 ponto de vitória para cada seção totalmente minerada marcada com o ícone "Wheelbarrow" (Carrinho de mão) (isso é em adição a quaisquer pontos de vitória por ter adquirido o desenvolvimento Wheelbarrow-Carrinho de mão do jogo base).



O jogador ganha metade de pontos de vitória de acordo com o número de seus discos de jogador em desenvolvimentos (arredondando para baixo). (Exemplo: o jogador adquiriu 6 desenvolvimentos, ele ganha 3 pontos de vitória).



O jogador ganha 1 ponto de vitória por cada seção totalmente minerada marcada com o "Oil Lamp" ("Lâmpião") (isso é em adição a quaisquer pontos de vitória por ter adquirido o desenvolvimento Oil Lamp-Lâmpião do jogo base). Além disso, ele ganha 1 ponto de vitória.



O jogador devolve 1 ficha de Dívida para a reserva comum antes que essa ficha seja avaliada; e o jogador possui 1 Táler a mais quando for marcar pontos de vitória pelo dinheiro.



O jogador devolve 2 fichas de Dívida para a reserva comum antes que essa ficha seja avaliada; e ele ignora qualquer água de poço sobrando durante a pontuação final



Quando pontuar por seus bônus de construção, o jogador adiciona 1 construção; agora os jogadores podem ter um máximo 5 construções (em vez de somente 4). O jogador também ganha 1 ponto de vitória por cada seção totalmente minerada marcada com o ícone "Lorry" ("Carrinho de Mina") (isso é em adição a quaisquer pontos de vitória por ter adquirido o desenvolvimento Lorry do jogo base). Quando jogar com esse módulo, agora os jogadores podem ganhar pontos de vitória durante a pontuação final com um máximo de 5 ícones de construção em vez de apenas 4 ícones:
5 ícones de construção = 15 pontos de vitória.



Bônus de construções melhoradas:

- 1 ícone de construção = 1 ponto de vitória
- 2 ícones de construção = 3 pontos de vitória
- 3 ícones de construção = 6 pontos de vitória
- 4 ícones de construção = 10 pontos de vitória
- 5 ícones de construção = 15 pontos de vitória



Módulo 2 - Ferro

Preparação:

Primeiro, siga as instruções de preparação do jogo base. Depois, adicione os novos componentes a seguir:

1 marcador de pontos de Vitória por jogador



1 ficha de trilha do Ano Estendida para 4 rodadas de jogo



20 vigas de Ferro cinzas (de madeira)



1 ficha de pagamento do Inverno



1 ficha de Oficina (Workshop) por jogador



1 Túnel Melhorado por jogador (dupla face), Lado A ou Lado B, à escolha do jogador.



Opcional: esses novos desenvolvimentos específicos e seus marcadores correspondentes: Paddler (Vendedor Ambulante); Village Smithy (Ferreiro da Vila); Abandoned Farm (Fazenda Abandonada).



Ficha da Trilha de Ano Estendido para 4 rodadas.

Preparação (continuação)

Usar esses três novos desenvolvimentos mencionados acima não é obrigatório, mas recomendado. Entretanto, numa partida com 2 jogadores, você deveria usar somente um deles.

Cubra a trilha do ano no tabuleiro central Roda do Ano com a ficha da Trilha de Ano Estendido para 4 rodadas de jogo.

Cada jogador coloca o tabuleiro Túnel Melhorado no seu tabuleiro de jogador, deixando somente as duas primeiras seções do tabuleiro original visíveis.

Nota: numa partida com 4 jogadores, o número de cubos de carvão no jogo não será suficiente. Por favor, preencha o túnel somente depois que todos os cubos de carvão tiverem sido removidos do Pingue.



Tabuleiro de Túnel Melhorado no tabuleiro do jogador.

Quando for montar o tabuleiro de desenvolvimento, os jogadores devem garantir que haja desenvolvimentos suficientes para que seja possível gerar pelo menos 4 Tálers para pagar pelas demandas da nobreza.

Em vez de usar seus discos de madeira, agora os jogadores usam seu marcador de pontos de vitória para indicar sua pontuação na trilha de pontos de vitória. Isso significa que agora cada jogador tem 10 discos de madeira à sua disposição que podem ser usados para adquirir desenvolvimentos.

Coloque a ficha de pagamento do Inverno no tabuleiro central, cobrindo o espaço de pagamento do Inverno.

Mantenha fichas de oficina (workshop) na reserva comum igual ao número de jogadores.

Adicione 20 vigas de Ferro à reserva geral das comidas, madeiras, Tálers e diversos marcadores.

Fluxo do jogo

O jogo segue como no jogo base, exceto pelas modificações a seguir:

O jogo é jogado por 4 rodadas (em vez de 3), assim, cada jogador realiza um total de 12 fases de ação (em vez de 9). A pontuação final é feita depois da 4ª rodada de jogo e as vigas de Ferro implementadas adicionarão pontos de vitória.

Os novos componentes:

A ficha de pagamento do Inverno do 4º ano pede o pagamento de 1 comida, 1 Táler e 1 Ferro de cada jogador à nobreza.

Como de costume, o pagamento é obrigatório se o jogador tiver o recurso requerido. Um jogador não pode recusar-se a pagar e, em vez de pagar, pegar uma ficha de Dívida.

Um jogador deve pegar uma ficha de Dívida por cada commodity que não possa pagar. No fim do jogo, as fichas de Dívida valem pontos de vitória negativos.

Ao usar a Oficina (Workshop*) e em particular os novos desenvolvimentos em ferro, os jogadores podem produzir ferro. O Ferro serve para os mesmos propósitos que a madeira, mas o Ferro só pode ser usado como vigas no túnel. O Ferro não pode ser usado no Pingue.

Cada viga de Ferro implementada no túnel vale 1 ponto de vitória durante a pontuação final, desde que a seção à direita da viga esteja totalmente minerada.



*Coloque a Oficina (Workshop) no canto superior direito do seu tabuleiro de jogador, logo abaixo dos dois espaços de carrinho de mão onde os discos de ação escolhidos são colocados. Coloque a Oficina de modo que ela se encaixe na paisagem perfeitamente.

Assim que um jogador limpa seu Pingue, ele recebe sua ficha de Oficina além da ficha do "Minerador e Haspelknecht". Durante a fase de Planejamento, um jogador pode designar exatamente 1 disco amarelo para sua Oficina para produzir 1 Ferro. Durante a fase de Armazenamento do Inverno, um jogador pode armazenar 1 Ferro na sua Oficina, imediatamente ganhando 1 ponto de vitória, se fizer isso.

Nota importante: a Oficina não é contada como um construção!



1 marcador de Pontos de Vitória



Ficha de pagamento do Inverno no tabuleiro central



Vigas de Ferro - 20x



ficha de pagamento do Inverno



Oficina (Workshop)



Oficina (Workshop) no tabuleiro do jogador



Cada "Túnel Melhorado" requer a instalação de duas vigas de Ferro conforme mostrado. Qualquer outra viga, mostrada como madeira no tabuleiro do jogador, pode ser de Ferro ou de Madeira, à escolha do jogador. O lado "A" de todos os 4 tabuleiros de Túnel Melhorado é idêntico, enquanto que o lado "B" é único. Os jogadores devem decidir antes de começar a partida qual lado querem usar. Cada túnel requer um total de 9 vigas para ser minerado totalmente, e pelo menos 2 dessas vigas devem ser de Ferro.

Os 3 desenvolvimentos especiais desse módulo estão marcados do lado esquerdo com esse ícone:



10E - Fazenda Abandonada (Abandoned Farm):

O jogador imediatamente pega o marcador de ação correspondente. Ele pode usá-lo uma vez durante uma fase de ação futura. Quando usar esse marcador, o jogador recebe 1 Madeira e 1 Ferro da reserva geral. Depois de usado, o marcador de ação deve ser devolvido para a reserva geral.

Recomendamos usar esse desenvolvimento somente quando jogar com 3 ou 4 jogadores.



30E - Vendedor Ambulante (Peddler):

O jogador pode:

- a) Trocar 1 cubo de carvão por 1 Ferro ou por 1 Comida; ou
- b) Trocar 2 cubos de carvão por 1 Ferro ou por 1 Comida, e receber 1 Táler.

Não recomendamos usar o Vendedor Ambulante (Peddler) junto com o Coal Sacks do jogo base.



Bônus extra



44E - Ferreiro do Vilarejo (Village Smithy)

Se um jogador usar pelo menos 2 cubos de ação pretos quando adquirir esse desenvolvimento, ele imediatamente recebe 1 Ferro da reserva geral. Um jogador já tendo adquirido esse desenvolvimento, marca 2 pontos de vitória por cada viga de Ferro no seu Túnel durante a pontuação final (em vez de 1 ponto), desde que a seção à direita da viga esteja totalmente minerada.



Nota histórica: usando Ferro para minerar carvão:

Historicamente, Haspelknecht é ambientado no século XVI no sul do Vale Ruhr, embora a mineração no Pinge tenha acontecido bem antes. O Ferro não foi amplamente usado durante essa época, ele era usado sobretudo nas ferramentas. Em 1787, o Ferro foi armado em trilhos de madeira pela primeira vez para reduzir a deterioração durante o transporte. Em 1834, a corda de manila foi substituída por cabos para puxar o carvão do poço de modo mais eficiente. As vigas de Ferro foram usadas mais à frente na mineração profunda. Em Haspelknecht, a Madeira é usada no começo como um material auxiliar, sendo uma escada, tábuas, abrigo ou viga. Nos tabuleiros dos jogadores, só conseguimos descrever o uso da madeira como vigas para suportar a escavação mais profunda. Com a chegada do Ferro, ele passou a ser considerado como um material para reforçar objetos feitos de madeira, tal como encaixes, pregos e ferramentas melhoradas. Ele não deve ser considerado como uma viga de Ferro de verdade, algo que não existia ainda naqueles tempos.

Créditos

Designer: Thomas Spitzer

Arte: Johannes Sich

Design gráfico e layout: Daniel Goll, Tobias Jochinke, Johannes Sich

Editor do livro de regras em alemão: Ferdinand Köther

Tradução para o inglês: Ferdinand Köther

Revisão: Clay Ross

Um grande "obrigado" do designer a todos os seus jogadores de teste: Björn Schmale, Ralf Menzel, Kora Jöher, Naemi Jöher, Sonja Jöher, Thomas Fedder do NRW spielt!, Stephan Fabri, Andreas Molter, Bernd Rudi e Anja Emter do "Mengede spielt!", Robèr Boonmann, Johannes Sich, Daniel Goll e Karsten Höser (Autorentreffen Mittleres Ruhrgebiet), bem como todos os jogadores de teste na SPIEL '16 em Essen.

Um agradecimento especial a Stefan Wegner e Ralf Jöher.



Quined Games bv

P.O. box 1121

3260 AC Oud-Beijerland

Holanda