



## リールの召使い

Thomas Spitzer

# HÄSPELKNECHT

Artwork Johannes Sich

訳注：Hsspelknechtというタイトルですが、WEBを見ていると”リールの召使い”で紹介されているのでそのまま使っています。ただ、厳密には石炭を地下からウインチなどを使って地上に運ぶ雇われ人のことです。



# ”リールの召使い”は、16世紀のルール渓谷の石炭採掘の第一歩にあなたをお連れします

昔むかし、ルール渓谷の中で若い羊飼いが、暖を取るために洞穴でたき火をしていました。そのたき火はいつもよりもずっと長く燃えていたようです。翌日、彼は灰の中に輝く黒い石を発見しました。石はまだ輝き、燃えていました。

その少年は雇い主の農夫に話をし、畑での仕事が終わったあと一緒になってこの黒い石を掘りました。深く掘れば掘るほど、厄介な抗水が出て、掘削がますます困難になりました。自宅で彼らは石炭と名付けた魔法の輝く黒い岩を得るために、抗水を取り除き、地下深く潜るためにどのような技術や道具を使うことができるかを話し合いました。



## ゲームの目的

「リールの召使い」では、プレイヤーはルール地方の南部の土地で石炭を採掘する農家となります。石炭はここでは地面の表面近くで見つかりました。このゲームは、土地のほとんどが森林で覆われており、道はまばらにしかない時代に設定されています。

プレイヤーは、知識を得て、農場を開拓し、地下のより深い場所にある石炭を炭鉱から採掘して、地上に運びます。ゲームでは勝利につながる多くの方法が用意されています。

# ゲームの用具

## ボード類



・年間ホイールボード  
ゲームフェイズ、手番順チャート、得点トラックがある



・プレイヤーボード4枚  
農場と炭鉱エリアがある



・資源ボード3枚  
2つのアクションエリアと2つの予備エリアがあるもの1枚と1つのアクションエリアと1つの予備エリアがあるもの2枚

## マーカーとタイル



- 発展タイル20枚  
レベル1～4 各5枚  
- アシストタイル4枚  
各レベルごとに



- ”巻き上げ労働者と炭鉱夫” タイル4枚



- 建物タイル16枚  
小屋4枚  
バーナー4枚  
倉庫4枚  
水車小屋4枚



- 農場労働者

## トークン



—6種類4枚ずつのアクションマーカー  
発展タイルに対応します



—プレイヤーディスク 44枚  
各プレイヤー11枚ずつ

—抗水18個

—フェイズマーカー1個



—借金チップ24枚  
—コイン16枚  
—年マーカー1枚



—アクションディスク36枚  
黒13枚、茶13枚、黄10枚



—石炭キューブ80個  
—支柱34本  
—食糧18個

石炭、支柱、食糧、抗水に限りはありません。  
足りなくなったら、他のもので代用します。



—袋 1



—ルールブック 1

# ゲームの準備

## Player board

各プレイヤーは18個の石炭キューブと、1色を選び11個のプレイヤーディスク、労働者・農場・鉱山区域が表示されているプレイヤーボードを受け取ります。

各プレイヤーは、プレイヤーボード上の指定された場所（合計18個）に石炭キューブを配置します。



Player Board

## Development board

プレイヤーの数に応じて、発展ボードは12から20の六角形タイルで構成します。ボードは、常に同じ色のタイルが3～5枚繋がる4つの段で構成されます。アシストタイルは発展タイルの横に配置します。

プレイ中の発展タイルに対応するアクションマーカーおよび建物は、ボードの隣に配置するのが便利です。コイン、借金チット、資源、抗水、"採炭夫と炭鉱夫"タイルの場合も同様です。

初めてのプレイでは、色ごとに番号が最も小さいタイルを使用し、アシストタイルの隣から番号順に並べることをお勧めします。

4人未満のプレイヤーのゲームでは、プレイしない発展タイルに対応するアクションマーカーは箱に戻します。

変更ルールは、このルールブックの最後にあります。



assist tiles

### 4 players

20 development tiles  
(5 of each color)

### 3 players

16 development tiles  
(4 of each color)

### 2 players

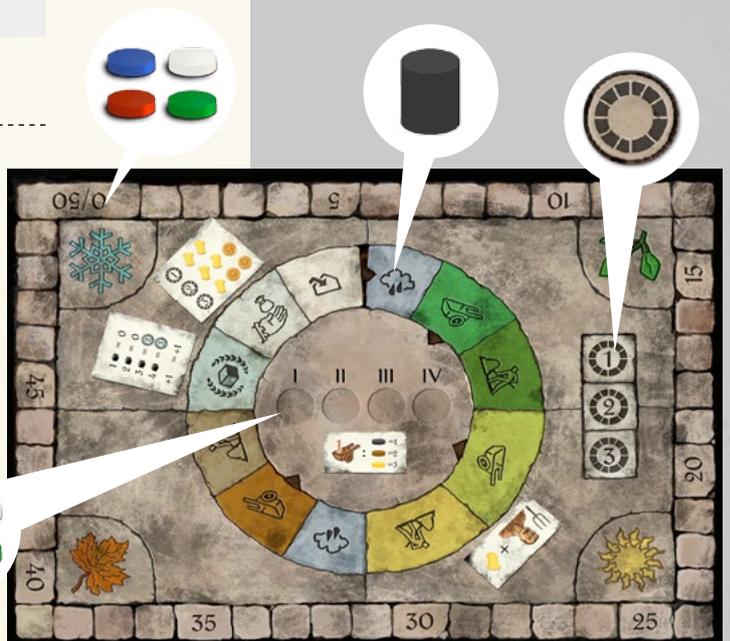
12 development tiles  
(3 of each color)

## Year wheel board

最初の「抗水」フィールドにフェーズマーカーを置き、年間ホイールボード上の最初の年に年間マーカーを置きます。すべてのプレイヤーは、プレイヤーディスクの1つを得点トラックの "0/50" スペースに配置します。

第1ラウンドを開始する前に、プレイヤーはランダムに手番順を決めます。手番順が決まったら、手番順トラックに正しい順序でプレイヤーディスクを配置します。

各プレイヤーは、自分の色のディスクが9枚残っているのので、これらをプレイヤーボードの横に置きます。





2 player:  
7 black disks,  
7 brown disks,  
4 yellow disks



3 player:  
10 black disks,  
10 brown disks,  
7 yellow disks



4 player:  
13 black disks,  
13 brown disks,  
10 yellow disks

Resource boards



Pinge with 7 coal cubes



**Pingeボーナス**  
最初の1年間で7個全ての石炭を取り出すと2点得ます。2年目で達成しても1点しかもらえません。



Put the Haspelknecht and Hauer Tile onto the Playerboard

## Resource boards

テーブルの中央の、すべてのプレイヤーの手の届くところに、リソースボードが置かれます。プレイヤーのシンボルがプレイヤーの数以下であるリソースボードを取ります。各リソースボードには、アクションプールとリザーブプールがあります。

プレイヤーの数に応じて、左の例に示すように、アクションディスクを用意し、布袋に入れます。数と色は、このページの左の列にリストを参照します。

**リソースボードの準備**  
袋からアクションディスクを見ずにランダムに引きます。最初に、各リザーブプール用に、3つのアクションディスクを引き、配置します。次に、各アクションプールについて、6つのディスクを袋から引き、配置します。

この後、布袋は空になっているはずですが。

## Coal Mining

### 石炭採掘エリア

各プレイヤーボードには、Pinge (露天) と Tunnel (地下) の2つのエリアがあり、プレイヤーは労働者を使って石炭を取り出します。Pinge と Tunnel は抗水を除去しなくてはなりません。

### Coal mining in the Pinge

各プレイヤーは、Pinge (露天掘り) と呼ばれるプレイヤーボード上の領域を持っています。ゲームの開始時に、各プレイヤーのPingeに7個の石炭があります。

Pingeには、支柱のシンボルが付いた2つのフィールドもあります。プレイヤーは左から右に石炭を掘らなくてはならないので、最初の支柱のシンボルまでの石炭を発掘することができます。Pingeの支柱のシンボルに支柱の駒が置かれていれば、プレイヤーは、その支柱からすぐ次の支柱のシンボルまで石炭を発掘することもできます。

プレイヤーはいつでも支柱を置くことができます。支柱を置くことによって、プレイヤーは石炭を採取できる場所を広げます。

石炭キューブは発掘されたときにPingeから取り除かれ、支柱はPingeに置かれたままにします。

Pingeから発掘された石炭キューブは、プレイヤーの農場に置きます。

ゲームの最初の年に7つの石炭キューブをすべて掘削すると、2勝利点を獲得します。2年目にこの目標が達成されれば、1ポイントを得ます。

### Pingeの枯渇

Pingeからすべての石炭キューブが発掘されれば、掘り尽くしたことになります。その後、地下での石炭掘削が始まります。Pingeの残りのすべての抗水を地下シャフトの指定されたエリアに移し、Pingeに置かれていた支柱はストックに戻します。

最後に、「巻き上げ労働者と炭鉱夫」タイルをプレイヤーボードに置き、採炭夫とPingeを覆います。

## Coal Mining in the Shaft and Tunnel

露天の石炭が枯渇したとき、鉱夫は地下深くに入り込み始めました。地下シャフトを最初に作ってから、地下トンネルが建設されました。一度トンネルができれば、石炭を掘削して地表に運ぶことができました。

石炭はPingeが掘り終えてからのみ、トンネルから発掘することができます。

トンネルは石炭キューブが発掘される鉱山地域です。トンネルには合計11の石炭キューブがある7つの区域があります。これらの石炭は、発掘するには左から右へのみ進めることができます。

トンネルには支柱のシンボルが付いた7つのフィールドもあります。プレイヤーは石炭を左から右に掘り進める必要があるため、最初の空の支柱のシンボルの左側にある石炭まで発掘することができます。

トンネル内の空の支柱のシンボルが支柱のコマで覆われている場合、プレイヤーは次の空の支柱のシンボルまで、配置された支柱の右の石炭を発掘することができます。

石炭がトンネルから発掘されるには、少なくとも1つの支柱をトンネルに配置する必要があります。

炭鉱夫、農夫、農場労働者は、トンネル内の石炭を発掘することができます。採炭夫はもう使用できません

Pingeとは異なり、発掘された石炭はトンネルから直接プレイヤーの農場に移動することはありません。石炭は最初にトンネルから左にあるシャフトの指定されたエリアに置かれます。石炭キューブは巻き上げ労働者によって地上に運ばなければなりません。石炭が地上に運ばれると、プレイヤーの農場に置かれます。

トンネルはゲーム終了時に勝利点を獲得します。プレイヤーはトンネル内の採掘終了したエリアに応じて勝利ポイントを受け取ります。採掘した各エリアには1~3の勝利ポイントがあります。

獲得した発展タイルは、追加の勝利ポイントを与えることがあります。

補足：同じフェイズは、農夫や農場労働者は、PingeまたはTunnelのいずれかの炭坑のみを発掘することができます！

しかし、最後の石炭キューブをワーカーの1が掘削し、その後、同じフェーズの間に他のワーカーがトンネルから最初の石炭キューブを掘削することは可能です。

### Pinge (or Binge)

is a German word which at best can be translated as a mine slump or mining sink hole. It is a direct result of mining activity close to the earth's surface.

トンネルに支柱を置くと

石炭が取り出せる



The Tunnel



勝利点（銀色）と条件を達成した発展タイルによる得点（銅色）



巻き上げ労働者、シャフト、抗水

place produced coal cubes here

place pit water here

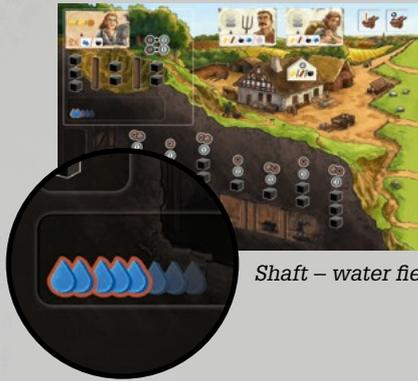


## Pit water

Pit water or mining water is water that collects in a mine and which has to be brought to the surface in order to enable the mine to continue working.



Pinge - water field



Shaft - water field

## Pit water

ゲーム中に坑水がPingeまたはShaftに集まります。プレイヤーのワーカー達は石炭が発掘できるようにするために抗水を除去する必要があります。

### 抗水の配置

Pingeの完了まで、抗水は、プレイヤー・ボード上のPinge領域の水のマークの場所に置かれます。  
Pingeの完了後、抗水は、プレイヤーボードの左下にあるShaftの水のマークの場所に置かれます。

## Game flow

ゲームは3年間となる3ラウンドにわたって行われます。各ラウンドは、3つのアクションフェーズ(春、夏、秋)に分かれており、支払い、得点計算、および保管フェーズ(冬)が続きます。フェーズマーカーを使用して、ラウンド中のすべてのフェーズを確認します。1年は次のフェーズで構成します。

冬の保管フェーズ：  
各プレイヤーは自分の建物に資源を保存します。正しく置かれた資源は、勝利点を獲得します。  
最後に、各プレイヤーは、保管することができない資源を共通のストックに戻します。

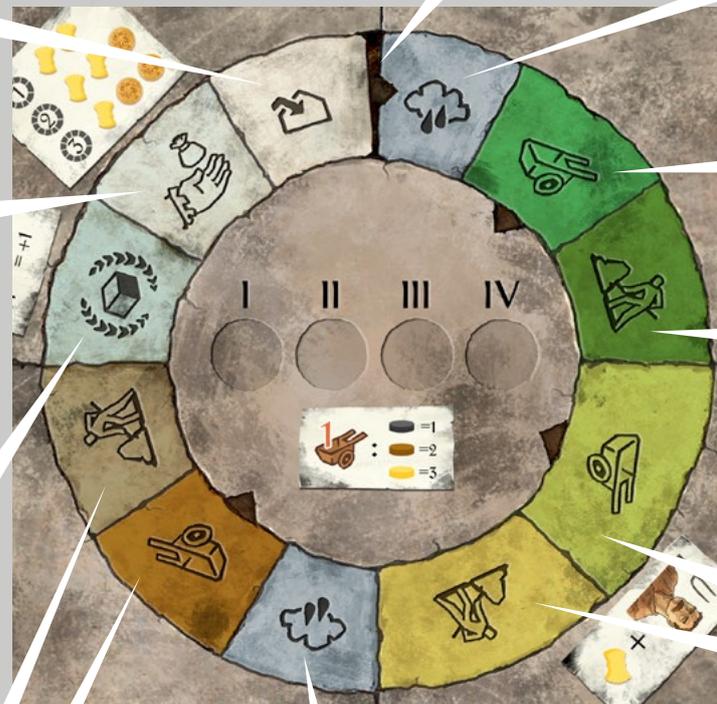
冬の支払いフェーズ：  
各プレイヤーは、年間ホイールボード上の冬のチャートに示されているように(食糧やと金貨で)費用を支払うか、払えない分の借金チケットを受け取ります。

冬の得点フェーズ：  
プレイヤーは、自分の農場の石炭キューブの数を数え、年間ホイールボード上の石炭チャートに従って勝利点を得ます。

秋アクションフェーズ：  
春のアクションフェーズを参照

来年  
1年が終わったら、年マーカーを翌年に移動します。  
新しい年が始まります。

ここからスタート  
時計回りに



Year wheel board with turn order track and score track

春の抗水：  
各プレイヤーは抗水を1個を受け取ります。

春のアクションフェーズ：  
すべてのプレイヤーはアクションディスクを最大2回取り、プレイヤーボードに配置します。それに応じて手番順が変更されます。

その後、すべてのプレイヤーは自分のプレイヤーボードにアクションディスクを同時に配置します。  
最後に、アクションディスクは手番順に全て使用されます。

夏のアクションフェーズ：  
春を参照してください(農夫に置かれた黄色のディスクは夏のボーナスとして1個の追加的な食糧を生成します)。

秋の抗水：  
各プレイヤーは抗水を1個受け取ります。

Acquired developments can change some of the rules.

# Action Phase (Spring, Summer, Autumn)

アクションフェイズは次のステップに分かれています

- 1 資源ボードを補充する
- 2 アクションディスクを取る
- 3 手番を決定する
- 4 アクションの計画と実行

## 1. Refilling the resource boards

最初のラウンドの最初のフェイズでは飛ばします。各アクションフェイズの始めに、全てのプレイヤーは、使用の有無にかかわらずアクションディスクを全て戻します。ディスクは袋に入れます。

補助プールにある3枚のディスクをアクションプールに移し、前のアクションフェイズで取られていないディスクに追加します。

それから、袋から3枚のディスクを取り、各補助プールに置きます。そして、各アクションプールのディスクが5枚以下なら、それぞれが6枚になるまで袋から引いて追加します。これで、袋は空になるはずですが。

資源ボードに7枚以上ディスクがあることもあり得ます。このレアな場合、最後の資源ボードには6枚より少なくなることもあり得ます。

## 2. Taking action disks

アクションディスクは2つのステップで取ります。最初のステップでは、手番順に、各プレイヤーは、アクションプールの1カ所から取ります。1つのプールから1つの色ですべてのディスクを取らなければなりません。そして次のプレイヤーの手番になります。

もし最初のステップで4枚以下しかとれなかったときのみ、2度目の機会が与えられます。二度目では、総合計が5枚を超えないように取らなくてはなりません。(これは最初に取ったディスクの数次第になります)

例：最初のステップで3枚の黒いアクションディスクを取りました。2度目のステップでアクションディスクを取るときに、3枚の茶のディスクと1枚の黄のディスクがあるプールを選びました。そこから2枚の茶のディスクを取ります。これで、最大の5枚になります。

いくつかのアクションプールには水のシンボルがあります。最初のステップで、これらのプールからディスクを取ったら、水駒1個も受け取らなくてはなりません。

各プレイヤーはアクションディスクをプレイヤーボード上のカートフィールドに置きます。最初のステップで取ったディスクは1のフィールドに置きます。二度目のステップで取ったディスクは2のフィールドに置きます。

## 3. Determining player turn order

それから各プレイヤーは1のフィールドに置いたアクションディスクの価値を合計します。黄が3点、茶が2点、黒が1点です。

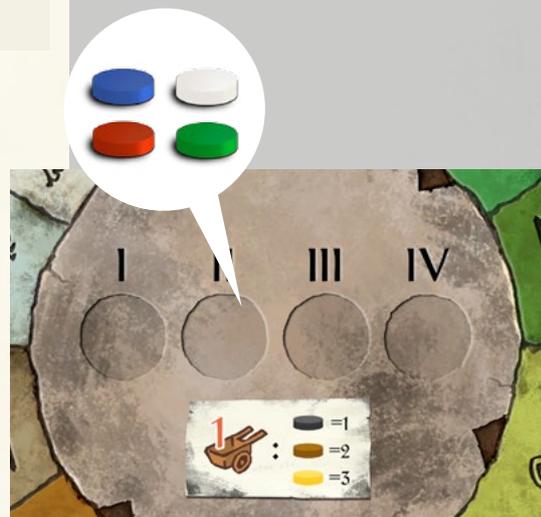
最も合計が小さいプレイヤーが、手番順マーカを手番順チャート(1の場所)の左端におきます。他のプレイヤーも合計の順に置きます。

同じ場合は、現在の手番順の最後のプレイヤー(最後にディスクを取った)が、新しい手番順では前になります。



最初のステップで、プールに同じ色のディスクが6枚あると、全てを取ることができます。

最初のラウンドの特別ルール：最初のラウンドの春のアクションフェイズで4枚以下のディスクしか取れなかったら、水駒1個をストックに戻すことができます。





アクション・ディスク



食料・コイン

アクション  
ディスクを置く



可能なア  
クション

発展タイ  
ルの獲得

農夫



農業労働者

重要：農夫の発展タイル獲得の  
ときのみ、違う色のディスクを  
置くことができます。



夏のボーナス  
夏の間、農夫が少なくとも1  
個の食料を生産したら、追加で  
1個受け取ります。

#### 4. Planning and executing actions

ワーカーのアクションを計画するためにアクションディスク、食料、お金を使うことができます。プレイヤーは全員一斉に計画を立てることができます。

もしプレイヤー同士でアクションが他のプレイヤーが何をするかで変わってくると感じるなら、手番順に計画を立てることにすることもできます。

各ワーカーは、アクションディスクか、他の必要なものをおけるフィールドをもっています。フィールドの下にできるアクションのシンボルが記されています。

全てのプレイヤーがアクションの計画を立てたら、手番順に、全てのワーカーのアクションを実行します。

プレイヤーは、アクションをするワーカーの順番を決めます。一人のワーカーは、次のワーカーのアクションを行う前に、完全に終わらせなくてはなりません。

あるプレイヤーの手番で、ワーカーがPingを完了させたら、次のワーカーはトンネルの作業に入ることができます。

### 自分のワーカー

#### 農夫

農夫はアクションディスクを、資源の生産、石炭の採掘、抗水の除去、発展タイルの獲得に使うことができます。これらのアクションの1つだけが一度のフェイズに使えます。例外として、水の除去と石炭の生産は、組み合わせることができます。

#### 農業労働者

農業労働者は、アクションディスクを、資源の生産、石炭の採掘、抗水の除去に使うことができます。これらのアクションの1つだけが一度のフェイズに使えます。例外として、水の除去と石炭の生産は、組み合わせることができます。

#### 発展

フェイズごとに1回のみ、農夫は、発展を行うことができます。ゲームの始めには、これは農夫のみができます。

発展をするには、発展タイルの上に記されている必要なアクションディスクをワーカーフィールドに置きます。

必要なディスクは、色のディスクか灰色のディスクで記されています。色のディスクは対応する色のディスクのみが使えます。灰色のディスクは、自分で選んだ好きな色のディスクが使えます。

例：“31発掘用木材”の発展タイルでは、4枚のアクションディスクが必要です。これらの1枚は黒でなくてはなりません。他の3枚は、どの色でも構いません。ファーマーに、黒2枚と茶2枚を置きました。

#### 資源

1個以上の資源(食糧・支柱・石炭)を手に入れるために、同色のアクションディスク1枚以上を置きます。ディスク1枚ごとに、同じ色の資源を1個獲得します。黄色は食糧、茶は支柱、黒は石炭です。食糧と支柱はストックから受け取ります。

食糧と石炭は、自分の農場に置きます。支柱は、直ちに採掘エリアで使うか、代わりに農場に置くことができます。支柱は、直ぐに使える唯一の資源です。石炭採掘の説明のルールに準じて使います。

石炭キューブは、プレイヤーボードの適切な採掘エリアから取ります。石炭は水に浸っていない時にのみ採掘できます。黒のアクションディスクは水を取り除いたり、石炭を掘ったりすることができます。

- 1枚の黒のディスクでワーカーは、
- ・ 1個または2個の水を取り除く
  - ・ 1個の石炭キューブを採掘する
- のどちらかができます。

## Pingeからの抗水の除去

Pingeに少なくとも2つの抗水トークンがある限り、石炭キューブを取る前に抗水を除去しなくてはなりません。

取り除いた抗水はストックに戻します。

## シャフトからの抗水の除去

シャフトに少なくとも2つの抗水トークンがある限り、石炭キューブをシャフトから農場に運ぶ前に抗水を取り除かなくてはなりません。

5個以上の抗水がトンネルにあれば、全く石炭は掘れません。

取り除いた抗水はストックに戻します。

## 共同作業ボーナス

農夫と農業労働者が、同じ資源を生産する、抗水を取り除く仕事をする、石炭を採掘するといった、同じ作業をしたら、プレイヤーは追加のアクションを得て、そのフェイズの最後に行ったワーカーがあるかのように行うことができます。

## 契約ワーカー

契約ワーカーはスペシャリストで、採炭夫、炭鋸夫、巻き上げ労働者がいます。それぞれ、アクションフェイズ中に一度だけ、必要条件の1つを支払って使うことができます。

採炭夫は、ゲームの最初から使えます。ゲームの途中から、採炭夫は、炭鋸夫や巻き上げ労働者に成長します。

### 採炭夫

黄色いディスク1枚、または、食糧1、または、1ターラーを採炭夫のフィールドに支払うことで使うことができます。

採炭夫は支払いを受けたときだけ働き、2つのアクションをします。

- ・ 2個以上の抗水があれば、採炭夫はアクションごとに、抗水が1個以下になるまで、2個の抗水を取り除きます。
- ・ 抗水が1個以下なら、アクションごとに石炭キューブ1個を採掘します。

採炭夫は、Pingeでのみ働きます。

### 炭鋸夫

炭鋸夫は、Pingeが完了したら登場します。炭鋸夫は、トンネルからのみ採掘することができます。

炭鋸夫のフィールドに食糧1または1ターラーを支払います。

支払われた時だけ炭鋸夫は働きます。そして、石炭キューブを3つ採掘します。抗水を取り除くことはできません。

トンネルの中で採掘された石炭は、シャフトへ移動します。

### 巻き上げ労働者

巻き上げ労働者はシャフトから抗水を取り除くか、シャフトから農場へ石炭を上げるかをすることができます。

巻き上げ労働者を働かせるためには、黄色いディスク1枚か、食糧1、または、1ターラーを巻き上げ労働者のフィールドに置かなくてはなりません。

巻き上げ労働者は、支払われたときだけ働きます。3つのアクションを行います。アクションごとに、シャフトから2個抗水を取り除く、石炭キューブ1個を地表に運ぶことができます。採掘した石炭は、プレイヤーボードの倉庫に保存します。もし、ピットに2個以上の抗水があれば、先に取り除かなくてはなりません。

例: シャフトに5個の抗水があります。プレイヤーは、黄色いディスク1枚を巻き上げ労働者に使います。これで3アクションできます。アクションごとに、2個抗水を取り除くか、1個石炭を巻き上げます。

彼は4個の抗水を取りのぞき、石炭1個を自分の農場に運びます。



2個以上の抗水;  
石炭をPingeから取れません



シャフトに2個以上の抗水;  
シャフトから農場へ石炭を運び出すことはできません。



シャフトに5個以上の抗水;  
石炭を採掘できません。



共同作業ボーナス



採炭夫



炭鋸夫

### Haspelknecht

or Haspler can be translated as reel farmhand. In early coal mining, he is taking care of the vertical transport in the shaft.



巻き上げ労働者

例1: プレーヤーは3枚の黄色いディスクと2枚の茶色いディスクを持っています。Pingには2個の抗水があり、まだ石炭は掘り出せていません。

計画フェイズで、黄色1枚と茶色2枚をBucke (21) の発展のために農夫に置きます。黄色1枚を食糧を得るために農業労働者に置きます。黄色1枚をPingから2個の抗水を取り除き、石炭1個をPingから農場に運ぶために採掘夫に置きます。食糧と石炭は農場に置きますが、まだこのターンでワーカーを動かすために使うことはできません。

例2: 抗水3個と石炭1個がPingにあり、プレーヤーは黒2枚を農業労働者に、黒2枚を農夫に置きます。農場に4個の支柱を持っています。

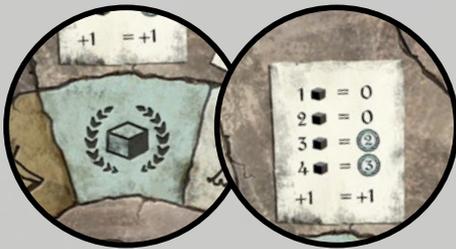
農業労働者を使って、黒のディスク1枚で抗水2個を取り除き、もう1枚の黒ディスクでPingの最後の石炭1個を掘ります。石炭は自分の農場に置きます。そして、残っている抗水をPingからトンネルへ移動し、"炭鉱夫と巻き上げ労働者" タイルをPingエリアにかぶせます。そして、トンネルに全ての支柱を置き、石炭2個をシャフトへ運ぶために農夫を活動させます。そして、共同作業ボーナスとして追加の石炭をトンネルから掘り、シャフトへ運びます。

## Scoring, payment and storage phase (Winter)

冬は4つのフェイズで行います

- 1 得点計算
- 2 借地料の支払い
- 3 保管
- 4 次の年

プレーヤーが所有する発展タイルの一部は、冬のフェイズで恩恵があるかもしれません。



Yearwheel – scoring points

### 1 得点計算

プレーヤーは、農場にある石炭キューブの数を数えて得点を計算します。1または2個の石炭キューブは得点になりません。石炭キューブ2個で2点で、追加のキューブ1個ごとに1点ずつ加算していきます。(年間ボードの石炭チャートを参照)



Yearwheel – paying leases

### 2 借地料の支払い

プレーヤーは、土地の賃借料を地主に払わなくてはなりません。最初のラウンドでは食糧2、2年目は食糧2と1ターラー、3年目は2ターラーと食糧1です。各年のコストは年間ボードに記されています。

払えない分については、それぞれに1債務チップを取らなくてはなりません。債務チップは、ゲーム終了時に勝利点から引かれます。支払いに必要なものを持っていれば、その支払いは義務です。



Yearwheel and farm area – storage

### 3 保管

プレーヤーは、食糧、木、石炭のどれか1個だけ農場に保管することができます。

保管した資源は後で使うことができます。

冬のフェイズは、余った資源(保管できない資源)をストックに戻したら終了です。

農場に支柱1個を保管したプレーヤーは、1勝利点を与えられます。

手に入れた発展タイルには、追加の保管や勝利点を与えることもあります。

### 4 次の年

1年が終わったら、年マーカーを次の年に写します。新しい年を始めます。ゲームは3年後に終了します。

# Development tiles

ゲームの始めに、4つのレベルで、いくつかの発展タイルがテーブルに置かれます。獲得すると、これらの発展タイルは、ゲーム中に勝利ポイントおよび/または利点をプレイヤーに提供します。

発展タイルは、すべてのプレイヤーが同時に所有することができます。プレイヤーは各発展タイルを一度だけ獲得でき、適切な利点を得ることができます。

発展タイルを取得するために、プレイヤーは適切な色のアクションディスクを農夫に置きます。アクションが実行されると、プレイヤーは自分のプレイヤーディスクの1つを発展タイルに配置して、現在自分が所有していることを示します。

プレイヤーディスクは発展タイル上に積み重ねられます。プレイヤーは、すでに置かれたディスクの上にディスクを置きます。一番下のディスクは開発を最初に受けたプレイヤーに属します。一番上のディスクは、最後に開発をしたプレイヤーに属します。

発展を手に入れたい場合、以下のルールに従わなくてはなりません。

- ・ **最上段では、どの発展タイルでも手に入れることができます。**
- ・ 最上段以外では、**既に自分のものとなっている発展に隣接している発展タイルを手に入れることができます。**
- ・ あるいは、発展タイルが**他のプレイヤーが所有して、自分が所有するタイルに隣接していない場合でも手に入れることができます。**この場合、アシストタイルに記されている**資源を、すでにその発展タイルを所有している最後のプレイヤー（一番上にディスクがある）に支払わなくてはなりません。**支払う資源は農場から取ります。

**欲しい発展タイルに自分のタイルが隣接していなければ、そのタイルの一番上のディスクの所有者に追加のコストを支払わなくてはなりません。**

レベル1: コスト不要 (最上段)

レベル2: 石炭キューブ、木、食糧のどれか1個

レベル3: 石炭キューブ1個

レベル4: 食糧1個

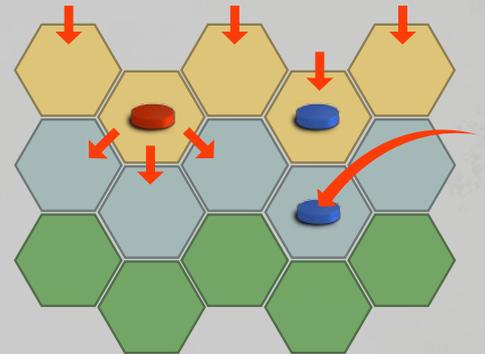
発展を獲得したら、直ちに勝利点を得ます。得点はアシストタイルに記されています。

レベル1: 最初のプレイヤー: 1点

レベル2: 最初のプレイヤー: 2点、2番目: 1点

レベル3: 最初のプレイヤー: 3点、2番目: 2点、3番目: 1点

レベル4: 最初のプレイヤー: 4点、2番目: 3点、3番目: 2点、4番目: 1点



possible developments for red player



Assist tiles with victory points and costs for distant development

# Game End

ゲームは3年間を過ぎると終わります。  
ゲームの最後に以下のように勝利点を獲得します。



## トンネル

石炭キューブを取って空になったスペースから1~3勝利点を得ます。得点は、プレイヤーボードに書かれています。



## トンネルボーナス

もし、"Wheelbarrow"(一輪車)をもっていれば、対応するシンボルが記されている空いたスペースごとに1点を得ます。

もし、"Oil lamp"(ランプ)をもっていれば、対応するシンボルが記されている空いたスペースごとに1点を得ます。

もし、"Lorry"(トラック)をもっていれば、対応するシンボルが記されている空いたスペースごとに1点を得ます。



## 発展タイルボーナス

もし、"Hand cart"(手押し車)をもっていれば、所有する発展タイル上の"fork"(フォーク)シンボルごとに1点を得ます。

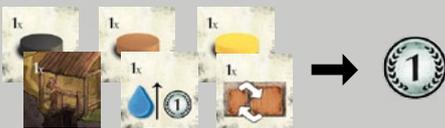
もし、"Coal driver"(石炭運搬人)をもっていれば、所有する発展タイル上の"hammer and pick"(ハンマーとピック)シンボルごとに1点を得ます。



## 建物ボーナス

所有する発展タイル上の建物シンボルの数に応じて得点を得ます。

- 1シンボル—1点
- 2シンボル—3点
- 3シンボル—6点
- 4シンボル—10点



## 発展タイルから得て未使用のアクションマーカー

未使用のアクションマーカー1枚ごとに1点を得ます。



## コインの得点

残ったコインの数に応じて得点を得ます。

- 1ターラー—2点
- 2ターラー—5点
- 3ターラー—9点
- 4ターラー—14点
- 追加のターラー1枚ごとに6点



## 債務チットによる減点

もっている債務ちつの数に応じて得点が減らされます。

- 債務チット1枚は1点減点
- 追加の債務チット1枚ごとに2点減点



## 抗水による減点

2個以上の抗水が残っていると、残った数に応じて1点ずつ減らされます。

抗水1個なら減点なし。2個の抗水で1点減点、3個で2点減点、以下1個ごとに1点ずつ減点。

## Winner

最も点数を得たプレイヤーが勝者です。同点の場合、自分の農場から最もたくさん石炭を取ったプレイヤーが勝利です。まだ同点なら、手番順で早いほうが勝利です。

# Development tiles



**11 : 天秤**  
直ちに1ターラー得ます。



**12 : 小屋**  
ボードにこの追加の建物を加えます。  
この建物で、支柱、食料、石炭のどれか1個を保管できます。もし冬の保管フェイズで食料を保管すると、2点得ます。



**13 : つるはし**  
進歩した農場労働者を手に入れます。進歩した農場労働者は、基本は同じですが、農夫と同じように発展タイルを手に入れることができるようになります。  
ボードの農場労働者の上に"進歩した農場労働者"タイルを置きます。



**14 : ロープ**  
対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも1回だけ使えます。マーカーを使うと、直ちに抗水を1個取り除き、1点を得ます。使ったら、アクションマーカーはストックに戻します。



**15 : 炭焼き**  
ボードにこの追加の建物を加えます。  
この建物で、いつでも2この支柱を2個の石炭に交換し、1点を得ます。この石炭はストックから取ります。



**21 : バケツ**  
これ以降、春と秋の抗水フェイズで抗水を受け取らなくてもよくなります。



**22 : 一輪車**  
対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも1回だけ使えます。黄色のアクションディスクと同じように、アクションマーカーを使えます。使ったらアクションマーカーはストックに戻します。  
**ゲーム終了時**: 対応するカートのシンボルがある空きのトンネルのスペースごとに1点を得ます。



**23 : はしご**  
対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも1回だけ使えます。茶色のアクションディスクと同じように、アクションマーカーを使えます。使ったらアクションマーカーはストックに戻します。



**24 : 石炭保存庫**  
自分のボードにこの追加の建物を加えます。  
この建物で、石炭1個と支柱1個を保管できます。もし、冬の保管フェイズで石炭を保管したら、1点を得ます。



**25 : 巻き上げ機**  
直ちに抗水1個を取り除きます。  
対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも1回だけ使えます。マーカーによって、支払をせずに巻き上げ労働者によって3回石炭を地上に運ぶことができます。使ったらアクションマーカーはストックに戻します。もし、同じフェイズで巻き上げ労働者を有償で使っていたら、巻き上げ労働者はそのフェイズで2回使えます。



### 3 1 : 材木伐採

直ちに次のどちらかを得ます。

a) 支柱 3 個と抗水 1 個

b) 1 ターラー

抗水は、プレイヤーボードの現在の発掘中のフィールドに置きます。



### 3 2 : ランプ

直ちに 1 ターラーを得ます。

対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも 1 回だけ使えます。まだリザーブプールにあるアクションディスク 1 枚とアクションプールにあるアクションディスク 1 枚を交換できます。使ったらアクションマーカーはストックに戻します。

ゲーム終了時：対応するランプのシンボルがある、トンネル内の空きのスペースごとに 1 点を得ます。



### 3 3 : ハンマーとつるはし

支柱 1 個を得ます。直ちに次のどちらかをします

a) Pinge から自分の農場に石炭 1 個運ぶ

b) トンネルからシャフトへ石炭 1 個を運ぶ 石炭は取れる状態であること

対応するアクションマーカーを取ります。後のフェイズでいつでも 1 回だけ使えます。黒色のアクションディスクと同じように、アクションマーカーを使えます。使ったらアクションマーカーはストックに戻します。



### 3 4 : 石炭袋

直ちに次のどちらかをします

a) 石炭 1 個を 1 コインに替える

b) 石炭 2 個を 1 コインと 1 食料に替える 石炭は農場から取ること



### 3 5 : 水車

自分のボードにこの追加の建物を加えます。この建物によって、後のアクションフェイズで、2 枚の黄色いアクションディスクを使って、食料 1 個と 2 勝利点を獲得するか、または、2 枚の黒いアクションディスクを使って、1 ターラーを獲得するができます。



### 4 1 : 石炭運搬人

直ちに 1 ターラーを獲得します。ゲームの終了時、プレイヤーが所有するタイルの "ハンマーとつるはし" シンボル 1 個ごとに 1 点を得ます。



### 4 2 : トロッコ

直ちにシャフトに置かれた石炭 2 個を得て、さらに支柱 1 個をストックから得ます。ゲームの終了時に、対応するトロッコのシンボルがある石炭がなくなったトンネルのスペースごとに 1 点を得ます。



### 4 3 : 手押し車

直ちに食糧 1 を得ます。

ゲームの終了時、所有する発展タイルにある "フォーク" のシンボルごとに 1 点を得ます。



### 4 4 : 荷馬車

直ちに 1 ターラーと 1 食糧を得ます。

冬の得点計算フェイズで、農場にある石炭 1 個ごとに 1 点を得ます。石炭チャートは無視します。



### 4 5 : 小さな炭鉱

直ちに 3 ターラーを得ます。

# Variants for experienced players

At the beginning of the game, players can agree to play a different setup in the development tiles. Keep following rules in mind.

The number of tiles per level should be at least 3. When playing with 3 or 4 players, the players can consider playing with the number of tiles equal to or 1 more than the number of players.

Every tile should connect to at least 1 tile of 1 level higher.

Tiles cannot connect to a tile of 2 or more levels higher.

The players can decide to start with the building attached to their farm area if the concerned buildings cannot be obtained in the development board.

The players can decide to start with the improved farmhand if the Pickaxe development tile is not in the development board.

Attention! For a 2 player board, when tiles are placed randomly there can be not enough development tiles to get the required 3 Thaler. An adjustment is advised.

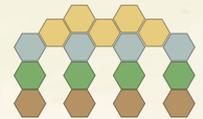
3334 Tower 3P



3333 Three long legs 2P/3P



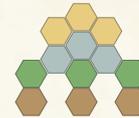
5444 Four long legs 4P



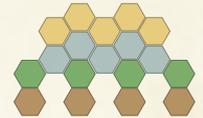
3344 Wings 3P



3333 Three short legs 2P/3P



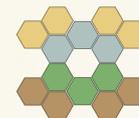
5544 Four short legs 4P



3333 Two short asymmetric legs 2P/3P



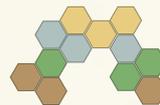
4334 Flower 3P



5445 Three circles 4P



3333 Two long asymmetric legs 2P/3P



3333 Two rounds 2P/3P



4334 Butterfly 3P



## 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 Kuschnirz, 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, Spielemekult Witten