

MAGNUM SAL



MARCIN KRUPIŃSKI



FILIP MIEUŃSKI

MAGNUM SAL

Wstęp

Roku pańskiego 1368 miłościwie nam panujący Kazimierz Wielki mocą swego królewskiego prawa ustanowił dokument zwany Statutem Żup Krakowskich. Jasno stoi w nim zapisane, iż kto otrzyma z rąk Króla tytuł urzędniczy Żupnika Królewskiego, zarządzać będzie Kopalnią Soli w Wieliczce, Magnum Sal zwaną. Jaśnie Pan żupnikiem swym królewskim tego ze sztygarów mianuje, kto pracą swą dowiedzie, iż fach żupniczy najlepiej opanował i na chwałę Królestwa Polskiego eksploatację Żup Krakowskich poprowadzi.

Cel gry

Każdy z graczy wciela się w sztygara - zarządcę górniczej ekipy. W czasie gry gracze będą starali się jak najefektywniej wydobywać sól z kopalni, a następnie tak pozyskane „białe złoto” sprzedawać na targu. Przede wszystkim jednak, gracze będą realizować królewskie zamówienia na sól. Ten, który zarobi najwięcej na wydobyciu soli, otrzyma tytuł żupnika i wygra grę.

Elementy gry

- 1 plansza przedstawiająca miasto Wieliczka,



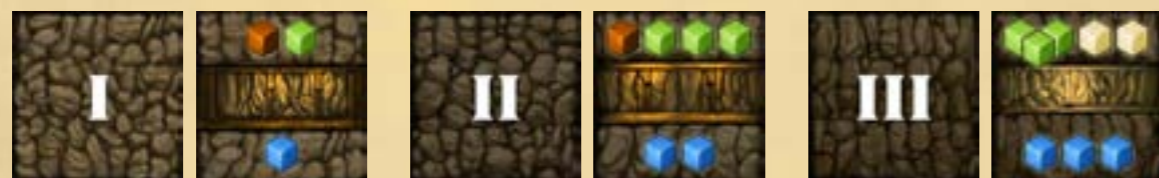
- 1 podłużny żeton szybu kopalni,



- 24 żetony zamówień królewskich (po 8 na fazy I, II i III),



- 18 żetonów kopalni (8 I poziom, 6 II poziom i 4 III poziom),



- 21 kart narzędzi,



- żetony pieniędzy (5 x 50 groszy, 5 x 20 groszy, 10 x 5 groszy, 10 x 3 grosze, 15 x 1 grosz),



- znacznik gracza rozpoczynającego fazę.



- drewniane kostki:
 - 20 brązowych (beczki z bardzo drobną, najtańszą solą, występującą na I i II poziomie kopalni)
 - 15 zielonych (sól o średniej wartości, która występuje na wszystkich poziomach kopalni)
 - 15 białych (najczystsza i najcenniejsza sól, występująca głęboko na II i III poziomie kopalni)
 - 25 niebieskich – jest to woda znajdująca się w kopalni i utrudniająca wydobycie soli górnikom
- po 10 górników w 4 kolorach graczy,
- 2 znaczniki (drewniane walce) do użycia w budynku karczmy i na zamku,

Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę na środku stołu. Poniżej niej umieśćcie szyby kopalni. Podzielcie żetony kopalni na trzy stosy, według ich oznaczeń na rewersach. Następnie potasujcie każdy z nich i ułóżcie żetony po bokach szybu, rewersami do góry, tak jak pokazano to na rysunku:



Każdy z graczy otrzymuje 4 górników w jednym kolorze (w grze dwuosobowej każdy gracz otrzymuje 5 górników) i 1 kostkę brązowej soli. Pozostałych górników, pieniądze i kostki soli oraz wody należy umieścić obok planszy tak, aby każdy miał do nich swobodny dostęp. Elementy te będą tworzyć bank, z którego gracze podczas rozgrywki będą pobierać zasoby.

Umieśćcie na targu **1** kostki soli: 2 brązowe kostki na polach z cyframi 5 i 4 w pierwszej kolumnie od lewej i 1 zieloną kostkę na polu z cyfrą 6 w drugiej kolumnie od lewej.

Wylosujcie jednego z graczy. Otrzyma on znacznik gracza rozpoczynającego fazę i 10 groszy. Pozostali gracze otrzymują więcej pieniędzy. Osoba siedząca po lewej stronie gracza rozpoczynającego otrzymuje 12 groszy, kolejna – 14 groszy, a czwarta – 16 groszy.

Pieniądze i posiadana sól oraz narzędzia są jawne! W każdym momencie gry można sprawdzić stan posiadania każdego z graczy.

Następujące kroki należy wykonać na początku każdej z trzech faz gry:

1. W zamku połóżcie **2** stos 8 zakrytych, przetasowanych żetonów zamówień królewskich przeznaczonych na tę fazę (oznaczonych odpowiednim numerem na rewersie żetonów). Wyłóżcie w zamku odpowiednią ilość z nich odkrytych: dla 2 lub 3 graczy – 3 zamówienia, dla 4 graczy – 4 zamówienia. Połóżcie jeden ze znaczników (drewniany cylinder) na polu z cyfrą „0” na torze zamówień królewskich **3**.

- Ustawcie drugi ze znaczników (drewniany cylinder) w karczmie na odpowiednim polu oznaczonym ikoną liczby graczy, którzy biorą udział w grze) **4**.
Na pierwszym polu od lewej – dla 4 graczy, na trzecim polu od lewej – dla 3 graczy lub na piątym polu od lewej – dla 2 graczy.
- Odliczcie 7 kart z potasowanej talii 21 kart narzędzi i ułóżcie je rewersem do góry na planszy **5**, w budynku warsztatu. Są to karty narzędzi na najbliższą fazę. 3 z nich wyłóżcie odkryte w budynku warsztatu na polach oznaczonych symbolami 3, 4 i 5 groszy.



Uwaga! Podstawowy tekst reguł gry opisuje zasady dla rozgrywek czteroosobowych. Różnice w zasadach przy 3 i 2 graczach są opisane w instrukcji w nawiasach oraz zebrane na końcu instrukcji we właściwych podrozdziałach.

Przebieg rozgrywki

Gra podzielona jest na 3 fazy obrazujące kolejne tygodnie pracy w kopalni. Każda z faz składa się z szeregu następujących po sobie tur. Rozpoczyna ten, kto ma przed sobą żeton gracza rozpoczynającego fazę. Kontynuuje się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej pierwszej turze danej fazy, gracz wykonuje **tylko jedną akcję**, a w każdej kolejnej turze tej fazy **dokładnie 2 akcje**.

Gracz może wykonywać tę samą akcję dwukrotnie w swojej turze, jednak **nigdy nie może w jednej turze skorzystać dwa razy z tego samego budynku w mieście!**

Będący w posiadaniu gracza górnik lub górnicy, którzy czekają w kolejce do zamku, przesuwać się automatycznie o jedno pole bliżej zamku przed każdą turą gracza (zanim wykona on pierwszą ze swoich akcji).

Akcje

Akcją gracza może być:

- wstawienie lub poruszenie górnika w kopalni,
- wydobycie soli z jednej komnaty w kopalni,
- wstawienie górnika jako pomocnika do budynku,
- skorzystanie z budynku,
- spasowanie.

Gracz może też zrezygnować z obydwu przysługujących mu akcji i dać wolne swoim górnikom – wymaga to jednak poświęcenia całej tury!

Wstawianie/ruch górnika w kopalni

W ramach jednej akcji gracz może przestawić lub wstawić jednego górnika do jednej sekcji szybu lub jednej z komnat w kopalni. Wstawiając górnika do kopalni, gracz nie może umieścić go na polu, które nie jest połączone łańcuchem górników z wejściem do szybu.

Podczas wstawiania i poruszania górników musi zostać zachowana „zasada łańcucha” – pomiędzy górnikiem, który znajduje się w dowolnym miejscu w kopalni, a wejściem do szybu kopalni nie może być żadnych pustych (bez żadnego górnika) sekcji szybu i/lub komnat (patrz przykład poniżej). Nie ma znaczenia, do którego gracza należą górnicy w „łańcuchu”, oraz czy są wypoczęci czy zmęczeni (patrz: zmęczenie górników).



Przykład nr 1

Wszyscy pomarańczowi górnicy mogą być przestawieni, ponieważ albo stoją na końcu łańcucha, albo zajmują pole razem z górnikiem innego koloru. Przesunięcie pomarańczowego górnika, który stoi w szybie razem z innym górnikiem, nie spowoduje, że komnata/sekcja szybu zostanie pusta.

Przykład nr 2

Pomarańczowy górnik na poziomie II jest wstawiony niezgodnie z zasadami gry. Nie jest połączony łańcuchem górników z wejściem do szybu kopalni.

Możliwe jest dostawianie lub przesuwanie górników do komnat lub sekcji szybu, gdzie stoją już inni górnicy, niezależnie od tego, czy należą do gracza, czy do przeciwników. Górnik wstawiany do kopalni może pochodzić z zasobu gracza, dowolnego pola w kopalni (o ile jego zabranie nie złamie „zasady łańcucha”) lub budynku (patrz: pomocnicy). Nie można nigdy zabierać górników z kolejki w zamku (patrz: opisy budynków). W momencie gdy pierwszy górnik wchodzi do wcześniej nieodkrytej komnaty, żeton kopalni jest odwracany awerssem do góry i tak pozostaje do końca gry. Na taki żeton należy natychmiast położyć kostki soli i wody, zgodnie z rysunkiem.

Uwaga: „Zasadę łańcucha” można złamać tylko w jednym przypadku – górnika można zabrać z komnaty kopalni, jeżeli komnata, w której stoi, i wszystkie dalsze komnaty w danym korytarzu zostały odkryte i nie pozostała w nich żadna sól do wydobycia.



Przykład nr 3

Fioletowy górnik może być przestawiony, ponieważ w komnacie, w której stoi, i wszystkich kolejnych komnatach w tym korytarzu nie ma już żadnych kostek soli.

Wydobycie soli

Podczas akcji wydobycia gracz może wydobyć kostki soli z jednej komnaty kopalni. Może wydobyć tyle kostek dowolnych rodzajów soli, ile wynosi siła wydobycia jego górników w tej komnacie. Siła wydobycia grupy górników to liczba górników danego gracza w tej komnacie kopalni minus liczba kostek wody w tej komnacie. Aby wydobyć sól, gracz musi również być w stanie wynieść ją na powierzchnię.

Wynoszenie soli

Wydobyte kostki soli muszą zostać wyniesione na powierzchnię. Nie wolno przenosić soli tylko do innej komnaty lub sekcji szybu. Bezpośrednio po wydobyciu trzeba ją przetransportować aż na powierzchnię. Sól wnoszona jest najpierw do szybu, a następnie szybem do góry. Przenosząc kostki przez komnatę lub sekcję szybu, w której znajdują się górnicy należący do gracza, gracz nie musi płacić nic za wnoszenie soli. Jeżeli w komnacie lub sekcji szybu znajdujących się po drodze na powierzchnię gracz nie ma swoich górników, to musi zapłacić 1 grosz za każdą wnoszoną kostkę soli za każdą komnatę lub sekcję szybu, w których nie ma swoich górników. Pieniądże płaci właścicielowi górników w danej komnacie / sekcji szybu. Jeżeli w komnacie / sekcji szybu znajdują się górnicy należący do różnych graczy, wydobywający sól gracz może zdecydować, któremu z nich zapłaci. Jeśli wynosi więcej niż jedną kostkę soli, może również dowolnie podzielić opłatę pomiędzy graczy, którzy mają górników w danej komnacie lub sekcji szybu.

Wyniesioną sól gracz kładzie przed sobą. Kostki wody pozostają w komnacie. Jeżeli gracz nie może zapłacić za wyniesienie soli, nie może jej wydobyć.



Przykład nr 4

Gracz pomarańczowy chce wydobyć kostki soli z komnaty, w której ma 2 górników. Nie ma w niej wody, więc jego siła wydobycia wynosi 2 ($2 - 0 = 2$). Wydobywa 2 kostki soli. Za ich wyniesienie musi zapłacić graczowi czarnemu 4 grosze (po 2 grosze za komnatę i sekcję szybu).



Przykład nr 5

Gracz fioletowy chce wydobyć kostki soli z komnaty, w której ma 4 górników. W komnacie jest 1 kostka wody, więc jego siła wydobycia wynosi 3 ($4 - 1 = 3$). Wydobywa więc 3 kostki soli. Musi zapłacić za ich wyniesienie 3 grosze, ponieważ w jednej z sekcji szybu po drodze na powierzchnię nie ma własnych górników. W tej sekcji szybu stoją górnicy pomarańczowy i czarny. Gracz fioletowy decyduje się nie wspierać czarnego gracza, który prowadzi i płaci 3 grosze pomarańczowemu graczowi.

Zmęczenie górników

Górnicy, którzy wydobywali sól, są zmęczeni – gracz powinien położyć na boku figurki wszystkich swoich górników, którzy brali udział w wydobyciu w tej komnacie. Zmęczeni górnicy nie mogą być poruszani w ramach akcji ani wstawiani jako pomocnicy do budynku. Nie mogą być używani do wydobycia soli. Jediną czynnością, w jakiej mogą brać udział, jest wnoszenie soli na powierzchnię.

Odpoczynek

Gracz może zdecydować, że w danej turze nie wykona żadnej akcji i daje wolne górnikom. Dzięki temu wszyscy zmęczeni górnicy gracza w kopalni odpoczywają – należy postawić ich pionowo. Od następnej tury górnicy ci będą mogli ponownie wydobywać sól, poruszać się i być wstawiani jako pomocnicy do budynków.

Wstawienie górnika jako pomocnika do budynku

W ramach akcji gracz może wysłać jednego ze swoich górników jako pomocnika do jednego z budynków (budynki takie mają symbol górnika). Właściciel tego górnika będzie zarabiał 1 grosz z banku natychmiast po wykorzystaniu tego budynku przez dowolnego gracza (nawet właściciela pomocnika). Najpierw gracz korzysta z budynku, a następnie zarabia pomocnik, więc gracz który korzysta z budynku z własnym

pomocnikiem musi posiadać na to pieniądze, a dopiero po tym zarobi 1 grosz za pracę pomocnika!

W każdym budynku może być tylko jeden pomocnik. Dopóki właściciel nie zabierze go z budynku (albo nie skończy się faza), inny górnik nie może zostać pomocnikiem w takim budynku.

Korzystanie z budynku

W ramach akcji gracz może skorzystać z jednego z budynków w mieście i wykonać związaną z nim czynność. **Uwaga! Gracz nigdy nie może skorzystać dwa razy z tego samego budynku w ramach jednej tury.** Nie może więc np. w ramach dwóch akcji w swojej turze zatrudnić 2 górników w karczmie lub wstawić 2 górników do kolejki w zamku.

Karczma



W karczmie można znaleźć górników szukających pracy. Jednak każdy kolejny górnik żąda trochę większej zapłaty za swoje usługi niż poprzedni. Na początku każdej fazy gry w karczmie znajduje się 7 (przy 4 graczach), 5 (przy 3 graczach) lub 3 (przy 2 graczach) górników.

Gracz korzystając z karczmy może zatrudnić jednego górnika. W tym celu, płaci sumę zapisaną obok pola, na którym znajduje się znacznik, i bierze z banku górnika w swoim kolorze. Po zatrudnieniu górnik należy przesunąć znacznik o jedno pole w prawo. Cena za kolejnego górniką wynosi tyle, ile jest zapisane obok pola, na którym leży znacznik. Zatrudniony górnik będzie pracował dla gracza aż do końca gry.

W budynku nie ma miejsca na pomocnika.

Warsztat



W budynku warsztatu można zakupić narzędzia pomocne w Wieliczce. Na sprzedaż wystawione są zawsze trzy narzędzia: za 3, 4 i 5 groszy. Gracz, który korzysta z tego budynku musi zakupić jedno z tych 3 narzędzi, wpłacając do banku tyle, ile wynosi jego cena. W momencie zakupu jednego z narzędzi droższe przesuwane są w lewo, na wolne miejsca, a na miejsce z najwyższą ceną losowane jest kolejne narzędzie ze stosu narzędzi na obecnej fazie. Zakupioną kartę narzędzia gracz kładzie odkrytą przed sobą.

Pomocnik: po wykorzystaniu przez dowolnego gracza budynku gracz, do którego należy górnik, zarabia 1 grosz z banku.

Szyb wodny



Korzystający z szybu wodnego gracz musi usunąć co najmniej 1 kostkę wody z kopalni, z jednej komnaty, w której ma co najmniej 1 własnego górniką.

Pierwszą kostkę wody gracz usuwa za darmo. Jeżeli chce, może usunąć kolejną kostkę za 2 grosze. Każda kolejna kostka kosztuje go o 1 grosz więcej niż poprzednia (trzecia – 3 grosze, czwarta – 4

grosze itd.). Usunięte kostki wody gracz zabiera z komnaty kopalni i odkłada do banku.

Pomocnik: po wykorzystaniu przez dowolnego gracza budynku gracz, do którego należy górnik, zarabia 1 grosz z banku (niezależnie od ilości wypompowanej wody).



Przykład nr 6

Gracz czarny chce wydobyć sól z komnaty, gdzie ma trzech swoich górników. Znajduje się tam sporo cennej soli (2 zielone kostki i 1 biała). Niestety ta komnata jest pełna wody, co utrudnia górnikom pracę. Gracz decyduje się więc na usunięcie tej wody.

W ramach swojej pierwszej akcji wykorzystuje budynek szybu wodnego i usuwa z tej komnaty 3 kostki wody, płacąc za to 5 groszy (0 groszy za pierwszą kostkę, 2 grosze za drugą i 3 grosze za trzecią kostkę wody). Następnie gracz pomarańczowy, który wcześniej wysłał jednego ze swoich górników jako pomocnika do szybu wodnego, otrzymuje z banku 1 grosz. W swojej drugiej akcji gracz czarny może teraz wydobyć wszystkie 3 kostki soli z tej komnaty.

Targ



Korzystając z budynku targu gracz może dokonać na nim do 2 transakcji. Jako transakcję rozumie się sprzedaż lub kupno 1 kostki soli. Gracz nie może wykonać 2 transakcji związanych z tą samą kostką soli, czyli w ramach pierwszej transakcji kupić kostkę soli, a w ramach drugiej sprzedać tę samą kostkę.

Sprzedaż: kostka sprzedawana jest za najwyższą, widoczną cenę dla danego rodzaju soli, przy której nie leży jeszcze kostka soli.

Sprzedana przez gracza kostka soli jest kładziona na tym polu na targu, a gracz pobiera odpowiednią kwotę z banku. Soli nie można sprzedać, jeżeli całe miejsce na daną sól jest zajęte.

Kupno: gracz kupuje najtańszą kostkę soli danego rodzaju (leżącą najwyżej w danej kolumnie). Gracz wpłaca do banku tyle, ile wynosi cena znajdująca się obok kupowanej kostki, i zabiera kostkę do swoich zasobów. Nie można kupić soli, jeżeli nie ma jej na targu.

Pomocnik: po wykorzystaniu przez dowolnego gracza budynku gracz, do którego należy górnik, zarabia 1 grosz z banku (niezależnie od liczby transakcji, których dokonał gracz korzystający z budynku).



Przykład nr 7

Gracz fioletowy chce w następnej turze zrealizować królewskie zamówienie na 3 brązowe kostki soli. Brakuje mu jednak 1 brązowej kostki, a wie, że nie zdąży już jej wydobyć z kopalni. Decyduje się więc pójść na targ i zakupić brakującą sól. Na targu gracz dokonuje dwóch transakcji. Najpierw sprzedaje za 5 groszy 1 kostkę zielonej soli.

Zdobyte w ten sposób pieniądze wydaje na zakup i w ramach drugiej transakcji kupuje na targu kostkę brązowej soli za 3 grosze.

Rynek



Tutaj sztygarzy i górnicy spotykają się, grają w kości lub karty. Czasem nawet udaje im się wygrać trochę pieniędzy. Gracz korzystający z rynku bierze z banku 1 grosz.

W budynku nie ma miejsca na pomocnika.

Zamek



W zamku gracze mogą realizować królewskie zamówienia i zarabiać pieniądze za wydobytą sól. Korzystając z zamku, gracz wstawia swojego górnika do kolejki w zamku (prawe koło pod zamkiem) **1**. Na jednym z pól w kolejce może stać wielu górników. Bezpośrednio przed kolejną turą gracza (bez konieczności poświęcenia akcji – jest to wykonywane automatycznie) górnik ten przesuwają się do lewego koła **2**. Przed kolejną

turą górnik musi dostarczyć sól, realizując jedno z widocznych zamówień w zamku. W tym celu, gracz zwraca do banku zestaw kostek soli przedstawiony na jednym z odkrytych żetonów zamówień i pobiera z banku wskazaną na nim sumę. Żeton zrealizowanego zamówienia kładzie przed sobą i przesuwają znacznik na torze zrealizowanych zamówień na kolejne pole **3**.

Jeżeli gracz nie ma wtedy wystarczającej ilości soli i/lub jej odpowiednich rodzajów, aby w pełni zrealizować jakiegokolwiek odkryte zamówienie, **musi** zapłacić 3 grosze lub oddać za darmo do banku 1 dowolną kostkę soli ze swoich zasobów. Jeśli gracz nie może zrealizować zamówienia i nie ma w ogóle pieniędzy, ani soli, nie ponosi żadnej dodatkowej kary. Jeżeli gracz ma 1 lub 2 grosze i nie posiada kostki soli **musi** zapłacić tyle ile ma pieniędzy. Jeżeli posiada 1 lub 2 grosze, ale posiada jakąkolwiek sól – **musi** oddać jedną kostkę soli do banku.

Niezależnie od tego, czy gracz zrealizował któreś z zamówień, czy nie, górnik wraca do zasobów gracza i może być w tej turze normalnie używany. Natychmiast po zrealizowaniu zamówienia należy dociągnąć nowe zamówienie ze stosu przygotowanego na tę fazę i położyć je odkryte na wolnym polu w zamku oraz sprawdzić, które zamówienie z tej fazy zostało zrealizowane (na którym polu, po przesunięciu, znajduje się znacznik na torze zrealizowanych zamówień). Jeżeli znacznik znajduje się na polu 5+ (4 w przypadku 2 graczy), faza ta zakończy się po turze ostatniego gracza.

Może się zdarzyć, że jeden gracz będzie mógł zrealizować 2 zamówienia na początku swojej tury (jego 2 górników wyszło z kolejki w tym samym czasie) Jest to możliwe dzięki zastosowaniu Glejtu Królewskiego (patrz: narzędzia). Wówczas po zrealizowaniu pierwszego zamówienia natychmiast pojawia się kolejne zamówienie w miejsce właśnie zrealizowanego. Drugi górnik będzie także musiał zrealizować jedno ze zleceń królewskich jeżeli gracz ma odpowiednią sól.

Pomocnik: pomocnik zarabia 1 grosz z banku w momencie realizacji zamówienia przez dowolnego z graczy. Pomocnik nie zarabia w momencie wstawiania górnika do kolejki! Pomocnik nie zarabia, jeżeli górnik nie może zrealizować zamówienia!

Narzędzia

Narzędzia można wykorzystywać w swojej turze poza dwiema akcjami gracza lub w ramach jakiejś konkretnej akcji. Jeżeli gracz chce wykorzystać narzędzie, odwraca je rewersem do góry, dla zaznaczenia że nie będzie mógł go już użyć w tej fazie. Nie ma ograniczeń co do ilości narzędzi użytych w ciągu jednej tury gracza.



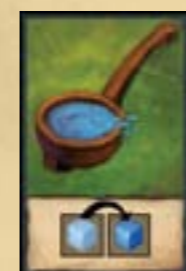
Lina

Wykorzystywana jest w ramach akcji wstawiania/ruchu górnika. Używając liny, gracz może w ramach jednej akcji poruszyć i/lub wstawić o jednego własnego górnika więcej **w kopalni**. Używając tego narzędzia, gracz nie może wstawiać górników jako pomocników do budynków! Gracz może użyć naraz kilku lin w ramach jednej akcji.



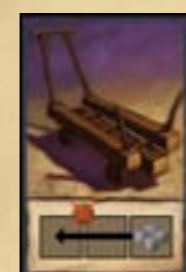
Kilof

Wykorzystywany jest w ramach akcji wydobywania soli. Używając kilofa, gracz dodaje 1 do siły wydobywania grupy górników w czasie pojedynczej akcji wydobywania soli.



Czerpak

Wykorzystywany jest poza akcją, w trakcie własnej tury. Używając czerpaka, gracz może przenieść jedną kostkę wody z komnaty kopalni, w której stoi co najmniej jeden jego górnik, do dowolnej komnaty sąsiedniej. Nie można przenosić wody do szybu lub poza kopalnię. Można w ten sposób przenieść wodę do komnaty, która nie została jeszcze odkryta.



Wózek

Wykorzystywany jest w ramach akcji wydobywania soli. Używając wózka podczas wynoszenia wydobytej soli na powierzchnię, gracz może przewieźć na nim przez dowolne 2 **sąsiadujące ze sobą** komnaty i/lub sekcje szybu, dowolną ilość kostek soli, nie płacąc górnikom innych graczy za wynoszenie soli. Jeżeli na drodze, po której wynoszone są kostki soli, nie ma dwóch sąsiadujących ze sobą komnat i/lub sekcji szybu, w których musiałby płacić za wyniesienie soli, gracz może wybrać jedną dowolną komnatę lub sekcję szybu, w której nie zapłaci górnikom innych graczy.



Suchy prowiant

Wykorzystywany jest poza akcją, w trakcie własnej tury. Używając suchego prowiantu, gracz może poza akcją postawić na nogi 1 lub 2 swoich zmęczonych górników znajdujących się w kopalni (ustawiani są pionowo). Górnicy ci mogą się znajdować w różnych komnatach.



Glejt handlowy

Wykorzystywany jest przy korzystaniu z budynku targu. Używając glejtu handlowego podczas korzystania z targu, gracz może w czasie obydwu transakcji skorzystać ze wszystkich poniższych przywilejów:

- kupić sól o 1 grosz taniej,
- sprzedać sól o 1 grosz drożej,
- sprzedać sól nawet jeżeli wszystkie miejsca są zajęte (wówczas sprzedawana jest ona za najniższą ceną na targu za ten rodzaj soli).



Glejt królewski

Wykorzystywany jest przy korzystaniu z budynku zamku.

Używając glejtu królewskiego podczas korzystania z zamku, gracz wstawia swojego górnika od razu do lewego kręgu. Dzięki temu już na początku swojej kolejnej tury gracz będzie mógł zrealizować jedno z zamówień.

Koniec fazy

W momencie zrealizowania 5 zamówienia (w przypadku gry we 2 osoby 4 zamówienia), aktualna faza gry kończy się wraz z końcem tury gracza siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego tę fazę.

Wszyscy górnicy wychodzą z kopalni, pomocnicy opuszczają budynki i wracają do zasobów graczy. Usunięcie z gry niezrealizowane zamówienia z tej fazy i wyłóżcie zamówienia z kolejnej fazy. Przesuńcie znacznik zrealizowanych zamówień na pole z cyfrą „0”.

Narzędzia niesprzedane w tej fazie zostają usunięte z gry. Przygotujcie nowy zakryty stos złożony z 7 kart narzędzi, potasujcie go i wyłóżcie 3 z nich do budynku warsztatu. Przesuńcie znacznik w karczmie na odpowiednie pole, tak jak jest to opisane w rozdziale „Przygotowanie do gry”. Oznacza to, że w karczmie są nowi górnicy, których możecie zatrudnić. Narzędzia użyte przez graczy w zakończonej właśnie fazie zostają odwrócone awerssem do góry. Gracze mogą ich od tej pory używać ponownie. Gracz rozpoczynający fazę przekazuje znacznik gracza rozpoczynającego fazę osobie siedzącej po jego lewej stronie.

Jeżeli na targu na koniec fazy nie ma żadnej brązowej soli, na polu z ceną 5 groszy w pierwszej kolumnie pojawia się 1 brązowa kostka z banku. Jeżeli na targu na początku fazy nie ma żadnej zielonej soli, na polu z ceną 6 groszy pojawia się 1 zielona kostka soli z banku. Biała sól nigdy nie jest dostarczana na targ bezpośrednio z banku.

Koniec gry

Na koniec trzeciej fazy następuje podliczenie wartości przedsiębiorstwa każdego z graczy. Każda niesprzedana kostka soli, niezależnie od rodzaju, warta jest 3 grosze.

Zsumujcie tę wartość z już zarobionymi pieniędzmi. Gracze dodają też do swojego wyniku wartość narzędzi zgodnie z tabelą umieszczoną na planszy przy budynku warsztatu. Gracz, który jest najbogatszy, wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który zrealizował więcej królewskich zamówień. Jeżeli dalej jest remis, wygrywa gracz, który dokonał tego, mając mniej górników, a następnie mniej narzędzi.

narzędzia	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
grosze	2	6	10	14	20

Gra w 3 osoby

Podczas gry w 3 osoby występują następujące różnice w zasadach:

- w budynku zamku leżą zawsze 3 odkryte zamówienia,
- w każdej fazie w karczmie można zatrudnić 5 górników.

Gra we 2 osoby

Podczas gry we 2 osoby występują następujące różnice w zasadach:

- na początku gry każdy z graczy otrzymuje 5 górników,
- w budynku zamku leżą zawsze 3 odkryte zamówienia,
- w każdej fazie w karczmie można zatrudnić 3 górników,
- faza gry kończy się po zrealizowaniu 4 zamówienia.

Wariant „mapa kopalni”

Nie każdemu odpowiada niepewność podczas wysyłania górników do kopalni. Jeśli chcecie lepiej planować swoje ruchy i w mniejszym stopniu być zdani na los, zastosujcie poniższy wariant.

Na początku gry posortujcie żetony kopalni według ich poziomu i potasujcie każdy stos osobno. Wszystkie żetony kładzione są awerssem do góry. Nie kładźcie jeszcze na nich kostek soli ani wody. Wyłóżcie na komnatę odpowiednią ilość soli i wody dopiero wtedy, gdy pierwszy górnik dotrze do danej komnaty. Po wyeksploatowaniu całej soli z komnaty – dla rozróżnienia, które komnaty zostały już odwiedzone przez górnika – odwracamy ją rewerssem do góry, zostawiając na niej górnika i/lub kostki wody, jeżeli te się tam znajdują.

Podziękowania

Chcielibyśmy serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania tej gry. W szczególności dziękujemy członkom Monsoon Group – za przeprowadzenie największej liczby testów i wiele cennych uwag. Mamy tu na myśli: Jana Bażyńskiego, Roberta Buciaka, Marcina Glińskiego, Witolda Janika, Olę Kobyłęcką, Karola Madaja, Jacka Nowaka, Łukasza Pogodę, Macieja Sorokina i Krzysztofa Wierzbickiego. Dziękujemy też pozostałym testerom gry i instrukcji, m.in. Jarosławowi Czai, Danielowi Danzerowi, Grzegorzowi Kobieli, Grzegorzowi Majewskiemu, Markowi Pańczykowi i Pawłowi Stefańskiemu.

Szczególne podziękowania należą się naszym żonom – Alicji Miłuńskiej i Agnieszce Krupińskiej – za nieustające wsparcie, wspólne testy i godziny doskonałej zabawy, jaką zawsze mamy, grając we czworo.

Tłumaczenie na język angielski: Anna Skudlarska i Russ Williams

Tłumaczenie na język niemiecki: Britta Stöckmann, Marcin Szrama i Grzegorz Kobiela

MAGNUM SAL

Introduction

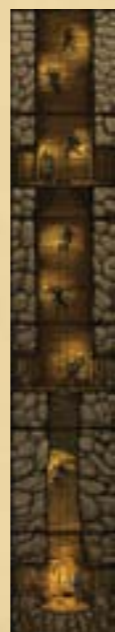
In the year 1368 our ruler Casimir the Great, on the right of his royal sovereignty, established the Statute of the Cracow Salt Mine. It is clearly written that anyone to whom the King awards the title of "Królewski Żupnik" (Royal Steward) will manage the Wieliczka Salt Mine, called Magnum Sal. His Majesty the King will give this royal stewardship to the foreman who by his work shows that he is the best in the craft of salt mining, and he will lead the operations of the Cracow Salt Mine for the glory of the Polish Kingdom.

Object of the Game

Each player takes the role of a foreman - the manager of a mining team. During the game, players will try to extract salt most efficiently from the mine, sell their "white gold" at the market, and above all complete the king's salt orders. The player who earns the most money from extracting salt receives the title of Royal Steward and wins the game.

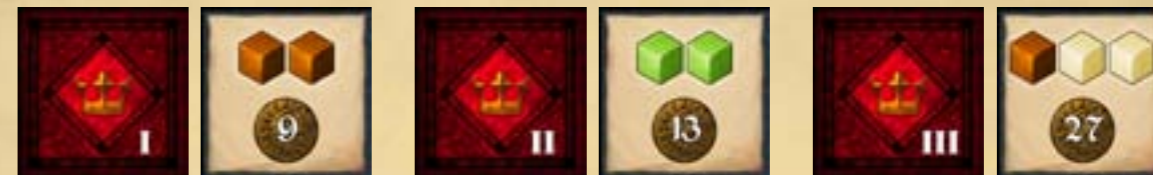
Game Elements

- 1 board showing the town of Wieliczka,



- 1 long mine shaft,

- 24 royal order tokens (8 each for Phases I, II and III),



- 18 mine chamber tiles (8 for level I, 6 for level II, and 4 for level III),



- 21 tool cards,



- money chips (in cents; "grosz" in Polish): (5 x 50 cents, 5 x 20 cents, 10 x 5 cents, 10 x 3 cents, 15 x 1 cent),



- starting player marker,



- wooden cubes:
 - 20 brown (barrels of the cheapest salt, appearing on levels I and II of the mine)
 - 15 green (average value salt, appearing on all three levels of the mine)
 - 15 white (the purest and most valuable salt, appearing deep - on levels II and III of the mine)
 - 25 blue (water in the mine which makes it harder to extract salt)
- 10 miners in each of 4 player colors,
- 2 markers (wooden cylinders) for use in the inn and the castle,

Game preparation

Put the board in the center of the table. Put the mine shaft below the board. Sort and shuffle the three types of mine chamber tiles and place them face-down beside the mine shaft as shown in the picture:



Each player receives 4 miners of one color (in the 2-player game, each player starts with 5 miners) and 1 cube of brown salt. The remaining miners, money and salt and water cubes should be placed near the board so that everyone can reach them. These pieces are a bank from which the players will collect resources during play. Put salt cubes on the market **1**: 2 brown cubes on the spaces numbered 5 and 4 in the first column from the left and 1 green cube on the space numbered 6 in the second column from the left.

Choose one of the players. This player receives the starting player marker and 10 cents. The remaining players will receive more money. The person sitting to the left of the starting player receives 12 cents, the next receives 14 cents, and the next receives 16 cents.

Players' money, salt, and tools are public! At any time you can check how much each player owns.

The following steps should be performed at the start of each phase of the game:

1. Put the shuffled stack of 8 royal orders (with the appropriate phase number on their back) face down in the castle **2**. Turn some of them face up in the castle: 3 orders for 2 or 3 players, 4 orders for 4 players. Put a wooden cylinder on the royal order track in the „0” space **3**.

2. Put another wooden cylinder in the inn on the appropriate space (with an icon showing the number of players) **4**. The 1st space from the left is for 4 players, the 3rd space from the left is for 3 players, and the 5th space from the left is for 2 players.
3. Remove 7 cards from the shuffled 21 tool cards and put them face down on the board in the workshop **5**. These are the tools for the next phase. Put three of them face up in the workshop in the spaces marked with symbols 3, 4 and 5 cents.



Note:

The basic rules describe the game for 4 players. The differences in the rules for 2 and 3 players are described in the instructions in parentheses and summarized at the end of the rules.

Sequence of Play

The game is divided into three phases showing consecutive weeks of work in the mine. Each phase consists of a series of consecutive rounds. The player who has the starting player marker begins. Play continues clockwise. In the first round of each phase, players perform **only one action**, and in every later round of the phase, they perform **exactly two actions**.

A player can perform the same action twice in one turn, **but can never visit the same building twice in one turn!**

All of the players' miners waiting in the line to the castle move one space closer to the castle at the start of a player's turn (before performing player actions).

Actions

A player's action can be:

- placing or moving a miner in the mine,
- extracting salt from a mine chamber,
- placing a miner as an assistant in a building,
- visiting a building,
- pass.

A player can pass both actions, doing no other actions in their turn, and let their miners rest.

Placing or Moving a Miner in the Mine

As an action, a player can place or move a miner into a shaft section or chamber. When placing or moving a miner, he cannot be placed or moved into a space which is not connected to the shaft entrance by a chain of miners.

When you place or move miners, the „chain rule” must be followed: between every miner anywhere in the mine and the shaft entrance there can be no empty space (with no miner), as shown in the examples below. It does not matter which players own the miners in the „chain”, and whether they are rested or tired (see Miner fatigue).



Example No. 1

In the figure below, all orange miners may be moved, because they are at the end of a chain, or because they are in the same space with a miner of another color. Moving the orange miner who is in the shaft with another (black, in this case) miner would not cause that space to become empty.



Example No. 2

The following picture shows an orange miner illegally placed on the second level. He is not connected by a chain of miners to the shaft entrance.

It is legal to place or move miners into shaft sections and chambers already occupied by other miners, regardless of who owns them. A miner placed in the mine may come from a player's stock, or a building (see Assistants). A miner moved in the mine comes or may be moved from another space in the mine (if his removal does not break the „chain rule”). Miners can never be taken from the line in the castle (see Building Descriptions).

The first time a miner enters an unrevealed chamber its tile is turned face up for the rest of the game. Immediately put salt and water cubes on a revealed tile as shown in the picture.

Note: The „chain rule” can be broken in one specific case - a miner can be moved from a chamber if that chamber and all further chambers in its corridor are revealed and have no more salt to extract.



Example No. 3

The purple miner can be moved because in his chamber and all further chambers in this corridor no more salt cubes remain.

Salt Extraction

As an action, a player can extract salt cubes from one mine chamber. The strength of the player's miners in a chamber determines how much salt (of any color) can be extracted. The strength of a group of miners in a chamber is the number of the player's miners in the chamber minus the number of water cubes in the chamber. To extract the salt, the player must also be able to bring it to the surface.

Transporting salt

The extracted salt cubes must be elevated to the surface. It is not allowed to move salt only to another chamber or shaft section; the extracted salt must be transported immediately to the surface in one action. Salt is first moved horizontally to the shaft, then up the shaft to the surface. When moving cubes through spaces where there are miners of the current player, the player doesn't need to pay for moving the salt. For each cube moved, a cent must be paid for each space (chamber or shaft section) along the way to the surface where the player does not have their own miners. This money is paid to the owners of the miners in such spaces. If a space has miners of more than one player, the player moving the salt may choose which player to pay. If more than one salt cube is being moved, the payment may be divided among the players who have miners in the space.

After salt is elevated to the surface, put it in front of the player. Water cubes remain in their chambers. A player who cannot pay to transport salt cannot extract it.



Example No. 4

The orange player wants to extract salt cubes from the chamber with two orange miners. There is no water in it, so the strength is 2 ($2 - 0 = 2$). So 2 cubes of salt can be extracted. To transport the salt, 4 cents must be paid to the black player (2 for the chamber and 2 for the mine shaft where only black has miners).



Example No. 5

The purple player wants to extract salt from the chamber where there are four purple miners. The chamber has one water cube of water, so the strength is 3 ($4 - 1 = 3$). So 3 cubes of salt can be extracted. To elevate the salt, 3 cents must be paid, since one of the shaft sections on the way to the surface has no purple miners. This shaft section has an orange miner and a black miner. The purple player decides not to help the black player, who happens to be winning at the moment, and so pays 3 cents to the orange player.

Miner fatigue

Miners who have just extracted salt are tired. The miners in the chamber which was just mined should be laid on their side. Tired miners cannot be moved or placed as assistants in a building. They can not be used to extract salt. The only activity in which they may participate, is transporting salt to the surface.

Rest

A player may choose to pass both actions of their turn to let the miners rest. Doing this means all tired miners in the mine are rested and stand up again. On the next turn, these miners will again be able to extract salt, be moved, and be placed as assistants in buildings.

Placing a Miner as an Assistant in a Building

As an action, a player can send one of their miners as an assistant to a building (such buildings have a miner symbol). This miner can come from the player's resource pool, another building, or the mine (if that won't break the "chain rule"). The owner of this miner earns a cent **from the bank** right after the building is visited by any player (even by the assistant's owner). Each building can have only one assistant. Until the owner takes him from the building (or the current phase is completed), another miner can not be placed as an assistant in this building.

Visiting a Building

As an action, a player can visit one of the buildings in the city and perform its action.

Note: A player can never visit the same building twice in a single player turn.

So it is not legal to use both actions in a turn to recruit 2 miners in the inn, or to place 2 miners in line in the castle.

A visiting player first performs the building action (including paying if necessary) and only then does the building assistant's owner earn 1 cent. This means that a player who visits a building which has their own assistant must have already had the money to pay for the building action.

You cannot visit a building and not perform its action. If you would not be able to perform a building's action (e.g. due to not being able to pay), then you cannot visit the building.

Inn



The inn has miners looking for work. However, each successive miner wants a higher payment than the previous one. At the beginning of each phase of the game set the inn marker to the appropriate number of miners in the inn: 7 for 4 players, 5 for 3 players, or 3 for 2 players. When visiting the inn, a player may hire a single miner. To do this, a player pays the amount written beside the space where the marker is currently located, and takes

a miner of their color from the bank. After hiring the miner, move the marker one space to the right on the inn track. The next miner's cost is the amount beside the marker's new space on the inn track. Hired miners work for the player until the end of the game.

Assistant: The inn has no room for an assistant.

Workshop



The workshop sells tools to help in the mine. There are always three tools for sale, costing 3, 4 and 5 cents. When visiting the workshop, a player must buy one of the three tools, paying the cost to the bank. After buying a tool, the more expensive tools are moved to the left, and the rightmost (most expensive) space is filled with a new tool drawn from this phase's pile of tools. The purchased tool is placed face up in front of its owner.

The purchased tool is placed face up in front of its owner.

Assistant: After the workshop is visited by anyone, the player who owns the building's assistant earns 1 cent from the bank.

Pump house



When visiting the pump house, a player must remove at least one water cube from a mine chamber that has at least one of that player's miners. The first water cube is removed for free. Optionally a second cube can be removed for a cost of 2 cents. Every additional cube removed costs 1 cent more than the previous: the third costs 3 cents, the fourth costs 4 cents, etc.

These cubes must all be removed from the same chamber, and they are returned to the bank.

Assistant: After the pump house is visited by anyone, the player who owns the building's assistant earns 1 cent from the bank (regardless of the amount of pumped water).



Example No. 6

The black player wants to extract salt from the chamber where there are 3 black miners. There is a lot of valuable salt (2 green cubes and 1 white). Unfortunately, this chamber is full of water, making it difficult for miners to work. So the player decides to remove the water. As the first action, the black player visits the pump house and removes 3 water cubes from the chamber, paying 5 cents (0 cents for

the first cube, 2 cents for the second, and 3 cents for the third water cube). Then the orange player, who had sent one of his miners as an assistant to the pump house, receives 1 cent from the bank. For the second action, the black player can now extract all 3 blocks of salt from the chamber.

Market



When visiting the market, a player performs 1 or 2 transactions. A transaction is the sale or purchase of 1 salt cube. During one market visit, a player can not perform two transactions on the same salt cube, i.e. buying and then selling the same cube.

Sales: A cube is sold for the highest visible rate for that type of salt, which doesn't yet have a salt cube on it. The sold cube is placed on this space in the market, and the player gets the

appropriate amount of money from the bank. A salt cube cannot be sold if all the market spaces for its type are already full.

Buying: A player buys the cheapest piece of the chosen salt type (in the highest occupied space of its column.) The player pays the indicated purchase price to the bank, and then moves the cube to their own resources. You can not buy a salt cube if it does not exist in the market.

Assistant: After the market is used by anyone, the player who owns the building's assistant earns 1 cent from the bank (regardless of the number and type of transactions done by the visiting player).



Example No. 7

The purple player wants to complete the royal order for 3 brown salt cubes in the next round. However, he has only 2 brown cubes, and he knows that he will not manage to extract another one from the mine soon. He decides to visit the market and buy the missing salt. The player visits the market and performs two transactions. First, the player sells a green salt cube for 5 cents. Then this earned money is used for the second transaction, to buy a brown salt cube for 3 cents.

Town Square



Foremen and miners meet here to play cards or dice, sometimes even winning a little money. A player who visits the town square takes 1 cent from the bank.

Assistant: The town square has no space for an assistant.

Castle



In the castle, players can complete royal orders and earn money for extracted salt. To visit the castle, the player adds his miner to the castle queue (in the rightmost circle) **1**. It is possible that several players have miners in the same queue space. At the start of the player's next turn (without using an action - this is done automatically) the miner moves to the leftmost circle **2**, and at the start

of the following turn the miner must deliver salt to complete one of the current royal orders in the castle.

To complete the order, a player returns its indicated set of salt cubes to the bank and receives the indicated payment from the bank. The completed order token is placed in front of the player, and the marker on the royal order track is advanced to the next space **3**.

If the player does not have enough salt of appropriate types to complete any current order, the player **must** pay 3 cents or 1 salt cube of any type to the bank. If a player is unable to complete an order and has no money and no salt, there is no additional penalty. If the player has 1 or 2 cents and no salt, the player **must** pay as much money as possible. If the player has 1 or 2 cents and has salt, the player **must** give the salt cube to the bank.

Whether or not the player completed an order, the miner returns to the player's resources and can be used normally this turn. Immediately after an order is completed, draw a new order from the stack for the current phase and put it on the just freed order space, advance the marker on the royal order track, and then check how many orders for this phase have been completed. If this was the 5th completed order (or 4th in the case of two players) for this phase, then the phase will end after the turn of the last player in this round.

It may happen that a player can complete two orders at the beginning of his turn (his two miners emerged from the queue at the same time, thanks to the Royal Privilege: see Tools). Then after the first order is completed, a new order immediately appears in to replace it. The second miner can complete this new order if the player has the appropriate salt.

Assistant: The assistant's owner earns one cent from the bank for each order completed by any player. The assistant's owner does not receive money when a miner is added to the queue! The assistant's owner does not receive money if the miner cannot complete a order!

Tools

Tools can be used in a player's turn, independent of a player action, or as part of a player action. When a tool is used, it is turned face down to indicate that it cannot be used again during this phase.

There is no limit to the number of tools which can be used in one turn.



Rope

is used as part of the action of placing or moving a miner.

A rope lets a player place or move an additional miner **in the mine**.

Rope does not let a player assign miners as assistants in the buildings!

The player can use several ropes within a single action.



Pickaxe

A pickaxe used as part of the action of extracting salt.

A pickaxe adds 1 to the strength of a group of miners during a single action of salt extraction.

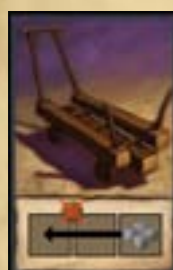


Bucket

A bucket is used outside of a normal player action during a player's turn.

A bucket lets a player move one water cube from a chamber with at least one of the player's miners to an adjacent chamber.

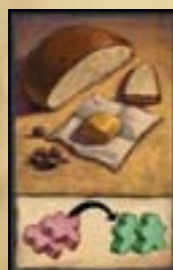
Water cannot be moved into or out of the mine shaft. Water can be moved into a chamber which has not yet been revealed.



Cart

A cart used as part of the action of extracting salt.

A cart lets a player transport any number of salt cubes through a single chamber or shaft section where the player has no miners without having to pay another player in that space, or through 2 such **adjacent spaces** without having to pay other players in those 2 spaces. If on the way to the surface there are several spaces in which the player would have to pay for transporting salt, but no 2 of them are adjacent, then the player can choose only a single space not to pay. (I.e. the cart works for 1 or 2 neighboring chambers and/or shaft sections.)



Food

Food is used outside of a normal player action during a player's turn.

Food lets 1 or 2 tired miners (who are lying down) stand up again.

The 2 tired miners who stand up can be in different chambers.



Commercial privilege

Commercial privilege is used as part of the action of visiting the market.

Commercial privilege lets a player enjoy all of the following privileges during both market transactions:

- buy salt for 1 cent less,
- sell salt for 1 cent more.
- sell salt, even if all its spaces are occupied (in which case it is sold at the lowest price in the market for this type of salt).



Royal privilege

Royal privilege is used as part of the action of visiting the castle.

Royal privilege lets a player put his miner immediately into the leftmost circle of the castle queue. Thus at the beginning of their next turn, the player will be able to fulfill a castle order.

End of Phase

When the 5th order is completed (or the 4th order in the 2-player game), this will be the last round of the phase. The player to the right of the player with the starting player marker will have the last turn of the round. After that player finishes their turn, the phase ends. If the 5th order was done by the last player of the round, the phase ends immediately after their turn.

All miners leave the mine, all assistants leave the buildings, and they all return to their owner's resources. Remove uncompleted orders for this phase, and reveal new orders for the next phase. Move the marker for completed orders back to the „0“ space. Tools that were not sold in this phase are removed from the game. Make a face down deck with the next 7 tools, shuffle them and then deal 3 tools face up to the workshop. Move the inn marker to the appropriate space, as described in the section „Game Preparation.“ This means that the inn has new miners available for hire. Tools used by players in the just completed phase are turned face up. Players will be able to use them again. The player with the starting player marker passes it to the player to the left.

If, at the end of the phase, there is no brown salt in the market, then add 1 brown cube to the 5 cent space in the first column. If, at the end of the phase, there is no green salt in the market, then add 1 green cube to the 6 cent space in the second column. Missing white salt is not added to the market in this fashion.

Game End

At the end of the third phase, the value of each player's enterprise is calculated. Each unsold salt cube of any type is worth 3 cents. Add this to players' money earned during the game. Players also earn money from their tools as shown on the workshop table. The richest player wins.

In the case of a tie, the tying player who has completed the most royal orders wins. If it is still a tie, the tying player with the fewest miners wins. If there is still a tie, the tying player with the fewest tools wins.

tools	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
cents	2	6	10	14	20

3-player Game

The 3-player game has the following rule differences:

- the castle always has 3 face up orders,
- the inn always has 5 miners available for hire in each phase.

2-player Game

The 2-player game has the following rule differences:

- at the beginning of the game, each player receives five miners,
- the castle always has 3 face up orders,
- the inn always has 3 miners available for hire in each phase,
- each phase of the game ends after the completion of the fourth order.

„Mapped Mine“ Variant

Not all players enjoy uncertainty when sending miners into the mine. If you want to play with less luck, use this variant.

At the beginning of the game sort and shuffle the mine chamber tiles for each level.

Deal all the tiles face up. Don't put salt or water cubes on them yet.

Put the appropriate salt and water cubes on a chamber only after the first miner reaches it. After all salt has been extracted from a chamber, mark the chamber as used by turning it face down (leaving all miners and water cubes on it).

Acknowledgements

We would like to thank all those who contributed to the creation of this game.

In particular, we thank members of the Monsoon Group - for carrying out many tests and many valuable comments. We especially thank: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobyłecka, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Maciej Sorokin i Krzysztof Wierzbicki.

We also thank the other game and rule testers, including Jarosław Czaja, Daniel Danzer, Grzegorz Kobiela, Grzegorz Majewski, Marek Pańczyk i Paweł Stefański. Special thanks to our wives - Alicja Miłńska and Agnieszka Krupińska - for their continued support, their testing with us, and the hours of great enjoyment we four always have playing together.

English translation by Anna Skudlarska and Russ Williams.

German translation by Britta Stöckmann, Marcin Szrama and Grzegorz Kobiela.

MAGNUM SAL

Einleitung

Im Jahre 1368 n. Chr. hat der gnädig über Polen herrschende König Kasimir der Große gemäß seiner königlichen Rechte ein Dokument namens „Statut der Krakauer Salzbergwerke“ erlassen. Dort wird eindeutig festgelegt, dass die Leitung des Salzbergwerks von Wieliczka, auch als „Magnum Sal“ bekannt, nur dem anvertraut wird, der vom König selbst zum Königlichen Bergwerkverwalter ernannt wird. Seine Majestät wird dazu jenen erwählen, der unter allen Steigern durch Arbeit und Fleiß zeigt, dass er dieses Amtes würdig ist und ihm niemand sonst das Wasser reichen kann. Er möge das Salzbergwerk zum Ruhme des Polnischen Königreiches leiten.

Ziel des Spiels

Spieler schlüpfen in die Rolle eines Steigers, d. h. des Leiters einer Gruppe von Bergleuten. Als solche versuchen sie möglichst effektiv Salz zu fördern und das sog. „Weiße Gold“ anschließend auf dem Markt gewinnbringend zu verkaufen. Dabei versuchen sie insbesondere die königlichen Aufträge zu erfüllen. Wer am Ende durch Salzabbau den höchsten Gewinn erzielt hat, wird zum Königlichen Bergwerkverwalter ernannt und gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan (abgebildet ist die Stadt Wieliczka),



- 1 Förderschacht (langes Plättchen),

- 24 Auftragsplättchen (8 je Spielphase),



- 18 Bergwerkplättchen (8 für Sohle I, 6 für Sohle II, 4 für Sohle III),



- 21 Werkzeugkarten,



- 45 Geldmünzen (5x 50 Groschen, 5x 20 Groschen, 10x 5 Groschen, 10x 3 Groschen, 15x 1 Groschen),



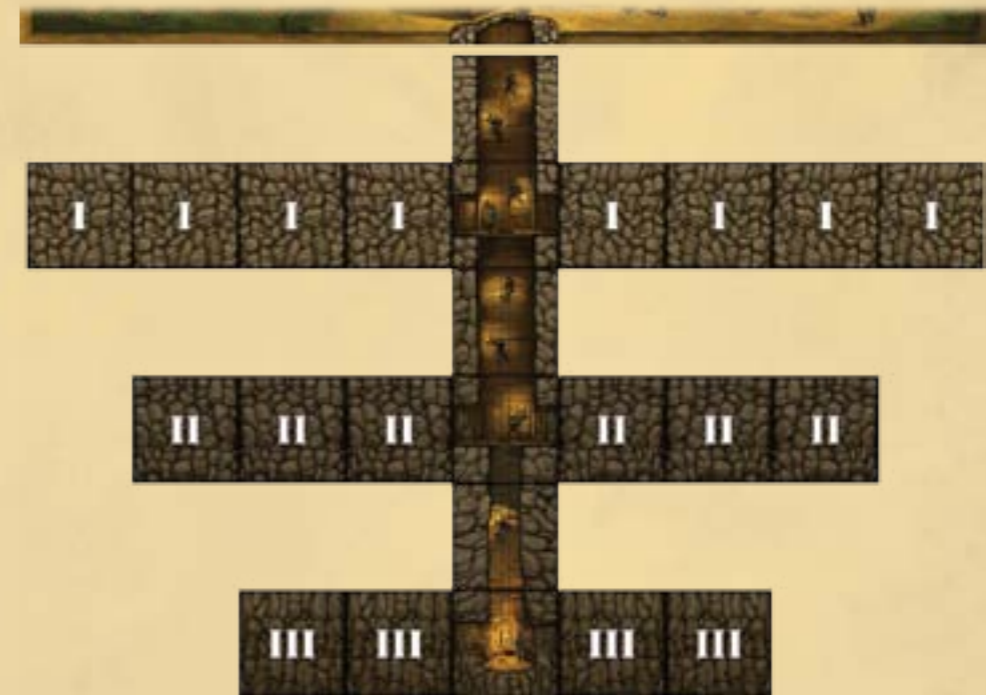
- 1 Startspielermarker,



- 75 Holzwürfel:
 - 20 braune (Salz niederer Qualität; zu finden auf den Sohlen I und II)
 - 15 grüne (Salz mittlerer Qualität; zu finden auf allen drei Sohlen)
 - 15 weiße (Salz höchster Qualität; zu finden auf den Sohlen II und III)
 - 25 blaue (Wasser; erschwert den Salzabbau)
- 40 Bergleute (je 10 in einer von 4 Farben),
- 2 Markierungssteine für das Wirtshaus und die Burg (hölzerne Zylinder).

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt, darunter der Förderschacht. Die Bergwerkplättchen werden nach Typ sortiert und die so entstandenen Stapel separat gemischt. Danach werden sie wie folgt neben dem Förderschacht verteilt:



Jeder Spieler erhält 4 Bergleute einer Farbe (bzw. 5 im 2-Personenspiel) und einen braunen Salzwürfel. Die übrigen Bergleute, Geldmünzen sowie Salz- und Wasserwürfel werden griffbereit als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Zu Spielbeginn werden folgende Salzwürfel auf den Markt **1** gelegt: 2 braune auf die Felder 5 und 4 in der 1. Spalte von links, sowie ein grüner auf das Feld 6 in der 2. Spalte von links.

Ein Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielermarker sowie 10 Groschen aus dem Vorrat. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten jeweils 12, 14 bzw. 16 Groschen.

Das Geld, Salz und die Werkzeuge eines Spielers müssen die gesamte Partie über für alle Spieler gut sichtbar sein! Auf Anfrage muss jederzeit Auskunft über die eigenen Vorräte erteilt werden.

Die folgenden Schritte werden zu Beginn jeder Spielphase durchlaufen:

1. Die 8 Auftragsplättchen der laufenden Spielphase werden gemischt und verdeckt neben der Burg gestapelt **2**. Von diesem Stapel werden entsprechend der Spielerzahl Plättchen aufgedeckt und in die Burg gelegt: 3 bei 2-3 Spielern bzw. 4 bei 4 Spielern. Einer der beiden Markierungssteine (hölzerner Zylinder) wird auf das Feld 0 der Auftragsleiste **3** gelegt.

- Der andere Markierungsstein wird je nach Spielerzahl auf das entsprechende Feld im Wirtshaus **4** gelegt: bei 4 Spielern auf das 1., bei 3 Spielern auf das 3. bzw. bei 2 Spielern auf das 5. Feld von links.
- Zu Beginn des Spiels werden die 21 Werkzeugkarten einmalig gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt. Zu Beginn jeder Spielphase werden davon 7 Karten abgezählt und verdeckt in die Werkstatt **5** gelegt. Danach legt man 3 von ihnen offen auf die markierten Felder (3, 4, bzw. 5 Groschen).



Hinweis: Die Spielanleitung beschreibt das Spiel für 4 Personen. Die Abweichungen im 2- bzw. 3- Personenspiel stehen jeweils in Klammern und werden am Ende noch einmal zusammengefasst.

Spielverlauf

Das Spiel ist in 3 Spielphasen unterteilt, die jeweils eine Woche im Salzbergwerk beschreiben. Jede Spielphase besteht aus einer Reihe von Spielzügen. In seinem ersten Spielzug einer Spielphase führt jeder Spieler **eine Aktion** aus, in den folgenden Spielzügen jeweils **zwei Aktionen**. Jede Spielphase beginnt der Startspieler. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Ein Spieler darf im selben Spielzug dieselbe Aktion zweimal nutzen, allerdings **niemals zweimal dasselbe Gebäude besuchen**.

Zu Beginn seines Spielzuges, also noch bevor er Aktionen ausführen kann, prüft ein Spieler zunächst, ob er Bergleute in der Warteschlange vor der Burg (zwei größere Kreise) stehen hat. Ist dies der Fall, rücken sie alle um ein Feld in der Warteschlange vor.

Die Aktionen

In seinem Spielzug kann ein Spieler unter folgenden Aktionen wählen:

- Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/bewegen
- Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern
- Seinen Bergleuten eine Pause gönnen(*)
- Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen
- Ein Gebäude nutzen
- Passen

(*)Diese Aktion kann nur als erste gewählt werden und beendet sofort den Spielzug eines Spielers. Er darf weder eine weitere Aktion spielen, noch vorher eine andere gespielt haben.

Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/versetzen

Als Aktion darf ein Spieler einen eigenen Bergmann auf ein Feld des Förderschachts oder in eine Bergwerkskammer einsetzen bzw. bewegen. Dabei ist die sog. „**Kettenregel**“ zu beachten: Ein neu eingesetzter Bergmann muss so eingesetzt werden, dass eine ununterbrochene Kette von ihm bis zum Schachteingang führt.

Auch beim Bewegen ist diese Regel zu beachten. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel darf ein Bergmann den Anschluss an die Gruppe verlieren (Ausnahme: s. weiter unten und im Beispiel 3). Dabei spielt es keine Rolle, wem die Bergleute in der „Kette“ gehören oder ob sie müde oder ausgeruht sind (s. „Ermüdung der Bergleute“).



Beispiel 1
In der untenstehenden Abbildung dürfen alle orangefarbenen Bergleute versetzt werden, da sie entweder das Ende der „Kette“ bilden oder zusammen mit einem anderen Bergmann stehen. Bei Bewegung des Letztgenannten würde die Kette durch den verbleibenden Bergmann erhalten bleiben.

Beispiel 2
Der unten abgebildete orangefarbene Bergmann in Sohle II wurde nicht regelkonform gesetzt. Auf dem markierten Feld steht kein Bergmann und damit hat er keinen Anschluss zur „Kette“.

Es ist erlaubt, einen Bergmann zu einem anderen, eigenen oder fremden, Bergmann zu stellen. Ein neu eingesetzter Bergmann kann aus dem Vorrat des Spielers, von einem anderen Feld im Bergwerk (solange die „Kettenregel“ gewahrt bleibt) oder aus einem Gebäude (s. „Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen“) stammen. Aus der Warteschlange vor der Burg darf kein Bergmann genommen werden (s. „Ein Gebäude besuchen“).

Wird ein Bergwerkspättchen das erste Mal im Spiel besetzt, wird es auf die Vorderseite gedreht und es werden Salz- und Wasserwürfel entsprechend seiner Abbildung draufgelegt. Das Plättchen bleibt fortan bis zum Spielende offen liegen.

Einzige Ausnahme von der „Kettenregel“: Liegen in einer Bergwerkskammer und in allen weiteren Kammern desselben Ganges keine Salzwürfel mehr, darf ein Bergmann aus einer solchen entfernt werden, auch wenn dadurch Bergleute weiter hinten im Gang den Anschluss an die „Kette“ verlieren.



Beispiel 3:
Der violette Bergmann rechts darf versetzt werden, denn es befindet sich kein Salz mehr in seiner und allen weiter rechts liegenden Kammern.

Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern

Als Aktion darf ein Spieler Salz in **genau einer** Bergwerkskammer abbauen. Er darf sich aus dieser so viele Salzwürfel beliebiger Sorte nehmen, wie er **Arbeitskraft** besitzt. Als Arbeitskraft gilt die Zahl seiner eigenen Bergleute abzüglich der Anzahl Wasserwürfel in dieser Kammer. Zusätzlich muss der Spieler im Stande sein, das abgebaute Salz zu Tage zu fördern.

Das Salz zu Tage fördern

Nachdem ein Spieler Salz in einer Kammer abgebaut hat, muss er es zu Tage fördern. Er darf das Salz nicht in einer anderen Kammer zwischengelagern. Er muss den gesamten Weg nach oben auf einmal zurücklegen.

Das Salz wird zunächst in den Förderschacht und von dort aus weiter nach oben gebracht. Solange es über Felder gefördert wird, auf denen der Spieler einen eigenen Bergmann stehen hat, kostet ihn die Förderung nichts. Für jedes Feld, auf dem keiner seiner Bergleute steht, zahlt er Groschen in Höhe der Anzahl geförderter Salzwürfel. Die Groschen gehen an den Besitzer des Bergmannes auf diesem Feld. Haben mehr als ein Spieler Bergleute auf diesem Feld, entscheidet der fördernde Spieler selbst, an wen er die Gebühr zahlt. Er darf dabei auch den zu zahlenden Betrag für dieses Feld auf die dort stehenden Mitspieler aufteilen.

Die zu Tage geförderten Salzwürfel legt der Spieler vor sich ab. Die eventuell

vorhandenen Wasserwürfel lässt er in der Kammer.

Ist der Spieler nicht im Stande das abgebaute Salz in eins zu Tage zu fördern, darf er diese Aktion nicht wählen.



Beispiel 4:
Spieler Orange möchte Salz in der Kammer abbauen, in der sich 2 seiner Bergleute befinden. Da diese Kammer wasserfrei ist, beträgt seine Arbeitskraft 2 ($2 - 0 = 2$). Er darf also 2 Salzwürfel abbauen. Die anschließende Förderung zu Tage kostet ihn 4 Groschen (je 2 pro Kammer und Schachtabschnitt ohne orangefarbenen Bergmann [added for clarification]), die er Spieler Schwarz zahlt.



Beispiel 5:
Spieler Violett möchte Salz in der Kammer abbauen, in der sich 4 seiner Bergleute befinden. In der Kammer befindet sich 1 Wasserwürfel. Demnach beträgt seine Arbeitskraft nur 3 ($4 - 1 = 3$). Er darf daher 3 Salzwürfel abbauen. Die anschließende Förderung des Salzes kostet ihn 3 Groschen, da er in einem Schachtabschnitt keinen eigenen Bergmann besitzt. Dort stehen ein orangefarbener und ein schwarzer Bergmann. Spieler Violett beschließt, Spieler Schwarz nicht weiter zu stärken, und zahlt die 3 Groschen an Spieler Orange. Er hätte den Betrag auch aufteilen und z. B. einem Spieler 1 und dem anderen 2 Groschen zahlen können.

Ermüdung der Bergleute

Alle am Salzabbau beteiligten Bergleute des Spielers sind daraufhin müde und werden hingelegt. Sie dürfen weder weiteres Salz abbauen, noch bewegt oder in ein Gebäude gesetzt werden. Sie dürfen allerdings weiterhin bei der Förderung von Salz helfen, d. h. ein Feld mit müden Bergleuten eines Spielers gilt weiterhin als besetzt.

Seinen Bergleuten eine Pause gönnen

Ein Spieler darf komplett auf seinen Spielzug verzichten, um allen seinen Bergleuten eine Pause zu gönnen. Daraufhin werden alle seine müden Bergleute wieder aufrecht gestellt und sind ab dem nächsten Spielzug bereit, weiter Salz abzubauen, versetzt oder als Gehilfen eingesetzt zu werden.

Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen

Als Aktion darf ein Spieler einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen, das ein Bergmann-Symbol trägt. Ab sofort erhält dieser Spieler jedes Mal, wenn ein Mitspieler oder er selbst dieses Gebäude besucht, 1 Groschen **aus dem Vorrat**. Der Groschen wird erst **nach** Ausführung der Gebäudeaktion gezahlt. Eventuell zum Besuch des Gebäudes benötigtes Geld muss also bereits vorhanden sein. Der Gehilfe wird erst nach Verrichten der Arbeit bezahlt!

In jedem Gebäude darf sich nur ein einziger Gehilfe befinden. Solange der Besitzer eines Gehilfen ihn nicht aus dem Gebäude entfernt oder die Spielphase endet, darf

kein anderer Bergmann in diesem Gebäude als Gehilfe tätig werden.

Ein Gebäude besuchen

Als Aktion darf ein Spieler ein beliebiges Gebäude der Stadt besuchen und den damit verbundenen Vorteil genießen. **Während desselben Spielzuges darf jedes Gebäude nur ein einziges Mal besucht werden!** Man kann also z. B. nicht 2 Bergleute im Wirtshaus erwerben oder in die Warteschlange vor der Burg setzen.

Das Wirtshaus



Im Wirtshaus werden neue Arbeitskräfte angeworben. Der Markierungsstein gibt dabei an, wie viel Lohn dem neuen Bergmann vorab zu zahlen ist. Außerdem zeigt er an, wie viele freie Arbeitskräfte erworben werden können. Diese Zahl hängt von der Spielerzahl ab und beträgt bei Beginn jeder Spielphase 7 im 4-Personenspiel, 5 im 3-Personenspiel und 3 im 2-Personenspiel.

Besucht ein Spieler das Wirtshaus, zahlt er zunächst den vom Markierungsstein angezeigten Geldbetrag in den Vorrat. Anschließend nimmt er sich einen eigenen Bergmann aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn vor sich ab. Schließlich schiebt er den Markierungsstein ein Feld weiter. Dadurch ändert sich ggf. der Preis für den nächsten Spieler, der hier eine Arbeitskraft anwirbt.

Ein einmal angeworbener Bergmann bleibt dem Spieler bis zum Spielende erhalten. Auch muss er nicht ein weiteres Mal entlohnt werden.

Das Wirtshaus nimmt keine Gehilfen an (s. „Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen“).

Die Werkstatt



In der Werkstatt werden Werkzeuge erworben, die den Spieler beim Salzabbau unterstützen. Es stehen stets 3 Werkzeuge zur Auswahl, die jeweils 3, 4 bzw. 5 Groschen kosten.

Besucht ein Spieler die Werkstatt, nimmt er eine der drei ausliegenden Werkzeugarten an sich, bezahlt den angegebenen Preis und legt sie offen vor sich ab. Alle übrigen Werkzeugarten werden nach links aufgerückt, so dass sie die Felder mit den niedrigsten Preisen belegen. Schließlich wird eine neue Werkzeugkarte vom Stapel gezogen und offen auf das freie Feld gelegt.

Die Werkstatt kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe in der Werkstatt, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** die Gebäudeaktion abgeschlossen ist.

Die Pumpe



Die Pumpe dient dazu, Wasser aus den Bergwerkskammern zu pumpen, um die Arbeit in diesen zu erleichtern.

Besucht ein Spieler die Pumpe, entfernt er einen oder mehr Wasserwürfel aus einer beliebigen Kammer, in der mindestens ein eigener Bergmann steht. Das Entfernen des ersten Würfels

kostet nichts, der zweite kostet 2 Groschen und jeder weitere 1 Groschen mehr als der vorherige (z. B. kosten der dritte und vierte jeweils 3 bzw. 4 Groschen). Alle auf diese Weise entfernten Wasserwürfel werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Die Pumpe kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe an der Pumpe, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** die Pumpaktion abgeschlossen ist. Dabei spielt es keine Rolle, wie viel Wasser gepumpt wurde.



Beispiel 6:

Spieler Schwarz möchte Salz in einer Kammer abbauen, in der sich drei seiner Bergleute befinden. In dieser Kammer befindet sich viel wertvolles Salz (2 grüne und 1 weißer Würfel). Allerdings ist die Kammer voll Wasser, das den Salzabbau erheblich beeinträchtigt. Daher entscheidet sich der Spieler, das Wasser zunächst abzupumpen. Im Rahmen seiner ersten Aktion besucht er die Pumpe und entfernt 3

Wasserwürfel. Dies kostet ihn 5 Groschen (0 für den ersten, 2 für den zweiten und 3 für den dritten Wasserwürfel). Anschließend erhält Spieler Orange 1 Groschen aus dem Vorrat, da er in einem früheren Spielzug einen eigenen Bergmann als Gehilfen an die Pumpe gesetzt hat. Schließlich darf Spieler Schwarz alle drei Salzwürfel im Rahmen seiner zweiten Aktion abbauen und zu Tage fördern.

Der Markt



Auf dem Markt wird Salz ge- und verkauft. Besucht ein Spieler den Markt, führt er dort bis zu 2 Transaktionen durch. Unter einer Transaktion versteht man den Verkauf oder Erwerb eines Salzwürfels. Dabei darf ein und derselbe Salzwürfel nicht Gegenstand beider Transaktionen sein. Es ist z. B. nicht erlaubt, einen Salzwürfel zu erwerben und ihn gleich wieder zu verkaufen.

Verkauf: Ist mindestens ein Feld einer Salzsorte frei, darf ein Salzwürfel der entsprechenden Sorte für den aufgedruckten Preis verkauft werden. Ist mehr als ein Feld frei, gilt der bestmögliche Preis. Der Spieler legt den zu verkaufenden Salzwürfel auf das entsprechende Feld und nimmt sich den Erlös aus dem Vorrat. Sind bereits alle Felder einer Sorte belegt, können keine Salzwürfel dieser Sorte verkauft werden.

Erwerb: Ist mindestens ein Feld einer Salzsorte mit einem Salzwürfel belegt, darf dieser für den aufgedruckten Preis erworben werden. Ist mehr als ein Feld belegt, gilt der kleinstmögliche Preis. Der Spieler entfernt den Salzwürfel vom entsprechenden Feld, zahlt den Preis in den Vorrat und legt den erworbenen Salzwürfel vor sich ab. Sind alle Felder einer Sorte leer, können Salzwürfel dieser Sorte nicht erworben werden.

Der Markt kann einen Gehilfen aufnehmen. Befindet sich ein Gehilfe auf dem Markt, erhält sein Besitzer 1 Groschen, **nachdem** alle Transaktionen abgeschlossen ist. Dabei spielt die Zahl der Transaktionen keine Rolle.



Beispiel 7:
 Spieler Violett plant in seinem nächsten Spielzug einen königlichen Auftrag zu erfüllen, der 3 braune Salzwürfel erfordert. Ihm fehlt dazu noch genau ein brauner Würfel. Er stellt fest, dass er es nicht schafft, diesen fehlenden Würfel durch Salzabbau zu erhalten. Daher beschließt er, den Markt aufzusuchen und dort das fehlende Salz einzukaufen. Zunächst verkauft er einen grünen Salzwürfel für 5 Groschen, um im Anschluss daran im Rahmen seiner zweiten Transaktion einen braunen Würfel für 3 Groschen zu erwerben.

Der Rathausplatz



Auf dem Rathausplatz treffen sich Steiger und Bergleute, um Karten und Würfel zu spielen. Ab und zu gewinnt dabei der ein oder andere auch ein wenig Geld. Besucht ein Spieler den Rathausplatz, nimmt er sich 1 Groschen aus dem Vorrat.

Der Rathausplatz nimmt keine Gehilfen auf.

Die Burg



In der Burg können die Spieler die königlichen Aufträge erfüllen und dafür Geld kassieren.

Die Aktion „Besuch der Burg“ besteht darin, einen eigenen Bergmann auf das rechte Feld der Warteschlange **1** zu stellen. Zu Beginn seines nächsten Spielzuges, noch bevor er eine Aktion ausführt, rückt sein Bergmann auf das linke Feld der Warteschlange vor **2**

und zu Beginn des darauf folgenden Zuges muss er einen der königlichen Aufträge erfüllen. Dazu gibt er die geforderten Salzwürfel eines Auftrags seiner Wahl ab und nimmt sich den Erlös aus dem Vorrat. Außerdem erhält er das Auftragsplättchen, das er vor sich ablegt. Abschließend rückt er den Markierungsstein auf der Auftragsleiste um ein Feld vor **3**. Diese markiert die Zahl der bereits erfüllten Aufträge.

Hinweise:

- Auf jedem Feld der Warteschlange dürfen sich beliebig viele Bergleute aufhalten. Dabei spielt es auch keine Rolle, wem die Bergleute gehören. Jeder Spieler rückt zu Beginn seines Zuges nur seine eigenen Bergleute vor (sofern vorhanden).
- Sobald ein Bergmann aus der Warteschlange in die Burg gelangt, ist sein Besitzer dazu **verpflichtet**, einen Auftrag zu erfüllen. Kann er keinen der ausliegenden Aufträge erfüllen, weil er nicht die benötigten Salzwürfel vorweisen kann, **muss** er zur Strafe 3 Groschen oder 1 beliebigen Salzwürfel zurück in den Vorrat legen. Hat er keine 3 Groschen, so **muss** er 1 Salzwürfel abgeben, sofern er noch welche besitzt.

Ansonsten gibt er so viele Groschen ab, wie er noch hat. Hat er weder Groschen noch Salzwürfel, entgeht er der Strafe.

Ungeachtet dessen, ob ein Spieler einen Auftrag erfüllen konnte oder nicht, erhält er seinen Bergmann zurück und legt ihn vor sich ab. Er kann im laufenden Spielzug wieder eingesetzt werden.

Hat der Spieler einen Auftrag erfüllt und eine Auftragskarte an sich genommen, wird eine neue Auftragskarte gezogen und offen auf das frei gewordene Feld gelegt. Anschließend prüft man die Position des Markierungssteins auf der Auftragsleiste. Hat dieser Feld 5 erreicht (bzw. Feld 4 im 2-Personenspiel), endet die aktuelle Spielphase zum Ende der laufenden Runde, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

Hinweis:

- Es kann vorkommen, dass zu Beginn seines Zuges 2 Bergleute eines Spielers dank der Werkzeugkarte „Geleitbrief“ (s. „Die Werkzeugkarten“) in die Burg gelangen. In diesem Fall muss der betroffene Spieler 2 Aufträge in Folge erfüllen. Dabei wird nach Erfüllen des ersten Auftrages sofort eine neue Auftragskarte gezogen. Sein zweiter Bergmann muss dann diese oder eine andere erfüllen.

Die Burg kann einen Gehilfen aufnehmen. Dieser erhält nur dann 1 Groschen aus dem Vorrat, wenn auch ein Auftrag erfüllt wurde. Werden sogar zwei Aufträge erfüllt, erhält er für beide je 1 Groschen. Wird ein Bergmann in die Warteschlange gestellt oder kann ein Spieler keinen Auftrag erfüllen, geht der Gehilfe leer aus.

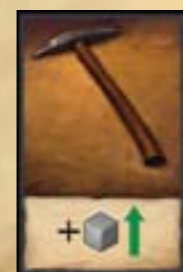
Die Werkzeugkarten

Ein Spieler darf in seinem Spielzug beliebig viele Werkzeuge nutzen, aber nur einmal pro Spielphase. Setzt er eine seiner Werkzeugkarten ein, dreht er sie um und zeigt so an, dass er sie in dieser Spielphase nicht mehr verwenden darf.



Das Seil

Das Seil kommt im Rahmen der Aktion „Einen eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen/bewegen“ zum Einsatz. Setzt ein Spieler das Seil ein, darf er die Aktion sofort noch einmal ausführen. Dies kostet ihn keine Aktion. In seinem Spielzug darf ein Spieler beliebig viele Seile benutzen.



Die Spitzhacke

Die Spitzhacke kommt im Rahmen der Aktion „Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern“ zum Einsatz. Die Spitzhacke erhöht die Arbeitskraft des Spielers in der betroffenen Bergwerkskammer um 1.



Die Schöpfkelle

Die Schöpfkelle darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug eingesetzt werden. Setzt ein Spieler die Schöpfkelle ein, darf er sofort einen Wasserwürfel aus einer Bergwerkskammer, in der mindestens ein eigener Bergmann steht, in eine benachbarte Kammer verschieben. In den Förderschacht darf der Wasserwürfel jedoch nicht verschoben werden, wohl aber in eine noch nicht erkundete Kammer. In diesem Fall wird er auf das noch nicht umgedrehte Plättchen gelegt.



Der Karren

Der Karren kommt im Rahmen der Aktion „Salz in einer Bergwerkskammer abbauen und zu Tage fördern“ zum Einsatz. Setzt ein Spieler Der Karren ein, darf er bis zu 2 **benachbarte** Kammern, in denen keine seiner Bergleute stehen, beim Fördern des Salzes überspringen. Die dort befindlichen gegnerischen Bergleute werden nicht bezahlt und gehen leer aus. Gibt es keine 2 benachbarten Kammern, in denen der Spieler nicht vertreten ist, kann er nur eine überspringen.



Proviant

Proviant wird zusätzlich zu den eigentlichen Aktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug eingesetzt. Setzt ein Spieler Proviant ein, darf er bis zu 2 seiner müden Bergleute wieder aufrecht stellen. Dabei können die beiden Bergleute auch in verschiedenen Kammern stehen.



Der Handelsbrief

Der Handelsbrief kommt bei der Gebäudeaktion „Markt“ zum Einsatz. Durch das Einsetzen eines Handelsbriefes, erhält ein Spieler alle folgenden Privilegien für beide Transaktionen:

- Eingekauftes Salz ist jeweils 1 Groschen billiger.
- Verkauftes Salz ist jeweils 1 Groschen mehr wert.
- Auch wenn alle Felder einer Sorte belegt sind, darf Salz verkauft werden. Der Erlös entspricht dem kleinsten Wert dieser Sorte.

Der Handelsbrief kann nicht dazu verwendet werden, um nicht mehr vorrätiges Salz einzukaufen.



Der Geleitbrief

Der Geleitbrief kommt bei der Gebäudeaktion „Burg“ zum Einsatz. Er erlaubt es einem Spieler, seinen neu eingesetzten Bergmann sofort auf das linke Feld der Warteschlange zu stellen. Dadurch kann der Spieler bereits zu Beginn seines nächsten statt übernächsten Zuges einen Auftrag erfüllen.

Ende einer Spielphase

Sobald der 5. Auftrag (bzw. 4. im 2-Personenspiel) erfüllt wurde, endet die Spielphase zum Ende der laufenden Runde. Der Startspieler kommt dabei nicht mehr an die Reihe.

Ist die Spielphase beendet, nehmen alle Spieler ihre Figuren aus dem Bergwerk und ihre Gehilfen von den Gebäuden zurück und legen sie vor sich ab. Die noch nicht erfüllten Aufträge bzw. nicht erworbenen Werkzeugkarten werden aus dem Spiel genommen. Anschließend werden die bereits unter „Spielvorbereitung“ genannten Schritte vorgenommen:

- Die Auftragskarten der nächsten Spielphase werden bereitgelegt und eine bestimmte Zahl offen ausgelegt (s. „Spielvorbereitung“).
- Der Markierungsstein auf der Auftragsleiste wird auf die „0“ zurückgesetzt.
- 7 neue Werkzeugkarten werden bereitgelegt und davon 3 offen ausgelegt.
- Der Markierungsstein im Wirtshaus wird zurückgesetzt – neue Arbeitskräfte sind eingetroffen und können in der nächsten Spielphase angeworben werden.

Anschließend decken alle Spieler ihre eingesetzten Werkzeuge zur erneuten Nutzung wieder auf und der bisherige Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

Schließlich wird der Markt geprüft.

- Liegen keine braunen Salzwürfel mehr im Angebot, wird ein brauner Würfel aus dem Vorrat auf das unterste Feld (Wert 5) der braunen Spalte gelegt.
- Liegen keine grünen Salzwürfel mehr im Angebot, wird ein grüner Würfel aus dem Vorrat auf das unterste Feld (Wert 6) der grünen Spalte gelegt.
- Weiße Würfel werden niemals aus dem Vorrat aufgefüllt.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der 3. Spielphase.

Alle Spieler verkaufen nun noch ihre übrig gebliebenen Salzwürfel zu je 3 Groschen (unabhängig von der Sorte). Außerdem erhalten die Spieler Geld für die Zahl ihrer erworbenen Werkzeuge gemäß der nebenstehenden Tabelle, die auch auf dem Spielplan abgedruckt ist.

Der Spieler, der nun das meiste Geld vorweisen kann, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl der erfüllten Aufträge (mehr ist besser), dann die Zahl der eigenen Bergleute (weniger ist besser) und schließlich – sollte immer noch Gleichstand herrschen – die Zahl der erworbenen Werkzeuge (weniger ist besser).

Werkzeuge	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Groschen	2	6	10	14	20

Änderungen im 3-Personenspiel

Im 3-Personenspiel gilt abweichend zu den oben beschriebenen Regeln:

- In der Burg liegen nur 3 Aufträge aus.
- Im Wirtshaus können je Spielphase max. 5 Bergleute angeworben werden.

Änderungen im 2-Personenspiel

Im 2-Personenspiel gilt abweichend zu den oben beschriebenen Regeln:

- Die Spieler beginnen das Spiel mit 5 Bergleuten.
- In der Burg liegen nur 3 Aufträge aus.
- Im Wirtshaus können je Spielphase max. 3 Bergleute angeworben werden.
- Eine Spielphase endet bereits nach Erfüllen des 4. Auftrags.

Variante „Bergwerk-Lageplan“

Wer das Spiel ein wenig taktischer machen und das Glück beim Aufdecken der Bergwerkskammern minimieren möchte, dem sei folgende Variante ans Herz gelegt.

Während der Spielvorbereitung werden die Bergwerksplättchen wie gewohnt separat in drei Stapeln gemischt, jedoch offen im Bergwerk ausgelegt. Wasser- und Salzwürfel werden erst dann auf ein Plättchen gelegt, wenn es das erste Mal besetzt wird. Sobald alles Salz eines Plättchens abgebaut worden ist, wird das Plättchen auf seine Rückseite gedreht, um anzuzeigen, dass es ausgebeutet wurde. Die Bergleute und Wasserwürfel dieses Plättchens bleiben darauf liegen.

Danksagungen

Wir bedanken uns sehr herzlich bei allen, die bei der Entstehung dieses Spiels mitgewirkt haben. Besonderer Dank geht dabei an die Mitglieder der Monsoon Group für ihre vielen Testpartien und wertvollen Anregungen. Dies sind namentlich: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobyłecka, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Maciej Sorokin i Krzysztof Wierzbicki.

Weiterhin danken wir allen anderen Spiel- und Regeltestern, u. a. Jarosławow Czaja, Daniel Danzer, Grzegorz Kobiela, Grzegorz Majewski, Marek Pańczyk i Paweł Stefański.

Besonderer Dank gebührt unseren Ehefrauen, Alicja Miłńska und Agnieszka Krupińska, für ihre grenzenlose Unterstützung und die vielen Stunden gemeinsamer Freude, die wir beim Spielen zu viert erleben.

Englische Spielregel: Anna Skludarska und Russ Williams.

Deutsche Spielregel: Britta Stöckmann, Marcin Szrama und Grzegorz Kobiela.



