

MAGNUM SAL



MARCIN KRUPIŃSKI



FILIP MIEUŃSKI

MAGNUM SAL

INTRODUCTION

En l'année 1368, notre dirigeant Casimir le Grand, au nom de ses pouvoirs royaux, établit le statut de Mine de Sel de Cracow. Il est clairement écrit que celui qui reçoit la récompense royale de "Królewski Żupnik" (Représentant Royal) gèrera la Mine de Sel Wieliczka, appelée Magnum Sal. Sa Majesté le Roi donnera le titre d'intendant royal au contremaître qui montrera qu'il est le meilleur dans l'extraction de sel, et ce dernier gèrera les opérations de la mine de sel Cracow pour la gloire du Royaume de Pologne.

OBJECTIF DU JEU

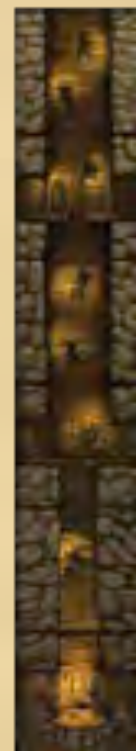
Chaque joueur prend le rôle d'un contremaître - le directeur d'une équipe de mineurs. Durant la partie, les joueurs vont tenter d'extraire du sel le plus efficacement possible de la mine, et vendre leur "or blanc" au marché, et aussi compléter les commandes en sel du roi. Le joueur qui détient le plus d'argent de son extraction du sel reçoit le titre de Représentant Royal et remporte la partie.

MATÉRIEL

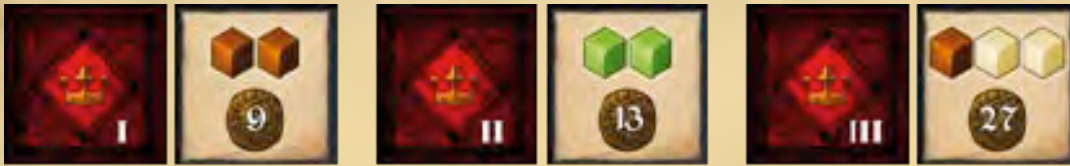
- 1 plateau de jeu avec la ville de Wieliczka,



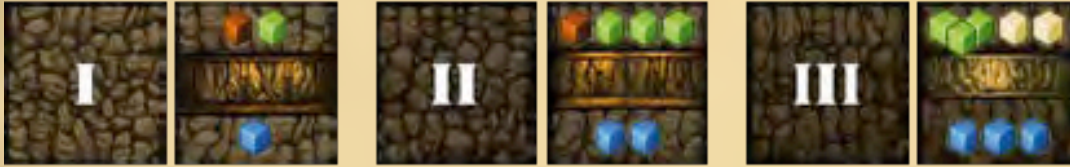
- 1 long puits minier,



- 24 jetons Commande Royale (8 pour chaque phase I, II et III),



- 18 tuiles Salle de la Mine (8 pour le niveau 1, 6 pour le niveau II, et 4 pour le niveau III),



- 21 cartes Outil



- des pièces de monnaie (des cents: "grosz" en polonais):
(5 x 50 cents, 5 x 20 cents, 10 x 5 cents, 10 x 3 cents, 15 x 1 cents),



- un jeton Premier joueur



- des cubes en bois:

- 20 bruns (tonneaux du sel le moins cher, apparaissant aux niveaux I et II de la mine)
- 15 verts (sel de qualité moyenne, apparaissant sur les trois niveaux de la mine)
- 15 blancs (le sel le plus pur et de plus grande valeur, apparaît dans les profondeurs - aux niveaux II et III de la mine)
- 25 bleus (eau de la mine qui rend plus difficile l'extraction du sel)
- 10 mineurs de chacune des 4 couleurs,
- 2 marqueurs (cylindres en bois) à utiliser à l'auberge et au château,

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le puits de la mine en dessous du plateau de jeu. Triez et mélangez les trois types de salles de mine et placez-les face cachée à côté du puits de la mine tel qu'illustré ci-dessous:



Chaque joueur reçoit 4 mineurs d'une même couleur (dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur commence avec 5 mineurs) et 1 cube brun de sel. Les mineurs restants, l'argent, le sel et les cubes d'eau doivent être placés près du plateau de jeu, de manière à ce que tous puissent les atteindre. Ces pièces représentent la banque depuis laquelle les joueurs peuvent collecter des ressources durant la partie.

Placez les cubes de sel sur le marché **1**: 2 cubes bruns sur les cases numérotées 5 et 4 dans la première colonne à gauche et 1 cube vert sur la case numérotée 6 sur la seconde colonne à gauche.

Choisissez un joueur. Ce joueur reçoit le marqueur Premier Joueur et 10 cents. Les joueurs restants vont recevoir plus d'argent. La personne assise à gauche du Premier Joueur reçoit 12 cents, le joueur suivant 14 cents, et le joueur suivant reçoit 16 cents.

L'argent des joueurs, le sel et les outils sont publics! Vous pouvez vérifier, n'importe quand, ce que possèdent les joueurs.

Les étapes suivantes doivent être réalisées au début de chaque phase de la partie.

1. Placez la pile de 8 jetons Commande Royale (avec le numéro de phase approprié au dos) face cachée sur le château **2**. Retournez-en face visible sur le château: 3 commandes à 2 ou 3 joueurs, 4 commandes à 4 joueurs. Placez un cylindre en bois sur la case "0" de la piste des Commandes Royales **3**.

2. Placez un autre cylindre en bois sur la case appropriée de l'auberge (avec un icône indiquant le nombre de joueurs **4**). La 1ère case à gauche est pour 4 joueurs, la 3ème case à gauche est pour 3 joueurs, et la 5ème case à gauche est pour 2 joueurs.
3. Retirez 7 cartes des 21 cartes Outil mélangées et placez les face cachée sur l'atelier du plateau de jeu **5**. Ce sont les outils pour la phase suivante. Placez-en 3 face visible sur les cases marquées des symboles 3, 4, et 5 cents.



Note:
 Les règles de base décrivent une partie à 4 joueurs. Les différences pour une partie à 2 ou 3 joueurs sont décrites entre parenthèses dans les instructions et résumées à la fin de ces règles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie est divisée en trois phases correspondant à des semaines consécutives de travail dans la mine. Chaque phase consiste en une série de tours consécutifs. Le joueur qui a le marqueur Premier Joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Lors du premier tour de chaque phase, les joueurs réalisent seulement une action, et lors de tous les tours suivants, ils réalisent exactement deux actions.

Un joueur peut réaliser la même action deux fois lors du même tour, **mais ne peut jamais visiter deux fois le même bâtiment dans le même tour!**

Tous les mineurs des joueurs attendant dans la file du château se rapprochent d'une case vers le château au début du tour du joueur (avant de réaliser les actions du joueur).

ACTIONS

L'action d'un joueur peut être:

- placer ou déplacer un mineur dans la mine,
- extraire du sel d'une salle de la mine,
- placer un mineur comme assistant dans un bâtiment,
- visiter un bâtiment,
- passer.

Un joueur peut passer ses deux actions, ne réalisant aucune action durant son tour, et laisser ses mineurs se reposer.

Placer ou déplacer un Mineur dans la Mine

Comme action, un joueur peut placer ou déplacer un mineur sur une section du puits ou dans une salle. Quand on place ou déplace un mineur, il ne peut pas être placé ou déplacé vers une section qui n'est pas connectée à l'entrée du puits par une chaîne de mineurs.

Quand vous placez ou déplacez un mineur, la "règle de la chaîne" doit être respectée: entre chaque mineur de n'importe où dans la mine et l'entrée du puits, il ne peut y avoir de case vide (sans mineur), tel qu'indiqué dans les exemples qui suivent. L'appartenance à un joueur n'a pas d'importance dans la "chaîne", et qu'ils soient au repos ou fatigués (voir Fatigue des Mineurs).



Exemple n° 1

Sur l'illustration ci-dessus, tous les mineurs oranges peuvent être déplacés, car ils sont à la fin d'une chaîne, ou parce qu'ils sont sur la même case qu'un autre mineur d'une autre couleur. Déplacer un mineur orange qui est dans le puits avec un autre mineur (noir, dans ce cas-ci) ne rendra pas cette case vide.



Exemple n° 2

L'illustration ci-dessus montre un mineur orange mal placé au second niveau. Il n'est pas connecté par une chaîne de mineurs à l'entrée du puits.

Traduction française - v1.0



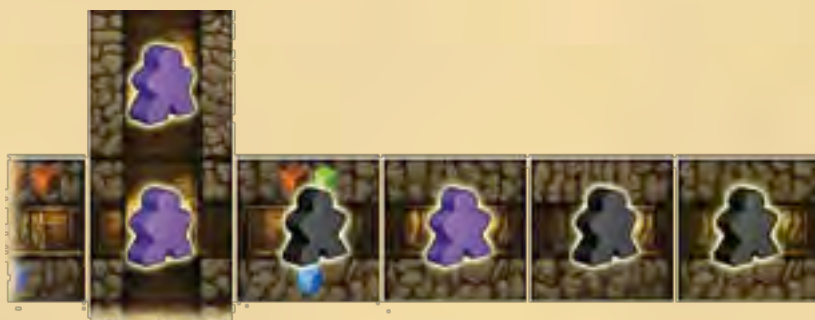
LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

Il est permis de placer ou déplacer des mineurs sur une section du puits ou dans des salles déjà occupées par d'autres mineurs, peu importe leur appartenance. Un joueur placé dans la mine peut provenir de la réserve du joueur, ou être construit (voir Assistants). Un mineur déplacé dans la mine peut être déplacé d'une autre case de la mine (si sont retrait ne casse pas la "règle de la chaîne"). Les mineurs ne peuvent jamais être pris de la file du château (voir la Description des Bâtiments).

La première fois qu'un mineur entre dans une salle non révélée, la tuile est retournée face visible pour le restant de la partie. On place immédiatement les cubes de sel et d'eau sur la tuile révélée comme illustré sur l'image.

Note:

La "règle de la chaîne" peut être cassée dans un cas bien précis - un mineur peut être déplacé d'une salle si cette salle et toutes les suivantes dans le couloir sont révélées et n'ont plus de sel à extraire.



Exemple n° 3

Le mineur violet peut être déplacé car sa salle et toutes les salles suivantes de ce couloir n'ont plus de sel.

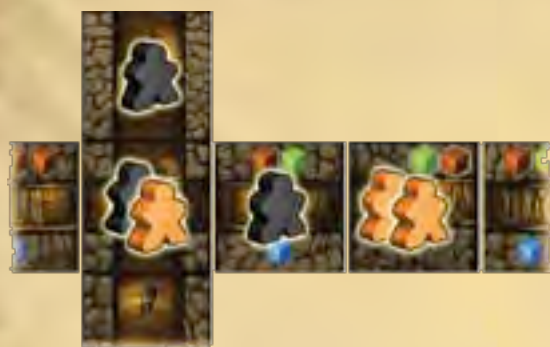
Extraction du sel

Comme action, un joueur peut extraire des cubes de sel d'une salle de la mine. La force des mineurs du joueur dans une salle détermine combien de sel (de n'importe quelle couleur) peut être extrait. La force d'un groupe de mineur dans une salle est le nombre de mineurs du joueur dans la salle moins le nombre de cubes d'eau dans la salle. Pour extraire le sel, le joueur doit aussi le remonter à la surface.

Transporter le sel

Les cubes de sel extraits doivent être remontés à la surface. On ne peut pas simplement déplacer du sel vers une autre salle ou vers une section du puits; le sel extrait doit être immédiatement transporté vers la surface en une action. Le sel est d'abord déplacé horizontalement vers le puits, et ensuite remonté vers la surface. Quand on déplace des cubes via les cases où il y a des mineurs du joueur actif, le joueur ne doit rien payer pour déplacer le sel. Pour chaque cube déplacé, un cent doit être payé pour chaque case (salle ou section du puits) du parcours pour remonter à la surface où le joueur actif n'a pas des mineurs à soi. Cet argent est payé aux propriétaires des mineurs sur ces cases. Si une case a des mineurs de plusieurs joueurs, le joueur déplaçant le sel peut choisir quel joueur payer. Si plus d'un cube de sel est déplacé, le paiement peut être partagé entre les joueurs ayant des mineurs sur la case.

Après avoir remonté le sel à la surface, placez-le devant le joueur. Les cubes d'eau restent dans leur salle. Un joueur qui ne peut pas payer le transport du sel ne peut pas l'extraire.



Exemple n° 4

Le joueur orange veut extraire des cubes de sel d'une salle avec deux mineurs oranges. Il n'y a pas d'eau, donc la force est 2 ($2 - 0 = 2$). Donc 2 cubes de sel peuvent être extraits. Pour transporter le sel, 4 cents doivent être payés au joueur noir (2 pour la salle et 2 pour le puits de la mine où il y a seulement des mineurs noirs).



Exemple n° 5

Le joueur violet veut extraire du sel de la salle où il a 4 mineurs violets. La salle a un cube d'eau, donc la force est de 3 ($4 - 1 = 3$). Donc 3 cubes de sel peuvent être extraits. Pour remonter le sel, 3 cents doivent être payés, car l'une des sections du puits du parcours vers la surface n'a pas de mineur violet. Cette section du puits a un mineur orange et un mineur noir. Le joueur violet décide de ne pas aider le joueur noir, qui semble gagner pour l'instant, et paye ainsi 3 cents au joueur orange.

Fatigue des mineurs

Les mineurs qui viennent juste d'extraire du sel sont fatigués. Les mineurs dans la salle qui vient juste d'être exploitée doivent être couchés sur leur flanc. Les mineurs fatigués ne peuvent pas être déplacés ou placés comme assistants sur un bâtiment. Ils ne peuvent pas être utilisés pour extraire du sel. La seule activité à laquelle ils peuvent participer est le transport du sel vers la surface.

Repos

Un joueur peut choisir de passer ses deux actions de son tour pour laisser ses mineurs se reposer. Faire cela signifie que tous les mineurs fatigués dans la mine sont reposés et peuvent se remettre debout. Lors du tour suivant, ces mineurs vont être à nouveau capable d'extraire du sel, d'être déplacés, et d'être placés comme assistants sur des bâtiments.

Placer un Mineur comme Assistant sur un Bâtiment

Comme action, un joueur peut envoyer l'un de ses mineurs comme assistant sur un bâtiment (ces bâtiments ont un symbole Mineur). Ce mineur peut provenir de la réserve du joueur, d'un autre bâtiment, ou de la mine (si cela ne casse pas la "règle de la chaîne"). Le propriétaire de ce mineur reçoit un cent de la banque juste après que le bâtiment ait été visité par n'importe quel joueur (même le propriétaire de l'assistant). Chaque bâtiment peut avoir seulement un assistant. Tant que le propriétaire ne le reprend pas du bâtiment (ou que la phase en cours n'est pas terminée), un autre mineur ne peut pas être placé en tant qu'assistant sur ce bâtiment.

Visiter un Bâtiment

Comme action, un joueur peut visiter l'un des bâtiment de la cité et y réaliser son action.

Note: Un joueur ne peut jamais visiter deux fois le même bâtiment durant son tour. Donc, il n'est pas autorisé d'utiliser ses deux actions d'un tour pour recruter 2 mineurs à l'auberge, ou de placer 2 mineurs dans la file du château.

Un joueur qui visite réalise d'abord l'action du bâtiment (y compris payer si c'est nécessaire) et puis seulement après le propriétaire de l'assistant du bâtiment reçoit 1 cent. Cela signifie qu'un joueur qui visite un bâtiment qui a déjà l'un de ses assistants doit déjà avoir l'argent pour payer l'action du bâtiment.

Vous ne pouvez pas visiter un bâtiment et ne pas réaliser son action. Si vous n'êtes pas capable de réaliser l'action d'un bâtiment (par exemple par ce que vous ne pouvez pas la payer), alors vous ne pouvez pas visiter le bâtiment.

Auberge



L'auberge a des mineurs qui recherchent du travail. Cependant, chaque mineur veut un salaire plus important que celui du précédent. Au début de chaque phase de la partie, placez le marqueur Auberge sur le nombre approprié de mineurs dans l'auberge: 7 à 4 joueurs, 5 à 3 joueurs, ou 3 à 2 joueurs. Quand il visite l'auberge, un joueur peut engager qu'un seul mineur. Pour le faire, le joueur paye le montant écrit en dessous de la position actuelle du marqueur, et prend un mineur de sa couleur de la banque. Après avoir engagé le mineur,

déplacez le marqueur d'une case vers la droite sur la piste de l'auberge. Le prochain mineur coûte le montant indiqué sous la nouvelle case du marqueur de la piste Auberge. Les mineurs engagés travaillent pour le joueur jusqu'à la fin de la partie.

Assistant: L'auberge n'a pas de place pour un assistant.

Atelier



L'atelier vend des outils pour aider dans la mine. Il y a toujours trois outils à vendre, coûtant 3, 4, et 5 cents. Quand il visite l'atelier, le joueur doit acheter un des trois outils, payer son coût à la banque. Après avoir acheté un outil, les outils les plus chers sont déplacés vers la gauche, et la case la plus à droite (la plus chère) est remplie avec un nouvel outil tiré de la pile d'outils pour cette manche. L'outil acheté est placé face visible devant son propriétaire.

Assistant: Après la visite de l'atelier par n'importe quel joueur, le joueur propriétaire de l'assistant du bâtiment reçoit 1 cent de la banque.

Station de pompage



Quand on visite la station de pompage, un joueur doit retirer au moins un cube d'eau d'une salle de la mine qui en a encore au moins un mineur de ce joueur. Le premier cube est retiré gratuitement. Un second cube peut être retiré pour un coût de 2 cents. Tout cube supplémentaire coûte 1 cent de plus que le précédent: le troisième coûte 3 cents, le quatrième coûte 4 cents, ...

Ces cubes doivent être tous retirés de la même salle et ils sont remis dans la banque.

Assistant: Après la visite de la station de pompage par n'importe quel joueur, le joueur propriétaire de l'assistant du bâtiment reçoit 1 cent de la banque (peu importe le nombre de cubes pompés).



Exemple n°6

Le joueur noir veut extraire du sel de la salle où il a 3 mineurs noirs. Il y a du sel de valeur (2 cubes verts et 1 blanc). Malheureusement, cette salle est pleine d'eau, ce qui rend le travail des mineurs difficile. Donc le joueur décide de retirer l'eau. Comme première action, le joueur noir visite la station de pompage et retire 3 cubes d'eau de la salle, en payant 5 cents (0 cent pour le premier cube, 2 cents pour le second, et 3 cents pour le troisième cube d'eau). Ensuite, le joueur orange qui a envoyé l'un de ses mineurs comme assistant à la station de pompage, reçoit 1 cent de la banque. Comme seconde action, le joueur noir peut maintenant extraire 3 cubes de sel de la salle.

Marché



Quand il visite le marché, un joueur réalise 1 ou 2 transactions. Une transaction est la vente ou l'achat d'un cube de sel. Durant la même visite au marché, un joueur ne peut pas réaliser deux transactions sur le même cube de sel, c'est à dire acheter et vendre le même cube.

Vente: Un cube est vendu au prix le plus haut visible pour ce type de sel, prix qui n'a pas encore de cube de sel. Le cube vendu est placé sur cette case du marché, et le joueur reçoit le montant correspondant en argent de la banque. Un cube de sel ne peut pas être vendu si toutes les cases du marché

du même type sont déjà occupées.

Achat: Un joueur achète le cube de sel le moins cher du type choisit (la case occupée la plus haute de cette colonne). Le joueur paye le prix indiqué à la banque, et place ensuite le cube dans sa réserve. On ne peut pas acheter un cube de sel qui n'est pas présent sur le marché.

Assistant: Après l'utilisation du marché par n'importe quel joueur, le joueur propriétaire de l'assistant du bâtiment reçoit 1 cent de la banque (peu importe le nombre et le type des transactions effectuées par le visiteur).



Exemple n°7

Le joueur violet veut compléter la commande royale de 3 cubes de sel brun lors du prochain tour. Cependant, il a seulement 2 cubes bruns, et il sait qu'il ne va pas extraire un autre cube de la mine prochainement. Il décide de visiter le marché et d'y acheter le sel manquant. Le joueur visite le marché et y réalise deux transactions. D'abord, le joueur vend un cube de sel vert pour 5 cents. Ensuite, l'argent reçu est utilisé pour une seconde transaction, pour acheter un cube de sel brun pour 3 cents.

Place du village



Les contremaîtres et les mineurs s'y rencontrent pour jouer au cartes ou aux dés, parfois ils gagnent même un peu d'argent. Un joueur qui visite la place du village reçoit 1 cent de la banque.

Assistant: La place du village n'a pas de case pour un assistant.

Château



Au château, les joueurs peuvent compléter les commandes royales et reçoivent de l'argent pour le sel extrait. Pour visiter le château, le joueur ajoute l'un de ses mineurs dans la file du château (le cercle le plus à droite) ①. Plusieurs joueurs peuvent avoir des mineurs sur la même case de la file. Au début du tour suivant du joueur (sans utiliser d'action - c'est automatique), le mineur se déplace sur le cercle le plus à gauche ②, et au début du tour suivant, le mineur doit livrer du sel pour compléter l'une des commandes royales

visibles au château.

Pour compléter une commande, le joueur rend le nombre de cubes de sel indiqué à la banque et reçoit le paiement indiqué de la banque. Le jeton commande complété est placé devant le joueur, et le marqueur de la piste des commandes royales est avancé sur la case suivante ③.

Si le joueur n'a pas assez de sel des types nécessaires pour compléter l'une des commandes royales, le joueur doit payer 3 cents ou 1 cube de sel de n'importe quel type à la banque. Si un joueur n'est pas capable de compléter une commande et n'a pas d'argent et de sel, il n'y a pas de pénalité. Si le joueur a 1 ou 2 cents et pas de sel, le joueur doit payer autant d'argent que possible. Si le joueur a 1 ou 2 cents et a du sel, le joueur doit donner un cube de sel à la banque.

Que le joueur ait ou pas complété une commande, le mineur retourne avec les ressources du joueur et peut être utilisé normalement durant ce tour. Immédiatement après avoir complété une commande, tirez une nouvelle commande la pile de la phase courante et placez la sur l'espace libre, avancez le marqueur sur la piste des commandes royales, et ensuite vérifiez combien de commandes ont été complétées durant cette phase. Si c'était la 5ème commande complétée (ou la 4ème dans une partie à 2 joueurs) durant cette phase, alors la phase se terminera après le tour du dernier joueur de cette manche.

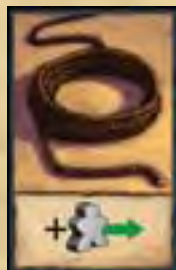
Il peut arriver qu'un joueur puisse compléter deux commandes au début de son tour (ses deux mineurs émergent en même temps de la file, merci au Privilège Royal, voir les Outils). Ensuite, après que la première commande ait été complétée, une nouvelle commande apparaît immédiatement pour la remplacer. Le second mineur peut compléter cette nouvelle commande si le joueur a le sel approprié.

Assistant: Le propriétaire de l'assistant reçoit un cent de la banque pour chaque commande complétée par un joueur. Il ne reçoit pas d'argent quand un mineur est ajouté à la file! Il ne reçoit pas d'argent si le mineur ne complète pas une commande!

OUTILS

Les outils peuvent être utilisés durant le tour du joueur, indépendamment de l'action du joueur, ou comme faisant partie de l'action du joueur. Quand un outil est utilisé, il est retourné face cachée pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé durant cette phase.

Il n'y a pas de limite au nombre d'outils qui peuvent être utilisés durant un tour.

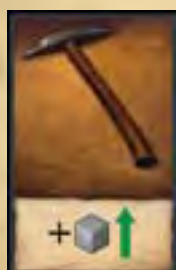


Corde

Une corde est utilisée comme faisant partie de l'action de placer ou déplacer un mineur.

Une corde permet au joueur de placer ou déplacer un mineur de plus dans la mine.

Une corde ne permet pas au joueur d'assigner des mineurs comme assistants sur des bâtiments! Le joueur peut utiliser plusieurs cordes lors d'une seule action.



Pioche

Une pioche est utilisée comme faisant partie de l'action d'extraction du sel.

Une pioche ajoute 1 à la force du groupe de mineurs durant une même action d'extraction de sel.

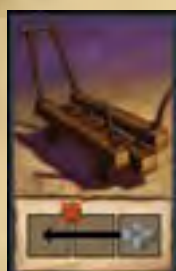


Seau

Un seau est utilisé en dehors de l'action normale d'un joueur durant le tour du joueur.

Un seau permet à un joueur de déplacer un cube d'eau d'une salle avec au moins l'un des mineurs du joueur vers une salle adjacente.

L'eau ne peut pas être déplacée dans ou en dehors du puits de la mine. L'eau ne peut pas être déplacée dans une salle qui n'a pas encore été révélée.



Chariot

Un chariot est utilisé comme faisant partie de l'action d'extraction du sel.

Un chariot permet à un joueur de transporter n'importe quel nombre de cubes de sel à travers une salle ou le puits de la mine où le joueur n'a pas de mineur sans avoir à payer les autres joueurs sur cette case, ou à travers deux de ces cases adjacentes sans avoir à payer les autres joueurs sur ces 2 cases. Si sur le parcours vers la surface, il y a plusieurs cases où le joueur ne souhaite pas payer pour le transport du sel, mais 2 parmi elles ne sont pas adjacentes, alors le joueur peut choisir une seule case où il ne paye pas. (c'est à dire que le chariot fonctionne pour 1 ou 2 salles voisines et/ou sections du puits.)



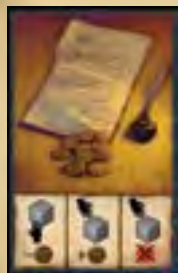
Nourriture

La nourriture est utilisée en dehors de l'action normale d'un joueur durant le tour du joueur.

La nourriture permet à 1 ou 2 mineurs (qui sont couchés) de se mettre à nouveau debout.

Les 2 mineurs fatigués qui se relèvent peuvent être de différentes salles.

Privilège Commercial



Un privilège commercial est utilisé comme faisant partie de l'action du marché.

Un privilège commercial permet à un joueur de profiter de tous les privilèges suivants durant ses deux transactions:

- acheter du sel pour 1 cent de moins,
- vendre du sel pour 1 cent de plus.
- vendre du sel, même si toutes les cases sont occupées (dans ce cas il est vendu au prix le plus bas du marché pour ce type de sel).

Privilège Royal



Un privilège royal est utilisé comme faisant partie de l'action du château.

Le privilège royal permet à un joueur de placer son mineur immédiatement sur le cercle le plus à gauche de la file du château. Donc, au début de son prochain tour, le joueur pourra compléter une commande royale.

FIN DE PHASE

Quand la 5ème commande est complétée (ou la 4ème commande dans une partie à 2 joueurs), c'est la dernière manche de la phase. Le joueur à droite du premier joueur jouera le dernier tour de la manche. Quand ce joueur a terminé son tour, la phase est terminée. Si la 5ème commande a été réalisée par le dernier joueur de la manche, la phase se termine immédiatement après son tour.

Tous les mineurs quittent la mine, tous les assistants quittent les bâtiments, et ils retournent tous avec les ressources de leur propriétaire. Retirez les commandes non réalisées de cette phase, et révélez les nouvelles commandes pour la phase suivante. Remettez le marqueur des commandes complétées sur la case "0". Les outils invendus de cette phase sont retirés de la partie. Refaites une pile face cachée avec les 7 outils suivants, mélangez-les et placez-en 3 face visible sur l'atelier. Déplacez le marqueur de l'auberge sur la case appropriée, tel que décrit dans la mise en place. Cela signifie que l'auberge a de nouveaux mineurs disponibles à engager. Les outils utilisés par les joueurs durant la phase qui vient de se terminer sont remis face visible. Les joueurs peuvent à nouveau les utiliser. Le premier joueur passe le marqueur Premier Joueur au joueur à sa gauche.

Si, à la fin d'une phase, il n'y a plus de cube brun au marché, alors ajoutez un cube brun sur la case 5 cents de la première colonne. Si, à la fin de la phase, il n'y a pas de cube vert sur le marché, alors ajoutez 1 cube vert sur la case 6 cents de la seconde colonne.

Les cubes blancs manquants ne sont pas ajoutés au marché de cette manière.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la troisième phase, la valeur de l'entreprise de chaque joueur est calculée. Chaque cube de sel invendu de n'importe quel type rapporte 3 cents. Ajoutez-les à l'argent remporté par le joueur durant la partie. Les joueurs reçoivent aussi de l'argent pour leurs outils tel qu'indiqué sur le tableau de l'atelier. Le plus riche remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur a égalité qui a complété le plus de commandes royales gagne. S'il y a encore une égalité, le joueur a égalité avec le moins de mineurs gagne. S'il y a encore une égalité, le joueur a égalité avec le moins d'outils gagne.

Outils	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Cents	2	6	10	14	20

Partie à 3 joueurs

Les règles suivantes diffèrent dans une partie à 3 joueurs:

- le château a toujours 3 commandes face visible,
- l'auberge a toujours 5 mineurs disponibles à engager durant chaque phase.

Partie à 2 joueurs

Les règles suivantes diffèrent dans une partie à 2 joueurs:

- au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 mineurs,
- le château a toujours 3 commandes face visible,
- l'auberge a toujours 3 mineurs disponibles à engager durant chaque phase,
- chaque phase de la partie se termine après la réalisation de la quatrième commande.

VARIANTE "MINE CARTOGRAPHIÉE"

Tous les joueurs n'apprécient pas l'incertitude quand ils envoient leurs mineurs dans la mine. Si vous souhaitez jouer avec moins de hasard, utilisez cette variante.

Au début de la partie, triez et mélangez les tuiles "Salle de mine" de chaque niveau.

Distribuez toutes les tuiles face visible. Ne placez pas encore de cubes de sel et d'eau dessus.

Placez le nombre approprié de cubes de sel et d'eau sur une salle seulement après que le premier mineur y soit entré. Après que tous les cubes de sel aient été extrait d'une salle, marquez la salle comme utilisée en la tournant face cachée (laissez les mineurs et les cubes d'eau dessus).

REMERCIEMENTS

Nous souhaitons remercier tous ceux qui ont contribué à la création de ce jeu.

En particulier, nous voulons remercier les membres du groupe Monsoon - pour avoir réalisé de nombreux tests et leurs remarques constructives. Nous remercions tout spécialement: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobyłeczka, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Maciej Sorokin i Krzysztof Wierzbicki. Nous remercions également les testeurs, inclus Jarosławow Czaja, Daniel Danzer, Grzegorz Kobiela, Grzegorz Majewski, Marek Pańczyk i Paweł Stefański. Remerciements spéciaux à nos épouses - Alicja Miłńska et Agnieszka Krupińska - pour leur support constant, leurs tests avec nous, et les heures de plaisir que nous avons eu à jouer ensemble.

Traduction anglaise par Anna Skudlarska et Russ Williams.

Traduction allemande par Britta Stöckmann, Marcin Szrama et Grzegorz Kobiela.

Traduction française par Ludigaume - <http://www.ludigaume.net>