

MAGNUM SAL

Een spel van Marcin Krupiński en Filip Miłunski
Uitgegeven door Gry Leonardo

Inleiding

In het jaar 1368 heeft de genadige Koning Casimir de Grote van Polen in zijn koninklijke soevereiniteit een decreet uitgevaardigd getiteld 'Statuut van de Zoutmijn te Krakow'. Daarin staat duidelijk omschreven dat diegene die van de Koning de titel 'Koninklijke Rentmeester' ontvangt, de leiding zal hebben over de zoutmijn van Wieliczka; ook wel 'Magnum Sal' genoemd. De Koning zal dit koninklijke rentmeesterschap slechts toekennen aan die mijnopzichter die door inzet en doorzettingsvermogen de beste zal blijken te zijn. Hij mag de winning van zout in naam van het Poolse koninkrijk leiden.

Doel van het Spel

Spelers nemen de rol van opzichter - leider van een groep mijnwerkers - op zich. Tijdens het spel proberen spelers zo efficiënt mogelijk zout te winnen uit de mijn, hun zogenaamde 'witte goud' te verkopen en bovenal de koninklijke opdrachten te vervullen. Wie aan het eind van het spel het meeste geld verdiend heeft met de zoutwinning, ontvangt de titel 'Koninklijke Rentmeester' en wint het spel.

Inhoud

- 1 speelbord (met een afbeelding van de stad Wielicka),



- 1 mijnschacht,

24 koninklijke opdrachten (8 voor iedere fase I, II en III),



18 mijnkamers (8 voor niveau I, 6 voor niveau II en 4 voor niveau III),



21 gereedschapkaarten,



45 munten (in centen, 'grosz' in het Pools): 5 x 50 cent, 5 x 20 cent, 10 x 5 cent, 10 x 3 cent en 15 x 1 cent,



1 startspelerfiche,



75 houten blokjes:

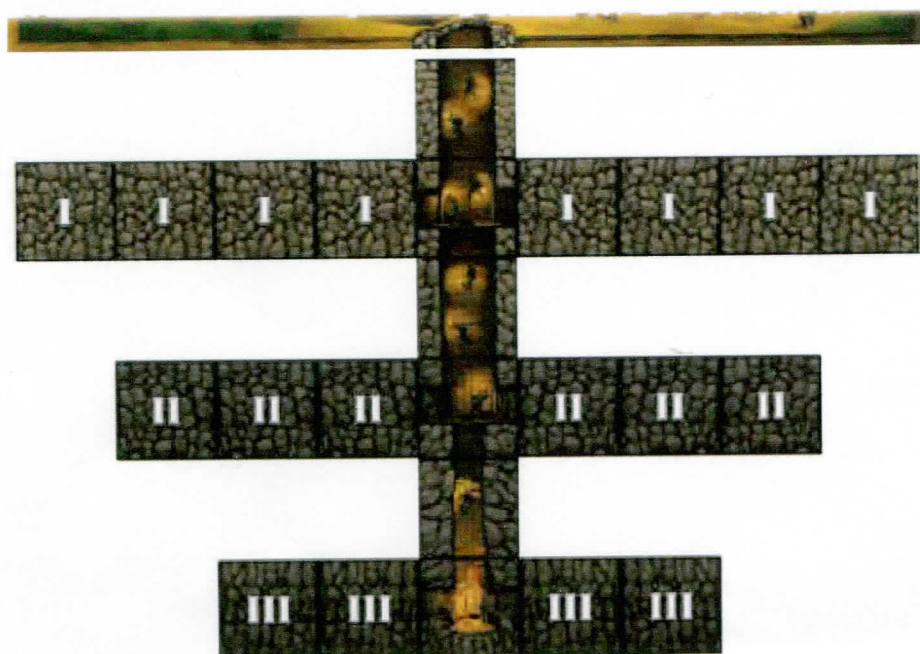
- 20 bruine (zout van de slechtste kwaliteit, te vinden op niveau I en II)
- 15 groene (zout van gemiddelde kwaliteit, te vinden op alle niveaus)
- 15 witte (zout van de beste kwaliteit, te vinden op niveau II en III)
- 25 blauwe (water in de mijn, dat de winning van zout bemoeilijkt),

10 mijnwerkers in elk van de 4 spelerskleuren,

2 houten markeerstenen; één voor de herberg en één voor het kasteel.

Voorbereiding

Plaats het speelbord midden op tafel en leg de mijnschacht eronder. Sorteert de drie soorten mijnkamers (I, II, III) en schud ze per soort. Leg ze met het getal naar boven zoals in onderstaande afbeelding:



Iedere speler krijgt 4 mijnwerkers in één kleur (in een spel met 2 spelers: 5 mijnwerkers) en 1 bruin zoutblokje; dit is hun persoonlijke voorraad. De rest van de mijnwerkers, het geld en de blokjes worden als algemene voorraad (bank) naast het bord gelegd. Plaats zoutblokjes op de markt **1**: 1 bruin blokje op de onderste 2 velden (5 en 4 cent) in de eerste kolom, plus 1 groene op het onderste veld (6 cent) in de tweede kolom.

Bepaal de startspeler. Deze ontvangt het startspelerfiche en 10 cent. De overige spelers ontvangen meer geld: de speler links van de startspeler ontvangt 12 cent, de volgende 14 en de volgende 16.

Het geld, het zout en de gereedschapkaarten die spelers in hun bezit hebben, moeten tijdens het spel voor alle spelers goed zichtbaar zijn. Op elk moment mogen spelers controleren wat iemand bezit.

Aan het begin van iedere fase worden de volgende stappen doorlopen:

1. Neem de geschudde stapel koninklijke opdrachten van de juiste fase (I, II of III op de achterkant) en plaats deze, met het fasennummer naar boven, op het daarvoor bestemde veld naast het kasteel **2**. Van de stapel worden, afhankelijk van het aantal spelers (bij 2-3 spelers: 3, bij 4 spelers: 4) opdrachten opengedraaid en op het kasteel gelegd. Plaats een markeersteen op veld '0' van het opdrachtspoor bij het kasteel **3**.

2. Plaats de tweede markeersteen in de herberg op het juiste veld (afhankelijk van het aantal spelers: bij 4 spelers op het 1ste, bij 3 spelers op het 3de en bij 2 spelers op het 5de veld van links) **4**.
3. Schud de gereedschapkaarten en plaats er 7 gedekt op de werkplaats **5**. Dit is het gereedschap voor de komende fase. Draai 3 kaarten open en plaats ze op de velden met de aanduiding 3, 4 en 5 cent.



Opmerking:

de spelregels gaan uit van een spel met 4 spelers. De afwijkende regels voor een spel met 2 of 3 spelers staan tussen haakjes en worden samengevat aan het eind van de spelregels.

Spelverloop

Het spel is onderverdeeld in **3 fases**. Iedere fase is opgebouwd uit **meerdere rondes**. De startspeler begint, de andere spelers volgen kloksgewijs. **In de eerste ronde** van iedere fase voeren spelers **slechts één actie** uit. **In iedere volgende ronde** van een fase voeren ze **precies 2 acties** uit.

Een speler kan eenzelfde actie 2 keer uitvoeren in een ronde, maar **nooit eenzelfde gebouw 2 keer bezoeken in één ronde!**

Aan het begin van zijn speelbeurt (dus vóór enige actie) controleert een speler of er mijnwerkers van hem in de rij (2 grote cirkels) staan voor het kasteel. Wanneer dit zo is, dan verplaatst hij ze één stap in de richting van het kasteel.

De acties

In zijn beurt kan een speler uit de volgende acties kiezen:

- een mijnwerker in de mijn plaatsen/verplaatsen,
- zout winnen,
- mijnwerkers een pauze gunnen (passen)*,
- een mijnwerker als helper in een gebouw plaatsen,
- een gebouw bezoeken.

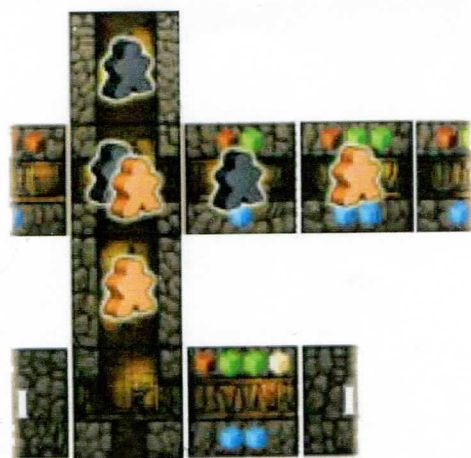
* Wanneer een speler past, past hij voor beide acties in een ronde: hij kan dus geen actie hebben gedaan vóór hij past, of er één doen nadat hij heeft gepast.

Een mijnwerker in de mijn plaatsen/verplaatsen

Een speler kan een eigen mijnwerker plaatsen of verplaatsen in de mijnschacht of een mijnkamer. Een mijnwerker kan niet verplaatst worden wanneer hij niet verbonden is met de ingang van de mijn door een ketting van mijnwerkers.

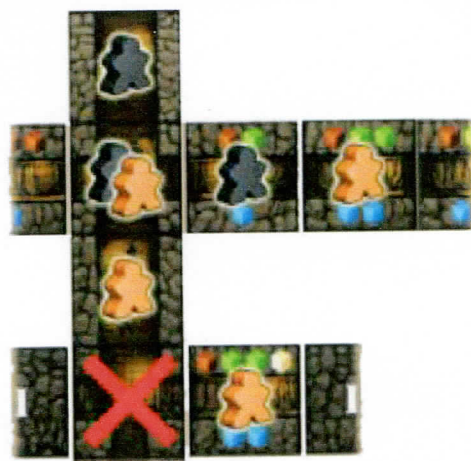
Kettingregel

Wanneer een speler een mijnwerker wil verplaatsen, geldt de zgn. 'kettingregel': tussen mijnwerkers, waar dan ook in de mijn, kunnen geen lege plekken (zonder mijnwerker) zijn, zoals uitgelegd in de voorbeelden hieronder. Het maakt niet uit van welke speler de betrokken mijnwerkers zijn en of ze uitgerust of vermoeid zijn (zie 'Vermoeide mijnwerkers').



Voorbeeld 1

In bovenstaand voorbeeld kunnen alle oranje mijnwerkers verplaatst worden, omdat ze aan het eind van een ketting staan of omdat ze samen met een mijnwerker in andere kleur op een veld staan. Door de oranje mijnwerker te verplaatsen die bij de zwarte mijnwerker staat, wordt de ketting niet verbroken omdat het veld niet leeg wordt.



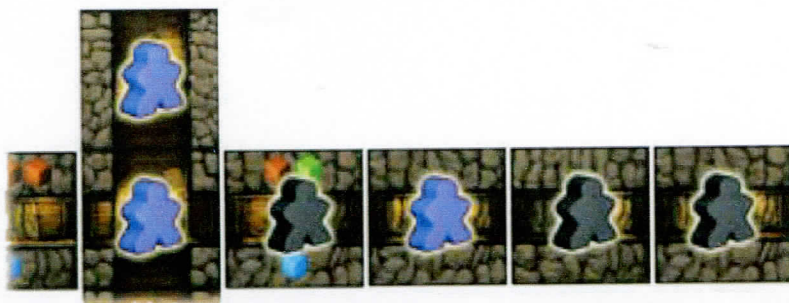
Voorbeeld 2

In bovenstaand voorbeeld is de oranje mijnwerker op niveau 2 niet volgens de regels geplaatst, omdat hij niet door een ketting verbonden is met andere mijnwerkers in de mijnschacht.

Het is toegestaan mijnwerkers te plaatsen in of te verplaatsen naar een deel van de mijn waar al andere mijnwerkers staan, ongeacht hun kleur. Een geplaatste mijnwerker kan afkomstig zijn uit een speler's voorraad, uit een ander deel van de mijn (zie 'kettingregel') of uit een gebouw (zie 'Een mijnwerker als helper in een gebouw plaatsen'). Een mijnwerker mag niet uit de rij bij het kasteel genomen worden (zie 'Kasteel'). De eerste keer dat een mijnwerker in een mijnkamer wordt geplaatst wordt deze mijnkamer verkend (opengedraaid) en blijft hij zo liggen voor de rest van het spel. Plaats onmiddellijk zout- en waterblokjes zoals aangegeven op de tegel.

Uitzondering op de kettingregel

Een mijnwerker mag vanuit een mijnkamer verplaatst worden wanneer deze kamer en alle volgende kamers (i.e. verder van de mijnschacht) in dezelfde mijn gang ontgonnen zijn en geen zout meer bevatten.



Voorbeeld 3

De paarse mijnwerker mag verplaatst worden omdat zijn mijnkamer en alle mijnkamers rechts van hem geen zout meer bevatten.

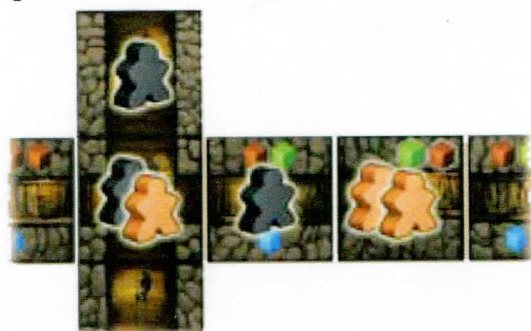
Zout winnen

Een speler kan zout winnen in een mijnkamer. De sterkte van de groep mijnwerkers van een speler in een kamer bepaalt hoeveel zout (ongeacht de kwaliteit) hij kan winnen. De sterkte van een groep mijnwerkers in een kamer is gelijk aan het aantal mijnwerkers min het aantal waterblokjes in de kamer. Om zout te kunnen winnen moet een speler ook in staat zijn het zout uit de mijn te transporteren.

Zout transporteren

Het gewonnen zout moet naar de oppervlakte getransporteerd worden. Het is niet toegestaan het zout alleen naar een andere mijnkamer of de schacht te transporteren; het moet in één actie naar de oppervlakte getransporteerd worden. Zout wordt eerst horizontaal naar de mijnschacht gebracht en daarna omhoog naar de oppervlakte. Wanneer zoutblokjes getransporteerd worden door ruimtes (mijnkamers of een deel van de mijnschacht) met eigen mijnwerkers hoeft een speler niets te betalen. Voor ieder zoutblokje dat getransporteerd wordt door ruimtes zonder eigen mijnwerkers moet 1 cent betaald worden per ruimte. Dit geld wordt betaald aan de eigenaar van de mijnwerkers in een ruimte. Wanneer meerdere spelers mijnwerkers hebben in een ruimte mag de transporterende speler kiezen aan wie hij betaalt. Wanneer meerdere zoutblokjes getransporteerd worden mag het te betalen geld verdeeld worden onder de in een ruimte aanwezige spelers.

Nadat hij zout naar de oppervlakte heeft getransporteerd, plaatst de speler de zoutblokjes voor zich op tafel. Waterblokjes blijven achter in de mijnkamers. Een speler die de transportkosten voor het zout niet kan betalen, kan het zout ook niet winnen.



Voorbeeld 4

De oranje speler wil zout winnen in de kamer met twee oranje mijnwerkers. Er is hier geen water, dus zijn sterkte is 2 ($2 - 0 = 2$); hij kan 2 zoutblokjes winnen. Om het zout te kunnen transporteren moet hij 4 cent betalen aan de zwarte speler (2 cent voor de mijnkamer en 2 cent voor het schachtdeel waar alleen zwarte mijnwerkers aanwezig zijn).



Voorbeeld 5

De paarse speler wil zout winnen in de kamer met vier paarse mijnwerkers. Er is hier één waterblokje dus zijn sterkte is 3 ($4 - 1 = 3$); hij kan 3 zoutblokjes winnen. Om het zout te kunnen transporteren moet hij 3 cent betalen omdat er in één ruimte op de weg naar de oppervlakte geen paarse mijnwerkers zijn. In dit schachtdeel zijn een zwarte en een oranje mijnwerker aanwezig. De paarse speler kiest ervoor de zwarte speler, die er erg goed voorstaat, niet te helpen en betaalt de 3 cent aan de oranje speler.

Vermoeide mijnwerkers

Mijnwerkers die zojuist zout hebben gewonnen, zijn vermoeid en worden plat neergelegd. Vermoeide mijnwerkers kunnen niet verplaatst worden of als helper ingezet worden in een gebouw. Ze kunnen geen zout winnen. Het enige dat ze kunnen, is helpen bij het transporteren van zout.

ook de mijnwerkers die het water hebben tegengehouden

Mijnwerkers een pauze gunnen (passen)

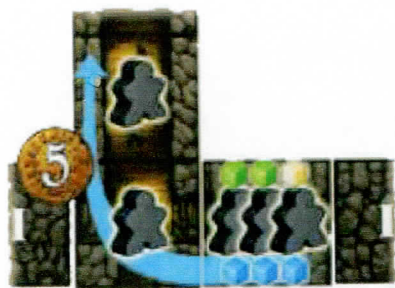
Een speler kan passen voor beide acties in een ronde om zijn mijnwerkers te laten rusten. Hierdoor rusten al zijn mijnwerkers en ze worden weer rechtop gezet. In de volgende beurt kunnen de mijnwerkers weer ingezet worden in de zoutwinning, geplaatst/verplaatst worden in de mijn of geplaatst worden in de gebouwen.

Een mijnwerker als helper in een gebouw plaatsen

Een speler kan een mijnwerker als helper in een gebouw plaatsen (deze gebouwen hebben een mijnwerkersymbool). Deze mijnwerker kan afkomstig zijn uit een speler's voorraad, uit een ander gebouw of uit de mijn (als wordt voldaan aan de kettingregel). De speler wiens mijnwerker als helper in een gebouw staat ontvangt 1 cent van de bank, iedere keer nadat een speler (ook hijzelf) het gebouw bezocht heeft. Ieder gebouw heeft slechts plaats voor één helper. Totdat de eigenaar de helper wegneemt (of de huidige fase is afgelopen), kunnen andere spelers geen helper in dit gebouw plaatsen.

dus het derde kost 3 cent, het vierde 4 cent, enz. Deze blokjes moeten **allemaal uit dezelfde mijnkamer verwijderd worden** en ze gaan terug in de algemene voorraad.

Helper: nadat de pomp bezocht is door een speler ontvangt de eigenaar van de helper 1 cent van de bank (ongeacht de hoeveelheid opgepompt water).



Voorbeeld 6

De zwarte speler wil zout winnen uit de kamer met 3 zwarte mijnwerkers. Er bevindt zich daar veel waardevol zout (2 groene blokjes en 1 witte). Helaas is de kamer ook vol water, wat het moeilijk maakt voor de mijnwerkers er te werken. De speler besluit daarom het water weg te pompen. Als eerste actie bezoekt hij de pomp en verwijdert 3 water blokjes uit de kamer. Hij betaalt daarvoor 5 cent (0 cent voor het eerste, 2 cent voor het tweede en 3 cent voor het derde

waterblokjes). De oranje speler, die een helper naar de pomp heeft gestuurd, ontvangt vervolgens 1 cent van de bank. Als tweede actie kan de zwarte speler nu 3 zoutblokjes winnen in de mijnkamer.

Markt

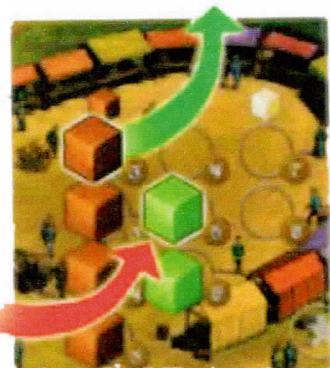


Op de markt kan zout worden gekocht en verkocht. Wanneer een speler de markt bezoekt moet hij 1 of 2 transacties uitvoeren. Een transactie is de koop of verkoop van 1 zoutblokjes. Tijdens zijn marktbezoek kan een speler geen 2 transacties met hetzelfde zout blokjes uitvoeren; het is bijvoorbeeld niet toegestaan een blokjes te kopen en onmiddellijk daarna weer te verkopen.

Verkopen: een zoutblokjes wordt verkocht voor de hoogste zichtbare prijs voor die kwaliteit (een veld waarop nog geen blokjes ligt). Het verkochte zoutblokjes wordt op dit veld op de markt geplaatst, en de speler ontvangt het aangegeven bedrag van de bank. Een blokjes kan niet verkocht worden wanneer alle velden voor deze soort vol zijn.

Kopen: een speler koopt het goedkoopste zoutblokjes van een soort (het bovenste bezette vakje in een kolom). De speler betaalt het aangegeven bedrag aan de bank, en neemt het blokjes vervolgens in zijn persoonlijke voorraad. Een blokjes kan niet gekocht worden wanneer alle velden voor deze soort leeg zijn.

Helper: nadat de markt bezocht is door een speler ontvangt de eigenaar van de helper 1 cent van de bank (ongeacht het aantal en het soort uitgevoerde transacties).



Voorbeeld 7

De paarse speler wil een koninklijke opdracht (3 bruine zoutblokjes) voltooien in de volgende ronde. Hij heeft echter maar 2 bruine blokjes, en hij weet dat het hem niet zal lukken tijdig nog een bruin blokjes in de mijn te winnen. Hij besluit de markt te bezoeken en een bruin blokjes te kopen. Hij bezoekt de markt en voert 2 transacties uit. Eerst verkoopt hij een groen blokjes voor 5 cent. Vervolgens gebruikt hij dit geld voor zijn tweede transactie: het kopen van een bruin blokjes voor 3 cent.

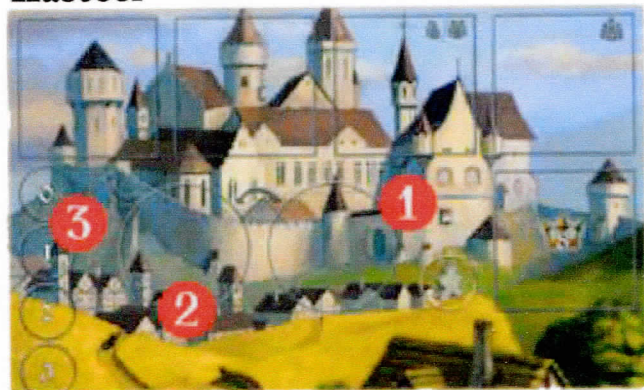
Plein



Opzichters en mijnwerkers komen hier samen om te kaarten of te dobbelen om geld, en soms maken ze een beetje winst. Een speler die het plein bezoekt ontvangt 1 cent van de bank.

Op het plein is geen plaats voor een helper.

Kasteel



In het kasteel kunnen spelers koninklijke opdrachten voltooien en daarvoor geld ontvangen. Om het kasteel te bezoeken plaatst een speler een mijnwerker in de rij voor het paleis (in de meest rechtse cirkel) 1. Meerdere spelers kunnen een mijnwerker op dezelfde plek in de rij hebben staan. Aan het begin van zijn volgende speelbeurt (dit is geen actie, maar gebeurt automatisch) verplaatst de speler zijn mijnwerker naar de linker cirkel 2,

en aan het begin van zijn daaropvolgende beurt moet de speler één van de koninklijke opdrachten in het kasteel voltooien.

Om een opdracht te voltooien plaatst een speler de aangegeven set blokjes terug in de algemene voorraad en ontvangt hij het aangegeven bedrag van de bank. De voltooide opdracht legt hij voor zich op tafel, en de markeersteen op het opdrachtspoor wordt naar het volgende veld verplaatst 3.

Wanneer een speler niet genoeg zout heeft om een opdracht te voltooien moet hij 3 cent of 1 zoutblokje naar keuze betalen aan de bank. Wanneer een speler een opdracht niet kan voltooien en geen geld of zout heeft, volgt er geen verdere straf. Wanneer een speler 1 of 2 cent heeft en geen zoutblokje, moet hij zoveel mogelijk betalen. Wanneer een speler 1 of 2 cent heeft én een zoutblokje, moet hij het zoutblokje betalen.

Of een speler een opdracht voltooit of niet; zijn mijnwerker keert terug naar zijn persoonlijke voorraad en kan deze beurt weer ingezet worden. Onmiddellijk na het voltooien van een opdracht wordt een nieuwe opdracht opengedraaid van de stapel en neergelegd op het zojuist vrijgekomen veld. Verplaats de markeersteen op het opdrachtspoor naar het volgende veld en controleer of deze fase ten einde is. Wanneer dit de 5de voltooide opdracht was (of de 4de in een spel met 2 spelers), eindigt deze fase na de beurt van de laatste speler in deze ronde.

Het kan voorkomen dat een speler 2 opdrachten kan voltooien aan het begin van zijn beurt (door de gereedschapkaart 'Vrijbrief'). Na het voltooien van de eerste opdracht wordt onmiddellijk een nieuwe opdracht opengedraaid en kan de speler met zijn tweede mijnwerker deze nieuwe opdracht voltooien (als hij beschikt over het juiste zout).

Helper: de eigenaar van de helper ontvangt 1 cent van de bank voor iedere voltooide koninklijke opdracht. De eigenaar van de helper ontvangt geen geld wanneer een mijnwerker in de rij wordt geplaatst! De eigenaar van de helper ontvangt ook geen geld wanneer een mijnwerker geen opdracht kan voltooien!

Gereedschappen

Een speler kan zijn gereedschapkaarten tijdens zijn beurt inzetten (los van een actie of als onderdeel ervan). Wanneer een gereedschapkaart is gebruikt wordt deze omgedraaid; deze gereedschapkaart is deze fase niet meer beschikbaar. Er is geen limiet aan het aantal gereedschapkaarten dat een speler in een beurt kan inzetten.



Touw

Het touw wordt gebruikt als onderdeel van de actie 'Een mijnwerker in de mijn plaatsen/verplaatsen'.

Met het touw kan een extra mijnwerker geplaatst of verplaatst worden.

Het touw kan niet gebruikt worden om een extra mijnwerker als helper in te zetten in een gebouw!



Pikhouweel

De pikhouweel wordt gebruikt als onderdeel van de actie 'Zout winnen'.

Een pikhouweel voegt 1 toe aan de sterkte van een groep mijnwerkers tijdens één enkele actie zoutwinning.



Emmer

Een emmer wordt gebruikt naast een gewone actie in een spelersbeurt.

Met een emmer kan een speler één waterblokje verplaatsen van een mijnkamer met minimaal één van zijn mijnwerkers naar een aangrenzende mijnkamer. Deze mijnkamer hoeft nog niet verkend te zijn. In dit geval wordt het waterblokje op de nog dichte tegel gelegd. Een emmer kan niet gebruikt worden om water in of uit de mijnschacht te verplaatsen.



Kar

De kar wordt gebruikt als onderdeel van de actie 'Zout winnen'.

Een kar laat een speler zoutblokjes transporteren door maximaal 2 aangrenzende ruimtes (i.e. mijnkamers of delen van de mijnschacht) waar hij geen mijnwerkers heeft, zonder andere spelers te hoeven betalen. Als er op de route naar de oppervlakte meerdere ruimtes zijn waarvoor een speler zou moeten betalen, maar deze ruimtes zijn niet aangrenzend, dan moet hij kiezen voor welke ruimte hij de kar gebruikt.



Voedsel

Voedsel wordt gebruikt naast een gewone actie in een spelersbeurt.

Voedsel laat 1 of 2 vermoeide mijnwerkers (plat neergelegd) weer opstaan. De 2 mijnwerkers kunnen in verschillende kamers zijn.

ofwel het transporteren van on-11 het een havel blokje, door 2 kamers of
schacht deel van de speler geen eigen mijnwerker heeft zonder dat
hij een andere speler hoeft te betalen in dit deel of 2 mijn-
ofwel door 2 aangrenzende kamers

Contract

Het contract wordt gebruikt als onderdeel van de actie 'De markt bezoeken'. Een contract geeft een speler de volgende voordelen:

- zout inkopen is altijd 1 cent goedkoper
- zout verkopen levert altijd 1 cent meer op
- zout kan ook verkocht worden als alle velden in een kolom bezet zijn (in dit geval ontvangt de speler de laagste prijs in de markt voor deze kwaliteit zout).



Vrijbrief

De vrijbrief wordt gebruikt als onderdeel van de actie 'Het kasteel bezoeken'.

De vrijbrief laat een speler zijn mijnwerker plaatsen in de linker cirkel van de rij, waardoor de speler al aan het begin van zijn volgende beurt een koninklijke opdracht kan (proberen te) voltooien.



Einde van de fase

Wanneer de 5de koninklijke opdracht is voltooid (of de 4de in een spel met 2 spelers) is dit de laatste ronde van de fase. De speler rechts van de startspeler heeft de laatste beurt in deze ronde. Nadat deze speler zijn beurt heeft beëindigd, is de fase ten einde. Wanneer de 5de opdracht voltooid werd door deze laatste speler, is de fase onmiddellijk na zijn beurt afgelopen.

ook uit de mijn.

De spelers nemen alle mijnwerkers en alle helpers van het bord terug in hun persoonlijke voorraad. De koninklijke opdrachten van deze fase die nog op het bord liggen worden verwijderd, evenals de gereedschapkaarten op het bord. Vervolgens worden de onder 'Voorbereiding' genoemde stappen doorlopen:

- leg koninklijke opdrachten voor de volgende fase klaar en draai nieuwe opdrachten open (zie voorbereiding),
- plaats de markeersteen weer op veld '0' van het opdrachtspoor,
- plaats 7 nieuwe gereedschapkaarten op de werkplaats en draai er 3 open,
- plaats de markeersteen in de herberg weer op het juiste veld (zie voorbereiding). Er zijn weer nieuwe mijnwerkers in de herberg aanwezig die in de komende fase gecontracteerd kunnen worden.

Spelers draaien hun omgekeerd liggende gereedschapkaarten open. Deze kunnen ze in de komende fase weer inzetten. De startspeler geeft het startspelerfiche aan de speler links van hem. De markt wordt gecontroleerd:

- wanneer er, aan het eind van de fase, géén bruin zoutblokje op de markt ligt wordt er één geplaatst op veld 5 in de eerste kolom,
- wanneer er géén groen zoutblokje op de markt ligt wordt er één geplaatst op veld 6 in de tweede kolom,
- witte zoutblokjes worden nooit aangevuld.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de derde fase.

Alle spelers verkopen nu nog de zoutblokjes in hun voorraad voor 3 cent per stuk (ongeacht de kwaliteit). Spelers krijgen geld voor hun gereedschapkaarten volgens onderstaande tabel (die ook op het bord staat afgedrukt):

gereedschappen	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
centen	2	6	10	14	20

De speler, die nu het meeste geld bezit, heeft gewonnen.

Bij een gelijkstand wint van de betrokken spelers de speler met de **meeste** voltooide opdrachten. Als er dan nog een gelijkstand is, wint van hen de speler met de **minste** mijnwerkers. En tenslotte – als er nog geen winnaar is – de speler met de **minste** gereedschapkaarten.

Spel met 3 spelers

Het spel met 3 spelers heeft de volgende afwijkende regels:

- in het kasteel liggen 3 (ipv 4) opdrachten open,
- in de herberg zijn 5 (ipv 7) mijnwerkers te contracteren.

Spel met 2 spelers

Het spel met 2 spelers heeft de volgende afwijkende regels:

- aan het begin van het spel krijgen de spelers ieder 5 mijnwerkers,
- in het kasteel liggen 3 opdrachten open,
- in de herberg zijn 3 mijnwerkers te contracteren,
- iedere fase eindigt na de ronde waarin de 4de opdracht is voldaan.

Variant 'Plattegrond van de mijn'

Wie het geluk bij het verkennen van de mijn storend vindt, kan deze variant gebruiken. Sorteert aan het begin van het spel de drie soorten mijnkamers op niveaunummer en schud ze per soort. Leg ze open neer, maar plaats er nog geen zout- en waterblokjes op. Plaats de afgebeelde blokjes in een mijnkamer wanneer er voor het eerst een mijnwerker komt (verkenning). Wanneer al het zout gewonnen is uit een mijnkamer wordt de tegel omgedraaid (water en mijnwerkers blijven crop).

Dankwoord

We willen iedereen bedanken die heeft bijgedragen aan de totstandkoming van dit spel; in het bijzonder de leden van de Monsoon Group – voor de vele testen en hun waardevolle commentaar. We bedanken in het bijzonder: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Ola Kobylecka, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Maciej Sorokin en Krzysztof Wierzbicki.

Ook bedanken we de andere spel- en spelregeltesters, onder andere: Jarosławow Czaja, Daniel Danzer, Grzegorz Kobiela, Grzegorz Majewski, Marek Pańczyk en Paweł Stefański. In het bijzonder bedanken we onze vrouwen - Alicja Miłńska en Agnieszka Krupińska - voor hun onophoudelijke steun, hun testen en de vele uren plezier die we tijdens het spelen met z'n vieren hebben beleefd.

Engelse vertaling: Anna Skudlarska en Russ Williams.

Duitse vertaling: Britta Stöckmann, Marcin Szrama en Grzegorz Kobiela.

Nederlandse vertaling: Olav Fakkeldij



II



III





Koninklijke opdrachten