

Magnum Sal

Mise en place en début de partie

- Placer face cachée les salles de part et d'autre du puits (niveau I : 4+4 ; niveau II : 3+3 ; niveau III : 2+2)
- Chaque joueur commence avec 4 mineurs (5 à 2 joueurs) et un cube brun. Le premier joueur reçoit 10 cents, le suivant 12, le troisième 14 et le quatrième 16.
- Placer un cube brun sur les cases 4 et 5 de la colonne la plus à gauche du marché, et un cube vert sur la case 6 de la colonne centrale.

Mise en place en début de phase

- Faire une pile des commandes pour la phase, et dévoiler 4 commandes (3 à 2 ou 3 joueurs). Placer le marqueur de commandes honorées sur la case 0.
- Placer le marqueur de prix à l'auberge sur la case associée au nombre de joueurs.
- Faire une pioche de 7 outils et en dévoiler 3 sur les emplacements à 3, 4 et 5 cents.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 phases, chaque phase étant une succession de tours où chaque joueur fera deux actions à son tour de jeu, identiques ou différentes (*Important* : *on ne peut pas visiter 2 fois le même bâtiment*). Au premier tour de chaque phase, chaque joueur ne peut faire qu'une action. Avant de faire ses actions, les mineurs d'un joueur se trouvant dans la file d'attente du château se décalent d'une case vers la gauche. Quand un mineur du joueur sort ainsi de la file d'attente, le joueur doit honorer une commande (voir section *Honorer une commande*). La commande ainsi faite ne compte pas comme une action.

Actions possibles

- Placer ou déplacer un mineur dans la mine : le mineur concerné est (dé)placé sur une case de la mine (tunnel d'accès ou salle) de manière à ce qu'il y ait une chaîne interrompue de mineurs entre l'entrée de la mine et la case où se trouve le mineur. Quand un joueur explore une salle, celle-ci est dévoilée. Il peut y avoir plusieurs mineurs par case, les mineurs pouvant être de joueurs différents. La chaîne peut être cassée si le mineur provient d'une portion de la mine où il n'y a plus de sel à extraire.
- Extraire du sel de la surface et le remonter à la surface : Un joueur extrait dans une seule salle, et le nombre de cubes extraits est égal à la différence entre le nombre de mineurs du joueur et le nombre de cubes d'eau présents dans la salle. Il faut ensuite remonter le sel à la surface. Le joueur paye 1 cent par cube de sel extrait et par salle traversée où le joueur ne possède pas de mineur. L'argent va au propriétaire du mineur choisi. A la fin de l'action, tous les mineurs ayant extraits du sel sont fatigués et couchés sur le flanc : la seule action qu'ils peuvent alors faire est aider au transport du sel.
- Placer un mineur comme assistant sur un bâtiment : Le mineur est placé sur l'emplacement indiqué (château, atelier, marché, station de pompage). A chaque fois que le bâtiment est visité, le joueur propriétaire de l'assistant reçoit 1 cent. *Exception* : *L'argent perçu au château ne l'est effectivement que si une commande est honorée !*

- Visiter un bâtiment :

- *Auberge* : payer le coût indiqué par la position du marqueur et récupérer un mineur de la réserve. Le marqueur est ensuite décalé d'une case vers la droite. Quand il sort de la piste, l'auberge n'est plus utilisable jusqu'à la fin de la phase.
- *Atelier* : acheter l'un des outils présents, décaler les outils restants vers la gauche et piocher un nouvel outil.
- *Station de pompage* : retirer un cube d'eau d'une salle où le joueur a un mineur. Retirer un deuxième cube d'eau de la même salle coûte 2 cents, un troisième cube 3 cents, etc.
- *Marché* : Le joueur peut acheter et/ou vendre 1 ou 2 cubes de sel. L'achat se fait au prix le moins cher disponible du marché, la vente au prix le plus cher disponible. On ne peut pas acheter et vendre le même cube de sel.
- *Place du village* : Le joueur reçoit 1 cent de la banque.
- *Château* : le joueur place un mineur sur la case de la file d'attente la plus à droite.

- Passer : si le joueur passe ses deux actions, les mineurs fatigués se reposent. Ils sont alors remis debout et sont pleinement opérationnels pour le tour de jeu suivant.

Honorer une commande

Le joueur choisit une des commandes, paye le nombre de cubes indiqué et reçoit la somme d'argent inscrite. La commande honorée est immédiatement remplacée.

Si le joueur ne possède pas tous les cubes indiqués, il ne peut pas honorer de commande et doit se défausser d'un cube de sel de son choix ou payer 3 cents. S'il n'a pas 3 cents, il doit payer le cube de sel ; s'il n'en a pas, il paye le maximum de cents qu'il peut.

Fin de phase

La phase en cours s'arrête à la fin du tour où un joueur a honoré la 5^{ème} commande (4^{ème} à 2 joueurs). Les mineurs quittent le puits, les assistants quittent les bâtiments, les mineurs présents au château rentrent chez eux, les commandes et les outils restants sont défaussés. Si les colonnes des cubes brun et vert du marché sont vides, en placer un de chaque type sur les cases les plus chères. Procéder à une nouvelle disposition (cf. section *Mise en place en début de phase*). Le marqueur Premier joueur passe au joueur suivant en sens horaire.

Fin de partie

A l'argent qu'ils possèdent, les joueurs rajoutent 3 cents par cube restant et 2/6/10/14/20 cents s'ils possèdent au moins 1/3/5/7/9+ outils.

Le joueur le plus riche l'emporte, le départage se fait d'abord sur les commandes honorées, ensuite sur le nombre de mineurs (avantage à celui qui en a le moins), enfin sur le nombre d'outils (avantage à celui qui en a le moins).