

Cette règle n'est pas arrivée toute seule sur LudiGaume.

Celle-ci a nécessité beaucoup d'énergie et d'investissement en temps à son ou ses auteurs.

Si vous trouvez ce document utile
(on n'en doute pas si vous lisez ce message)
alors n'oubliez pas de remercier
le ou les traducteurs qui l'ont réalisé.

Un petite message sur LudiGaume
leur fera le plus grand plaisir
et contribuera à les encourager
à continuer de faire ce travail fort utile
pour toute la communauté des joueurs francophone.

Merci



N'oubliez pas de visiter

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

Mon Petit Ludigaume

<http://monpetit.ludigaume.be>



EXPANSION • DODATEK • ERWEITERUNG

MAGNUM SAL

MURIA



MARCIN KRUPINSKI



FILIP MILUŃSKI

MAGNUM SAL

MURIA

Muria (Latin) - Saumure. Une solution aqueuse d'un sel. Le sel est obtenu à partir de la saumure dans des poêles spéciaux.

Magnum Sal Muria est une extension pour le jeu **Magnum Sal** qui est requis pour pouvoir jouer avec l'extension.

In Wieliczka une nouvelle mine est en cours de construction ! Le Roi envoie sous terre des contremaitres pour planifier l'excavation des nouveaux puits et l'extraction du sel. Une saline est apparue dans la cité. Plus besoin de jeter l'eau pompée de la mine ! Des chevaux tournent maintenant les roues des moulins à chevaux, et les mineurs continuent à travailler dur sous terre. Le Roi veut plus d'or blanc ! Retour sous terre !

MATÉRIEL DE L'EXTENSION

- 1 plateau avec deux bâtiments - la saline **1** et le bâtiment des contremaitres **2**,

- 1 puits minier court,



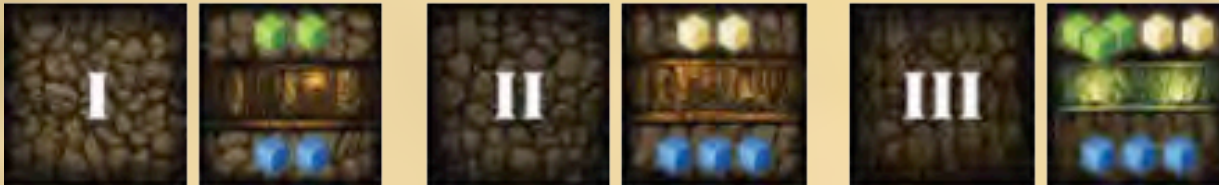
- 1 nouvelle tuile Entrée de la Mine, avec un case Assistant, à placer sur l'entrée principale de la mine du plateau principal,



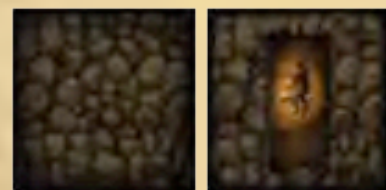
- 9 jetons Commande Royale (3 pour chaque phase I, II et III),



- 6 tuiles Salle de la Mine (2 pour chaque niveau I, II, et III),



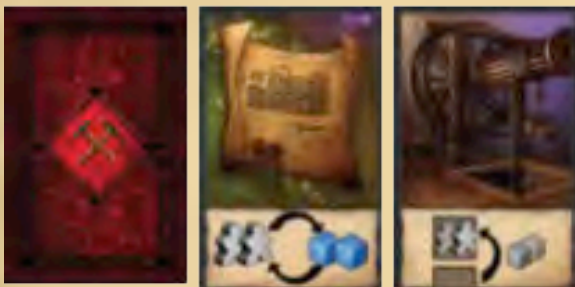
- 6 tuiles Puits



- 15 marqueurs Propriétaire du Puits (3 dans chacune des couleurs des joueurs),



- 6 cartes Outil (3 Privilèges de la Saline et 3 Moulins à Chevaux),



- des jetons présentant 3 cubes de sel obtenus à partir de la saumure (utilisé dans les cas rares où les cubes eau/saumure sont épuisés),



- des pièces de monnaie supplémentaires,
- des cubes de sel et d'eau supplémentaires,
- 10 mineurs couleur or,
- 5 pions Contremaître en bois (mineurs plus grand), un dans chacune des couleurs des joueurs.

Traduction française - v1.0



LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

MISE EN PLACE AVEC L'EXTENSION

Le plateau supplémentaire doit être placé à gauche du plateau principal. ❶ Les nouvelles commandes royales et les tuiles Mine doivent être ajoutées à celles du jeu de base, séparées selon le symbole sur leur dos. Les jetons et les tuiles de l'extension et du jeu de base sont utilisées toutes ensemble.

Le long puits du jeu de base n'est pas utilisé. A la place, utilisez le puits court ❷ et placez les tuiles Mine de départ du niveau I ❸ tel qu'illustré sur le schéma.

La nouvelle tuile Entrée de la Mine doit être placée sur le plateau principal au dessus du bâtiment au pied de l'entrée de la mine. ❹



Si on joue avec l'extension, il y a 9 types d'outils. Avant de débiter la partie, les joueurs doivent, d'un commun accord, décider (ou tirer au sort) les 7 types d'outils qui seront utilisés. Les deux types d'outils (6 cartes en tout) qui ne sont pas utilisés sont mis de côté - ils ne seront pas utilisés.

Chaque joueur reçoit 2 mineurs et 1 contremaître de sa couleur. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 3 mineurs et 1 contremaître.

Toutes les autres étapes de la mise en place du jeu de base restent inchangées.

Au début de chaque phase, le nombre approprié de jetons Puits (1 avant la phase I, 2 avant la phase II, et les 3 restants avant la phase III) doivent être placés près du bâtiment des contremaîtres. ❺

CHANGEMENTS DE RÈGLES

L'extension ne change pas les règles du jeu de base exceptés pour les deux règles suivantes:

Chariot

Quand il utilise un chariot pour remonter vers la surface du sel extrait, un joueur ne peut pas déplacer plus de deux cubes de sel sans payer ses adversaires dans deux salles adjacentes ou sections de puits.

(Comme d'habitude, des cubes supplémentaires peuvent être déplacés en payant ses adversaires)
Les autres règles inhérentes au Chariot restent valables.

Nous vous recommandons d'utiliser également cette modification avec le jeu de base sans extension.

Fin de la phase III

Les phases I et II se terminent après avoir complété 5 commandes royales (4 dans une partie à 2 joueurs). La phase III (et ainsi la partie) se termine après avoir complété 6 commandes royales (5 dans une partie à 2 joueurs). Comme toujours, la manche se poursuit jusqu'à la fin tour du dernier joueur.



Exemple 1:

Jack, Kate, et Agnès ont déjà complété 5 commandes royales lors de la phase III. Jack était le premier joueur lors de cette phase. Kate (vert) vient juste de compléter la 6ème commande - le marqueur de la piste des commandes royales est déplacé de la case «5» **1** vers la case «6» **2** sur le plateau de l'extension. Kate et Agnès ont toutes deux terminé leur dernier tour, chacune effectuant 2 actions. Après qu'Agnès ait terminé son tour, la partie est terminée et le décompte a lieu. Dans une partie à 2 joueurs, après avoir complété la 5ème commande royale lors de la phase III, le marqueur de la piste des commandes royales est déplacé de la case «4» du plateau principal vers la case «5» sur le plateau de l'extension.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

L'extension Muria ajoute quelques nouveaux éléments. Quand vous jouez avec l'extension tous les éléments doivent être utilisés. Nous ne vous conseillons pas de les utiliser comme des modules indépendants.

SAUMURE

La saumure est représentée dans le jeu par les cubes en bois bleus. Les cubes sur les mines représentent l'eau avec laquelle les joueurs doivent travailler. Les cubes bleus sur le plateau de jeu (sur un nouveau bâtiment) représentent la saumure à partir de laquelle le sel peut être obtenu.

Si un joueur a des cubes bleus dans la saline, les cubes deviennent un quatrième type de sel. Celui-ci peut être échangé contre d'autres types de sel ou utilisés pour compléter l'une des commandes royales (incluses dans l'extension).

Note: Le terme «Saumure» est utilisé pour deux choses qui sont représentées par des cubes bleus : l'eau dans la saline et le sel obtenu à partir de cette eau.

Déplacer de la saumure vers la saline

La saumure peut apparaître dans la saline du plateau de l'extension. A chaque fois qu'un joueur utilise la station de pompage pour pomper de l'eau de la mine, les cubes d'eau retirés sont placés sur la saline.

A chaque fois qu'une nouvelle salle de la mine est révélée (c'est à dire la première fois qu'un mineur y entre) un cube bleu de la banque doit être placé sur la saline.



Exemple 2:

Jack (orange), lors de la première action de son tour, place l'un de ses mineurs sur une nouvelle salle du second niveau de la mine. ① Immédiatement après avoir révélé la tuile, il ajoute un cube bleu sur la saline, en le prenant de la banque. ② Comme seconde action, Jack paye 2 cents pour pomper 2 cubes d'eau de cette salle. Ces cubes vont sur la saline et pas à la banque. ③

Traitement de la saumure par les joueurs

Un joueur peut utiliser une action pour visiter la saline. Le joueur peut déplacer n'importe quel nombre de ses mineurs vers la saline afin d'extraire du sel de la saumure.

Au début du tour suivant de ce joueur, avant de réaliser ses 2 actions (mais après avoir complété des commandes royales), le joueur retire tous ses mineurs de la saline. Pour chaque mineur retiré, le joueur peut aussi prendre un cube de la saline - c'est maintenant du sel. S'il y a moins de cubes que de mineurs sur la saline, alors le joueur prend tous les cubes présents. Tous les mineurs retournent dans la réserve du joueur (qu'ils aient extrait ou pas du sel).

Assistant: Un assistant sur la saline rapporte un cent de la banque au moment où des mineurs de n'importe quel joueur retournent dans la réserve de leur propriétaire (peu importe combien de sels ils ont extrait, tant qu'au moins un cube a été extrait). L'assistant ne rapporte rien quand les mineurs arrivent sur la saline. L'assistant ne rapporte rien si aucun cube de sel n'a été produit par les mineurs quand ils retournent vers leur propriétaire.



Exemple 3:

Kate (vert) a envoyé 3 mineurs vers la saline lors de son tour précédent. ① Maintenant, c'est son nouveau tour. La saline a 2 cubes de saumure. ② Bien qu'elle ait placé 3 mineurs, elle ne reçoit que 2 cubes (tous ceux présents) et reprend ses 3 mineurs. Agnès (violet) reçoit 1 cent de la banque car elle a un assistant ③ sur la saline. Si la saline avait eu 4 cubes de saumure, Kate aurait reçu 3 cubes et 1 cube serait resté sur la saline.

Echange du sel de saumure contre d'autres sels

A n'importe quel moment durant son tour, y compris avant de compléter une commande royale, un joueur peut échanger du sel de saumure contre une autre sorte de sel. Le nombre désiré de cubes bleus de saumure est remis à la banque et le nombre correspondant d'une autre sorte de sel est pris de la banque. Les taux de change sont :

- 2 cubes bleus peuvent être donnés pour recevoir un cube de sel brun
- 4 cubes bleus peuvent être donnés pour recevoir un cube de sel vert
- 6 cubes bleus peuvent être donnés pour recevoir un cube de sel blanc

Il n'est pas possible d'échanger pour recevoir des cubes bleus de saumure.

Fin de la phase : La saline a une limite de 2

A la fin de chaque phase de jeu, la saline ne peut pas avoir plus de deux cubes bleus de saumure. S'il y en a plus de 2, remettez l'excédent à la banque.

CONTREMAITRE

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un contremaître à sa couleur. Les contremaîtres supervisent les activités techniques dans la mine et gèrent les équipes minières.

Dans Magnum Sal, un contremaître a une puissance d'extraction équivalente à 2 mineurs ordinaires. Ceci ne s'applique qu'au contremaître dans la mine ou sur l'entrée de la mine - dans les autres cas, le contremaître n'équivaut pas à 2 mineurs.

Un contremaître peut extraire 2 cubes de sel. Mais un contremaître envoyé comme assistant sur un bâtiment ou au château ou sur la saline travaille comme un autre mineur ! Cela signifie qu'il reçoit qu'un cent comme assistant, réalise une commande royale et traite 1 cube de saumure comme un autre mineur.

Exemple 4:

Pour sa première action, Agnès (violet) extrait du sel. Sa force d'extraction est égale à 4 (2 mineurs + 1 contremaître). Dans la salle il y a un cube d'eau; donc elle ne peut qu'extraire que 3 cubes de sel de cette salle.

Le contremaître est très respecté par les mineurs qui suivent ses conseils. Comme dans le jeu de base, quand on transporte du sel à travers une salle ou une section du puits sans l'un de ses propres mineurs, le joueur doit payer son adversaire. Si la salle ou la section du puits a des mineurs de plusieurs adversaires, le joueur qui transporte peut normalement choisir comment il distribue son paiement entre les adversaires présents. Mais si un contremaître est présent, le paiement entier pour cette salle ou section du puits doit aller au propriétaire du contremaître. S'il y a plus d'un contremaître, le paiement est partagé librement entre les propriétaires des contremaîtres.



Exemple 5:

Agnès (violet) extrait 3 cubes (de l'exemple 4). Sur son chemin, il y a 2 salles où elle n'a pas de mineur. Dans la première salle **1**, elle peut choisir comment distribuer les 3 cents pour le transport entre orange et vert. Dans la seconde salle **2**, elle doit payer 3 cents à orange car il y a le contremaître d'orange.

Comme le contremaitre travaille deux fois plus dur, la Nourriture (voir «Outils» dans les règles de Magnum Sal) utilisée pour remettre debout un contremaitre ne peut pas remettre debout un second mineur. C'est à dire que la Nourriture peut être utilisée pour remettre debout 2 mineurs ordinaires ou 1 contremaitre.

ASSISTANT SUR L'ENTRÉE DE LA MINE

Près de l'entrée de la mine il y a une nouvelle case pour un assistant. Elle est différente des autres cases d'Assistant car elle requiert 2 mineurs ordinaires ou 1 contremaitre (l'entrée de la mine est considérée comme faisant partie de la mine donc le contremaitre compte pour 2 mineurs ordinaires).

Comme action, un joueur peut placer 2 mineurs ordinaires ou 1 contremaitre sur cette case Assistant.

Assistant: Le ou les assistants sur l'entrée de la mine rapportent 1 cent de la banque à chaque fois qu'un joueur extrait 1 ou plusieurs cubes de sel de la mine. Un assistant sur l'entrée de la mine ne rapporte rien quand de l'eau est pompée.

CONSTRUCTION DU PUIITS

Quand vous jouez avec l'extension Muria, la mine n'a pas un plan fixe. Les joueurs vont déterminer les couloirs et où les puits vont apparaître pour connecter les niveaux I et II et aussi pour connecter le niveau II au III. Comme dans le jeu de base, les mineurs sont libres d'entrer dans un niveau plus profond que la phase de jeu en cours, par exemple passer au niveau II pendant la phase I. Durant la mise en place, le nouveau puits court est placé sous le plateau ainsi que 2 salles de niveau I (voir **Mise en place avec l'extension** dans ces règles).

A chaque fois qu'un joueur découvre une salle (c'est à dire qu'un mineur entre dans une salle pour la première fois), placez une nouvelle tuile face visible (du niveau actuel) sur une case vide à gauche ou à droite de cette salle. Donc la mine ne sera pas toujours symétrique; par exemple, il peut y avoir plus de salles à gauche qu'à droite.

Pour aller plus bas, les joueurs doivent construire les puits menant aux niveaux plus bas. Pour le faire, un joueur peut utiliser une action pour visiter le bâtiment des contremaitres et ordonner la construction d'un puits, s'il y a encore des tuiles Puits disponibles. Lors de la phase I, il y a une tuile Puits; lors de la phase II, il y en a 2; lors de la phase III, les 3 restantes sont disponibles. Le joueur peut construire un puits depuis n'importe quelle salle de niveau I ou II où le joueur a au moins 1 mineur debout (pas fatigué). Construire un puits coûte 5 cents que le joueur doit payer à la banque. Par contre, le joueur qui construit le puits est récompensé par un cube bleu de saumure de la banque.

Le joueur, qui construit, place le puits sous la salle qu'il a choisi. Un marqueur Propriétaire du Puits de la couleur de ce joueur est placé sur la tuile Puits. Cela indique qu'à partir de maintenant, on considère que le joueur, qui a construit, a un mineur dans ce puits. Le joueur n'a pas besoin de placer physiquement un pion Mineur - le jeton Propriétaire du Puits est considéré comme un mineur «virtuel». Directement sous le puits, une salle (du niveau suivant) tirée au hasard est placée face cachée.



Exemple 6:

Kate (vert) vient juste de construire un puits **1** et place son marqueur de propriété dessus. Elle paye 5 cents à la banque et reçoit un cube bleu de saumure **2**. Lors d'un autre tour, Agnès (violet) place l'un de ses mineurs sur la salle sous le puits nouvellement construite, ainsi elle révèle la salle et place un cube bleu sur la saline **3**, et ajoute deux nouvelles tuiles de niveau II, une à gauche et une à droite de la salle révélée. **4 5**

Le marqueur Propriétaire du Puits est traité comme un mineur qu'il faut payer pour transporter du sel à travers ce puits. Il peut être également utilisé pour connecter une chaîne de mineurs.

Note: les marqueurs Propriétaire du Puits peuvent être déconnecté de la chaîne des mineurs !

Les marqueurs Propriétaire du Puits ne sont jamais retirés de leur puits pour aucune raison, ni par leur propriétaire, ni durant le traitement de la fin de phase. Tous les joueurs peuvent ajouter des mineurs physiques sur le puits comme à l'accoutumée. Chaque joueur peut construire au maximum 3 puits durant la partie (ce qui correspond au nombre de marqueurs Propriétaire du Puits de chaque joueur).



Exemple 7:

Si Agnès (violet) décide d'extraire du sel de la salle; **1** elle devra payer Kate (vert) pour transporter le sel à travers le puits **2**. Notez qu'Agnès peut déplacer son mineur de cette salle **3** car cela ne casserait pas la règle de la chaîne. Son mineur en **1** est toujours connecté aux autres mineurs via la seconde salle. **4**

Limitation aux constructions de puits

Les joueurs doivent tenir compte de la sécurité de la structure quand ils étendent la mine et ne pas fragiliser la structure des galeries de la mine. Quand vous sélectionnez l'emplacement d'un nouveau puits, un joueur doit se rappeler de :

Un nouveau puits doit descendre d'une salle et pas d'un puits existant,

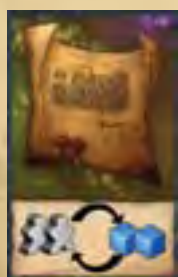
Deux puits sur un même niveau ne peuvent pas être directement adjacents l'un à l'autre,

Un puits allant du niveau II au niveau III ne peut pas être directement sous (pas verticalement dans la même colonne) un puits allant du niveau I au niveau II.

Sur le schéma ci-dessous, les emplacements où un nouveau puits ne peut pas être construit sont marqués en rouge.



NOUVEAUX OUTILS

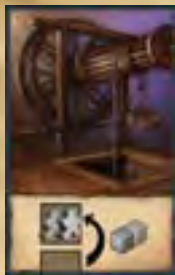


Privège de la Saline

Utilisé quand on visite la saline. Après avoir placé ses mineurs sur la saline, le joueur peut - en utilisant le privilège de la saline - reprendre immédiatement 1 ou 2 de ses mineurs avec le même nombre de cubes bleus de saumure.

Exemple 8:

Agnès envoie 3 mineurs et son contremaitre à la saline et utilise le privilège de la saline. En utilisant le privilège, Agnès décide de reprendre immédiatement son contremaitre et un mineur ordinaire, avec en plus 2 cubes de saumure. Les 2 autres mineurs restent sur la saline jusqu'au début de son prochain tour.



Moulin à chevaux

Utilisé durant l'extraction du sel. Le moulin à chevaux permet à un joueur d'extraire du sel d'une salle révélée exactement un niveau directement en dessous de la salle où le joueur est en train d'extraire, au lieu de la salle du dessus où se trouvent l'équipe de mineurs. Cela n'a aucune importance qu'il y ait ou pas un puits entre les deux salles. Le moulin à chevaux ne peut pas être utilisé dans un puits. Il fonctionne uniquement dans une salle de la mine.

- La force d'extraction est égale à la force de l'équipe de mineurs de la salle du dessus. La force des éventuels mineurs dans la chambre du dessous n'est pas prise en compte.
- Comme lors d'une extraction normale, le nombre de cubes d'eau dans la chambre du dessous est soustrait de la force d'extraction. (L'eau dans la chambre du dessus n'est pas prise en compte.)

Le sel est transporté vers la surface depuis la salle du dessus (où l'équipe utilise le moulin à chevaux), et pas depuis la salle du dessous (d'où le sel est extrait).



Exemple 9:

Jack (violet) utilise le moulin à chevaux dans la salle du niveau I **1** pour extraire du sel de la salle du dessous niveau II. **2** Il peut extraire 2 cubes de sel car sa force d'extraction est de 4 (2 mineurs ordinaires et 1 contremaitre) moins 2 pour les 2 cubes d'eau dans la salle du dessous de niveau II d'où est extrait le sel.

FIN DE LA PARTIE

Pendant le décompte, les joueurs peuvent remplacer leurs cubes de saumure par des cubes de sel brun, en recevant 1 cube de sel brun contre 2 cubes bleus de saumure. Ensuite, chaque cube de sel brun est échangé contre 3 cents, comme dans les règles standards de Magnum Sal. Un cube bleu seul ne rapporte rien.

FAQ

Puis-je échanger du sel de saumure contre un autre sel immédiatement avant de compléter une commande royale ?

Oui - vous pouvez le faire n'importe quand. Mais rappelez-vous que vous ne pouvez pas échanger dans l'autre sens pour obtenir des cubes bleus, et qu'il y a certaines commandes royales qui requièrent des cubes bleus.

Puis-je produire du sel de saumure à la saline et l'utiliser ensuite pour compléter une commande royale lors du même tour ?

Non - La saline est localisée à Wieliczka et le mineur qui complète la commande est en audience auprès du roi à Cracow. La saumure ne peut pas être transportée aussi rapidement de Wieliczka à Cracow. Le mineur d'un joueur au château complète les commandes royales avant que les mineurs sur la saline produisent le sel de saumure.

Puis-je déplacer des mineurs de la mine vers la saline ?

Oui - Tant que la règle de la chaîne est respectée, un joueur peut déplacer autant de mineurs de la mine qu'il le souhaite (et des assistants des bâtiments) pour les mettre ensemble sur la saline en une seule action. Mais un mineur ne peut pas être retiré de la file du château.

Que rapportent les cubes bleus à la fin de la partie ?

Un simple cube bleu ne rapporte rien. Mais rappelez-vous que vous pouvez échanger 2 cubes bleus pour un cube brun à la fin de la partie, et que chaque cube brun rapporte 3 cents.

Puis-je déplacer le contremaitre avec une corde ?

Oui

Puis-je utiliser le moulin à chevaux dans une salle qui a un puits directement sous elle ?

Oui - Le moulin à chevaux peut être utilisé dans une salle avec un puits allant vers le bas. Dans ce cas, le joueur utilisant le moulin à chevaux ne doit pas payer le propriétaire du puits quand il transporte du sel.

Un mineur fatigué peut-il construire un puits ?

Non - Tout comme les outils, le Saut par exemple, qui ne peuvent pas être utilisés par des mineurs fatigués, un mineur fatigué ne peut pas construire un puits.

Qu'arrive-t-il si, quand on entre dans une salle, je dois poser une tuile à gauche et une à droite et qu'il ne reste plus qu'une tuile de disponible ?

En pratique, cette situation arrive uniquement au troisième niveau de la mine. Dans cette situation, le joueur décide de quel côté il place la dernière tuile.

REMERCIEMENTS

Comme d'habitude, un énorme remerciement pour leurs inestimables contributions à tous ceux qui ont testé et développé le jeu, pour les membres du groupe Monsoon (<http://monsoongroup.pl>). Vous êtes fantastiques !

Remerciements spéciaux à l'un des fans du jeu, Martin Hiltner. Il prit part à notre concours pour un nouvel outil de l'extension, et le Moulin à Chevaux est son idée. Merci beaucoup - maintenant nous ne pouvons imaginer le jeu sans cet outil.

Nous remercions également les participants du concours, pour leurs idées et leurs retours positifs.

Tuiles Salle de la Mine

Jetons Commandes Royales



