

Mise en place début de jeu

Placer le puits court et 2 salles de niveau 1 face cachée de part et d'autre du puits.
 Placer le jeton "entrée de mine" sur le plateau principal à l'entrée de la mine.
 Ecarter 2 types d'outils des 9 proposés (6 cartes).
 Chaque joueur commence avec 2 mineurs et 1 contremaitre (3 + 1 à 2 joueurs) et un cube brun.
 Le premier joueur reçoit 10 cents, le suivant 12, le troisième 14 et le quatrième 16.
 Placer 1 cube brun sur les cases 4 et 5 du marché, et un cube vert sur la case 6 .

Mise en place début de phase (3phases)

Placer X tuiles puits sur l'extension en fonction de la 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 du jeu (au 1er tour de chaque phase 1 action ensuite 2 actions possibles)

Individuellement au tour du joueur :

Possibilité d'échanger du sel de saumure (cube bleu) contre du sel (2/marron.4/vert.6/blanc).
 Décalage vers la gauche des mineurs de la file d'attente du château.
 Si un mineur sort de la file vers la gauche il doit honorer une commande

Dans ce cas :

- 1 Donner le sel.
- 2 Récupère la carte commande et l'argent.
- 3 Le marqueur descend de 1 .
- 4 Mise en place d'une nouvelle carte commande.
- 5 Si un assistant sur le château, il prend 1 cents de la banque.

Si impossibilité d'honorer une commande payer 1 sel ou 3 cents à la banque.

Retrait des mineurs du joueur de la saline.

Prendre un cube bleu (devenu sel) par mineur retiré.

Si un assistant sur la saline et au moins 1 cube retiré, il prend 1 cents de la banque.

Actions possibles

1 Placer ou déplacer un mineur dans la mine

La chaîne ne peut pas être interrompue.

Dévoiler la carte et mettre les cubes.

Mettre un cube de saumure de la banque dans la saline.

2 Extraire du sel de la mine et le remonter à la surface

Cube de sel = nbr mineurs - nbre cubes d'eau

Payer 1 cent par cube de sel extrait et par salle traversée où le joueur ne possède pas de mineur

Coucher les mineurs extracteurs (passer 2 actions pour qu'ils se relevent)

3 Placer un mineur comme assistant sur un bâtiment

Recevoir 1 cent lors de la visite du bâtiment

4 Visiter un bâtiment (on ne peut pas visiter le même bâtiment 2 fois dans le tour)

<i>Auberge</i>	Récupérer 1 mineur après avoir payer — décaler le marqueur vers la droite
<i>Atelier</i>	Acheter un outils — décaler les outils vers la gauche — rajouter un outil
<i>Station de pompage</i>	Retirer de l'eau de la mine en payant en fonction du nbre de cubes d'eau. Mettre ces cubes dans la saline.
<i>Marché</i>	Achat ou vendre du sel
<i>Place du village</i>	Recevoir 1 cent
<i>Château</i>	Positionner 1 ouvrier sur la case la plus a droite du château
<i>Saline</i>	Positionner des mineurs sur la saline.
<i>Batiment des contremaitres</i>	Construire 1 puits (5cts). 1 cube bleu en retour Mettre un pion propriétaire Ajouter une salle du niveau suivant face cachée.

5 Passer

Si on passe 2 actions les mineurs fatigués se relèvent.

Fin de phase (Quand la 5ème (4eme à 2) commande est honorée)

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.
 Placer 1 cube brun et un cube vert au marché s'il est vide
 Refaire une mise en place de début de phase
 S'il reste des cubes sur la saline, laisser 2 cubes bleus maxi.

Fin de partie

Remplacer les cubes bleus par des cubes marron (ratio 2/1)
 Argent+ 3cts par cube restants + cartes outils (voir tableau sur plateau)