

Magnum Sal Muria

La plancia aggiuntiva deve essere posizionata sul lato sinistro della plancia principale (1). Le nuove tessere ordini reali e miniera devono essere aggiunti a quelli del gioco base, separati secondo i simboli sul retro. I gettoni e le tessere dell'espansione e del gioco di base sono tutti utilizzati insieme.

Il lungo pozzo dal gioco base non viene utilizzato. Al contrario, utilizzare il pozzo corto (2) e posizionare le tessere di partenza per I livello (3), come mostrato nella figura.

La nuova tessera entrata della miniera deve essere collocata sulla plancia principale sulla sommità dell'edificio con l'entrata della miniera (4).



Con l'espansione, ci sono 9 tipi di strumenti. Prima di iniziare il gioco, i giocatori decidono di comune accordo (o in modo casuale) i 7 tipi di utensili che verranno utilizzati. I due tipi di utensili (6 carte in totale) che non verranno utilizzati in questa partita possono essere messi via – in quanto non necessari.

Ogni giocatore riceve 2 minatori e 1 caporeparto del suo colore. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore riceve 3 minatori e 1 caporeparto.

Tutte le fasi di preparazione gli altri sono gli stessi del gioco base.

All'inizio di ogni fase il numero appropriato di gettoni pozzo (1 prima della fase I, 2 prima della fase II, e i restanti 3 prima della fase III) deve essere posto accanto all'edificio del caporeparto (5).

Le modifiche alle regole del gioco

L'espansione non cambia le regole del gioco di base eccetto le due seguenti:

Carrello

Utilizzando un carrello quando si sposta il sale estratto in superficie, un giocatore può muovere più di due cubi di sale senza pagare gli avversari in 2 camere adiacenti o sezioni del pozzo.

(Cubi aggiuntivi possono essere spostati pagando agli avversari, come al solito.) Altre regole sul carrello rimangono invariate.

Si consiglia di utilizzare questa regola modificata anche nel gioco base senza l'espansione.

Fine della Fase III

Fase I e II terminano dopo il completamento di 5 ordini reali (4 in una partita a 2 giocatori). Fase III (e quindi anche l'intero gioco) termina dopo il completamento di 6 ordini reali (5 in una partita a 2 giocatori). Come sempre, ogni mano si riprende dal turno dell'ultimo giocatore.

Esempio 1:



Jack, Kate, e Agnes hanno già completato 5 ordini nella fase III. Jack era il giocatore iniziale in questa fase. Kate (Verde) ha appena completato l'ordine 6 – il segnalino ordine reale è spostato dallo spazio "5" (1) allo spazio "6" (2) sulla plancia espansione. Sia Kate che Agnes devono ancora finire il loro turno finale, facendo ciascuna 2 azioni. Dopo che Agnes finisce il suo turno, la partita termina e vengono contati i punti. In una partita a 2 giocatori, dopo aver completato il 5 ° ordine reale della fase III, il segnalino ordine reale viene spostato dallo spazio "4" sulla plancia principale allo spazio "5" sulla plancia espansione.

Nuovi elementi

L'espansione Muria aggiunge alcuni elementi nuovi. Quando si gioca con l'espansione, tutte i nuovi elementi devono essere utilizzati. Si consiglia di non trattarli come moduli separati indipendenti.

Acqua salata

L'acqua salata nel gioco è rappresentata dai cubi blu. I cubi sulle tessere miniera rappresentano l'acqua che i giocatori devono affrontare. I cubi blu sulla plancia (in un nuovo edificio) rappresentano la acqua salata dalla quale ottenere il sale.

Se un giocatore ha cubi blu nelle saline, i cubi diventano un nuovo quarto tipo di sale. Questo può essere scambiato con gli altri tipi di sale o utilizzato per completare uno dei nuovi ordini reali (inclusi nell'espansione).

Nota: La parola "acqua salata" viene utilizzata sia per l'acqua nelle saline che per il conseguente sale ottenuto da quest'acqua. Sia l'acqua salata che il sale risultante sono rappresentati da cubi blu.

Spostamento dell'acqua salata alle saline

L'acqua salata può apparire nelle saline sulla plancia dell'espansione. Ogni volta che un giocatore utilizza l'edificio pompa per pompare l'acqua dalla miniera, i cubi di acqua rimossi sono posti nelle saline.

Ogni volta che una nuova camera della miniera viene rivelata (cioè la prima volta che vi entra un minatore) un cubo blu dalla riserva deve essere posto nelle saline.

Esempio 2:



Jack (arancione), nella prima azione del suo turno, pone uno dei suoi minatori in una nuova camera della miniera al secondo livello. (1) Immediatamente dopo aver rivelato la tessera, egli aggiunge un cubo blu per le saline, preso dalla riserva. (2) Per la sua seconda azione, Jack paga 2 centesimi per pompare 2 cubi di acqua da questa camera. Questi cubetti vanno alle saline, non nella riserva.

Trasformazione dell'acqua salata dei giocatori

Un giocatore può usare un'azione per visitare l'edificio delle saline. Il giocatore può spostare qualsiasi numero di propri minatori alle saline per estrarre il sale dall'acqua salata.

All'inizio del turno seguente di quel giocatore, prima di fare 2 azioni (ma dopo aver soddisfatto tutti gli ordini reali), il giocatore rimuove tutti i propri minatori dalle saline. Per ciascun minatore rimosso, il giocatore può anche prendere un cubo blu dalle saline - ora divenuto sale. Se ci sono meno cubi rispetto ai minatori nelle saline, il giocatore prende tutte i cubi presenti. Tutti i minatori tornano nella riserva del giocatore (indipendentemente dal fatto che abbiano o meno estratto sale).

Assistente: Un assistente alle saline guadagna un centesimo dalla banca nel momento in cui i minatori di qualsiasi giocatore ritornano nella riserva del loro proprietario (indipendentemente dalla quantità di sale estratto, purché almeno un cubo di sale sia stato estratto). L'assistente non guadagna quando i minatori vengono spostati alle saline. L'assistente non guadagna se nessun cubetto di sale è stato prodotto dai minatori quando sono restituiti al loro proprietario.

Esempio 3:



Kate (verde) ha inviato 3 minatori alle saline durante il suo turno precedente. (1) Ora è il suo turno successivo. Le saline hanno 2 cubi di acqua salata (2). Sebbene Kate piazzò 3 minatori, riceve solo 2 cubi (il totale presente) e riprende tutti e 3 i suoi minatori. Agnes (viola) guadagna 1 centesimo dalla banca in quanto ha un assistente (3) alle saline. Se le saline avessero avuto 4 cubi di acqua salata, Kate avrebbe ricevuto 3 cubi e 1 sarebbe rimasto nelle saline.

Scambio del sale dell'acqua salata con altro sale

In qualsiasi momento durante il proprio turno, tra cui prima di completare un ordine reale, un giocatore può commerciare sale di acqua salata per ricevere un altro tipo di sale. La quantità desiderata di cubetti acqua salata blu sono dati alla banca e il relativo numero di cubi di altro sale sono presi dalla banca. Il tasso di cambio è il seguente:

- 2 cubi blu possono essere dati per ricevere 1 cubo marrone di sale
- 4 cubi blu possono essere dati per ricevere 1 cubo verde di sale
- 6 cubi blu possono essere dati per ricevere 1 cubo bianco di sale

Non è possibile scambiare per riprendere cubi blu di acqua salata.

Fine della fase: limite di 2 delle saline di acqua salata

Al termine di ogni fase di gioco, le saline non possono avere più di due cubi blu di acqua salata. Se sono più di 2, restituire i cubi in eccesso alla banca.

Caposquadra

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve un caposquadra del proprio colore. I caposquadra supervisionano le attività tecniche nella miniera e gestiscono il team di minatori.

In Magnum Sal un caposquadra ha il potere di scavo di 2 minatori ordinari. Questo effetto si applica solo ai caposquadra nella miniera o l'entrata della miniera - negli altri casi, il caposquadra non è equivalente a 2 minatori.

Un caposquadra può scavare 2 cubetti di sale. Ma un caposquadra inviato come assistente di un edificio o al castello o alle saline si comporta esattamente come un qualsiasi altro minatore! Ciò significa che riceve un centesimo come assistente, realizza un ordine reale ed lavora 1 cubetto di acqua salata, come ogni altro minatore.

Esempio 4:

Per la sua prima azione, Agnes (viola) estrae il sale. La sua forza di estrazione è uguale a 4 (2 minatori + 1 caporeparto). Nella camera c'è 1 cubo di acqua, così da poter estrarre 3 sale cubi dalla camera.

I Capireparto sono molto rispettati dai minatori, che si fidano dei loro consigli. Come nel gioco base, quando si trasporta il sale attraverso una sezione della camera o pozzo senza minatori del giocatore stesso, il giocatore deve pagare un avversario. Se la sezione della camera o pozzo ha minatori di diversi avversari, il giocatore trasportato di solito può scegliere come distribuire il pagamento tra gli avversari. Ma se un caposquadra è presente, l'intero pagamento per quella camera o pozzo deve andare al proprietario del caposquadra. Se vi è più di un caposquadra, il pagamento è liberamente distribuito tra i proprietari dei caposquadra.

Esempio 5:



Agnes (viola) sta estraendo 3 cubi di sale (dall'Esempio 4). In 2 camere lungo la via lei non ha suoi minatori. Nella prima camera (1) può scegliere come distribuire i 3 centesimi di pagamento per il trasporto tra arancione e verde. Nella seconda camera (2), lei deve pagare 3 centesimi all'arancione, perché vi è un caposquadra qui.

Poiché il caposquadra lavora il doppio, il cibo (vedere "Strumenti" nelle regole Magnum Sal) utilizzato per rialzare il caposquadra non rialzare un secondo minatore. Cioè il cibo può essere utilizzato per 2 minatori normali o 1 caporeparto.

Assistente nell'ingresso della Miniera

Accanto all'ingresso della miniera c'è un nuovo spazio per un assistente. È diverso dagli altri spazi assistenti poiché richiede due minatori normali o 1 caporeparto (l'ingresso alla miniera è considerato parte della miniera quindi il caposquadra conta come 2 minatori normali).

Con una sola azione, un giocatore può posizionare 2 minatori normali o un caporeparto su questo spazio assistente.

Assistente: L'ingresso assistente miniera fa guadagnare 1 centesimo dalla banca ogni volta che qualsiasi giocatore estrae uno o più cubi di sale dalla miniera. Un assistente ingresso alla miniera non fa guadagnare nulla quando l'acqua viene pompata dalla miniera.

Costruire pozzi

Quando si gioca con l'espansione Muria, la miniera non ha una forma fissa. I giocatori determineranno le forme dei corridoi e dove i pozzi appariranno per connettere il I livello al II o per connettere il livello II al III. Come nel gioco base, i minatori sono liberi di entrare nei livelli più profondi rispetto all'attuale numero della fase di gioco, ad esempio entrando nel II livello nella fase I. Nel corso della preparazione del gioco il nuovo pozzo corto è posto sotto la plancia e 2 camere di I livello (Vedi preparazione del gioco con l'espansione in questo manuale).

Ogni volta che un giocatore scopre una nuova camera (cioè un minatore entra in una camera per la prima volta) viene posta coperta una nuova tessera (del livello attuale) su uno spazio vuoto a sinistra e a destra di questa camera. Così la miniera potrebbe non essere sempre simmetrica, ad esempio ci possono essere più camere a sinistra che a destra.

Per andare più in basso, i giocatori devono costruire pozzi che conducano ai livelli più bassi. Per fare ciò, un giocatore può utilizzare un'azione di visita dell'edificio del caporeparto e ordinare la costruzione di un pozzo, se c'è ancora una tessera pozzo disponibile. Nella fase I, c'è 1 tessera pozzo; nella fase II ce ne sono 2; nella fase III sono disponibili le restanti 3. Il giocatore può costruire un pozzo da ogni camera livello I o II in cui il giocatore ha almeno un minatore in piedi (non stanco). Costruire un pozzo costa 5 centesimi, che il giocatore deve pagare alla banca. Tuttavia, il giocatore che costruisce il pozzo viene ricompensato ricevendo un cubo blu di acqua salata dalla banca.

Il giocatore costruttore mette la tessera pozzo sotto la camera prescelta. Un segnalino proprietà del colore del giocatore è posto sulla tessera pozzo. Ciò indica che da ora in poi, il giocatore è considerato come se avesse un minatore in questo pozzo che ha costruito. Il giocatore non necessita di posizionare fisicamente una pedina minatore – il segnalino proprietà del pozzo è trattato come un minatore "virtuale". Direttamente sotto il pozzo, è posta una camera casuale coperta (del livello successivo).

Esempio 6:



Kate (verde) ha appena costruito un pozzo (1) e vi mette il suo segnalino proprietà. Ha pagato 5 centesimi alla banca e ha guadagnato una cubo blu di acqua salata (2). In un turno successivo, Agnes (viola) posiziona un suo minatore nella camera sotto il pozzo di nuova costruzione, rivelando così la camera e quindi ponendo un cubo blu nelle saline, (3) e aggiungendo due nuove tessere II livello a sinistra e destra della nuova camera (4) (5).

Il segnalino proprietà del pozzo è trattato come un minatore che potrebbe essere pagato per il trasporto del sale attraverso il pozzo. Può anche essere usato per aiutare a collegare la catena di minatori.

Nota: i segnalini proprietà dei pozzi possono essere lasciati scollegati dalla catena dei minatori!

I segnalini proprietà dei pozzi non possono essere rimossi dai pozzi per nessun motivo, né dal proprietario né durante la fine della fase di elaborazione. Tutti i giocatori possono aggiungere minatori fisici al pozzo come al solito. Ogni giocatore è limitato alla costruzione di un massimo di 3 pozzi nella partita (che è il numero dei segnali proprietà dei pozzi che ogni giocatore ha).

Esempio 7:



Se Agnes (viola) decide di estrarre sale dalla camera, (1) dovrà pagare Kate (verde) per il trasporto di sale attraverso il suo pozzo. (2) Notare che Agnes poteva muovere il minatore dalla camera (3) perché ciò non spezza la regola della catena. Il suo minatore (1) è ancora collegato agli altri minatori attraverso il secondo pozzo (4).

Limitazioni alla costruzione dei pozzi

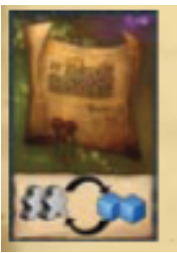
I giocatori devono prendere in considerazione la sicurezza strutturale durante l'espansione della miniera e non indebolire la struttura dei passaggi della miniera. Quando si sceglie una posizione per un nuovo pozzo, un giocatore deve ricordare:

1. Un nuovo pozzo deve scendere da una camera, non da un pozzo esistente,
2. Due pozzi sullo stesso livello non possono essere direttamente adiacenti l'uno all'altro,
3. Un pozzo dal livello II al livello III non può essere direttamente sotto (nella stessa colonna verticale) un pozzo dal livello I al livello II

Nella figura seguente, i luoghi in cui un nuovo pozzo non può essere costruito sono contrassegnati in rosso.



Nuovi strumenti



Privilegio nelle Saline

Questo viene utilizzato durante un'azione visita delle saline. Dopo aver posizionato i suoi minatori nelle saline, il giocatore può – col privilegio nelle saline - immediatamente riprendere 1 o 2 minatori con lo stesso numero di cubi di sale acqua salata.

Esempio 8:

Agnes manda tre minatori e il suo caposquadra alle saline e utilizza il privilegio. Usando il privilegio, Agnes decide di riprendere immediatamente il suo caposquadra e un minatore normale, insieme con 2 cubi di sale acqua salata. Gli altri due minatori rimangono nelle saline fino all'inizio del prossimo turno di Agnes come al solito.



Mulino a cavalli

Viene utilizzato durante l'estrazione del sale. Il mulino a cavalli consente a un giocatore di estrarre sale da una camera rivelata esattamente e direttamente un livello sotto la camera dove il giocatore sta estraendo,

anziché da quella camera superiore dove è la squadra di minatori. Non importa se vi è un pozzo tra le due camere. Il mulino a cavalli non può essere usato in un pozzo. Il mulino funziona solo in una camera mineraria.

- La forza di estrazione è uguale alla forza della squadra di minatori che usano il mulino a cavalli nella camera superiore. La forza di ogni minatore della camera inferiore non è incluso.
- Come con una estrazione normale, il numero di cubi acqua nella camera inferiore viene sottratto dalla forza di estrazione. (L'acqua nella camera superiore non viene presa in considerazione.)

Il sale viene trasportato alla superficie dalla camera superiore (dove la squadra utilizza il mulino a cavalli) non dalla camera inferiore (da cui il sale viene estratto).



Esempio 9:

Jack (viola) utilizza il mulino a cavalli in una camera di livello I (1) per estrarre sale dalla camera inferiore al livello II. Può estrarre 2 cubetti di sale poiché la sua forza di estrazione è di 4 (2 minatori normali e 1 caporeparto) meno 2 per i 2 cubi di acqua nella camera inferiore al livello II da cui viene estratto il sale.

Fine del gioco

Durante il conteggio dei punti, i giocatori possono sostituire il sale di acqua salata rimanente con sale marrone, ricevendo 1 cubetto marrone ogni 2 cubi blu. Quindi ogni cubo marrone è cambiato a 3 centesimi, secondo le regole standard di Magnum Sal. Singoli cubi blu non hanno alcun valore.

FAQ

Posso scambiare il sale blu con altro sale immediatamente prima di completare un ordine reale?

Sì - si può fare in qualsiasi momento. Ma ricorda che non è possibile operare nella direzione opposta per ottenere cubi blu, e ci sono alcuni nuovi ordini reali che richiedono cubi blu.

Posso produrre sale di acqua salata nelle saline e poi utilizzarlo per completare un reale ordine nello stesso turno?

No. Il saline si trova a Wieliczka e il minatore che completa l'ordine è a Cracovia in udienza con il re. L'acqua salata non può essere trasportata rapidamente da Wieliczka a Cracovia. Il minatore di un giocatore al castello completa l'ordine reale prima che il minatore del giocatore alle saline produca il sale di acqua salata.

Posso spostare i minatori dalla miniera alle saline?

Sì. Fino a quando la regola della catena è rispettata, un giocatore può muovere un qualsiasi numero dei suoi minatori dalla miniera (e gli assistenti dagli edifici) per metterli nelle saline come singola azione. Ma un minatore non può essere presa dalla fila del castello.

Quanto valgono i cubi blu alla fine del gioco?

Un singolo cubo blu non vale niente. Ma ricorda che si possano scambiare due cubi blu per un cubo marrone alla fine del gioco, e ogni cubo marrone vale 3 centesimi.

Posso spostare il caposquadra con la corda?

Sì.

Posso usare il mulino a cavalli in una camera che ha un pozzo direttamente sotto?

Sì. Il mulino a cavalli può essere utilizzato in una camera con un pozzo discendente. In questo caso il giocatore che utilizza il mulino a cavalli non deve pagare il proprietario del pozzo durante il trasporto del sale.

Può un minatore affaticato costruire un pozzo?

No. Come gli strumenti, ad es. il secchio, non si possono utilizzare i minatori affaticati, analogamente un minatore affaticato non può costruire un pozzo.

Cosa succede se, entrando in una nuova camera, devo mettere le tessere a sinistra e a destra, ma solo una è disponibile?

In pratica, questa situazione si verifica solo al terzo livello della miniera. In una tale situazione, il giocatore decide da che parte collocare l'ultima tessera.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. Traduzione Italiana a cura di Maurizio 'Neelix'.