

## Magnum Sal - KSR (mit der taktischeren Variante)

Geld, Salz und Werkzeuge der Spieler müssen jederzeit gut für alle sichtbar sein.  
Das Spiel hat 3 Phasen (Durchgänge). Auf Nachfrage muss man Auskunft über Vorräte geben.

### 1) Der Spielzug beginnt:

◆ Der erste Zug eines jeden Spielers in einer der 3 Phasen des Spieles beinhaltet **1 Aktion**, jeder weitere Zug = **2 Aktionen**. Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Man darf im selben Zug 2mal die selbe Aktion machen, aber nie 2x das selbe Gebäude nutzen.

◆ Beginn eines Zuges: Hat man Bergleute in der Warteschlange vor der Burg (zwei Kreise), rücken diese je 1 Feld vor.

◆ **WERKZEUGKARTEN:** In seinem Spielzug darf man beliebig viele Werkzeuge nutzen, aber jedes nur 1x je Spielphase. Nach Nutzung wird die Karte umgedreht.

### 2) AKTIONEN:

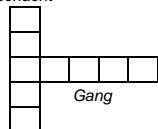
>>> Man darf auch einfach PASSEN. <<<

#### 1 eigenen Bergmann im Bergwerk einsetzen bzw. versetzen:

◆ 1 eigenen Bergmann auf ein Feld des Schachtes oder in einer Bergwerkskammer einsetzen bzw. bewegen.

◆ **Kettenregel:** Vom Schachteingang aus muss jeder Bergmann stets Verbindung zu anderen Bergleuten (eigene oder fremde) haben. Das gilt auch beim Bewegen. Der Bergmann darf zu anderen aufs selbe Feld. Er kommt aus dem Vorrat, Gebäude, Bergwerk. Ma kann niemanden aus der Warteschlange vor der Burg nehmen.  
⇒ **Ausnahme:** Liegen in einer Bergwerkskammer und allen weiteren Kammern eines Ganges keine Salzwürfel mehr, darf ein Bergmann von dort entfernt werden und so ggf. ein Loch in der Kette lassen.

Schacht



#### Salz in einer Kammer abbauen und direkt zu Tage fördern:

◆ In **genau einer** Kammer darf man so viele Salzwürfel beliebiger Sorten nehmen, wie man Arbeitskraft in der Kammer vorhält.  
**Arbeitskraft** = Anzahl eigener Leute in der Kammer abzüglich Anzahl Wasserwürfel dort.

Die Aktion darf man nur wählen, wenn man das abgebaute Salz direkt zu Tage fördern kann. Man muss nicht alle seine Bergleute in einer Kammer für die Aktion einsetzen.

◆ **Geförderte Salzwürfel** **Förderung** = kompletter Transport aller Salzwürfel ans Tageslicht. werden vor dem Spieler abgelegt. Für **jedes Feld** des Transportes fallen **Kosten** an, wenn kein eigener Bergmann jeweils anwesend ist.

◆ **Wasser** bleibt in der Bergwerkskammer. Kosten = je 1 Groschen je Salzwürfel, Zahlung geht an den/die Spieler der fremden Bergleute dort. Der Zahler entscheidet selbst über die Aufteilung.

◆ **Ermüdung der Bergleute:** Alle am Salzabbau und der Wasserbekämpfung beteiligten Leute sind müde und werden hingelegt. Sie dürfen nur noch bei der Förderung helfen, nicht aber beim Salzabbau / Wasserbekämpfung. Ferner dürfen sie nicht bewegt oder versetzt werden.

#### Seinen Bergleuten eine Pause gönnen:

◆ Der Spieler **verzichtet komplett** auf seinen Spielzug und stellt seine Bergleute wieder auf. Sein Zug endet sofort. Diese Aktion kann nur als erste gewählt werden.

#### Einen eigenen Bergmann als Gehilfen in ein Gebäude setzen:

◆ **1 eigenen Bergmann als Gehilfen** in ein Gebäude setzen, das ein Bergmann-Symbol trägt. Ab sofort erhält dieser Spieler jedes Mal, wenn ein Mitspieler / er selbst dieses Gebäude besucht, **1 Groschen** aus dem Vorrat. Zahlung erfolgt erst nach Ausführung der Aktion des Gebäudes. Jedes Gebäude beherbergt nur genau 1 Gehilfen. Solange ein Gehilfe nicht vom Besitzer entfernt wird, verbleibt er.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spiele magazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.12.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

#### Geld für Werkzeuge:

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

#### Ein Gebäude nutzen:

Der Spieler darf ein beliebiges **Gebäude** der Stadt nutzen und den damit verbundenen Vorteil **nutzen**. Im selben Zug: max. 1x selbes Gebäude nutzen. Er muss dafür keinen Bergmann einsetzen.

**Wirtshaus:** ◆ Es bringt **neue Arbeitskräfte**. Es stehen begrenzt viele Arbeiter bereit. Markierungsstein gibt an, wie viel Lohn (einmalig) dem neuen Mann direkt in den Vorrat zu zahlen ist. Man legt 1 eigenen Mann vom Vorrat vor sich ab.  
◆ Der Markierungsstein zieht 1 Feld weiter. Es gibt keinen Gehilfen im Wirtshaus.

**Werkstatt:** (1 Gehilfe) ◆ **Eine der** ausliegenden **Werkzeugkarten** bezahlen und offen vor sich ablegen. Restkarten rücken nach links auf, 1 neue Karte vom Stapel offen nachlegen. Wurden alle Werkzeuge der laufenden Phase erworben, gibt es keine mehr.  
◆ **Gehilfe** dort: 1 Groschen an Besitzer, nach Abschluß der Gebäudeaktion.

**Pumpe:** (1 Gehilfe) ◆ 1 oder mehrere **Wasserwürfel** aus genau einer beliebigen Kammer mit mind. 1 eigenem Bergmann **entfernen**. Der 1. Würfel kostet 0, der zweite 2 Groschen, jeder weitere 1 Groschen mehr als der vorherige. Würfel in allg. Vorrat legen.  
◆ **Gehilfe** dort: 1 Groschen an Besitzer, nach Abschluß der Pumpaktion.

**Markt:** (1 Gehilfe) ◆ Bis zu 2 Transaktionen ausführen = **Kauf bzw. Verkauf von Salzwürfeln**. Es darf nicht der selbe Würfel Gegenstand beider Transaktionen sein.  
**Verkauf:** 1 Salzwürfel auf ein freies Feld legen. Bestmöglichen Preis nehmen.  
**Kauf:** 1 Salzwürfel von einem Feld kaufen. Kleinstmöglichen Preis zahlen.  
◆ **Gehilfe** dort: 1 Groschen an Besitzer, nach Abschluß aller Transaktionen.

**Rathausplatz:** ◆ **1 Groschen** aus dem Vorrat für den Besucher. Hier gibt es keinen Gehilfen.

**Die Burg:** (1 Gehilfe) ◆ Hier **erfüllt man Aufträge** und kassiert Geld dafür.

◆ 1 eigenen Mann auf rechtes Feld der Warteschlange setzen (nimmt X Leute auf). Zu Beginn des nächsten eigenen Zuges rückt der eigene Bergmann 1 Feld vor.  
◆ Steht zu **Beginn eines eigenen Zuges** schon ein eigener Bergmann auf dem linken Feld, **muss der Spieler** genau einen der königlichen Aufträge erfüllen. Dazu: Geforderte Salzwürfel eines beliebigen Auftrages abgeben und angegeb. Erlös aus dem Vorrat nehmen. Auftrags-Plättchen vor sich ablegen.

◆ **Markierungsstein** auf der Auftragsleiste **1 Feld** vor: zeigt erledigte Aufträge.  
◆ Es wird sofort eine neue Auftragskarte offen auf das freie Feld nachgelegt.  
◆ Hat nun der **Markierungsstein Feld 5** (Feld 4 zu zweit) erreicht, **endet** die aktuelle **Spielphase** zum Ende der laufenden Runde.  
◆ **Strafe** bei Nichterfüllung: 3 Groschen, falls Geld fehlt: 1 beliebig. Salzwürfel.  
◆ Der Bergmann geht nun in jedem Fall an den Spieler zurück.  
◆ **Gehilfe** dort: je 1 Groschen an Besitzer, wenn 1 Auftrag erfüllt wurde.

#### Ende einer Spielphase:

◆ Nach Ende einer Phase (siehe Burg), nehmen alle Spieler ihre Figuren aus dem Bergwerk und ihre Gehilfen von den Gebäuden zurück (vor sich ablegen).  
◆ Nicht erfüllte Aufträge / nicht erworbene Werkzeuge = aus dem Spiel.  
⇒ Auftragskarten der nächsten Phase bereitlegen (siehe Vorbereitung).  
⇒ Markierungsstein der Auftragsleiste auf "0" setzen.  
⇒ 7 neue Werkzeugkarten bereitlegen, 3 davon offen.  
⇒ Markierungsstein am Wirtshaus entsprechend der Spielerzahl zurücksetzen.  
◆ Alle Spieler decken ihre eigenen Werkzeuge zur neuen Verwendung auf.  
◆ Startspielermarker wandert nach links.  
◆ Keine braunen Salzwürfel auf dem Markt = 1 brauner Würfel auf Feld 5 braun.  
◆ Keine grünen Salzwürfel auf dem Markt = 1 grüner Würfel auf Feld 6 grün.

**Spielende:** Nach der 3. Spielphase ist Schluss. Jeder übrige Salzwürfel bringt den Spielern 3 Groschen.  
← Erworbene Werkzeuge bringen Geld. Meistes Geld insgesamt gewinnt. Patt: Unter Beteiligten gelten erfüllte Aufträge (mehr ist besser), dann Anzahl eigener Bergleute (weniger ist besser) usw..

#### Hinweise:

Das Feld mit der Nr. 7 dient als Nachziehstapel.

Wie kommt mehr als 3 Salz in eine Kammer? Eine bestimmte Werkzeugkarte ermöglicht das Umpumpen in andere Kammer.

Alles besetzt = Verkauf unmöglich  
Kein Würfel da = Kauf unmöglich

Das Feld mit der Nr. 8 dient als Nachziehstapel für Aufträge.

Hat man mehrere Bergleute im linken Feld, muss man im selben Zug mehrere Aufträge erfüllen.