



Magnum Sal

Dostępność	Niedostępny
Wiek	10 +
Liczba graczy	2 - 4
Czas gry	90 minut
Projektant	Marcin Krupiński, Filip Miłuński
Wydanie	polskie

Opis produktu

Magnum Sal - planszowa gra ekonomiczna o Kopalni Soli w Wieliczce.

Roku pańskiego 1368 miłościwie nam panujący Kazimierz Wielki mocą swego królewskiego prawa ustanowił dokument zwany Statutem Żup Krakowskich. Jasno stoi w nim zapisane, iż kto otrzyma z rąk Króla tytuł urzędniczy Żupnika królewskiego, zarządzać będzie Kopalnią Soli w Wieliczce, Magnum Sal zwaną. Jaśnie Pan żupnikiem swym królewskim tego ze sztygarów mianuje, kto pracą swą dowiedzie, iż fach żupniczy najlepiej opanował i na chwałę Królestwa Polskiego eksploatację Żup Krakowskich poprowadzi.

Każdy z graczy wciela się w sztygara - zarządcę górniczej ekipy. W czasie gry gracze będą starali się jak najefektywniej wydobywać sól z kopalni, a następnie tak pozyskane białe złoto sprzedawać na targu. Przede wszystkim jednak, gracze będą realizować królewskie zamówienia na sól. Ten, który zarobi najwięcej na wydobyciu soli, otrzyma tytuł żupnika i wygra grę.

Magnum Sal zostało stworzone przez duet autorów: debiutującego jako projektanta redaktora GamesFanatic.pl – Marcina Krupińskiego i autora Małych Powstańców - Filipa Miłuńskiego. Autorem ilustracji jest Piotr Nowojewski, znany polskim graczom między innymi z świetnej oprawy graficznej gry Hannibal Barkas.

Zawartość pudełka

- plansza przedstawiająca miasto Wieliczka
- podłużny żeton szybu kopalni
- 24 żetony zamówień królewskich (po 8 na fazy I, II i III)
- 18 żetonów kopalni (8 I poziomu, 6 II poziomu i 4 III poziomu)
- 21 kart narzędzi
- żetony pieniędzy (5 x 50 groszy, 5 x 20 groszy, 10 x 5 groszy, 10 x 3 grosze, 15 x 1 grosz)
- znacznik gracza rozpoczynającego fazę
- drewniane kostki soli
- po 10 górników w 4 kolorach graczy
- 2 znaczniki (drewniane walce) do użycia w budynku karczmy i na zamku
- instrukcja