

KEN FOLLETT

DIE SÄULEN DER ERDE

DIE ERWEITERUNG

Für 2-6 Baumeister ab 12 Jahren

Die Geschichte um den Bau der schönsten Kathedrale im England des 12. Jahrhunderts geht weiter. Viele neue Entscheidungsmöglichkeiten kommen hinzu. Und nun ist es auch möglich, mit fünf und sechs Spielern zu spielen.

SPIELMATERIAL

4 Holzscheiben (je 2 in orange und weiß)



10 Baustoffe
Stein 3 x Holz 3 x Sand 3 x Metall 1 x



1 Baustoffkarte



10 Vorteilskarten



1 Spielplan

14 kleine Arbeiter (je 7 in orange und weiß)



2 große Arbeiter (je 1 in orange und weiß)



7 Baumeister (je 3 in orange und weiß, 1 in schwarz)



1 Karte „Inspiration in Saint-Denis“



2 x 3 Starthandwerker



6 Handwerker



2 Übersichtskarten



4 Ereigniskarten



HINWEIS

Spielziel und Spielablauf sind genauso wie im Grundspiel. Alle Änderungen werden nachfolgend beschrieben. Im Spiel zu fünft und sechst kommt auf jeden Fall der neue Spielplan hinzu. Auch bei geringerer Spielerzahl kann mit dem neuen Plan gespielt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird ebenso wie im Grundspiel vorbereitet. Folgende Änderungen gibt es:

- Der **Spielplan** wird an die linke Seite des Spielplans des Grundspiels angelegt.
- Neben **Frankreich** wird die Karte „Inspiration in Saint-Denis“ offen ausgelegt.
- Die **Vorteilskarten** (alte und neue) werden in zwei Stapel sortiert:
 - 1) **14 dauerhafte Vorteilskarten** (Romanfiguren): Je zwei davon kommen pro Runde auf die Vorteilskartenfelder in **Kingsbridge**. Wie bisher werden die beiden Schlusskarten des Grundspiels in der sechsten Runde nach Kingsbridge gelegt.
 - 2) **9 Vorteilskarten**, die **einmalig oder sofort** gelten: Pro Runde wird eine dieser Karten auf den neuen Spielplan nach Shiring gelegt. Die neue Schlusskarte „Prozession“ kommt in der sechsten Runde nach Shiring.



- Die **neuen Handwerker** und neuen **Ereigniskarten** werden mit denen des Grundspiels gemischt. **Wichtig:** Im Spiel zu zweit bis viert wird von den fünf Handwerkern jeder Runde ein Handwerker zufällig gezogen und verdeckt aus dem Spiel genommen.
- Auf das Baustofffeld **Erzminen des Königs** wird der gesamte Metallvorrat gelegt.
- Der **schwarze Baumeister** wird neben dem Spielplan bereitgestellt.

Zusätzliche Vorbereitung vor jeder Runde bei 5 und 6 Spielern:

- In die Auslage für die Handwerker am unteren Spielplanrand kommt zu Beginn jeder Runde ein **dritter** Handwerker hinzu. Es wird also mit **allen 5 Handwerkern** gespielt: zwei kommen auf die Handwerkerfelder nach Shiring und drei in die Auslage.
- Die **neue Baustoffkarte** „Kiesgrube“ (1 Arbeiter für 1 Sand) wird zu Beginn jeder Runde mit den Baustoffkarten des Grundspiels gemischt.
- **Im Spiel zu fünft** werden nun **8 Baustoffkarten** in die Auslage gelegt. Nach wie vor kommen pro Runde **zwei** Karten **nicht** ins Spiel.
- **Im Spiel zu sechst** werden immer **alle 10 Baustoffkarten** ausgelegt.

DER SPIELPLAN

Der neue Spielplan bietet **vier Baumeisterfelder**, auf denen die Baumeister eingesetzt werden können. Außerdem gibt es vier Felder „Kreuzzüge“, auf denen die **Spieler in Phase I** ihre **Arbeiter** setzen können, um Siegpunkte zu erhalten. Die Baumeisterfelder und Kreuzzüge sind von **9a.** bis **9e.** durchnummeriert. Beim Auswerten der Baumeisteraktionen kommen sie also **nach** dem Königshof (9.) und **vor** den Handwerkern in Shiring (10.) an die Reihe.

9a. Steuereintreiber

- Ein Spieler, der einen Baumeister beim Steuereintreiber eingesetzt hat, erhält selbst **Steuerbefreiung**. Außerdem bekommt der Spieler **Goldeinnahmen** in Höhe des **Steuerwurfs** (Würfelwurf in 9.).



9b. Kreuzzüge

- In der Phase I jeder Runde (Baustoffkarten und Handwerker auswählen) haben die Spieler in jedem Zug die Möglichkeit, statt einen Handwerker zu wählen oder Arbeiter auf ein Baustofffeld bzw. auf die Wollmanufaktur zu setzen, einige Arbeiter für die Kreuzzüge einzusetzen. Dafür erhalten sie 2 bzw. 1 Siegpunkt.
- Wer **sechs** bzw. **sieben** Arbeiter einsetzt, erhält **2 Siegpunkte**.
- Wer **drei** bzw. **vier** Arbeiter einsetzt, erhält **1 Siegpunkt**.
- Jede dieser vier Möglichkeiten kann in jeder Runde nur einmal genutzt werden.
- **Nach** Erhalt der Siegpunkte bekommen die Spieler ihre eingesetzten Arbeiter für die nächste Runde wieder zurück.

Hinweis: Sollte ein Spieler nicht die passende Anzahl Arbeiter zur Verfügung haben, darf er mit dem großen Arbeiter „überzahlen“. „Gewechselt“ wird jedoch nicht.



9c. Frankreich

- Ein Spieler, der einen Baumeister in Frankreich eingesetzt hat, erhält die Karte **Inspiration in Saint-Denis**.
- Bei der Aktion „Kathedrale“ [13.] darf er sie nutzen wie **einen beliebigen bereits ausliegenden** Handwerker. Dies kann ein eigener sein (auch einer, den er in dieser Runde schon verwendet hat) oder ein Handwerker eines Mitspielers. Den Handwerker kann der Spieler nur mit einer **um 1 verringerten** Kapazität nutzen. Ein Handwerker ohne Kapazität oder einer mit Kapazität 1 kann also nicht genutzt werden. Am Ende der Runde wird die Karte wieder nach Frankreich zurückgelegt.



9d. Küste

- Ein Spieler, der einen Baumeister an der Küste eingesetzt hat, darf dort beliebig viele Baustoffe **verkaufen**. Die Preise, die dabei erzielt werden, sind pro Baustoff **höher** als auf dem Baustoffmarkt in Kingsbridge.



- An der Küste können jedoch **keine** Baustoffe **eingekauft** werden.
- Um Steine verkaufen zu können, wird auch an der Küste ein **Steinmetz** benötigt [siehe „Bedingungen für Handwerker“].

9e. Shiring

- Ein Spieler, der einen Baumeister in Shiring eingesetzt hat, erhält die hier ausliegende **Vorteilskarte**.



DIE BAUMEISTERLEISTE (nur bei 5 und 6 Spielern)

Wenn mit 5 und 6 Spielern gespielt wird, kommen von jedem Spieler nur 2 Baumeister in den Beutel. Der dritte Baumeister jedes Spielers wird neben die Baumeisterleiste am oberen Rand des neuen Spielplans gestellt.



- Der **erste** Spieler, der seinen aus dem Beutel gezogenen Baumeister auf einem **Baumeisterfeld einsetzt**, muss **im Spiel zu sechst** seinen **dritten** (neben der Baumeisterleiste stehenden) Baumeister sofort auf das Feld „6“ der **Baumeisterleiste** stellen und **im Spiel zu fünft** auf das Feld „5“.
- Passt der Spieler, wird der dritte Baumeister noch nicht auf die Baumeisterleiste gestellt.
- Die anderen Spieler verfahren nach dem gleichen Prinzip. Wer seinen **ersten** Baumeister auf einem Baumeisterfeld einsetzt, stellt seinen **dritten** Baumeister auf das nächste **freie** Feld der Baumeisterleiste. Also im Spiel zu sechst nach der 6 auf die 5, dann auf das vierte Feld usw.
- **Nachdem** der Beutel leer ist, werden wie üblich die Baumeister, für die gepasst wurde, von der Kostenleiste eingesetzt.
- **Danach** werden die Baumeister von der Baumeisterleiste eingesetzt. Von jedem Spieler steht dort jetzt eine Figur. Es **beginnt** der Spieler mit dem **links** stehenden Baumeister, der auf dem ersten Feld der Leiste steht. Das bedeutet, dass ein Spieler, der als **Erster** einen Baumeister eingesetzt hat, nun den Nachteil hat auch den **Letzten** einzusetzen.



Hinweis: Wird die Ereigniskarte aus dem Grundspiel aufgedeckt, bei der jeder Spieler in der nächsten Runde nur 2 Baumeister einsetzen darf, dann wird der zweite gezogene Baumeister eines Spielers wirkungslos neben den Plan gestellt.

WEITERE REGELN

SONDERREGEL BEI 6 SPIELERN IN SECHSTER RUNDE

In der letzten Runde gibt es einige Baumeisterfelder, bei denen es nicht sinnvoll ist, einen Baumeister einzusetzen (z. B. „Startspieler“ oder „Burg“). Deshalb gilt in der Partie zu sechst (und nur hier) folgende **Ausnahmeregel**:

In der **letzten** (sechsten) Runde darf ein Spieler auf die Aktion eines oder mehrerer seiner **eingesetzten** Baumeister **verzichten** und erhält dafür je **1 Siegpunkt**. So kann es in der letzten Runde sinnvoll sein, einen Baumeister z. B. doch in die Burg zu setzen.

ZUSÄTZLICHE ERKLÄRUNGEN ZU EINIGEN KARTEN

Die meisten neuen Handwerker, Vorteils- und Ereigniskarten sind selbsterklärend. Einige werden hier näher erläutert.

Die Handwerker

- Der **Ziegelbrenner** wandelt jeweils 1 Sand in 1 Stein um, mit Kapazität 2.
- Der **Gehilfe** erhöht die Kapazität **eines eigenen** Handwerkers um 1. Dies kann in jeder Runde ein anderer Handwerker sein. Für einen Handwerker, der Metall verarbeitet, kann der Gehilfe jedoch nicht genutzt werden.



Die Vorteilskarten

William Hamleigh

- Der Spieler, der diese Vorteilskarte erhält, bekommt den **schwarzen Baumeister**. Diese Figur wird zu Beginn jeder neuen Runde mit in den Beutel geworfen.
- Wird er aus dem Beutel gezogen, setzt der Spieler ihn auf einem leeren Baumeisterfeld kostenlos **als Platzhalter** ein. Der Kostenstein wird dabei nicht weiter gesetzt.
- Den **nächsten** Baumeister, der von diesem Spieler gezogen wird, muss der Spieler auf dem so reservierten Baumeisterfeld einsetzen. Dazu zahlt er die **aktuellen Kosten** entsprechend der Kostenleiste und stellt im Austausch den schwarzen Baumeister vor sich ab. **Passt** der Spieler, muss er den schwarzen Baumeister vom Spielplan nehmen und das Feld wieder frei geben. Das Gleiche gilt, wenn er seinen gezogenen Baumeister auf einem anderen Feld einsetzen will.
- **Grundsätzlich gilt:** Der schwarze Baumeister muss immer durch den **nächsten** Baumeister, den sein Besitzer auf einem Baumeisterfeld einsetzen darf, ersetzt werden. Abhängig von der Spielsituation kann das ein gezogener Baumeister sein, ein Baumeister, für den zuvor gepasst wurde oder der Baumeister auf der Baumeisterleiste.
- Auch der schwarze Baumeister darf vom Startspieler in den Beutel zurückgeworfen werden.



Hinweis: Je nachdem, wann der schwarze Baumeister aus dem Beutel gezogen wird, ist er unterschiedlich stark. Im Spiel zu zweit bis viert kann es vorkommen, dass er in einer Runde wirkungslos ist.

Königin Mathilde räumt Kingsbridge die Marktrechte ein!

Der Spieler darf beliebig viele Baustoffe von den Baustofffeldern zu den Preisen kaufen oder verkaufen, die auf dem Baustoffmarkt gelten. Metall kann mit dieser Karte nicht gekauft werden.



Die Ereigniskarten

Shiring wirbt Baumeister für den Bau einer eigenen Kathedrale ab!

Der Spieler, der einen Baumeister zum Bischof gestellt hat, darf natürlich auf den Schutz verzichten und einen Baustoff vom Markt nehmen. Anschließend muss er dann aber einen **anderen** eigenen Baumeister vom Plan entfernen.

DAS SPIEL FÜR 2 BIS 4 SPIELER OHNE NEUEN SPIELPLAN

Im Spiel zu zweit bis viert kann auch ohne den neuen Spielplan gespielt werden. Dann wird nur mit den neuen Vorteils-, Ereignis- und Handwerkerkarten nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Zu Spielbeginn werden überzählige Karten zufällig gezogen und verdeckt aus dem Spiel genommen.



Die Autoren: Nach dem großen Erfolg des Grundspiels, das den Deutschen Spielepreis 2007 gewonnen hat, bieten Michael Rieneck und Stefan Stadler den Spielern neue Möglichkeiten und erlauben nun auch in größeren Runden die Kathedrale zu Kingsbridge zu erbauen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2007 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49-(0)711-2191-0

Fax: +49-(0)711-2191-199

www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

© 2007 Ken Follett

Art-Nr: 690427

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL