

KEN FOLLETT

DIE SÄULEN DER ERDE

S P I E L R E G E L

Für 2-4 Baumeister ab 12 Jahren

England, Anfang des 12. Jahrhunderts. Prior Philip von Kingsbridge hat einen Traum: Er will die schönste Kathedrale des Landes bauen lassen. Dazu beauftragt er erfahrene Baumeister. Gemeinsam arbeiten sie an dem monumentalen Bauwerk, jeder mit der Absicht, mit seinem Bautrupp den größten Beitrag für die Kathedrale zu leisten. Die Baumeister stellen ambitionierte Handwerker in ihren Dienst. Angeheuerte Arbeiter bauen die dringend benötigten Baustoffe - Stein, Holz und Sand - ab. Was fehlt, kann auf dem Baustoffmarkt eingekauft werden. Doch die Baumeister müssen sich um mehr als nur die Arbeit an der Kathedrale kümmern. Der König erhebt Sondersteuern nach reiner Willkür. So droht mancher Plan auf Grund akuter Goldknappheit zu scheitern. Da empfiehlt es sich, hin und wieder um die Gunst des Königs zu werben, vielleicht ist er dann doch wohlgesonnen und stellt sogar das dringend benötigte Metall zur Verfügung. Eine Audienz beim Bischof mag ebenso hilfreich sein, bietet das doch Schutz vor höherer Gewalt in Form unvorhersehbarer Ereignisse. Mal ist das Schicksal den Baumeistern wohlgesonnen, mal bringt es Rückschläge. Auch einflussreiche Persönlichkeiten können die Pläne unterstützen. Am Ende wird der prächtige Bau - die Säulen der Erde - in den Himmel ragen. Wer hat dann wohl den größten Teil dazu beigetragen und erntet den meisten Ruhm? Nur wer sein Gold, seine Handwerker und seine Zeit am geschicktesten nutzt, kann der Sieger sein.

KOSMOS

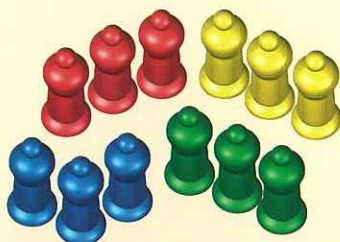


SPIELMATERIAL

1 Spielplan



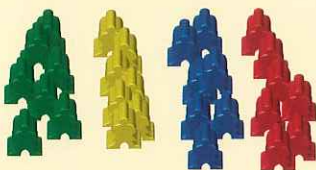
12 Baumeister (je drei in den vier Spielerfarben)



4 große Arbeiter (je 1 in den vier Spielerfarben)



28 kleine Arbeiter (je 7 in den vier Spielerfarben)



4 kleine graue Arbeiter



1 kleiner schwarzer Arbeiter

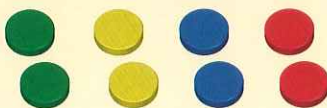


82 Baustoffe (Holzwürfel):

Stein 23 x Holz 23 x Sand 23 x Metall 13 x



8 Holzscheiben (je zwei in den vier Spielerfarben)



1 schwarzer Kostenstein



36 Handwerkerkarten



9 Baustoffkarten



16 Vorteilskarten



10 Ereigniskarten



4 Übersichtskarten (auf einer Seite „Ablauf einer Spielrunde“, auf der anderen „Bedingungen für Handwerker“)



1 Steuerwürfel (mit den Werten 2, 3, 3, 4, 4, 5)

1 Kathedrale (bestehend aus 6 Bauteilen):



1. Das Schiff



4. u. 5. Die Türme



2. Das Portal



6. Das Dach



3. Die Apsis

1 Stoffbeutel (ohne Abbildung)

SPIELVORBEREITUNG

• Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

• Jeder Spieler erhält in einer **Farbe** (blau, rot, grün oder gelb) die **3 Baumeister** sowie die dazugehörigen **12 Arbeiter**. Das sind **7 kleine Arbeiterfiguren** und **1 große Arbeiterfigur** (entspricht 5 kleinen Arbeitern). Jeder Spieler stellt seine Arbeiter als Vorrat vor sich ab. Die Baumeister kommen in den **Beutel**, der neben dem Spielplan bereitgelegt wird.

• Außerdem erhält jeder Spieler 3 Karten mit den **Starthandwerkern** (Spielerfarbe auf Rückseite): **1 Mörtelmischer**, **1 Schreiner** und **1 Steinmetz**. Diese Handwerker legt jeder Spieler in einer offenen Reihe vor sich ab.

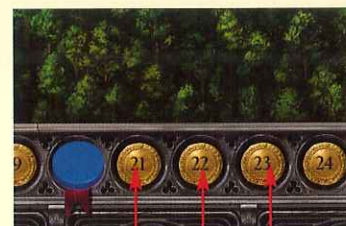


• Weiter erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte „Ablauf einer Spielrunde“ und „Bedingungen für Handwerker“ in seiner Rahmenfarbe.

• Wer zuletzt eine Kathedrale besichtigt hat, wird **Startspieler** der ersten Runde und nimmt sich das erste Teil der Kathedrale (das Schiff).

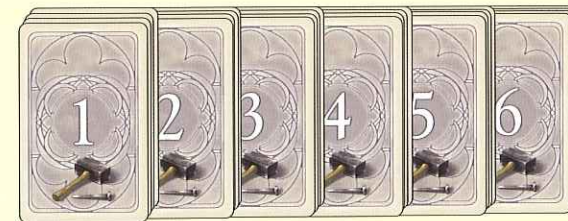


• Jeder Spieler setzt eine seiner beiden Holzscheiben als **Siegpunktscheibe** auf das **Feld 2** der **umlaufenden Siegpunktleiste**.

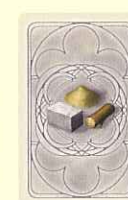


• Seine andere Holzscheibe setzt jeder Spieler als **Vermögensscheibe** auf die **Goldleiste** am unteren Spielplanrand. Um den **Startspielervorteil** der **ersten** Runde auszugleichen, setzt der Startspieler seine Vermögensscheibe auf die 20. Die übrigen Spieler erhalten im Uhrzeigersinn jeweils 1 Gold mehr. Sie setzen ihre Vermögensscheiben je nach Spielerzahl auf die 21 bzw. 22 und 23.

• Die **24 Handwerkerkarten** werden nach den Runden sortiert, in denen sie ins Spiel kommen (Zahlen 1 – 6 auf den Rückseiten). In jeder Runde kommen **vier** neue Handwerker ins Spiel. Die Handwerker jeder Runde werden gemischt und als getrennte Stapel bereitgelegt.



• Die **9 Baustoffkarten** werden gemischt.



- Von den **16 Vorteilskarten** werden die beiden Karten, die für die letzte Runde vorgesehen sind (rundes Fenster in den Ecken), herausgesucht und übereinander neben dem Plan bereitgelegt.



Die restlichen 14 Vorteilskarten werden gemischt. Anschließend werden davon 4 Karten **verdeckt** aus dem Spiel genommen. Die verbleibenden 10 Karten kommen als **verdeckter Stapel** auf die für die letzte Runde vorgesehenen Karten.



- Die **10 Ereigniskarten** werden gemischt. Anschließend werden davon 4 Karten **verdeckt** aus dem Spiel genommen. Die verbleibenden 6 Karten kommen als **verdeckter Stapel** auf das Ablagefeld in der rechten oberen Ecke des Spielplans.



- Die **Baustoffe** (Holzwürfel) kommen auf die **Baustofffelder** des Spielplans. **Holz** (braun) kommt auf den **Wald**, **Steine** (grau) kommen auf den **Steinbruch**, **Sand** (beige) kommt auf die **Kiesgrube**.



- Dann werden jeweils **4 Stein**, **4 Holz** und **4 Sand** auf die dafür vorgesehenen Felder des **Baustoffmarktes** gelegt.



- Am „**Königshof**“ wird **1 Metall** (blau) auf dem dafür vorgesehenen Feld platziert (großes Zelt zwischen kleinen blauen Zelten). Das restliche Metall wird neben dem Spielplan aufbewahrt.



- Die **4 grauen Arbeiter** kommen auf die „Burg von Shiring“.



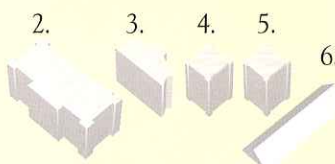
- Der **1 schwarze Arbeiter** wird neben dem Plan bereitgestellt. Er kommt nur aufgrund einer Vorteilskarte ins Spiel.



- Der **schwarze Kostenstein** kommt neben das Feld „7“ der „**Kostenleiste**“.



- Die fünf übrigen **Kathedralenbauteile** werden neben dem Spielplan bereitgelegt, ebenso der **Steuerwürfel**.



ZIEL DES SPIELS

- Ziel des Spiels ist es, möglichst **viele Siegpunkte** zu erreichen. Wer am Ende des Spiels auf der Siegpunktleiste am **weitesten** vorgerückt ist, gewinnt.
- Siegpunkte erhalten die Spieler vor allem dadurch, dass sie am Ende jeder Runde **Baustoffe** mit Hilfe ihrer **Handwerker** an der Kathedrale **verbauen**.

SPIELABLAUF

- Das Spiel läuft in **6 Runden** ab. Jede Runde steht für einen Zeitraum von mehreren Jahren. Am Ende ist die Kathedrale fertig.
- Jede Runde hat den **gleichen** Ablauf, der sich in drei **Spielphasen** unterteilt. Dies sieht auf den ersten Blick sehr umfangreich aus. Das eigentliche Spiel findet jedoch in den Phasen I und II statt. Die Phase III nimmt wenig Zeit in Anspruch. Die Phaseneinteilung dient der Übersicht und soll in erster Linie die Reihenfolge der Abläufe klar festlegen. Da die Punkte 1 – 14 in ihrer Reihenfolge den Abbildungen auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn folgen, muss man sich auch gar nicht merken, was jeweils als Nächstes kommt.

- I. **Baustoffkarten und Handwerker auswählen**
- II. **Baumeister einsetzen**
- III. **Spielplanaktionen (im Uhrzeigersinn):**
 1. Ereignis
 2. Bischofssitz: Schutz vor Ereignis
 3. Einnahmen aus Wollmanufaktur
 4. Kingsbridge: Vorteilskarte nehmen
 5. Priorei: Siegpunkte
 - 6.-8. Erträge aus Baustofffeldern Wald, Steinbruch, Kiesgrube
 9. Königshof: Steuerbefreiung (Erster Spieler erhält zusätzlich 1 Metall)
 10. Shiring: Handwerker nehmen
 11. Burg von Shiring: 2 Arbeiter für die nächste Runde
 12. Kingsbridge Baustoffmarkt: Baustoffe an- und verkaufen/Metall nur verkaufen
 13. Kathedrale: Siegpunkte durch Handwerker
 14. Nächster Startspieler

Hinweis: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, müssen Sie vorher nicht die ganze Spielregel lesen. Es reicht, wenn Sie die Erklärung zur jeweiligen Spielphase lesen, diese durchspielen und erst dann weiterlesen.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

- Der Startspieler deckt vom Stapel der Vorteilskarten die **beiden obersten** Karten auf und legt sie **offen** auf die dafür vorgesehenen Ablagefelder in Kingsbridge.
- Von dem Stapel der Handwerkernkarten werden nun die vier Karten für die erste Runde genommen und die **beiden obersten** Karten aufgedeckt. Diese Handwerker werden **offen** auf die dafür vorgesehenen Felder in Shiring gelegt.



- Die beiden verbleibenden Handwerker werden **offen** unten an den Spielplan angelegt – an die beiden hellen Felder



- Zu diesen beiden Handwerkern werden nun – ebenfalls offen – die obersten **sieben Baustoffkarten** gelegt (nach Sorten sortiert). Zwei Baustoffkarten bleiben übrig. Sie kommen in dieser Runde nicht ins Spiel und werden beiseite gelegt. Die nun offen liegenden 9 Karten bilden die **Auslage** für die erste Runde.



Phase I: Baustoffkarten und Handwerker auswählen

- Der **Startspieler** darf sich **zuerst** eine Karte aus der Auslage nehmen, die anderen Spieler folgen im **Uhrzeigersinn**. Hat jeder Spieler eine Karte ausgewählt, ist **erneut** der Startspieler an der Reihe usw.
- Ein Spieler, der an der Reihe ist, **darf** darauf verzichten, eine Karte zu nehmen. Damit passt er, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Wer gepasst hat, darf keine Karten mehr aus der Auslage nehmen.
- Wenn alle neun Karten aus der Auslage genommen wurden, endet die Phase I. Sie endet ebenfalls, wenn **alle** Spieler gepasst haben.
- Nicht gewählte Baustoffkarten werden für die nächste Runde **beiseite** gelegt. Nicht gewählte Handwerker werden aus dem Spiel genommen.

Auswählen einer Karte

- Wälder** bringen **Holz**, **Steinbrüche** bringen **Stein**, und **Kiesgruben** bringen **Sand**. Von jeder Baustoffsorte gibt es drei Karten, die einen Ertrag von jeweils 2, 3 oder 4 Baustoffen einbringen. Von diesen 9 Karten befinden sich immer 7 in der Auslage. Außerdem gibt es immer **2 Handwerker** in der Auslage.
- Wählt ein Spieler eine **Baustoffkarte** aus der Auslage, nimmt er sich die Karte und legt sie offen vor sich ab (unterhalb seiner Handwerkerreihe). Anschließend muss er die **geforderte Anzahl Arbeiter** auf den Steinbruch, den Wald oder die Kiesgrube stellen. Die **benötigten Arbeiter** stehen als **Zahl** auf jeder Karte, oben links **auf der Arbeiterfigur**. Die Anzahl reicht von 2 (kleine Kiesgrube) bis 10 (großer Steinbruch). Verfügt ein Spieler **nicht** über genügend Arbeiter, darf er die entsprechende Baustoffkarte **nicht** wählen.
- Wählt ein Spieler einen **Handwerker** aus der Auslage, nimmt er sich die Karte und legt sie in der **Reihe** seiner Handwerker aus. Das Auswählen eines Handwerkers kostet **Gold**. Wie viel der ausgewählte Handwerker jeweils kostet, ist in Form einer **Zahl in der Münze** in der linken oberen Ecke der Karte angegeben. Der ausgewählte Handwerker arbeitet jetzt im Baurupp des Spielers.



- Wer einen Handwerker ausgewählt hat, zieht seine Vermögensscheibe entsprechend der Handwerkerkosten auf der **Goldleiste** zurück. Wer **nicht** genügend Gold für einen Handwerker zur Verfügung hat, darf diesen **nicht** nehmen.

Hinweis: In jeder Runde werden die vier neuen Handwerker teurer. Allerdings steigert sich auch ihre Fähigkeit und damit die Möglichkeit, Siegpunkte zu machen.

- Achtung:** Jeder Spieler hat nur **fünf Plätze** für seine **Handwerker**. Drei davon sind bereits zu Beginn des Spiels belegt. Nimmt sich ein Spieler einen Handwerker, für den er **keinen** Platz mehr hat, muss er einen anderen Handwerker **abwerfen**. Dieser kommt **aus** dem Spiel. Dies darf auch die soeben genommene (und bezahlte) Karte sein. (Das macht allerdings nur Sinn, wenn ein Spieler verhindern will, dass ein Mitspieler diesen Handwerker bekommt.)

- Jeder Spieler, der am Ende der Phase I noch Arbeiter in seinem **Vorrat** hat, setzt diese nun auf die **Wollmanufaktur**. Dort bringen sie **später** in der Runde wichtige **Einnahmen**.



Anmerkung: Wer beim Auswählen der Baustoffkarten wenig bekommt, hat im Gegenzug als Ausgleich viele Arbeiter übrig, die er in die Wollmanufaktur setzt. Dadurch bekommt er mehr Einnahmen als seine Mitspieler. Die Möglichkeit, Arbeiter in die Wollmanufaktur zu setzen, sollte stets in die eigenen Überlegungen einbezogen werden, da das Gold im Spiel knapp ist.

Phase II: Baumeister einsetzen

- Nachdem die Verteilung der Baustoffkarten und Handwerker abgeschlossen ist, nimmt sich der aktuelle **Startspieler** den Beutel, in dem sich von jedem Spieler **drei** Baumeister befinden.
- Der Startspieler zieht „**blind**“ den **ersten** Baumeister aus dem Beutel und stellt ihn zunächst auf den Kostenstein. Der Besitzer des Baumeisters darf nun diesen ersten **Baumeister** einsetzen oder passen.



Achtung: Einmal pro Runde darf der Startspieler einen gerade gezogenen Baumeister ablehnen und wieder in den Beutel zurückwerfen.

- Es gibt verschiedene Felder, auf denen ein **Baumeister** eingesetzt werden kann:
 - ♣ Bischofssitz (Schutz vor Ereignis)
 - ♣ Kingsbridge (Vorteilskarte nehmen)
 - ♣ Priorei zu Kingsbridge (Siegpunkte)
 - ♣ Königshof (Steuerbefreiung / Erster Spieler erhält zusätzlich 1 Metall)
 - ♣ Shiring (Handwerker nehmen)
 - ♣ Burg von Shiring (2 Arbeiter für die nächste Runde nehmen)
 - ♣ Kingsbridge Baustoffmarkt (Baustoffe an – und verkaufen / Metall nur verkaufen)
 - ♣ Nächster Startspieler
- Die Baumeister werden auf den runden **Baumeisterfeldern** auf dem Spielplan an den jeweiligen Orten eingesetzt. Auf jedem Feld kann nur ein Baumeister stehen.
- Einige Orte können nur von **einem** Baumeister aufgesucht werden (z. B. die Burg von Shiring). Andere Orte können von **mehreren** Baumeistern genutzt werden (z. B. der Baustoffmarkt).
- Das Einsetzen des **ersten** Baumeisters auf dem Spielplan kostet den betreffenden Spieler **7 Gold**. Dies entspricht der Position des **Kostensteins** auf der **Kostenleiste**.



- Der Spieler, dessen Baumeister zuerst gezogen wurde, hat nun die **Wahl**: Er kann den Baumeister einsetzen, muss aber für diese **freie Auswahl** 7 Gold bezahlen. Ist ihm das **keine** 7 wert, kann er **passen** (auf die erste Aktion verzichten).
- Entscheidet sich der Spieler dafür seinen Baumeister einzusetzen, setzt er ihn auf das gewählte Baumeisterfeld und zieht anschließend seine Vermögensscheibe 7 Felder auf der **Goldleiste** zurück. Anschließend wird der Kostenstein auf der **Kostenleiste** auf das **nächste** Feld gezogen. Das Einsetzen des nächsten Baumeisters kostet nur noch **6 Gold**. Dann wird der **nächste** Baumeister aus dem Beutel **gezogen** (evtl. ein Baumeister desselben Spielers). Der Spieler, der nun an der Reihe ist, hat wieder die Wahl seinen Baumeister für den aktuellen Preis gemäß der Kostenleiste einzusetzen oder zu passen.

- Immer, wenn ein Spieler einen Baumeister eingesetzt **oder** gepasst hat, wird der **Kostenstein** auf der Kostenleiste 1 Feld **weitergezogen**. Das bedeutet: Das Einsetzen des ersten Baumeisters kostet 7 Gold, der zweite kostet 6, der dritte 5, der vierte 4, der fünfte 3, der sechste 2 und der siebte 1 Gold.



- Ab dem **achten** Baumeister ist das Einsetzen auf dem Spielplan **kostenlos**.

Wichtig: Im Spiel zu zweit wird der Kostenstein auf „0“ gesetzt, nachdem alle sechs Baumeister aus dem Beutel gezogen wurden.



- Entscheidet sich ein Spieler, dessen Baumeister aus dem Beutel gezogen wurde, zu **passen**, wird sein Baumeister auf die **Kostenleiste** gestellt, und zwar auf das Feld, das dem Preis seiner Aktion entsprochen hätte.

Beispiel: Spieler Rot hat bei 7 Gold gepasst. Der Kostenstein wird auf die „6“ weitergesetzt und der rote Baumeister neben die „7“ gestellt.

- Nachdem **alle** Baumeister aus dem Beutel gezogen wurden, werden nacheinander nun die Baumeister, für die gepasst wurde, auf den Baumeisterfeldern eingesetzt. Es beginnt der Spieler, dessen Baumeister sich am weitesten links auf der Kostenleiste befindet (für den also zuerst gepasst wurde). Dann folgt der Baumeister, für den als zweites gepasst wurde usw.

Beispiel: Zuerst hatte Spieler Rot gepasst, dann Spieler Blau und dann wieder Spieler Rot. Daher darf nun Rot seinen Baumeister kostenlos auf ein Baumeisterfeld setzen, danach Blau und dann wieder Rot.



Achtung: Aufgrund einer Ereigniskarte kann es ausnahmsweise vorkommen, dass jeder in einer Runde nur 2 Baumeister einsetzen darf. Dann wird der dritte Baumeister einer Farbe, wenn er gezogen wird, neben den Spielplan gestellt.

Phase III: Spielplanaktionen (im Uhrzeigersinn)

- In dieser Phase führen die **Spieler** die Aktionen auf dem Spielplan durch. Die Felder werden im Uhrzeigersinn entsprechend der Nummerierung abgehandelt und die eingesetzten Baumeister nach der Auswertung des jeweiligen Feldes in den Beutel zurückgelegt.

1. Ereignis

- Nachdem alle Baumeister auf dem Spielplan eingesetzt wurden, deckt der Startspieler die **oberste Ereigniskarte** auf und liest sie vor. Das Ereignis wird sofort ausgewertet.
- Es gibt **positive** (mit Siegel) und **negative** (ohne Siegel) Ereignisse. Ein Ereignis gilt grundsätzlich für **alle** Spieler.
- Ein **negatives** Ereignis betrifft **alle** Spieler, **bis auf** denjenigen Spieler, der in dieser Runde einen Baumeister zum **Bischof** gestellt hat. Er **kann** sich vor dem schlechten Ereignis **schützen** lassen (s. unten). Dann ist er als Einziger nicht betroffen.



Achtung: Eine der Ereigniskarten verpflichtet die Spieler, 4 Gold zu zahlen. Wer das nicht kann, muss so viel Gold bezahlen, wie er hat. Für je 2 Gold, die dann noch fehlen, verliert er 1 Siegpunkt. Bei ungeraden Schulden wird zu seinen Gunsten abgerundet.

2. Bischofssitz: Schutz vor Ereignis

Wer den obersten Geistlichen um Beistand bittet, braucht keine Schicksalsschläge zu fürchten. Eventuell erhält er sogar Unterstützung für seine Pläne.

Ein Spieler, der einen Baumeister zum **Bischof** gestellt hat, hat die Wahl: Er kann sich vor einem negativen Ereignis schützen **oder** unabhängig vom Ereignis 1 **beliebigen** Baustoff vom **Baustoffmarkt** nehmen.



3. Einnahmen aus Wollmanufaktur

- Nun erhält jeder Spieler seine **Einnahmen aus der Wollmanufaktur**.
- Für **jeden Arbeiter**, den ein Spieler am Ende der Phase I in die **Wollmanufaktur** gestellt hat, erhält er **1 Gold** und zieht seine Vermögensscheibe auf der Goldleiste entsprechend weiter. Dann werden die Arbeiter wieder zurück zum **Vorrat** vor den Spielern gestellt.



Achtung: Mehr als 30 Gold kann ein Spieler nicht haben, übrige Goldeinnahmen verfallen.

4. Kingsbridge: Vorteilskarte nehmen

Wer sich vor Ort um die Menschen kümmert, wird reichlich unterstützt.

Ein Spieler, der einen Baumeister in **Kingsbridge** eingesetzt hat, erhält die über dem jeweiligen Baumeisterfeld liegende **Vorteilskarte** (nähere Erklärung zu den Vorteilskarten siehe S. 8). Falls eines oder beide Felder in Kingsbridge **unbesetzt** geblieben sind, werden die entsprechenden Vorteilskarten aus dem Spiel genommen.



5. Siegpunkte in Priorei

Wer sich um den Prior als obersten Bauherren kümmert, erfährt besondere Anerkennung.

Ein Spieler, der einen Baumeister auf das erste Feld der **Priorei zu Kingsbridge** eingesetzt hat, erhält **2 Siegpunkte**, für eine Platzierung auf dem **zweiten** Feld gibt es noch **1 Siegpunkt**. Die Siegpunktscheibe wird entsprechend versetzt.



6. – 8. Erträge aus Baustofffeldern

Jeder Spieler erhält nun für seine vor sich liegenden Baustoffkarten die entsprechenden 2, 3 oder 4 **Baustoffe**. Die Baustoffe nehmen die Spieler von den Baustofffeldern auf dem Spielplan und legen sie vor sich ab. Die Baustoffkarten werden anschließend für die nächste Runde zu den in Phase I übrig gebliebenen Baustoffkarten gelegt. Die Spieler nehmen ihre Arbeiter zurück zu ihrem Vorrat.



Hinweis: Für Holz, Stein und Sand gibt es jeweils eine Vorteilskarte, die dem Spieler jetzt ein Einkommen von 1 zusätzlichen Baustoff von den Baustofffeldern einbringt.

9. Königshof: Steuerbefreiung

Wer sich loyal erweist und um das Wohlbefinden des Königs bemüht, wird nicht durch willkürliche Steuern schikaniert. Wer sich frühzeitig um des Königs Gunst bemüht, erhält sogar Metall aus den königlichen Erzminen.



- Der **König** verlangt von den Spielern **Steuern**. Die **Höhe** der Steuer variiert von Runde zu Runde (abhängig von der Laune des Königs).
- Der Startspieler **würfelt**. Die **Höhe** des Wurfes bestimmt, wie hoch die Steuern in dieser Runde sind. Die Werte des Steuerwürfels reichen von **2 bis 5**.
- Alle Spieler bezahlen die für die **aktuelle** Runde festgesetzten Steuern (2- 5 Gold) und ziehen ihre Vermögensscheiben auf der **Goldleiste** entsprechend zurück. **Ausnahme:** Spieler, die einen Baumeister zum **Königshof** gestellt haben, sind in dieser Runde von der Steuer befreit und bezahlen **nichts**.
- Der Spieler, der **zuerst** einen Baumeister zum Königshof gestellt hat (auf das Feld neben das „Metall“), erhält außer der Steuerbefreiung diesen **Baustoff Metall** und legt ihn vor sich ab.



Achtung: Kann ein Spieler seine Steuern nicht bezahlen, muss er so viel Gold bezahlen, wie er hat. Für je 2 Gold, die dann noch fehlen, verliert er 1 Siegpunkt. Bei ungeraden Schulden wird zu seinen Gunsten abgerundet.

10. Shiring: Handwerker nehmen

In Shiring kann man Handwerker für die eigene Sache gewinnen.

Ein Spieler, der einen Baumeister auf **Shiring** eingesetzt hat, erhält nun die über dem jeweiligen Baumeisterfeld liegende Handwerkerkarte, die er offen in die Reihe seiner Handwerker legt. Anders als beim Auswählen der Handwerker zu Beginn einer Runde, müssen die Spieler die Kosten für diese Handwerker **nicht** bezahlen. Falls eines oder beide Felder in Shiring **unbesetzt** geblieben sind, werden die entsprechenden Handwerkerkarten aus dem Spiel genommen.



11. Burg von Shiring: 2 Arbeiter für die nächste Runde

In der Burg können neue Arbeiter angeheuert werden.

Ein Spieler, der einen Baumeister auf die **Burg von Shiring** gesetzt hat, erhält **2 graue Arbeiter**. Diese stellt er zu seinen Arbeitern vor sich ab. In der nächsten Runde stehen dem Spieler damit bei der Auswahl der Baustoffkarten bzw. bei den Einnahmen aus der Wollmanufaktur zwei Arbeiter mehr zur Verfügung. Am **Ende** der **nächsten** Runde muss der Spieler die beiden grauen Arbeiter allerdings wieder **abgeben**.



12. Kingsbridge Baustoffmarkt: Baustoffe an- und verkaufen / Metall nur verkaufen

Hinweis: Wer keine Baumeister auf dem Baustoffmarkt einsetzt, kann keine Baustoffe einkaufen und – was oft noch wichtiger ist – auch keine Baustoffe verkaufen, um die eigene Goldreserve aufzufüllen.

- In der **Reihenfolge** (Felder 1 bis 4), in der die Spieler ihre Baumeister beim Baustoffmarkt eingesetzt haben, dürfen sie nun **abwechselnd mehrmals** jeweils **eine Aktion** ausführen. Dies geht so lange, bis **kein** Spieler mehr auf dem Baustoffmarkt aktiv sein will.



- Eine Aktion ist entweder der **Kauf** oder der **Verkauf einer Baustoffsorte**.
- Wer einen Baustoff **kauft**, nimmt sich von **dieser Sorte beliebig viele** von den **Marktfeldern** des Baustoffmarktes und legt sie zu seinen eigenen Baustoffen vor sich ab. Mehr als **4 Baustoffe** sind **pro Sorte** auf dem Baustoffmarkt **nicht** erhältlich. Anschließend zieht der Spieler seine Vermögensscheibe auf der **Goldleiste** entsprechend seinem eingekauften Warenwert zurück. Jeder Stein kostet 4, jedes Holz 3 und jeder Sand 2 Gold.

Achtung: Der Baustoff **Metall** kann auf dem Baustoffmarkt **nicht** eingekauft werden!

- Wer einen Baustoff **verkauft**, gibt beliebig viele Baustoffe **einer** Sorte ab und legt sie auf die entsprechenden Baustofffelder zurück (Wald, Steinbruch, Kiesgrube, Metall neben den Plan). Anschließend zieht der Spieler seine Vermögensscheibe auf der **Goldleiste** entsprechend seinem **verkauften Warenwert** vor. Je Baustoff bringt: Metall 5, Stein 4, Holz 3 und Sand 2 Gold.
- Will ein Spieler **keine** Aktion mehr auf dem Baustoffmarkt ausführen, nimmt er seinen dort befindlichen Baumeister vom Spielplan und legt ihn in den Beutel.

Beispiel: Spieler Grün will Holz kaufen. Da er nur noch 7 Gold zur Verfügung hat, kauft er zunächst 2 Holz und zieht dafür seine Vermögensscheibe um 6 Felder zurück. Dann verkauft Spieler Rot, der nur 2 Gold besitzt 1 Stein und zieht seine Vermögensscheibe um 4 Felder vor. Danach verkauft Grün 1 Metall für 5 Gold. Jetzt ist wieder Rot an der Reihe. Er kauft 2 Holz für 6 Gold. Damit ist Holz ausverkauft. Grün kauft daher 3 Sand und zahlt 6 Gold. Rot passt und nimmt seinen Baumeister vom Markt. Grün passt ebenfalls.



Achtung: Es ist **nicht** erlaubt, Baustoffe einer Sorte einzukaufen und in derselben Runde Baustoffe dieser Sorte wieder zu verkaufen (nur um den Mitspielern die Baustoffe wegzukaufen).

13. Kathedrale: Siegpunkte durch Handwerker

- Am **Ende** einer Runde bauen alle Spieler an der **Kathedrale**.
- Dazu **wandeln** ihre **Handwerker** gemäß ihrer **Fähigkeiten Baustoffe** in **Siegpunkte** um.
- Wie viele** und **welche** Baustoffe in Siegpunkte umgewandelt werden, hängt von den Handwerkern ab, über die ein Spieler verfügt (siehe rechte Spalte „Die Handwerker“). Zunächst wählt der Startspieler von seinen Baustoffen diejenigen aus, die er beim Bau der Kathedrale einsetzen will.
- Dann legt er alle eingesetzten Baustoffe zurück auf die Baustofffelder auf dem Spielplan und zieht seine Siegpunktscheibe auf der **Siegpunktleiste** entsprechend der **Bauleistung** seiner Handwerker vor. Die übrigen Spieler machen das anschließend im Uhrzeigersinn ebenso.

Beispiel: Der Spieler hat folgende Baustoffe: 5 x Sand, 3 x Stein, 1 x Metall. Mit dem Töpfer wandelt er 2 Sand in 2 Siegpunkte um, der Mörtelmischer macht 3 Sand zu 1 Siegpunkt. Der Steinmetz macht aus 2 Steinen 1 Siegpunkt, Der Statiker bringt 1 Siegpunkt und durch den Werkzeugmacher erhält der Spieler 2 Gold, da er Metall besitzt. Abgeben muss er das Metall jedoch nicht. Der Spieler hat somit 5 Siegpunkte bekommen. Den Stein und das Metall, die er nicht verbaut hat, nimmt er mit in die nächste Runde.



- Sollte die Siegpunktleiste gegen Ende ausnahmsweise nicht ausreichen, zählen die Spieler einfach wieder bei 1 weiter und addieren die 60 Punkte hinzu.

Achtung: Am Ende der Runde darf jeder Spieler höchstens **fünf beliebige Baustoffe** vor sich aufbewahren. **Überzählige** Baustoffe müssen unentgeltlich auf den Plan zurückgelegt werden.

- Zum Schluss setzt der **Startspieler** sein Kathedralenbauteil auf den Bauplatz.

Am Ende des Spiels – wenn das sechste Teil verbaut ist – ist eine wunderschöne Kathedrale entstanden.

14. Nächster Startspieler



Hinweis: Der Startspieler hat Vorteile bei der Auswahl der Baustoffkarten und Handwerker und darf einmal je Runde einen gezogenen Baumeister in den Beutel zurückwerfen.

Falls ein Spieler einen Baumeister hier eingesetzt hat, wird er nun nächster **Startspieler**. Bleibt das Baumeisterfeld **unbesetzt**, wird der im **Uhrzeigersinn** nächste Spieler Startspieler. Der neue Startspieler nimmt das nächste Kathedralenbauteil.

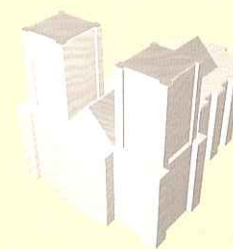
VOR DER NÄCHSTEN RUNDE:

Dies ist zu tun, **bevor** die nächste Runde beginnt.

- Der **Baustoffmarkt** wird wieder aufgefüllt: 4 Stein, 4 Holz, 4 Sand.
- Ein **Metall** kommt zum Königshof.
- Ein Spieler, der in der **abgelaufenen** Runde zwei graue Arbeiter genutzt hat, stellt diese wieder auf die Burg von Shiring.
- Der **Kostenstein** wird wieder neben das **Feld „7“** der Kostenleiste gesetzt.
- Zwei neue **Vorteilskarten** werden **offen** nach Kingsbridge gelegt.
- Von den vier für die kommende Runde vorgesehenen **Handwerkern** werden die **beiden obersten** nach Shiring gelegt. Die **beiden anderen** kommen in die **offene Auslage**.
- Die **9 Baustoffkarten** werden wieder gemischt. Die **obersten 7** Karten werden zu den beiden Handwerkern **in die Auslage** gelegt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der **sechsten** Runde. Wer dann die **meisten Siegpunkte** erreicht hat, ist der Sieger des Spiels. Bei **Gleichstand** entscheidet die **höhere Goldsumme**.



DIE HANDWERKER

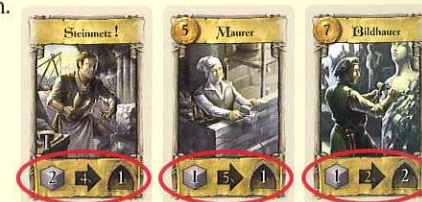
- Die **Handwerker** werden am Ende jeder Runde beim Bau der Kathedrale verwendet.
- Im unteren Teil der Handwerkerkarten ist das **Verhältnis** angegeben, mit dem ein Handwerker einen oder mehrere **Baustoffe in Siegpunkte umwandelt**. Die Zahl im Baustoffsymbol (links) gibt an, wie viele Baustoffe **benötigt** werden. Die Zahl im Bogen (rechts) gibt an, wie viele **Siegpunkte** dabei entstehen.
- Die **Zahlen** im Pfeil bestimmen die **Kapazität** der Handwerker. Die Kapazität gibt an, wie oft ein Handwerker in jeder Runde beim Kathedralenbau **höchstens** genutzt werden kann.

Beispiel: Der Schreiner, mit dem die Spieler das Spiel beginnen, wandelt jeweils 2 Holz in 1 Siegpunkt um. Er hat eine Kapazität von 4, d.h. er kann pro Runde maximal 8 Holz in 4 Siegpunkte umwandeln.



- Im Laufe des Spiels tauchen immer „**bessere**“ Handwerker auf, die Baustoffe in einem **günstigeren Verhältnis** und/oder mit einer **höheren Kapazität** in Siegpunkte verwandeln.

Beispiel: Zu Beginn haben die Spieler einen Steinmetz, der 2 Steine für 1 Siegpunkt benötigt. Ein Maurer braucht für 1 Siegpunkt nur noch 1 Stein und ein Bildhauer macht aus 1 Stein sogar 2 Siegpunkte.



Außer den „normalen“ Handwerkern, die Baustoffe in Siegpunkte **umwandeln**, gibt es noch ein paar besondere Handwerker, die ebenfalls erst am Ende jeder Runde zum Einsatz kommen:

- Der **Goldschmied** wandelt je **3 Gold in 1 Siegpunkt**.

Beispiel: Der Spieler zieht seine Vermögensscheibe um 12 Felder zurück und erhält dafür 4 Siegpunkte.

- Der **Statiker** bringt **1 Siegpunkt**.

Hinweis: Dafür verbraucht er keine Baustoffe. Er nimmt jedoch einen Platz in der Handwerkerreihe ein, auf dem ein anderer Handwerker eventuell mehr Siegpunkte einbringen würde.

- Der **Werkzeugmacher** bringt **2 Gold**, vorausgesetzt der Spieler verfügt über **Metall** in seinem **Vorrat**. Das Metall wird dabei **nicht** verbraucht (muss also nicht abgegeben werden).

Hinweis: Der Spieler darf zuerst das Metall für den Werkzeugmacher nutzen und es anschließend mit einem anderen Handwerker verarbeiten und dann abgeben.

- Der **spezielle Schreiner** kann jeweils **1 Holz in 4 Gold** umwandeln. Dies kann er pro Runde höchstens zweimal machen, also höchstens 2 Holz in 8 Gold umwandeln. Das Holz wird dabei **verbraucht**.

- Der **Glockengießer**, der **Glasbläser** und der **Orgelbauer** benötigen den Baustoff Metall. Glasbläser und Orgelbauer brauchen zusätzlich noch Sand bzw. Holz.



Bedingungen für Handwerker

Die drei Arten von Handwerkern, mit denen die Spieler beginnen, haben im Vergleich zu den Handwerkern, die später im Spiel an der Kathedrale bauen, ungünstige Verhältnisse, mit denen sie Baustoffe in Siegpunkte umwandeln. Da jeder Spieler **nur 5** Handwerker beschäftigen darf, werden sie oft gegen andere Handwerker ausgetauscht. Sie haben aber wichtige Sonderfunktionen, die beachtet werden müssen:

- ♣ **Ohne Mörtelmischer** kann **kein eigener Maurer** mehr Siegpunkte erzielen.
- ♣ **Ohne Steinmetz** kann ein Spieler **keine Steine** mehr auf dem Baustoffmarkt **verkaufen**.
- ♣ **Ohne Schreiner** kann ein Spieler **kein Holz** mehr auf dem Baustoffmarkt **einkaufen**.

Hinweis: Die Spieler sollten sich daher genau überlegen, von welchen Handwerkern sie sich trennen, wenn sie im späteren Verlauf Platz für bessere Handwerker machen.



DIE VORTEILSKARTEN

Die **Vorteilskarten**, die die Spieler in **Kingsbridge** bekommen, sind weitgehend **selbsterklärend**. Es gibt drei Arten:

- Karten, die für den **Rest** des Spieles, also **dauerhaft** gelten. Diese Karten stehen für Personen, die die Spieler unterstützen (z. B. „Du erhältst in jeder Runde **1 Holz** als zusätzliches Einkommen.“). Sie werden gut sichtbar bis zum **Ende** des Spieles vor ihren Besitzern abgelegt.
- Karten, die **einmalig** gelten und bei denen der Besitzer selbst **bestimmen** kann, **wann** er sie einsetzt (z. B. „Du erhältst in einer beliebigen Runde Steuerfreiheit.“). Sie werden ebenfalls vor ihren Besitzern abgelegt, bis sie **eingesetzt** werden. Dann kommen sie **aus dem Spiel**.
- Karten, die **einmalig** und **sofort** gelten (z. B. „Du erhältst sofort 8 Gold.“) Diese Karten kommen direkt anschließend **aus dem Spiel**.



Achtung: Vor der letzten (sechsten) Runde werden automatisch die beiden für diese Runde vorgesehenen Vorteilskarten nach Kingsbridge gelegt: „Du erhältst sofort 1 Metall.“ und „Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz“.



Die Autoren: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Nach seinen ersten Spielen, die auf einer literarischen Vorlage beruhen, „Dracula“ und „In 80 Tagen um die Welt“, legt er nun zusammen mit seinem Co-Autor Stefan Stadler sein Meisterwerk vor.

Stefan Stadler, Jahrgang 1973, lebt in Karlsruhe. Der gelernte Buchhändler beschäftigt sich in vielfacher Weise mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Dabei legt er besonderen Wert darauf, den Spielern eine hohe Entscheidungsfreiheit zu bieten - wie bei „Die Säulen der Erde“, seinem ersten veröffentlichten Spiel.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration und Entwurf der Spielfiguren: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2006 Ken Follett

Art.-Nr: 691530

KOSMOS

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-[0]711-2191-0
Fax: +49-[0]711-2191-422
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL