

Die Säulen der Erde Die Erweiterung

2007



Kosmosverlag publiceerde de uitbreiding op The Pillars of the Earth net op tijd voor de German Games Award op Spiel 07. Het belangrijkste kenmerk is de mogelijkheid om een vijfde of zelfs zesde speler aan tafel toe te voegen.

Natuurlijk draait dit spel weer om het bouwen van de kathedraal, alleen zijn er deze keer nog meer bouwmeesters bij betrokken en zijn er ook extra actiemogelijkheden en locaties. Aan het einde van het spel is er echter weer de succesvolle bouw van Kingsbridge Cathedral.

Nieuw is ook dat je al in de eerste fase van het spel "Bouwmateriaalkaarten en handwerkslieden kiezen" overwinningpunten kunt behalen met behulp van Handwerkers

Spelmateriaal van de Erweiterung



Spelmateriaal voor de vijfde en zesde speler oranje en wit en 2 sets startarbeiders en 2 Overzichtskarten

10 Extra bouwstoffen, 1 kaart "Inspiration in Saint Denis", 10 nieuwe voordeelkaarten, 6 nieuwe kaarten handwerkerkers, 4 nieuwe gebeurteniskaarten

Tenzij anders beschreven, zijn de regels van het basisspel nog steeds van toepassing.

Speelbord:

Het nieuwe speelbord wordt links van het speelbord uit het basisspel gelegd.
Leg de kaart "Inspiration in Saint Denis" open naast de locatie Frankrijk

Voordeelkaarten

Een belangrijke verandering is het gebruik van Voordeelkaarten
In de Uitbreiding komen er 10 nieuwe Voordeelkaarten bij.

	Basisspel 16 voordeelkaarten	Uitbreiding 26 Voordeelkaarten
	<p>10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ellen 2. Jack 3. Alfred 4. Richard 5. Bisschop Waleran 6. Jonathan 7. Aliena 8. Tom Builder 9. Prior Philip 10. Broeder Francis <p>Deze kaarten schudden, daarna 2 kaarten open leggen op Kingsbridge</p> 	<p>14</p> <p>Stapel 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sally 2. William Hamleigh 3. Graf Bartholomäus 4. Regan Hamleigh 5. Ellen 6. Jack 7. Alfred 8. Richard 9. Bisschop Waleran 10. Jonathan 11. Aliena 12. Tom Builder 13. Prior Philip 14. Broeder Francis <p>Schudden – 4 kaarten verwijderen, daarna 2 kaarten open leggen bij Kingsbridge</p>
	4	9
		
	2	2
	Slotkaarten onderop de stapel leggen. Daar bovenop de overige kaarten leggen. In deze stapel liggen nu 12 kaarten	<p>Slotkaarten</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Na de moord op Thomas Becket 2. De kathedraal kort voor de voltooiing <p>boven op stapel 1 leggen.. Hier liggen dus nu 12 kaarten.</p>
		1
		Slotkaart "Prozession" onder stapel 2 bij Shiring Hier liggen dus nu 10 kaarten.



Sally

Je kunt de voorwaarden voor de Handwerkers negeren, dus:

Zonder mortelmenger kan je metselaar (Maurer) in Fase III nu wel winstpunten behalen

Zonder steenhouwer kun je nu wel in Fase III stenen verkopen op de grondstoffenmarkt

Zonder Schrijnwerker (Schreiner) kun je nu wel in Fase III hout kopen op de grondstoffenmarkt



William Hamleigh

De speler krijgt de zwarte bouwmeester Bij het begin van iedere ronde wordt deze in de buidel gedaan. Als deze getrokken wordt mag deze gratis inzetten als plaatsvervanger van een bouwmeester. De kostenschijf wordt niet verschoven. De speler van de volgende uit de buidel getrokken bouwmeester mag de zwarte bouwmeester nu gebruiken als hij de actuele kosten betaalt. Als de speler past dan wordt de zwarte bouwmeester van het bord genomen en wordt het veld weer vrijgegeven. Datzelfde gebeurt ook als de speler zijn getrokken bouwmeester op een ander veld wil inzetten. De zwarte bouwmeester moet altijd door deze speler weer worden ingezet, hetzij op het speelbord of op de Baumeisterleiste

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.





1. Aartsbisschop Thomas
2. Koningin Mathilde E
3. Burcht Shiring bevrijd E
4. Broeder Regius
5. Trouw wordt beloond
6. Wenende Madonna
7. Otto Blackface
8. Wolmesse
9. Mathematik
10. Feerlichkeiten (slotkaart)



Koningin Mathilde

Koningin Mathilde verleent Kingbridge marktrechten

Je mag bouwstoffen kopen of verkopen zoveel je wil tegen de marktprijzen op de bouwstoffenmarkt.

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.





Van deze wordt iedere ronde 1 kaart op Shiring op het nieuwe speelbord geplaatst.

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.*

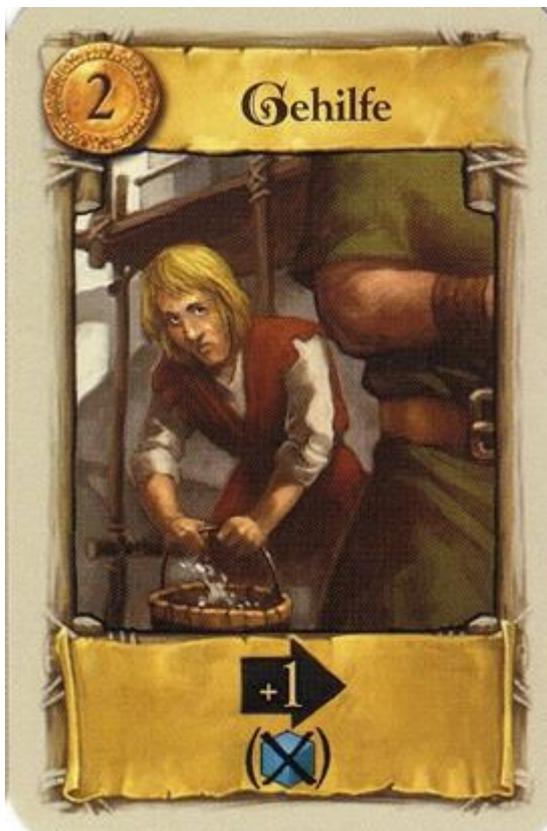


6 neue Handwerkerkarten



Steinmetz (Steenhouwer)

De steenhouwer kan 1 steen ingeruild worden voor 5 goudstukken
Dit kan met ronde maar 1 keer



Gehilfe (Assistent)

De assistent (Gehilfe) kan de capaciteit van een handwerker met 1 verhogen.
Een steenhouwer kan bijv. nu niet 1 x een steen omzetten in 5 goudstukken maar 2 keer.
De assistent kan je echter niet gebruiken waar metaal bij betrokken is.



Maler (Schilder)

De schilder produceert elke ronde 2 winstpunten.



Baksteenbrander (Ziegelbrenner)

De baksteenbrander zet 1 zand om in steen. Zijn capaciteit is 2 dwz dit kan hij 2 keer doen.



Holzbildhauer (Houtsnijder)

De houtsnijder kan 1 hout omzetten in 2 winningspunten. Dat mag je in deze ronde 1 keer



Kachelmacher (Tegelmaker)

De tegelmaker kan 1 zand omzetten in 2 winstpunten.

De blauwe blokjes metaal worden op het bouwstoffenveld Ertsmijnen van de koning gelegd.

De zwarte arbeider wordt naast het bord gezet.

Bouwstofkaart



Deze kaart wordt aan het begin van elke ronde geschud door de bouwstoffenkaarten uit het basisspel.

3 Handwerkers in de etalage ipv 2

Aan het begin van elke ronde wordt in Fase I een derde handwerkerkaart in de etalage geplaatst. Dit betekent dat er altijd drie handwerkers in de etalage liggen en twee op Shiring

Grondstoffen etalage

In het spel met vijf spelers worden 8 bouwstoffenkaarten uitgelegd zoals voorheen, maar in het spel met zes spelers worden ze alle 10 gelegd.

- 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.

Op het nieuwe speelbord staan 4 locaties 9a, 9b, 9c, 9d en 9^e waar bouwmeestervelden geplaatst kunnen worden. Ze worden afgehandeld na de Koningshof (9) en voor de Handwerkers in Shiring (10)

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 Belastinginner

Een speler die hier een bouwmeester heeft geplaatst krijgt belastingvrijstelling en bovendien krijgt hij de belastinginkomsten bij het gooien van de belastingdobbelsesteen

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 Kruistochten

4 velden Kruistochten waarop de spelers in Fase 1 een Arbeider kunnen plaatsen in plaats van een handwerkerkaart of bouwstofkaart of een arbeider in Wollmanufaktur.

De speler die hier 6 – 7 arbeiders inzet krijgt 2 winstpunten.

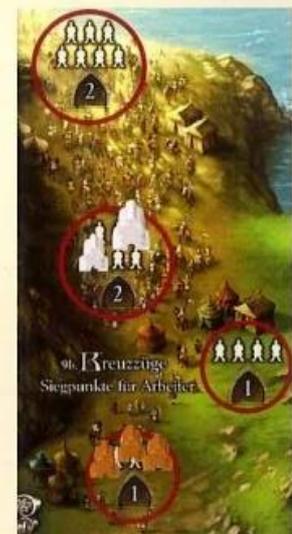
De speler die hier 3 -4 arbeiders inzet krijgt 1 winstpunt

Als de speler deze winstpunten heeft ontvangen krijgt hij de ingezette arbeiders weer terug.

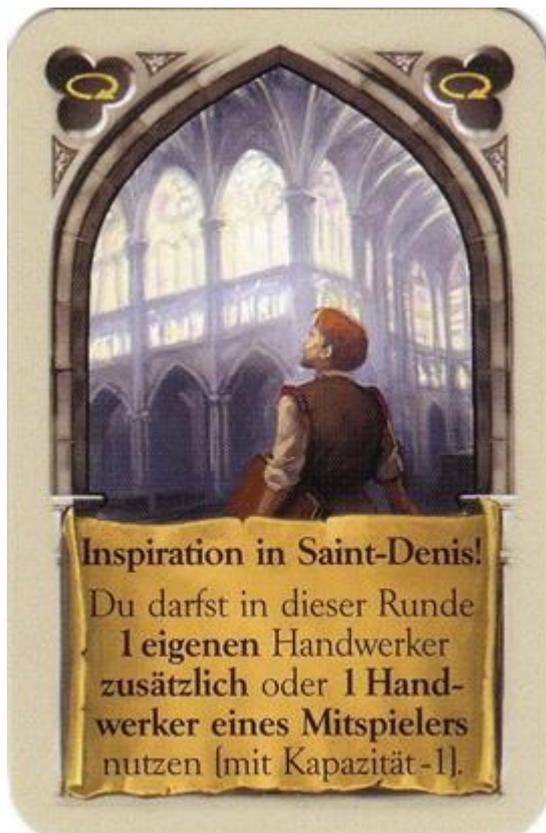
9b. Kreuzzüge

- 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 Frankrijk



Een speler die een bouwmeester inzet op de locatie Frankrijk krijgt de kaart Inspiratie in St. Denis, De speler kan deze kaart inzetten bij de actie "Kathedraal" (13) in Fase III als een -1 verlaagde capaciteit van een gespeelde willekeurige Handwerkkkaart. Voor een Handwerker zonder capaciteit of een handwerk met capaciteit 1 kan deze kaart niet gebruikt worden. Aan het einde van de ronde keert de kaart Inspiratie in St. Denis terug naar Frankrijk.

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 De kust

Een speler die hier een bouwmeester heeft geplaatst mag daar zoveel bouwstoffen verkopen als hij wil De prijs die hij hiervoor ontvangt is 1 goudstuk hoger dan op de bouwstoffenmarkt. Om steen te kunnen verkopen moet de speler wel een

steenhouwer (Steinmetz) besitzen.
Aan de kust kunnen geen bouwstoffen gekocht worden.

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 um ein Gold **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

De speler die hier een bouwmeester heeft geplaatst ontvangt krijgt de hier liggende voordeelkaart.

9e. Shiring

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



Bouwmeesterlijst (alleen bij 5-6 spelers)



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.

Verdere nieuwe regels

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.

Handwerkers

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.



De speler kan onbeperkt grondstoffen in en verkopen. Metaal kan alleen niet gekocht worden

Bouwmeester bij Shiring

Als een speler een bouwmeester bij Shiring heeft geplaatst mag natuurlijk rekenen op de bescherming van de bisschop en mag een grondstof nemen van de grondstoffenmarkt maar nu moet hij een van zijn andere bouwmeester andere bouwmeesters van het bord verwijderen.

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.

Door de uitbreiding liggen er nu altijd drie voordeelkaarten op het speelveld. Deze voordeelkaart wordt altijd in de laatste, zesde ronde gelegd. Het geeft je twee willekeurige bouwmaterialen van één soort (behalve metaal).

Met de marktrechten kun je een willekeurig aantal bouwmaterialen van de bouwmaterialenvelden eenmalig kopen of verkopen. De algemene marktprijzen zijn van toepassing.

Kan worden ingewisseld voor één metaal of 6 goudstukken.

Het plaatsen van een bouwmeester kost altijd één goud minder.

Elke match met een bouwmeester levert 2 goud op.

De “voorwaarden voor ambachtslieden” hoeven niet langer in acht te worden genomen, d.w.z. steen kan op de markt worden verkocht zonder steenhouwer bijvoorbeeld.

De speler bepaalt welke twee handwerkers na Shiring worden geplaatst.

Elke ronde worden er twee extra goudstukken verdiend.

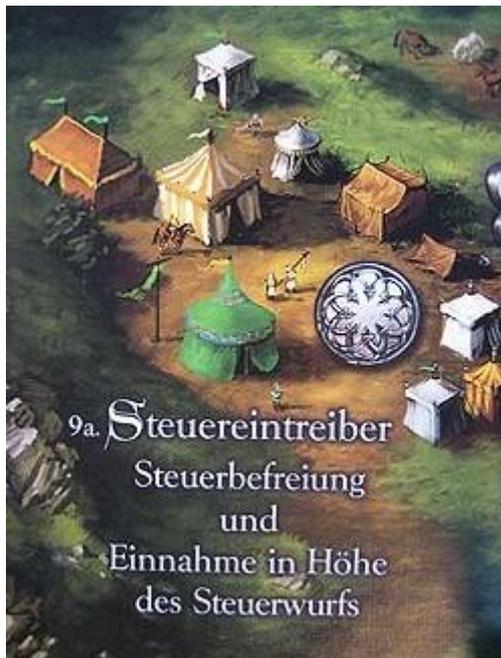
DER SPIELPLAN

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.

Steuereintreiber

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.).



Aktivierung durch einen Baumeister. Der Spieler muss keine Steuern zahlen und erhält stattdessen sogar Gold in Höhe des Steuerwurfs.

Kreuzzüge

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.



Spieler können ihre Arbeiter in der ersten Spielphase statt für die Rohstoff-Beschaffung einzusetzen auch auf Kreuzzüge schicken. Es können somit 2 x 1 und 2 x 2 Siegpunkte geholt werden.

Frankrijk

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 um ein Gold **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“).

Aktivierung durch einen Baumeister.

Hier gibt es immer für eine Runde die Karte "Inspiration in Saint-Denis". Diese Karte ermöglicht es einen eigenen Handwerker noch einmal oder einen fremden Handwerker einzusetzen. Hierbei ist die Wandlungsrate um -1x verringert.

Baumeisterleiste



Die Säulen der Erde – Die Erweiterung – Die Baumeisterleiste

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.

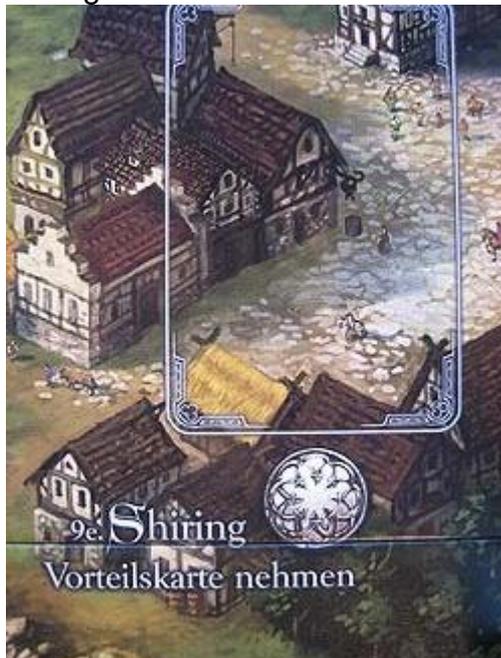
- [1] Es kommen nur noch 2 Baumeister in den Beutel. Der Dritte wird hier platziert.
- [2] Der erste Spieler, der einen Baumeister auf dem Spielfeld platziert, stellt seinen dritten Baumeister auf die Leiste. Der Startpunkt ist von der Anzahl der Spieler abhängig.
- [3] Aufgefüllt wird von rechts nach links.
- [4] Wenn alle Baumeister platziert sind, dann werden diese Baumeister von links nach rechts kostenlos platziert.

Kust



Hier können Waren nur verkauft werden. Der Preis ist allerdings um ein Goldstück höher als auf dem Markt.

Shirng



Vorteilskarten werden beim Spielen mit der Erweiterung in zwei Gruppen aufgeteilt. Gruppe 1: Einmalige und Gruppe 2: Kontinuierliche. Hier wird immer eine Karte aus der ersten Gruppe hingelegt.

Spieler können ihre Arbeiter in der ersten Spielphase statt für die Rohstoff-Beschaffung einzusetzen auch auf Kreuzzüge schicken. Es können somit 2 x 1 und 2 x 2 Siegpunkte geholt werden.



Met De Säulen der Erde heb je nu nog meer mogelijkheden om de gunst van de koning te winnen. Dankzij een uitbreiding van het speelbord kun je nu gebruikmaken van talloze nieuwe spelopties: Rekruteer huurlingen voor de koning, die hem zullen steunen op zijn kruistochten en die je onderweg overwinningspunten opleveren. Zoek de kooplieden aan de kust op en profiteer van hun aanbiedingen. Je kunt nu ook het nieuwe ambt van belastinginnehmer op je nemen. Nog meer manieren om overwinningspunten te verdienen en geld uit te geven!

Naast de vele nieuwe functies zijn er ook nieuwe voordeelkaarten die variatie aan het spel toevoegen.

Deze uitbreiding maakt het bordspel "De Zuilen der Aarde" niet alleen speelbaar voor zes spelers, maar verfrist ook het oude spelmechanisme en brengt nieuw speelplezier. Het wordt nog interessanter en spannender!

De uitbreiding bevat een extra speelbord, bouwmeester- en arbeidersfiguren voor twee extra spelers, nieuwe handwerkers, voordeel- en gebeurteniskaarten. Het kan alleen samen met het basisspel worden gespeeld. Het nieuwe bord is bevestigd aan de zijkant van het basisspel en biedt extra actiemogelijkheden. Deze kunnen ook worden gebruikt met minder dan vijf spelers.

De regels van het basisspel blijven hetzelfde, de nieuwe acties worden uitgevoerd na de belastingbepaling en vrijstelling aan het koninklijk hof. De structuur van het spel is iets anders omdat de voordeelkaarten nu verdeeld zijn in kaarten die eenmalig gebruikt kunnen worden en kaarten die een permanent effect hebben.

Eerstgenoemde kaarten worden op een veld op het extra speelbord gelegd. Hierdoor wordt het aantal voordeelkaarten per spelronde verhoogd tot drie. De nieuwe acties in één oogopslag:

Belastingontvanger - brengt belastingvrijstelling en zelfs inkomsten gelijk aan de belastingen

Kruistochten - in de arbeidersfase kunnen arbeidersfiguren, in plaats van grondstoffen te verzamelen of inkomsten te genereren, ook direct worden gebruikt om overwinningspunten te verwerven

Frankrijk - een nieuwe speciale kaart wordt alleen voor de huidige ronde verworven en stelt je in staat om alle handwerksliedenkaarten te gebruiken in de fase waarin ze overwinningspunten opleveren

Kust - verkoop bouwmaterialen tegen betere voorwaarden dan op de markt

Shiring - opslagruimte voor extra voordeelkaarten

In een spel met vijf of zes spelers verandert het mechanisme in de bouwmeesterfase. Er worden slechts twee bouwmeesters per speler in de lakenzak geplaatst. De eerste speler die een bouwmeester plaatst, moet zijn derde bouwmeester op het laatste veld van een nieuw spoor op de borduitbreiding plaatsen. De volgende speler plaatst hem op het voorlaatste veld enzovoort. Dit bepaalt de volgorde waarin de derde bouwmeester wordt geplaatst.



De belangrijkste vraag die wordt gesteld over uitbreidingen is: Is het de moeite waard om deze voor mij te kopen?

Het antwoord op deze vraag is zeker bevestigend voor alle rondes van spelers die voorheen hun toevlucht moesten nemen tot de “pairing” tool om iedereen aan het spel te laten deelnemen. De vijfde en zesde speler zijn op een elegante manier geïntegreerd: Het spelgevoel blijft volledig intact, niets stoort het spelverloop en er is genoeg ruimte voor al het benodigde spelmateriaal dankzij het extra speelbord. De overgang naar de bouwmeesterfase heeft vaak geleid tot intense passages in spellen met meerdere spelers, omdat niemand graag de laatste wil zijn om een bouwmeester voor veel geld te kunnen gebruiken. Zelfs als het spel volledig bezet is, is er nog genoeg ruimte voor winnende varianten. De invloed van andere spelers is echter vaak lastig, omdat de benodigde grondstoffen geleidelijk verdwijnen of de meest begeerde bouwmeesterslots worden ingenomen.

Een optie die ik persoonlijk miste in het basisspel is toegevoegd in de uitbreiding: overwinningspunten verdienen door arbeiders direct in te zetten. Dit is een leuk alternatief als de juiste grondstoffen niet beschikbaar zijn voor je eigen handwerkslieden.

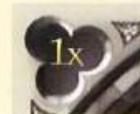
De afbeeldingen van het bord en de kaarten zijn net zo elegant als in het basisspel. De verpakking heeft het juiste formaat. Al met al kunnen fans van Pillars of the Earth dit spel met een gerust hart kopen. Aan de andere kant moeten degenen die slechts af en toe naar het basisspel grijpen de investering overwegen, omdat de toevoeging geen afbreuk doet aan het eerdere spelgevoel.



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.

Spielablauf:

Der Spielablauf ändert sich durch die Erweiterung nicht. Es werden lediglich die Möglichkeiten innerhalb der Spielphasen erhöht.

Es wird insg. 6 Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde unterteilt sich in 3 Phasen. Jede Phase wird dabei immer vom Startspieler gestartet.

Phase 1: Baustoffkarten und Handwerker auswählen. Alternativ können die Arbeiter auch als Unterstützung zu einem Kreuzzug geschickt werden.

Phase 2: Baumeister einsetzen (Gezogen werden zwei der drei Baumeister vom Startspieler). Das Einsetzen des dritten Baumeisters wird durch die Reihenfolge auf der Baumeisterleiste bestimmt.

Phase 3: Spielplanaktionen der Reihe nach ausführen.

Der nächste Startspieler beginnt die neue Runde mit dem Auslegen der Baustoffkarten, der Handwerker und der Vorteilskarten.

Spielende:

Am Ende der sechsten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Der König lädt zu einer Audienz!

In der nächsten Runde verlieren mit Ausnahme von „Jack“ alle dauerhaften Vorteilskarten ihre Wirkung.

Tom Builder ruft eine Zunftszung ein!

Für jeden Mörtelmischer und/oder Maurer, den ein Spieler besitzt, erhält er 1 Siegpunkt.

Shiring wirbt Baumeister für den Bau einer eigenen Kathedrale ab!

Beginnend mit dem Startspieler muss jeder Spieler einen Baumeister vom Spielplan zurücknehmen.

Prior Philip lässt das Kloster ausbauen!

Am Ende dieser Runde darf jeder Spieler beliebig viele Baustoffe aufbewahren und in die nächste Runde mitnehmen.

