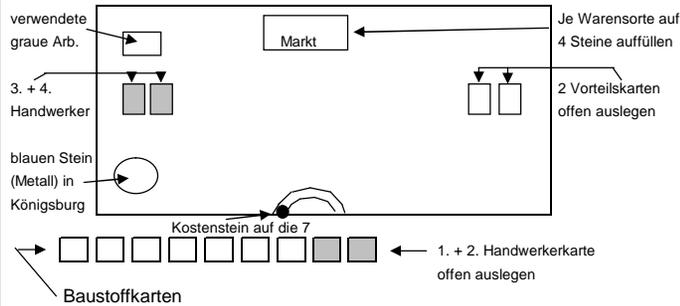


### Die Säulen der Erde - KSR

#### Vorbereitungen für eine neue Runde:

- Evtl. vorhandene Vorteils-/Handwerkerkarten der Vorrunde => aus dem Spiel.
- 7 Karten aus den 9 gemischten Baustoffkarten ziehen und offen auslegen.



**Jeder Spieler kann i.d.R. bis zu 5 Handwerker vor sich liegen haben.**  
Bei Erwerb eines 6. Handwerkers muss ein anderer abgeworfen werden.

Ablauf einer Runde:

#### I.) Baustoffkarten und Händler auswählen (DARF):

- Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum nimmt sich jeder Spieler 1 Karte aus der Auslage der Baustoff-/Handwerkerkarten.

##### Baustoff-Karte:

Karte offen unterhalb der eigenen Handwerker-Reihe auslegen.  
Geforderte Anzahl Arbeiter (siehe Karte oben links) in die passende Baustoff-Zone (Wald, Steinbruch, Kiesgrube) setzen.

##### Handwerker-Karte:

Karte offen in Reihe der eigenen Handwerker auslegen.  
Geforderte Anzahl Gold (siehe Karte oben links) auf der Vermögensleiste mit eigenen Marker abtragen. Es kommen jede Runde etwas wertvollere Handwerker aus den Handwerker-Stapeln der Runden 1 - 6 ins Spiel.

- Karten kann man nur nehmen, wenn man genügend Arbeiter bzw. Gold besitzt.
- Es geht solange reihum, bis entweder alle 9 Karten genommen wurden oder alle Spieler gepasst haben.

**Wer passt, beendet für sich die Phase I.**

**Haben alle Spieler gepasst, wird abgeräumt:**

- Nicht genommene Handwerker ==> aus dem Spiel.
- Nicht genommene Baustoffkarten ==> Stapel der Baustoffkarten
- Restliche Arbeiter im Vorrat der Spieler kommen zur Wollmanufaktur, wo sie später je 1 Gold bringen.

#### II.) Baumeister einsetzen (MUSS):

- Der Startspieler legt je Spieler 3 Baumeister in den Beutel und zieht "blind" den 1. Baumeister heraus, den er auf den Kostenstein bei Wert 7 stellt.
- Der Besitzer des Baumeisters kann nun 7 Gold zahlen oder PASSEN.
- Fall a) Er zahlt und setzt seinen Goldmarker zurück.**  
Der Baumeister wird auf ein freies Baumeisterfeld des Spielplanes postiert.
- Fall b) Er passt und sein Baumeister verbleibt bzw. auf der Kostenleiste.**

- Der Startspieler zieht nach und nach alle Baumeister blind aus dem Beutel. Je Baumeister fällt der Wert des Kostensteines um 1. Ab Feld "0" kostet der Einsatz dann nichts mehr. Es kann immer eingesetzt oder gepasst werden.
- Sind alle Baumeister gesetzt, werden die Baumeister von der Kostenleiste noch platziert, beginnend mit dem ersten, der gepasst hat.
- Es ist nicht verboten, mehrere Baumeister eines Spielers am selben Ort zu platzieren (z.B.: 2x in der Priorei, 3x auf dem Markt oder Königshof).\*

**>> Der Startspieler darf 1x/Runde einen gerade gezogenen Baumeister in den Beutel zurückbefördern. Der Kostenstein bleibt aber stehen.**

#### III.) Spielplan-Aktionen:

- Die Felder 1 - 14 des Spielplanes werden nacheinander abgearbeitet.
- Anwesende Baumeister bewirken, dass die Aktionen wirksam werden.

##### 1.) Ereignis:

- Oberste Karte aufdecken und vorlesen. Ein Ereignis betrifft alle Spieler.
- Negativ: Der Spieler auf dem Bischofssitz ist geschützt.

##### 2.) Bischofssitz = Schutz:

- Ein negatives Ereignis wehrt dieser Spieler für sich ab ODER (unabhängig davon) er darf 1 beliebigen Baustoff vom Markt nehmen.

##### 3.) Wollmanufaktur = Goldeinnahmen:

- Für jeden Arbeiter erhält man 1 Gold. Arbeiter ==> eigenen Vorrat zurück.
- Graue Arbeiter ==> Burg von Shiring. Max. Vermögen eines Spielers: 30 Gold.

##### 4.) Kingsbridge = Vorteilskarte nehmen:

- Vorteilskarte, die am Baumeister liegt, nehmen.
- Übrig gebliebene Karte/n werden aus dem Spiel genommen.

##### 5.) Siegpunkte in der Priorei:

- 2 bzw. 1 Siegpunkt für die Baumeister einnehmen.

##### 6. - 8.) Baustoff-Felder:

- Gemäß der vor den Spielern liegenden Baustoff-Karten erhalten diese je 2 - 4 Baustoffe. Arbeiter kehren zum eig. Vorrat zurück, graue Arbeiter ==> Burg. Baustoff-Karten auf deren Ablage-Stapel legen.

##### 9.) Königshof = Steuerbefreiung (Startspieler würfelt):

- Der 1. Baumeister am Hof erhält das Metall (blauer Stein) dort.
- Spieler mit Baumeister am Hof zahlen diese Runde keine Steuern.
- Die übrigen Spieler müssen nach dem Würfelwurf 2 - 5 Gold entrichten.
- Bei nicht ausreichendem Gold kommt der Marker auf die "Null" und je fehlenden 2 Gold wird 1 Siegpunkt entfernt.

##### 10.) Shiring = Handwerker nehmen:

- Kostenlos den Handwerker beim Baumeister nehmen und auslegen.
- Übrig gebliebene Karte/n werden aus dem Spiel genommen.

##### 11.) Burg von Shiring = 2 Arbeiter extra:

- 2 graue Arbeiter nehmen und in nächster Runde einsetzen.

##### 12.) Markt = Kaufen/Verkaufen:

- In Reihenfolge der Baumeister am Markt hat jeder Spieler immer 1 Aktion, die den Kauf von 1 - 4 Steinen oder den Verkauf beliebig vieler Steine je einer Sorte am Markt zu vorgegebenen Preisen beinhaltet. Metall kann nur verkauft werden.
- Je Baustoffsorte stehen dem Markt je Runde nur 4 Steine zur Verfügung.
- Verkaufte Steine kommen auf die Baustoff-Felder zurück, nicht in den Markt.
- Man darf keine identische Baustoffsorte in einer Runde kaufen und verkaufen.
- Es gibt mehrere Aktions-Runden in dieser Reihenfolge, bis alle passen.
- Wer passt, legt seinen Baumeister in den Beutel.

##### 13.) Kathedrale = Siegpunkte der Handwerker:

- In beliebiger Reihenfolge ihrer Handwerkerauslage dürfen die Spieler nun die Fähigkeiten ihrer Handwerker einsetzen und entsprechend Gold- bzw. Siegpunkte kassieren.
- Am Ende der Runde darf jeder Spieler max. 5 Baustoffe behalten, Reste kommen ohne Entschädigung zu den Vorratsstellen zurück.
- Der Startspieler setzt das aktuelle Bauteil der Kathedrale ein.

##### 14.) Startspielerwechsel:

- Wer hier einen Baumeister stehen hat, wird neuer Startspieler.
- Ist kein Baumeister anwesend, wird der linke Nachbar des Startspielers der neue Startspieler.

**Ende:** Nach der 6. Runde siegt der höchste Punktwert. Patt: Mehr Gold gewinnt nun.

#### Bedingungen für Handwerker:

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.04.07  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*It. Anfrage  
bei Kosmos