

DIE SÄULEN DER ERDE

DAS KARTENSPIEL

Ein Stichspiel für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren von Michael Rieneck

INHALT

20 Handwerkerkarten in 4 Farben (blau, grün, rot und orange)
15 neutrale Karten (schwarz) | 5 Vorteilskarten (braun) | 4 Übersichtskarten
16 Baustoffkarten | 1 Wertungsblock | 1 Spielanleitung

WORUM GEHT'S?

Jeder Spieler versucht in 9 bzw. 10 Runden seine eigenen Handwerker, passende Baustoffe und weitere positive Karten zu gewinnen. Mit den eigenen Handwerkern können die Baustoffe dann in Siegpunkte umgewandelt werden. Wer nach 5 Durchgängen die meisten Siegpunkte erzielt hat, ist Gewinner des Spieles und der beste Baumeister.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält die Spielübersicht und die Baustoffkarten in einer Spielerfarbe. Die Baustoffkarten werden so übereinander gelegt, dass jeweils 1 Stein, 1 Holz, 1 Sand und 0 Metall sichtbar sind.

Die Vorteilskarten werden als separater verdeckter Stapel bereit gelegt.

Sollten nur 3 Spieler teilnehmen, werden die Übersichtskarten, Baustoffkarten und Handwerkerkarten in der nicht benötigten Spielerfarbe zusammen mit der neutralen Karte „Ellen“ in die Schachtel zurückgelegt.



Alle Handwerkerkarten, alle neutralen Karten und die oberste der Vorteilskarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler als Handkarten verteilt.

DAS SPIEL

1. Karte ausspielen

In jedem Durchgang muss derjenige Spieler als Erster offen eine Karte ausspielen, der die Karte „Lady Aliena“ auf der Hand hält. Dies kann jede beliebige Karte sein (Ausnahme: „Alfred Builder“) und muss nicht die Karte „Lady Aliena“ sein. Reihum spielen die Mitspieler eine beliebige Karte (Ausnahme: „Alfred Builder“) aus ihrer Hand offen aus.

2. Stich verteilen

Nachdem jeder Spieler eine Karte ausgelegt hat, wird überprüft, welcher Spieler die ausliegenden Karten als Gewinn erhält:

- Grundsätzlich macht die ausgespielte Karte mit dem höchsten Wert den Stich.
- Ist diese Karte eine Handwerkerkarte in der Farbe eines Spielers, erhält dieser Spieler den Stich, ganz egal, wer diese Karte ausgespielt hat.
- Ist die höchste Karte eine neutrale Karte oder eine Vorteilskarte, erhält der Spieler den Stich, der diese Karte ausgespielt hat.
- Gibt es mehrere Karten mit dem gleichen Wert, gilt die später gespielte Karte als höhere Karte.
- Ist die höchste Karte der König, erhält (vorerst) niemand den Stich. Er wird beiseite gelegt und eventuell später verteilt. Da der König die höchste Karte im Spiel ist, macht er immer einen Stich.

Der Spieler, der den Stich erhalten hat, muss in der nächsten Runde als Erster eine Karte ausspielen.

Beispiel: Andrea (grün), Birgit (blau), Claus (rot) und Daniel (orange) spielen: Andrea spielt einen Steinbruch mit dem Wert 0, Birgit spielt den blauen Handwerker mit dem Wert 6, Claus spielt ebenfalls einen Schreiner mit dem Wert 6, allerdings den grünen Schreiner. Daniel legt die neutrale Karte Ellen mit dem Wert 3 aus. Die von Birgit und Claus ausgespielten Karten haben jeweils den höchsten Wert. Da Claus nach Birgit an der Reihe war, ist seine Karte jedoch höher. Da die Karte von Claus in Andreas Spielerfarbe war, erhält Andrea diesen Stich mit allen 4 Karten und legt ihn verdeckt vor sich ab. Andrea muss in der nächsten Runde wieder als Erste ausspielen.



3. Wertung

Nachdem alle Karten ausgespielt wurden und die Stiche entsprechend verteilt wurden, wird gewertet:

Jeder Spieler sortiert aus seinen gewonnenen Karten die Karten in den Farben der Mitspieler aus. Hierfür erhält man keine Punkte.

Für die gewonnenen schwarzen Karten erhält man den entsprechenden Ertrag. Wer die Karte Tom Builder in seinen gewonnenen Stichen hat, darf sich aussuchen, welchen der aufgeführten Baustoffe er dafür erhält.

Nun kann jeder eigene Handwerker in den gewonnenen Stichen einen Baustoff in Siegpunkte umwandeln. Danach erhält man für jeden eigenen Handwerker je 1 Siegpunkt. Siegpunkte, die durch neutrale Karten abgegeben werden müssen, werden vom Ergebnis abgezogen. Die Punkte werden auf dem beiliegenden Block notiert.

Jeder eigene Handwerker kann nur einen Baustoff in Siegpunkte umwandeln. Auch der Baumeister kann nur einen Baustoff umwandeln: Sand in 1 Siegpunkt, Holz in 2 Siegpunkte, Stein in 3 Siegpunkte oder Metall in 4 Siegpunkte. Der Baustoff muss abgegeben werden und die Übersicht entsprechend angepasst werden.

Achtung: Hat ein Spieler in diesem Durchgang keinen Stich erhalten, erhält er den Königsstich, der beiseite gelegt wurde. Die neutralen Karten und die eigenen Handwerkerkarten bringen Erträge wie oben beschrieben. Der König selbst ist 3 Siegpunkte wert.

Beispiel: Andrea hat in diesem Durchgang folgende Karten in ihren gewonnen Stichen: Ihre eigenen Handwerker Schreiner und Mörtelmischer, den blauen Schreiner, die neutralen Karten Steinbruch und Wald, die neutralen Karten Ellen und William Hamleigh und die Vorteilskarte Maler (Abb. 1).

Sie gibt den blauen Schreiner ab, da dieser nicht für sie punktet. Dann erhält sie für die neutralen Karten Steinbruch und Wald einen Stein und ein Holz. Das Holz wandelt sie mit ihrem Schreiner in 3 Siegpunkte um, mit ihrem Mörtelmischer wandelt sie einen Baustoff Sand, den sie noch aus einer vorherigen Runde gelagert hat, in 2 Siegpunkte um. Sie erhält für das Umwandeln der Baustoffe insgesamt 5 Siegpunkte, dazu kommen noch je 1 Siegpunkt für jeden eigenen Handwerker und 1 Siegpunkt für die ausliegende Karte „Maler“. Für die Karte „Ellen“ erhält sie 2 weitere Punkte, muss aber auch 3 Siegpunkte durch die Karte „William Hamleigh“ abgeben. Insgesamt hat sie also in diesem Durchgang 7 Siegpunkte erhalten, die auf dem Wertungsblock notiert werden (Abb. 2).

Bis auf die Vorteilskarte „Maler“ gibt sie alle Karten ab und passt ihre Baustoffe an. Sie darf nur 3 Baustoffe in den nächsten Durchgang übernehmen (Abb. 3).



Abbildung 1



Abbildung 2



Abbildung 3

4. Nächster Durchgang

Alle Karten werden wieder eingesammelt und neu gemischt. Nur die Vorteilskarte bleibt vor dem Spieler liegen, der diese Karte in seinen Stichen hatte. Er behält die gewonnenen Vorteilskarten mit ihren Funktionen bis zum Spielende.

Wenn die Vorteilskarte im Königsstich lag und nicht verteilt wurde, wird sie wieder unter den Stapel der Vorteilskarten geschoben. Dadurch verlängert sich das Spiel um einen weiteren Durchgang.

Alle Karten werden wieder gemischt, eine neue Vorteilskarte vom Stapel der Vorteilskarten hinzugefügt und alle Karten wieder gleichmäßig unter den Spielern verteilt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem Durchgang, in dem die letzte Vorteilskarte verteilt wurde. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Baustoffe und Vorteilskarten, die noch bei den Spielern liegen, bringen keine zusätzlichen Punkte.

DIE VORTEILSKARTEN

Es kommt in jedem Durchgang genau eine Vorteilskarte neu ins Spiel. Der Spieler, der diese Karte in seinen Stichen hat, legt sie vor sich aus und behält diese Karte bis zum Spielende.

- Wer den Maler ausliegen hat, erhält bei der Wertung 1 Siegpunkt.
- Wer den Töpfer ausliegen hat, kann bei der Wertung 1 Sand in 3 Siegpunkte umwandeln.
- Wer den Glockengießer ausliegen hat, kann bei der Wertung 1 Metall in 5 Siegpunkte umwandeln.
- Wer den Ziegelbrenner ausliegen hat, kann bei der Wertung 1 Sand in 1 Stein umwandeln.
- Wer den Gehilfen ausliegen hat, kann am Ende jedes Durchgangs beliebig viele Baustoffe in jeweils 1 Siegpunkt umwandeln.

Der Autor:

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in der Nähe von Kiel und ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren der letzten Jahre. Seine Spiele wurden mehrfach ausgezeichnet, darunter solche erfolgreichen Spiele wie „Die Säulen der Erde“ oder „Die Tore der Welt“, das den Sonderpreis Spiel des Jahres Plus 2010 erhalten hat.

Impressum © 2010

Die Säulen der Erde © 2010, Ken Follett

Autor: Michael Rieneck

Illustrationen: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

Redaktion: Stefan Stadler

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de • www.kosmos.de

Art.-Nr.: 740177

Alle Rechte vorbehalten • Made in Germany