

KEN FOLLETT

DIE SÄULEN DER ERDE I PILASTRI DELLA TERRA

REGOLAMENTO

PER 2-4 ARCHITETTI DAI 12 ANNI

Inghilterra, inizio del 12° secolo. Il priore Filippo di Kingsbridge ha un sogno: vuole costruire la più imponente cattedrale sulla faccia della terra. Per questo motivo il Priore necessita di architetti di esperienza che lavoreranno insieme all'opera monumentale, ognuno utilizzando i propri lavoratori per cercare di dare il contributo più importante alla realizzazione della cattedrale. Gli architetti assolderanno ambiziosi artigiani che cercheranno di recuperare disperatamente i materiali da costruzione: la pietra, il legno e la sabbia. Tutto ciò che non riusciranno a recuperare sarà acquistato al mercato dei costruttori. Gli architetti avranno anche altri problemi a cui pensare oltre alla costruzione della cattedrale: il Re pretende tasse speciali solo per capriccio. I loro piani potrebbero fallire miseramente se non fossero in grado di soddisfare la richiesta di oro del sovrano. Un'ottima idea, come sempre, potrebbe essere quella di ingraziarsi il favore del Re. Magari, se di buonumore, potrebbe fornire del metallo che è così disperatamente prezioso. Un'udienza dal Vescovo potrebbe essere ugualmente utile, perché anch'egli potrebbe offrire protezione da ben più infausti Eventi inaspettati. Alle volte il Fato agevolerà i Maestri Artigiani, alle volte ne ostacolerà i progressi. Anche altri influenti personaggi potranno supportare i tuoi piani. Alla fine, la possente costruzione - I Pilastri della Terra - raggiungerà la vetta del cielo, il Paradiso. Chi avrà contribuito di più, chi avrà guadagnato più fama tra i contendenti? Solo il giocatore che avrà usato il suo oro, i suoi artigiani e il suo tempo più efficientemente sarà il vincitore.

KOSMOS



COMPONENTI DI GIOCO

1 Tabellone di gioco



12 Architetti (3 in ognuno dei 4 colori di gioco)



4 Lavoratori grandi (1 per colore di gioco)



28 Lavoratori piccoli (7 per colore di gioco)



4 Lavoratori piccoli grigi



1 Lavoratore piccolo nero



82 cubi risorse per costruire



8 dischi di legno (2 per colore di gioco)



1 "pietra del costo" nera



36 carte Artigiano



9 carte costruzione



16 carte vantaggio



10 carte evento



4 carte riassunto (progressi turno di gioco/condizioni artigiani)



1 dado tassazione (numeri 2,3,3,4,4,5)



1 Cattedrale (costituita da 6 parti):



1. Navata



4. e 5. Torri



2. Portale



6. Tetto



3. Abside

1 sacchetto in tessuto

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Piazza il tabellone al centro del tavolo

- Ogni giocatore riceve 3 Architetti e 12 lavoratori (7 piccoli e 1 grande che ne vale 5 piccoli) in un colore a scelta (blu, rosso, verde o giallo). I giocatori piazzano i loro lavoratori di fronte a sé come riserva; gli architetti vanno inseriti nel sacchetto di tessuto posto a lato del tabellone.

- Ogni giocatore riceve 3 carte con gli artigiani di partenza (si riconoscono dal dorso del colore del giocatore): 1 Impastatore di malta, 1 Carpentiere e 1 Tagliapietre. Queste carte sono piazzate a faccia in su davanti al giocatore.

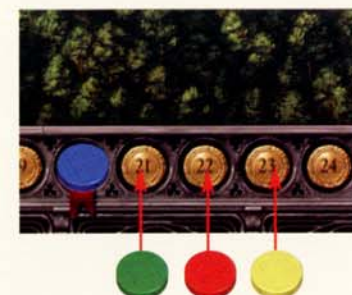


- Ogni giocatore riceve un riassunto di gioco nel proprio colore.

- La persona che per ultima ha visitato una cattedrale è il giocatore iniziale per il primo turno e prende la prima parte della cattedrale (la navata)



- Ogni giocatore piazza il disco di legno del proprio colore sulla scala dei punti vittoria a 2 punti.



- L'altro disco di legno deve essere piazzato sulla scala dell'oro nella parte bassa del tabellone indicante i pezzi d'oro appartenenti ai giocatori. Per ovviare al vantaggio di essere il primo giocatore al primo turno il giocatore iniziale parte con 20 monete d'oro. Gli altri giocatori (in senso orario) ricevono 1 moneta d'oro in più - cioè piazzano i loro dischi segna monete d'oro rispettivamente su 21, 22 e 23.

- Le restanti 24 carte artigiano sono ordinate in base al turno in cui appariranno nel gioco (numeri 1-6 sul dorso delle carte). In ogni turno 4 nuovi artigiani entrano in gioco. Gli artigiani divisi in base al turno sono mischiati e messi in pile separate.



- Mischia le 9 carte materiale da costruzione.



- Rimuovi le 2 carte vantaggio per l'ultimo turno (indicate da una finestra rotonda negli angoli) e piazzale affianco al tabellone.



- Mischia le altre 14 carte vantaggio, rimuovine a caso 4 dal gioco senza guardarle. Le altre 10 carte sono piazzate in una pila a faccia in giù sopra le ultime 2 carte per l'ultimo turno.



- Mischia le 10 carte evento. Rimuovine 4 dal gioco a caso e senza guardarle. Le rimanenti 6 carte sono piazzate a faccia in giù nel posto delle scorte in alto a destra del tabellone.



- Piazza i cubi dei materiali da costruzione sul tabellone negli appositi spazi. Il legno (marrone) è piazzato nella foresta, la pietra (grigia) nella cava, la sabbia (crema) nella cava di ghiaia.



- Piazza 4 cubi di pietra, 4 cubi di legno and 4 cubi di sabbia negli spazi appropriati del mercato dei materiali da costruzione.



- Piazza 1 cubo di metallo (blu) nella corte del Re (la tenda grande tra le piccole tende blu). Il resto dei cubi di metallo sono piazzati di fianco al tabellone.



- Piazza i 4 lavoratori grigi nel Castello di Shiring



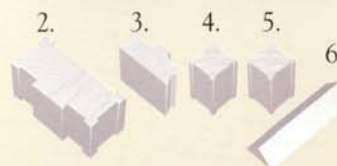
- Piazza il lavoratore nero di fianco al tabellone. Viene utilizzato solamente tramite una carta vantaggio.



- Piazza il segnalino cilindrico nero di fianco al numero 7 sulla ruota dei costi.



- Piazza i rimanenti 5 pezzi di cattedrale e il dado tassazione di fianco al tabellone.



SCOPO DEL GIOCO

- Lo scopo del gioco è totalizzare il maggior numero di punti vittoria. Il giocatore che alla fine del gioco è più avanti sulla scala dei punti vittoria è il vincitore.

- I punti vittoria sono guadagnati principalmente utilizzando gli artigiani per costruire la cattedrale tramite i materiali da costruzione alla fine di ogni turno.

IL TURNO DI GIOCO

- Il gioco si sviluppa in 6 turni di gioco. Ogni turno rappresenta molti anni del processo di costruzione. Alla fine del gioco, la cattedrale sarà completa.

- Ogni turno è diviso in 3 fasi. Questo può sembrare complesso, ma in effetti le fasi effettive sono solo la fase 1 e la fase 2. La fase 3, infatti, si svolge molto velocemente. Le fasi aiutano ad avere una visione chiara e integrale della successione ordinata degli eventi. Siccome i punti seguenti da 1 a 14 seguono l'ordine orario sul piano di gioco si saprà sempre cosa succederà al prossimo passo.

I. Scegli tra le carte materiale da costruzione e le carte artigiano disponibili

II. Piazza gli Architetti

III. Risolvi le locazioni sul piano di gioco (in ordine orario):

1. Evento
2. Seggio del Vescovo: protezione dagli eventi
3. Incassi dal mulino
4. Kingsbridge: prendi la carta vantaggio scelta
5. Residenza del Priore: acquisisci punti vittoria
6. Foresta: recupero materiale da costruzione (legno)
7. Cava: recupero materiale da costruzione (pietra)
8. Cava di ghiaia: recupero materiale da costruzione (sabbia)
9. Corte del Re: Abbuono delle tasse (il 1° giocatore arrivato riceve 1 metallo)
10. Shiring: Prendi l'artigiano scelto
11. Castello di Shiring: 2 lavoratori in più per il prossimo turno
12. Il mercato di Kingsbridge: Compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo
13. Cattedrale: ottieni punti vittoria dagli artigiani
14. Cambia il primo giocatore per il prossimo turno

Consiglio: Quando giochi per la prima volta, non c'è bisogno che tu legga tutte le regole prima di iniziare a giocare. Basta leggere le regole per la fase in corso, giocarla e poi andare avanti.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO DI GIOCO

- Il giocatore iniziale scopre 2 carte vantaggio dal mazzo e le piazza a faccia in sù negli spazi appropriati in Kingsbridge.



- Prendi le 4 carte artigiano relative al primo turno e scopri le prime 2 piazzandole negli appositi spazi in Shiring.



- Piazza le rimanenti 2 carte faccia in sù in fondo al tabellone nei 2 spazi colorati chiaro



- Piazza le prime 7 carte materiale da costruzione ordinate per tipo a faccia in su di fianco ai 2 artigiani appena scoperti. Le 2 carte materiale da costruzione rimanenti non saranno utilizzate in questo turno. Queste 9 carte scoperte rappresentano la Scorta per il primo turno.



Fase I: Scegli le carte materiale da costruzione e artigiano

- Iniziando dal primo giocatore ed a seguire in senso orario, i giocatori a turno scelgono una carta dalla Scorta. Una volta che ogni giocatore abbia scelto una carta, il giocatore iniziale inizia un altro giro di scelta e così via..

- Un giocatore può scegliere di passare e non prendere alcuna carta. Il turno passa al giocatore successivo; il giocatore che ha passato non può prendere altre carte dalla Scorta fino alla fine del turno di gioco.

- La fase I termina quando le 9 carte della Scorta sono state tutte scelte oppure tutti i giocatori hanno passato.

- Tutte le carte materiale da costruzione non scelte sono messe da parte per il prossimo turno. Le carte artigiano non scelte sono rimosse dal gioco.

Scelta della carta

- Foresta (Wald) fornisce legno, Cava (Steinbruch) fornisce pietra e Cava di ghiaia (Kiesgrube) fornisce sabbia. Ci sono 3 carte per ogni materiale da costruzione, ognuno delle quali fornisce 2, 3 o 4 cubi di materiale da costruzione. Ci sono sempre 7 carte di queste 9 nella Scorta ogni turno. Ci sono sempre 2 artigiani nella Scorta ogni turno.

- Un giocatore che sceglie una carta materiale da costruzione dalla scorta e la piazza davanti a sé deve piazzare il numero richiesto di lavoratori nel rispettivo luogo di lavoro indicato dalla carta: cava, foresta o cava di ghiaia (la quantità è mostrata in alto a sinistra sulla figura del lavoratore). Questo numero varia tra 2 (pozzo di ghiaia piccolo) e 10 (cava grande). I giocatori non possono scegliere una carta materiale se non hanno lavoratori a sufficienza per riempire il luogo di lavoro.



- Un giocatore che sceglie la carta artigiano prende la carta e la pone di fianco agli altri suoi artigiani. Prendere la carta artigiano costa monete d'oro: il costo è indicato dal numero nell'angolo in alto a sinistra della carta. L'artigiano scelto viene quindi aggiunto alla squadra di costruzione del giocatore ed il segnalino che indica le monete d'oro viene spostato indietro del costo pagato. I giocatori non possono scegliere carte artigiano se non hanno abbastanza soldi per assumere l'artigiano.



Consiglio: Con il passare dei turni, i 4 artigiani diventano sempre più costosi, ma la loro abilità di produrre Punti Vittoria aumenta considerevolmente.

- **Importante:** Ogni giocatore può utilizzare contemporaneamente solo 5 artigiani. Tre di questi sono già assunti all'inizio del gioco. Se un giocatore assume un artigiano avendo già la squadra al completo, deve scartarne uno. Quello scartato è rimosso dal gioco. E' possibile scartare anche l'artigiano appena preso e pagato (la cosa ha un senso solo se si vuole evitare che quel artigiano venga assoldato da un altro giocatore).

- Ogni giocatore che abbia ancora lavoratori alla fine della fase I deve piazzarli al mulino. Questi lavoratori frutteranno più tardi un incasso di monete d'oro in favore dei loro proprietari.



Nota: Un giocatore che prende poche carte materiale da costruzione (e quindi piazza pochi lavoratori nei luoghi di lavoro) riceverà un incasso molto elevato dai molti lavoratori impegnati al mulino. Per questo motivo i giocatori dovrebbero considerare nei loro piani la possibilità di mandare uomini al mulino, visto che l'oro è molto scarso durante il corso del gioco.

Fase II: Piazzamento degli Architetti

- Dopo che tutti i materiali da costruzione e gli artigiani sono stati distribuiti, il giocatore iniziale comincia a pescare dal sacchetto gli Architetti dei giocatori.

- Senza guardare, il giocatore iniziale pesca il primo architetto e lo piazza sull'indicatore di costo. Il giocatore a cui appartiene l'architetto può scegliere se piazzarlo o passare.



Importante: Solamente una volta per turno, il giocatore iniziale può "rifiutare" l'Architetto pescato, ributtarlo nel sacchetto e pescarne un altro. (Può capitare che venga pescato lo stesso Architetto!!!)

- Ci sono vari posti dove può essere piazzato l'Architetto:

- * **Seggio del Vescovo:** protezione dagli eventi
- * **Kingsbridge:** prendi una carta vantaggio
- * **Residenza del Priore:** acquisisci punti vittoria
- * **Corte del Re:** abbuono delle tasse (il primo giocatore arrivato riceve 1 metallo)
- * **Shiring:** assumi artigiani
- * **Castello di Shiring:** prendi 2 lavoratori in più per il prossimo turno
- * **Il mercato di Kingsbridge:** compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo
- * **Cambia il giocatore iniziale** per il prossimo turno

- Gli architetti sono piazzati negli appositi spazi rotondi sul tabellone di gioco, nel luogo appropriato. In ogni spazio rotondo può essere piazzato un solo architetto.



- Alcuni luoghi possono essere visitati da un solo Architetto, (per esempio, Castello di Shiring). Altri luoghi, invece, possono essere usati da diversi Architetti (per esempio il mercato).

- Piazzare il primo Architetto costa 7 monete d'oro. Il costo del piazzamento è determinato dalla posizione dell'indicatore di costo sulla ruota dei costi.

- Il giocatore il cui Architetto viene pescato per primo può scegliere se piazzarlo (costo 7 monete) o passare (e perdere la prima azione!)

- Se il giocatore decide di piazzare l'Architetto, lo piazza nel luogo desiderato e muove l'indicatore delle monete d'oro indietro di 7 spazi. L'indicatore sulla ruota dei costi viene mosso indietro di un settore: il prossimo piazzamento di un architetto costerà solo 6 monete d'oro. Viene quindi estratto dal sacchetto un altro architetto (che potrebbe anche essere dello stesso giocatore del primo). Il giocatore in questione sceglie se piazzare l'architetto al costo evidenziato dall'indicatore o passare.

- Sia che il giocatore abbia piazzato l'architetto o abbia passato, l'indicatore si muoverà di un passo indietro sulla ruota dei costi. Quindi piazzare il primo architetto costa 7, il secondo costa 6, il terzo 5, il quarto 4, il quinto 3, il sesto 2 e il settimo 1.



- Dall'ottavo architetto in poi il piazzamento è gratis.

Importante: Nel gioco con 2 giocatori, il segnalino viene posto sullo 0 dopo che tutti i 6 architetti sono stati estratti dal sacchetto.



- Se il giocatore di cui viene estratto l'architetto decide di passare piazza l'architetto stesso nello spazio indicante il prezzo indicato.

Esempio: Il giocatore rosso passa il costo di 7 monete d'oro. Il segnalino viene mosso sullo spazio 6 mentre l'architetto viene posto sul 7.

- Dopo che sono stati pescati dal sacchetto tutti gli architetti, si passa a piazzare gli architetti che sono presenti sulla ruota dei costi. Il giocatore il cui architetto è sulla spazio più a sinistra inizia (cioè il primo che ha passato). Quindi prende il turno il giocatore del secondo architetto che ha passato e così via ...

Esempio: Il giocatore rosso ha passato per primo, quindi il blu e poi il rosso ancora. Quindi prima il rosso piazza il proprio architetto gratis su di uno spazio libero sul tabellone, poi il blu e poi il rosso ancora.



Importante: Esiste una carta evento che specifica che ogni giocatore può passare solo 2 architetti per un turno. In questo caso, il terzo architetto di un colore viene posto di fianco al tabellone e non sarà utilizzato in quel turno.

Fase III: Risoluzione delle azioni sul tabellone (in senso orario)

- In questa fase, i giocatori risolvono le azioni sul tabellone. I luoghi sono risolti in senso orario in base al numero indicato e gli architetti tornano nel sacchetto una volta che il luogo in oggetto sia stato completamente risolto.

1. Eventi

- Dopo che tutti gli Architetti sono stati piazzati sul tabellone, il giocatore iniziale legge ad alta voce la prima carta del mazzo degli eventi. L'evento si applica immediatamente.



- Ci sono eventi positivi (con un sigillo) ed eventi negativi (senza sigillo). Gli eventi, normalmente, si applicano a tutti i giocatori.

- Un evento negativo colpisce tutti i giocatori tranne quello che ha mandato un Architetto dal vescovo nel turno in corso. Questi giocatori hanno l'opportunità di essere protetti dal vescovo contro gli eventi negativi (vedi sotto).

Importante: Una delle carte evento obbliga i giocatori a pagare 4 monete d'oro. Se un giocatore non può far fronte alla richiesta, deve comunque pagare tutto quello che possiede. In più, il giocatore perde 1 punto vittoria ogni 2 monete d'oro che è impossibilitato a pagare (arrotondato per difetto in favore del giocatore).

2. Il seggio del Vescovo: Protezione dagli eventi

Se ti rechi dal Vescovo per elemosinare l'assistenza del potere spirituale non dovrai aver paura dei malefici colpi del Fato. Anzi, il Fato potrebbe perfino aiutarti nei tuoi piani.

Il giocatore che ha mandato un proprio Architetto dal Vescovo può scegliere tra due opportunità: la protezione contro l'eventuale evento negativo o ricevere un materiale da costruzione a sua scelta dal mercato dei costruttori.



3. Incasso dal mulino

- Ogni giocatore riceve l'incasso dovuto al mulino.

- Ogni lavoratore che il giocatore ha piazzato nel mulino alla fine della fase I permette di guadagnare 1 moneta d'oro (muovi il segnalino sulla scala delle monete d'oro degli spazi appropriati). I lavoratori tornano nella scorta del giocatore.



Importante: Un giocatore non può possedere più di 30 monete d'oro; tutto l'oro in eccedenza è perso!!

4. Kingsbridge: Prendi una carta vantaggio

La mano gentile del potere secolare sarà disponibile per coloro i quali ne cercheranno il supporto.

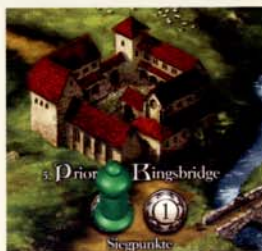
Il giocatore che ha piazzato l'architetto in Kingsbridge riceve la carta vantaggio piazzata sopra lo spazio occupato dal medesimo (una spiegazione delle carte vantaggio appare più sotto). Se uno o entrambi i 2 spazi in Kingsbridge rimangono vuoti, le relative carte vantaggio vengono rimosse dal gioco.



5. Punti vittoria nella Residenza del Priore

Un vantaggio speciale riceveranno coloro che si prenderanno cura della più alta autorità assegnata al progetto di costruzione della cattedrale, il Priore.

Il giocatore che piazza l'architetto nel primo spazio della Residenza del Priore riceve 2 punti vittoria; chi lo piazza nel secondo spazio riceve 1 punto vittoria. I punti vittoria sono immediatamente assegnati sulla scala dei punti vittoria.



6 - 8. Recupero dei materiali da costruzione

Ogni giocatore riceve i corrispondenti cubi di materiale da costruzione in base alle carte materiale da costruzione che possiede davanti a sé. I giocatori prendono i cubi del materiale dal tabellone, scartando le carte materiale da costruzione sopra quelle inutilizzate nella fase I ricomponendo così il mazzo per il prossimo turno. I giocatori si riprendono i lavoratori e li pongono nella loro riserva personale. (la propria riserva di cubi materiale da costruzione non è segreta e deve essere visibile a tutti).



Consiglio: Sono presenti una carta vantaggio per il legno, una per la sabbia ed una per la pietra che danno al loro possessore la possibilità di ottenere (in ogni turno) un cubo addizionale dal sito corrispondente del materiale da costruzione.

9. Corte del Re: esenzione dalle tasse

Dimostrati fedele alla corona e stimola il buon umore del Re, in cambio sarai esentato dal pesante fardello delle tasse. Impegnati subito per guadagnare il favore del Re così da ricevere addirittura del metallo direttamente estratto dalle Reali miniere.



- Il Re reclama le sue tasse ai giocatori. L'ammontare delle tasse varia nei turni, in base all'umore del Re.

- Il giocatore iniziale lancia il dado. Il risultato determina la tassazione per il turno in corso. Il dado tassazione prevede valori tra 2 e 5.

- Tutti i giocatori pagano le tasse (tra 2 e 5 monete d'oro) muovendo l'indicatore indietro sulla scala delle monete d'oro. Eccezione: I giocatori che hanno un Architetto nella corte del re sono esentati dalle tasse e non pagano niente.

- Il primo giocatore a piazzare un Architetto alla corte del Re (nello spazio vicino al "metallo") riceve il cubo materiale da costruzione "metallo" e lo aggiunge ai suoi materiali.

Importante: Se un giocatore non può pagare le tasse, deve comunque pagare tutto quello che possiede. In più, il giocatore perde 1 punto vittoria ogni 2 monete d'oro che è impossibilitato a pagare (arrotondato per difetto in favore del giocatore).

10. Shiring: Assolda artigiani

In Shiring, si possono assoldare i migliori artigiani per i propri scopi.

Il giocatore che ha piazzato il proprio Architetto in Shiring riceve la carta artigiano corrispondente e la piazza di fianco a quelle che già possiede. Differentemente dagli artigiani assoldati durante la fase I il giocatore non paga alcun costo in più per questo artigiano. Se uno o entrambi i 2 spazi in Shiring rimangono vuoti, le relative carte artigiano vengono rimosse dal gioco.



11. Castello di Shiring: 2 lavoratori in più per il prossimo turno

Nel Castello è possibile assumere nuovi lavoratori.

Il giocatore che ha piazzato il proprio Architetto nel Castello di Shiring riceve i 2 lavoratori grigi e li aggiunge ai suoi. Nel prossimo turno, il giocatore che possiede i 2 lavoratori in più può utilizzarli indifferentemente al mulino o nei luoghi di recupero materiali da costruzione. Alla fine del prossimo turno i 2 lavoratori grigi tornano al Castello di Shiring.



12. Il mercato di Kingsbridge: Compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo

Consiglio: se non si piazza un Architetto al mercato non si possono acquistare materiali e, (questo è spesso più importante) non se ne possono vendere per ottenere monete d'oro.

- Nell'ordine (spazi da 1 a 4) in cui i giocatori hanno piazzato gli Architetti nel mercato, essi possono effettuare un'azione. Si effettuano azioni finché nessuno dei giocatori presenti al mercato è intenzionato ad effettuarne altre (per esempio ogni giocatore può effettuare diversi turni).



- Un azione può essere sia di acquisto che di vendita di un tipo di materiale da costruzione.

- Per comprare materiale da costruzione, il giocatore prende tutti i cubi di un tipo che desidera presenti sul mercato e li piazza nella propria riserva davanti a sé. Sono disponibili al mercato non più di 4 cubi per ogni risorsa. Dopo aver preso quanto desiderato, il giocatore riporta indietro l'indicatore delle monete d'oro degli spazi necessari all'acquisto. Ogni cubo di pietra costa 4 monete d'oro, ogni cubo di legno 3 monete d'oro e ogni cubo di sabbia costa 2 monete d'oro.

Importante: Il metallo non può essere comprato al mercato!

- Per vendere materiale da costruzione, il giocatore rimette tutti i cubi di un tipo che desidera negli spazi appropriati (foresta, cava, pozzo d'argilla, metallo di fianco alla mappa). Dopo aver messo via quanto desiderato, il giocatore porta avanti l'indicatore delle monete d'oro degli spazi equivalenti alla vendita. Ogni cubo di metallo venduto vale 5 monete d'oro, ogni cubo di pietra 4 monete d'oro, ogni cubo di legno 3 monete d'oro e ogni cubo di sabbia vale 2 monete d'oro.

- Quando un giocatore non desidera più né vendere né acquistare si riprende l'Architetto e lo rimette nel sacchetto.

Esempio: Il giocatore Verde vuole comprare legno. Siccome possiede solo 7 monete ne compra 2 e muove l'indicatore delle monete di 6 spazi indietro. Tocca al Rosso, che possiede 2 monete e 1 pietra, vendendo la pietra muove l'indicatore delle monete 4 spazi avanti. Tocca ancora al Verde, che vende 1 metallo per 5 monete. Ancora il Rosso. Compra 2 legno per 6 monete - ora il legno è esaurito (2 al Verde, 2 al Rosso). Il Verde compra 3 sabbia e paga 6 monete. Il rosso passa e toglie il suo Architetto dal mercato. Anche il Verde passa.



Importante: Non è possibile comprare risorse di un tipo e poi rivenderle nello stesso turno (per evitare che siano prese dall'avversario)

13. Cattedrale: Punti vittoria tramite gli artigiani

- Alla fine del turno, tutti i giocatori costruiscono la cattedrale

- Per farlo, gli artigiani trasformano i materiali da costruzione in punti vittoria, in base alla loro abilità.

- Quanti e quali materiali da costruzione vengono trasformati in punti vittoria dipende dagli artigiani che il giocatore possiede (Vedi il paragrafo Artigiani). Inizia il primo giocatore che sceglie quali materiali utilizzare per la costruzione della cattedrale.



- Il giocatore iniziale mette tutto il materiale utilizzato negli spazi del materiale sul tabellone e muove in avanti l'indicatore dei punti vittoria in base alle capacità dei propri artigiani. Seguono tutti gli altri giocatori in senso orario.

Esempio: Il giocatore possiede i seguenti materiali: 5 sabbia, 3 pietre, 1 metallo. Con il Vasaiolo (Töpfer), trasforma 2 sabbia in 2 punti vittoria, l'Impastatore di malta (Mörtelmischer) trasforma 3 sabbia in 1 punto vittoria. Il Tagliapietra (Steinmetz) trasforma 2 pietre in 1 punto vittoria, l'ingegnere (Statiker) regala 1 punto vittoria e il giocatore riceve 2 monete d'oro dal Costruttore di Utensili (Werkzeugmacher) poiché possiede il metallo. Non deve scartare il metallo. Il giocatore ha ricevuto 5 punti vittoria. La pietra ed il metallo rimanente che non sono stati utilizzati sono conservati per il prossimo turno.



- Nel caso inusuale in cui si totalizzano più di 60 punti, i giocatori in questione riporteranno il segnalino su 1 e aggiungeranno semplicemente 60 punti ai punti mostrati.

Importante: Alla fine di ogni turno, ogni giocatore può conservare un massimo di 5 cubi di materiale da costruzione a scelta. Tutto il materiale in eccesso (quali e quanti a discrezione del giocatore) deve essere riposto nei luoghi di produzione sul tabellone (senza alcuna ricompensa).

- Infine, il giocatore iniziale piazza il pezzo della cattedrale nel luogo di costruzione sul tabellone.

Alla fine del gioco, quando il sesto pezzo della cattedrale sarà stato piazzato, la magnifica cattedrale sarà completa.

14. Cambio del giocatore iniziale



Consiglio: Il giocatore iniziale ha il vantaggio di scegliere per primo tra le carte artigiano e materiale da costruzione e può, una volta per turno, rifiutare un Architetto e rigettarlo nel sacchetto.

Se un giocatore ha piazzato un architetto sulla cattedrale diventerà il giocatore iniziale del prossimo turno. Se lo spazio è vuoto, il prossimo giocatore iniziale sarà il successivo giocatore in senso orario rispetto all'attuale. Il nuovo giocatore iniziale prende il successivo blocco di cattedrale.

PRIMA DEL TURNO SUCCESSIVO

Prima del turno successivo i giocatori devono:

- * Riempire il mercato dei materiali da costruzione con 4 cubi pietra, 4 cubi legno, 4 cubi sabbia.
- * Mettere se necessario un cubo di metallo nella corte del Re
- * Rimettere i lavoratori grigi che sono stati già utilizzati nel Castello di Shiring.
- * Rimettere l'indicatore sulla ruota dei costi sul valore 7
- * Piazzare 2 nuove carte vantaggio in Kingsbridge
- * Piazzare i primi 2 artigiani del prossimo turno a faccia sù in Shiring. Gli altri 2 vengono piazzati nella Scorta
- * Rimischiare le 9 carte materiale da costruzione a piazzare le prime 7 nella scorta di fianco ai 2 artigiani.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo il sesto turno. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con più monete è il vincitore.



GLI ARTIGIANI

- Alla fine di ogni turno gli artigiani costruiscono la cattedrale.

- Nella parte bassa delle carte artigiano sono indicati i tipi di materiale che l'artigiano può trasformare in punti vittoria. Il numero presente sul simbolo dei materiali da costruzione (a sinistra) mostra quanti cubi di materiale utilizza. Il numero sul simbolo dei punti vittoria (a destra) mostra in quanti punti vittoria i cubi vengono trasformati.

- Il numero sulla freccia determina la capacità dell'artigiano. La capacità indica quante volte un artigiano può essere utilizzato in un turno (il numero rappresenta il massimo possibile).

Esempio: Il Falegname (Schreiner), che ogni giocatore ha a disposizione dall'inizio del gioco, può trasformare 2 legni in 1 punto vittoria. La sua capacità è 4: può quindi trasformare al massimo 8 legni in 4 punti vittoria per turno.



- Con il trascorrere dei turni, saranno disponibili artigiani esperti che potranno trasformare i materiali da costruzione più efficientemente e/o con una capacità più alta.

Esempio: All'inizio, i giocatori posseggono un Tagliapietra, che necessita di 2 pietre per creare 1 punto vittoria. Un Muratore (Maurer) richiede solo 1 pietra per 1 vittoria, mentre uno Scultore può addirittura trasformare 1 pietra in 2 punti vittoria.



Oltre ai "normali" artigiani che trasformano in punti del materie, ci sono alcuni artigiani "speciali" che possono essere utilizzati alla fine del turno:

- L'Orafo (Goldschmied) trasforma 3 monete d'oro in 1 punto vittoria

Esempio: Un giocatore sposta indietro l'indicatore delle monete d'oro di 12 spazi e riceve 4 punti vittoria.



- L'Ingegnere (Statiker) procura 1 punto vittoria

Consiglio: Questo artigiano non necessita di materie per produrre il punto. D'altra parte però occupa il posto di un altro artigiano che ha la possibilità di produrre più punti vittoria.



- Il Costruttore di utensili (Werkzeugmacher) procura 2 monete d'oro, se il giocatore che lo possiede ha nella propria scorta personale il metallo (il metallo non viene però utilizzato dall'artigiano e quindi non deve tornare nella scorta generale).

Consiglio: Il giocatore può prima usare il metallo con il Costruttore di Utensili per produrre le monete e poi utilizzarlo con un altro artigiano per ottenere punti vittoria (ed in tal caso rimetterlo nella riserva generale).



- Il Falegname esperto (spezielle Schreiner) trasforma 1 legno in 4 monete d'oro. Può effettuare la trasformazione solo 2 volte per turno e quindi può trasformare al massimo 2 legni in 8 monete d'oro.



- Il Costruttore di Campane (Glockengießer), il Vetraio (Glasbläser) e il Mastro Organista (Orgelbauer) necessitano di metallo come risorsa da utilizzare per generare punti. Il Vetraio e il Mastro Organista necessitano rispettivamente anche di sabbia e legno.



Condizioni per gli artigiani

I tre tipi di artigiano che i giocatori ricevono all'inizio del gioco non sono eccezionali nel trasformare le risorse in punti vittoria come gli artigiani che costruiranno la cattedrale nei turni successivi. Siccome ogni giocatore può assoldare solo 5 artigiani, essi sono spesso licenziati per assumerne altri migliori. Tuttavia gli artigiani iniziali hanno importanti funzioni speciali:

* Senza un Impastatore di malta (Mörtelmischer), il giocatore non può guadagnare punti vittoria con i Muratori (Maurer)

* Senza un Tagliapietra (Steinmetz), il giocatore non può vendere pietre al mercato dei materiali da costruzione

* Senza un Falegname (Schreiner), il giocatore non può comprare legno al mercato dei materiali da costruzione

Consiglio: I giocatori dovrebbero pensare molto attentamente quali artigiani licenziare, quando assumono nuovi artigiani "migliori".

LE CARTE VANTAGGIO

Le carte vantaggio che i giocatori ricevono in Kingsbridge, in generale, sono autoesplicative. Ce ne sono di 3 tipi:

- Le carte che si applicano fino alla fine del gioco, cioè sono perpetue. Queste carte rappresentano dei patroni che supportano il giocatore (per esempio "Ricevi 1 legno in più ogni turno"). Queste carte sono poste davanti al giocatore fino alla fine del gioco.



- Le carte che sono utilizzate solo una volta a discrezione del possessore (per esempio, "Ricevi una esenzione delle tasse in un turno a tua scelta"). Queste carte sono poste davanti al giocatore finché non vengono utilizzate. Quindi vengono rimosse dal gioco.



- Le carte che sono utilizzate solo una volta e immediatamente (per esempio "Ricevi immediatamente 8 monete d'oro"). Queste carte sono rimosse dal gioco non appena usate.



Importante: Prima dell'ultimo (sesto) turno, vengono piazzate in Kingsbridge le 2 carte vantaggio per questo turno: "Ricevi immediatamente 1 Metallo" (Du erhältst sofort 1 Metall) e "Ricevi immediatamente 1 pietra e 1 legno" (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 Regellesem.

VERSIONE 2.0

© 2006 Ken Follett

Art.-Nr. 691530



Traduzione: starpino

Impaginazione: gekki
www.herberia-arcana.it

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

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL