



Die Säulen der Erde

Kosmos, 2006

Michael RIENECK & Stefan STADLER

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 120 minuten

Inleiding

Engeland, aan het begin van het jaar 1200. Prior Philip van Kingsbridge heeft een droom: hij wil de schoonste kathedraal van het land laten bouwen. Hij geeft deze opdracht aan de meest ervaren bouwmeesters. Gezamenlijk werken zij aan het monumentale bouwwerk, elk met het voornemen om met zijn bouwgroep de grootste bijdrage te leveren voor de kathedraal. De bouwmeesters nemen ambitieuze stielmannen in dienst. Ingehuurde arbeiders ontginnen de meest dringende bouwmaterialen: steen, hout en zand. Datgene dat nog ontbreekt, wordt ingekocht op de grondstoffenmarkt.

Maar de bouwmeesters moeten zich om meer bekommeren dan alleen de bouw van de kathedraal. De koning heft speciale belastingen en dit naar volledige eigen willekeur. En zo dreigt menig plan, op grond van te weinig financiële middelen (goud), te mislukken. Daarom is het raadzaam om, waar het kan, in de gunst van de koning te komen. Misschien is hij dan toch goedgezind en kan de koning het metaal ter beschikking stellen dat zo dringend nodig is.

Ook een audiëntie bij de bisschop kan van zeer groot nut zijn, hij kan bescherming bieden van de hogere kracht in niet te voorziene gebeurtenissen.

Soms is het lot de bouwmeesters goedgezind, soms brengt het lot de nodige tegenslagen. Ook invloedrijke persoonlijkheden kunnen de plannen ondersteunen. Aan het einde zal de prachtige bouw afgewerkt zijn en zullen de 'zuilen van de aarde' tot aan de hemel raken.

Wie zal dan het grootste deel hebben bijgedragen en wie ontvangt daarvoor de meeste roem ? Alleen hij die zijn goud, zijn stielmannen en zijn tijd op de meest efficiënte manier gebruikt, kan de winnaar zijn.

Spelmateriaal

1 speelbord



12 bouwmeesters (telkens 3 in de vier spelerskleuren)



4 grote arbeiders (telkens 1 in de vier spelerskleuren)



28 kleine arbeiders (telkens 7 in de vier spelerskleuren)



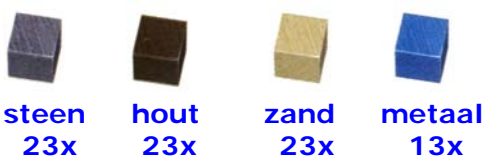
4 kleine grijze arbeiders



1 kleine zwarte arbeider



82 grondstoffen (houten blokjes)



8 houten schijven (telkens 2 in de vier spelerskleuren)



1 zwarte kostensteen



⇒ 36 stielmankarten



⇒ 9 grondstofkaarten



⇒ 16 voordeelkaarten



⇒ 10 gebeurteniskaarten



⇒ 1 belastingsdobbelsteen
(met de waardes 2, 3, 3, 4, 4, 5)



⇒ 4 overzichtskaarten

(op de ene zijde 'Verloop van een speelronde' en op de andere zijde 'Bepalingen voor de stielmannen')



⇒ 1 kathedraal (bestaande uit 6 bouwonderdelen):



1. het schip



4. en 5. de torens

2. het portaal



6. het dak



3. de apsis

(halfronde of veelhoekige uitbouw die het kerkkoor afsluit of aan een kruis- of dwarsbeuk voorkomt)

⇒ 1 stoffen buidel
(zonder afbeelding)

⇒ 1 handleiding

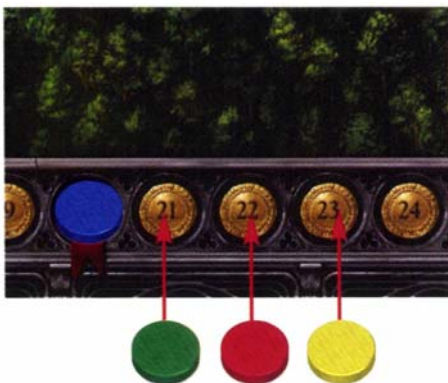
Spelvoorbereiding

- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt in één **kleur** (blauw, rood, groen of geel) de **3 bouwmeesters** en de daarbij behorende **12 arbeiders**.
Dat zijn **7 kleine arbeidersfiguren** en **1 grote arbeidersfiguur** (stemt overeen met 5 kleine arbeiders). Iedere speler legt zijn arbeiders als voorraad voor zich neer. De bouwmeesters worden in de **buidel** gestopt die naast het speelbord wordt klaargelegd.

- Bovendien ontvangt iedere speler 3 kaarten met de **startstielmannen** (met de kleur van de speler op de rugzijde): **1 mortelmaker**, **1 schrijnwerker** en **1 steenkapper**.
Deze stielmannen legt iedere speler in een open rij voor zich neer.



- Iedere speler ontvangt nog, in zijn kleur, een overzichtskaart 'Verloop van een speelronde' en een overzichtskaart 'Bepalingen voor de stielmannen'
- Diegene die als laatste een kathedraal heeft bezocht, wordt de **startspeler** van de eerste ronde en hij neemt het eerste deel van de kathedraal (het schip).
- Iedere speler plaatst één van zijn beide houten schijven als **zegepuntschijf** op het **veld 2** van de omlopende **scoretabel**.



- De andere houten schijf plaatst iedere speler als **vermogensschijf** op de **goudtabel** aan de onderste rand van het speelbord. Om het **startersvoordeel** van de **eerste** ronde te compenseren, plaatst de startspeler zijn vermogensschijf op de 20. De andere spelers ontvangen, met de wijzers van de klok mee, telkens 1 goud meer. Afhankelijk van het aantal spelers zetten zij hun schijf op de 21, respectievelijk de 22 en de 23.

- De **24 stielmankarten** worden gesorteerd per ronde (het getal op de rugzijde), zoals ze in het spel zullen komen. In iedere ronde komen **vier** nieuwe stielmannen in het spel. De stielmannen van iedere ronde worden zeer grondig gemixt en als gescheiden, verdeckte stapels klaargelegd.



- De **negen grondstofkaarten** worden zeer grondig gemixt.



- Van de **16 voordeelkaarten** worden de beide kaarten, die voor de laatste ronde zijn voorzien (met een rond venster in de hoek), uitgezocht en op elkaar naast het speelbord gelegd.



De resterende 14 voordeelkaarten worden gemixt. Vervolgens worden daarvan 4 kaarten **verdekt** uit het spel genomen. De overige 10 kaarten worden als **verdekte** voorraadstapel op de twee kaarten voor de laatste ronde gelegd.



- De **10 gebeurteniskaarten** worden grondig gemixt. Vervolgens worden daarvan 4 kaarten **verdekt** uit het spel genomen. De overige 6 kaarten worden als **verdekte** voorraadstapel op het aflegveld in de rechterbovenhoek van het speelbord gelegd.



- De **grondstoffen** (houten blokjes) worden op de grondstovelden van het speelbord gelegd. **Hout** (bruin) wordt op het woud, **steen** (grijs) wordt op de steengroeve en **zand** (beige) wordt op de grindgroeve gelegd.



- Daarna worden telkens **4x steen**, **4x hout** en **4x zand** op de daarvoor voorziene velden van de grondstoffenmarkt gelegd.



- Aan het '**Königshof**' wordt **1 metaal** (blauw) op het daarvoor voorziene veld geplaatst (grote tent tussen kleine blauwe tenten). Het overige metaal wordt naast het speelbord bewaard.



- De **4 grijze** arbeiders worden op de 'Burcht van Shiring' gelegd.



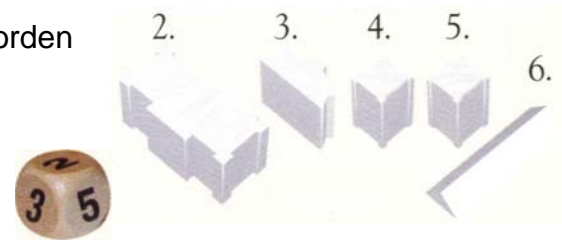
- De **ene zwarte arbeider** wordt naast het speelbord klaargelegd. Hij komt pas op basis van een voordeelkaart in het spel.



- De **zwarte kostensteen** wordt naast **het veld 7** van de kostentabel geplaatst.



- De vijf resterende **onderdelen van de kathedraal** worden naast het speelbord klaargelegd. Ook de **belastingsdobbelsteen** wordt klaargelegd.



Doel van het spel

Het doel van het spel is om **zoveel mogelijk zegepunten** te bereiken. Diegene die aan het einde van het spel de meeste zegepunten heeft behaald en dus op de scoretabel het **verst naar voren** staat, is de winnaar van het spel.

Zegepunten ontvangen de spelers vooral door aan het einde van elke ronde **grondstoffen**, met de hulp van hun **stielmannen**, aan de bouw van de kathedraal te **verbouwen**.

Spelverloop

Het spel verloopt over **6 rondes**. Elke ronde symboliseert een tijdspanne van meerdere jaren. Aan het einde van het spel is de kathedraal afgewerkt.

Iedere ronde heeft een **identiek** verloop en kan worden opgedeeld in drie spelfases. Het ziet er op het eerste zicht zeer omvangrijk uit. Maar het eigenlijke spel vindt echter plaats in de fases I en II. De derde fase neemt maar weinig tijd in beslag.

De indeling in fases vereenvoudigt het overzicht en legt in de eerste plaats de volgorde van het spelverloop vast. Omdat de punten 1 - 14 de volgorde van de afbeeldingen op het speelbord, met de wijzers van de klok mee, volgen, moet men zich ook nooit concentreren op het feit welk punt nu aan de beurt is.

- I. **Grondstofkaarten en stielmannen uitkiezen.**
- II. **Bouwmeesters inzetten.**
- III. **Speelbordacties** (met de wijzers van de klok mee).
 1. Gebeurtenis
 2. Bisschopszetel: bescherming tegen gebeurtenissen
 3. Inkomsten uit de wolweverij
 4. Kingsbridge: voordeelkaart nemen
 5. Priorij: zegepunten
 6. - 8. Opbrengsten van de grondstovelden woud, steengroeve en grindgroeve
 9. Königshof: belastingvrijstelling (eerste speler ontvangt 1 metaal extra)
 10. Shiring: stielmannen nemen
 11. Burcht van Shiring: 2 arbeiders voor de volgende ronde
 12. Grondstoffenmarkt van Kingsbridge: grondstoffen kunnen worden aangekocht en verkocht, metaal kan enkel worden verkocht
 13. Kathedraal: zegepunten dankzij de stielmannen
 14. De volgende startspeler

TIP

Als het spel voor de eerste keer wordt gespeeld, moet men niet de volledige spelregels lezen. Het volstaat om de uitleg van iedere fase te lezen en die fase dan te spelen. Pas daarna moet men verder lezen.

Verloop van een speelronde

- ➔ De startspeler legt van de stapel van de voordeelkaarten **de beide bovenste** kaarten bloot en legt deze kaarten **open** op de daarvoor voorziene aflegvelden van Kingsbridge.



- ➔ Van de stapel met de stielmankaarten worden nu de vier kaarten voor de eerste ronde genomen en de **beide bovenste** kaarten worden blootgelegd. Deze stielmannen worden **open** op de daarvoor voorziene velden in **Shiring** gelegd.



- ➔ De beide overgebleven stielmannen worden **open** onderaan het speelbord aan de beide lichte velden gelegd.



- ➔ Naast de beide stielmannen worden nu, eveneens open, de bovenste **zeven grondstofkaarten** gelegd. De grondstofkaarten worden gesorteerd naar soort. Twee grondstofkaarten blijven over. Deze komen in deze ronde niet in het spel en ze worden opzij gelegd. De negen kaarten die nu open liggen, vormen de **vitrine** voor de eerste ronde.



Fase I: Grondstofkaarten en stielmannen uitkiezen

- ➔ De **startspeler** mag als **eerste** een kaart uit de vitrine nemen, de andere spelers volgen **met de wijzers van de klok mee**. Als iedere speler een kaart heeft uitgekozen, is de startspeler **opnieuw** aan de beurt ... enzovoort.
- ➔ Een speler die aan de beurt is, **mag verzaken** aan het nemen van een kaart. Hij past en de volgende speler komt aan de beurt. Een speler die heeft gepast, mag geen kaart meer uit de vitrine nemen.
- ➔ Als alle negen kaarten uit de vitrine zijn genomen, eindigt fase I. Fase I eindigt ook als **alle** spelers hebben gepast.
- ➔ De niet gekozen grondstoffen worden **terzijde** gelegd voor de volgende ronde. De niet gekozen stielmannen worden **uit het spel** genomen.

Uitkiezen van een kaart

- **Wouden** leveren **hout**, **steengroeven** leveren **steen** en **grindgroeven** leveren **zand**. Van elke grondstofsoort zijn er drie kaarten die een opbrengst opleveren van **2, 3 of 4** grondstoffen. Van deze 9 kaarten bevinden er zich altijd 7 kaarten in de vitrine. Bovendien bevinden er zich altijd **2 stielmannen** in de vitrine.
- Als een speler een **grondstofkaart** uit de vitrine kiest, neemt hij de kaart en legt die open voor zich neer (onder zijn rij stielmannen). Vervolgens moet hij het **gevraagde aantal arbeiders** op de steengroeve, op het woud of op de grindgroeve plaatsen. Het **gevraagde aantal arbeiders** staat als **getal** op elke kaart bovenaan links **op de arbeidersfiguur**. Het aantal gaat van 2 (kleine grindgroeve) tot 10 (grote grindgroeve). Als een speler **niet beschikt** over voldoende arbeiders, mag hij deze grondstofkaart **niet kiezen**.
- Als een speler een **stielman** uit de vitrine kiest, neemt hij de kaart en legt die kaart in de **rij** van zijn stielmannen. Het kiezen van een stielman kost **goud**. Hoeveel de uitgekozen stielman kost, wordt aangegeven door het **getal in de munt** op de linkerbovenhoek van de kaart. De uitgekozen stielman werkt vanaf nu in dienst van de speler.
- De speler die een stielman heeft gekozen, legt zijn vermogensschijf, in overeenstemming met de kosten van de stielman, een aantal velden terug op de **goudtabel**. De speler die niet beschikt over voldoende goud voor een stielman, mag deze ook niet kiezen.



TIP

In iedere ronde worden de vier nieuwe stielmannen duurder. In elk geval verhogen ook hun capaciteiten en zodoende ook de mogelijkheid om zegepunten te behalen.

- **AANDACHT:** Iedere speler heeft maar **vijf plaatsen** voor zijn **stielmannen**. Drie van deze plaatsen zijn al aan het begin van het spel bezet.
Als een speler een stielman kiest waarvoor er **geen plaats** meer is, moet hij één van zijn stielmannen **uit het spel verwijderen**. Dit mag ook de stielman zijn die hij zonet heeft gekozen en betaald (*Dit heeft alleen zin als hij zo wil verhinderen dat een andere speler deze stielman zou kiezen*).

- Iedere speler die aan het einde van fase I nog arbeiders in zijn **voorraad** heeft, zet deze arbeiders nu op de **wolweverij**. Daar brengen ze **later** in de ronde nog belangrijke **inkomsten** op.

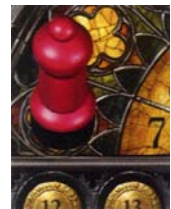


OPMERKING

Wie bij het uitkiezen van de grondstoffen nogal karig is bediend, heeft als gevolg hiervan nog veel arbeiders over die hij in de wolweverij plaatst. Daardoor zal hij meer inkomsten krijgen als zijn medespelers. De mogelijkheid om arbeiders in de wolweverij te plaatsen, moet altijd in overweging worden genomen omdat het goud in spel nogal beperkt is.

Fase II: Bouwmeesters inzetten

- Nadat de verdeling van de grondstofkaarten en de stielmannen is afgesloten, neemt de actuele startspeler de buidel in zijn hand. In de buidel bevinden zich drie bouwmeesters van iedere speler.
- De startspeler trekt **'blind'** de **eerste** bouwmeester uit de buidel en plaatst hem op de kostensteen. De bezitter van deze bouwmeester mag nu deze eerste **bouwmeester** inzetten of hij mag passen.



AANDACHT

Eenmaal per ronde mag de startspeler de zonet getrokken bouwmeester weigeren en opnieuw in de buidel stoppen.

- Er zijn verschillende velden waarop een **bouwmeester** kan worden ingezet:

- ♣ **Bisschopszetel**
(bescherming voor gebeurtenissen)
- ♣ **Kingsbridge**
(voordeelkaart nemen)
- ♣ **Priorij van Kingsbridge**
(zegepunten)
- ♣ **Königshof**
(belastingvrijstelling / eerste speler ontvangt extra 1 metaal)
- ♣ **Shiring**
(stielman nemen)
- ♣ **Burcht van Shiring**
(2 arbeiders voor de volgende ronde nemen)
- ♣ **Grondstoffenmarkt van Kingsbridge**
(grondstoffen aankopen en verkopen / metaal enkel verkopen)
- ♣ **Volgende startspeler**



- De bouwmeesters worden op de ronde **bouwmeestervelden** van de respectievelijke oorden op het speelbord geplaatst. Op elk veld kan maar één bouwmeester staan.
- Sommige oorden kunnen maar door **één** bouwmeester worden bezocht (bijvoorbeeld de burcht van Shiring). Andere oorden kunnen door **meerdere** bouwmeesters worden benut (bijvoorbeeld de grondstoffenmarkt).
- Het inzetten van de eerste bouwmeester op het speelbord kost de betreffende speler **7 goud**. Dit stemt overeen met de positie van de **kostensteen** op de **kostentabel**.
- De speler, wiens bouwmeester als eerste werd getrokken, heeft nu de **keuze**: Hij kan deze bouwmeester inzetten, maar moet voor deze **vrije keuze** 7 goud betalen. Als hij dit **geen** 7 goud waard vindt, kan hij **passen** (verzaken aan de eerste actie).
- Als de speler beslist om zijn bouwmeester in te zetten, plaatst hij zijn bouwmeester op het gekozen bouwmeesterveld en hij verplaatst zijn vermogensschijf 7 velden terug op de **goudtabel**. Aansluitend wordt de kostensteen op de **kostentabel** op het volgende veld gezet. Het inzetten van de volgende bouwmeester kost nu nog **6 goud**. Daarna wordt de **volgende** bouwmeester uit de buidel **getrokken** (dat kan dus eventueel ook een bouwmeester van dezelfde speler zijn). De speler wiens bouwmeester nu is getrokken, heeft opnieuw de keuze om zijn bouwmeester voor de actuele prijs op de kostentabel in te zetten ofwel te passen.
- Steeds als een speler een bouwmeester heeft ingezet of gepast, wordt de kostensteen op de kostentabel 1 veld verder gezet. Dit betekent: het inzetten van de eerste bouwmeester kost **7 goud**, de tweede kost **6**, de derde kost **5**, de vierde **4**, de vijfde **3**, de zesde **2** en de zevende kost nog **1 goud**.
- Vanaf de **achtste** bouwmeester is het inzetten op het speelbord **kosteloos**.



BELANGRIJK

In het spel voor twee spelers wordt de kostensteen op 0 gezet nadat alle zes bouwmeesters uit de buidel zijn getrokken.

- Als een speler beslist om de bouwmeester, die uit de buidel is getrokken, niet in te zetten maar te **passen** dan wordt zijn bouwmeester op de kostentabel geplaatst en wel op het veld dat overeenstemt met de prijs van de geweigerde actie.



Voorbeeld

Speler Rood heeft bij 7 goud gepast. De kostensteen wordt op de '6' verdergezet en de rode bouwmeester wordt naast de '7' van de kostentabel gezet.

- Nadat **alle bouwmeesters** uit de buidel zijn getrokken, worden nu **één voor één** de bouwmeesters die hebben gepast op de bouwmeestervelden ingezet. Er wordt begonnen bij de speler wiens bouwmeester het meest links van de kostentabel staat (dus bij diegene die als eerste heeft gepast). Dan volgt de bouwmeester die als tweede heeft gepast ... enzovoort.

Voorbeeld

Als eerste heeft speler Rood gepast, dan speler Blauw en daarna nog eens speler Rood. Daarom mag speler Rood als eerste zijn bouwmeester kosteloos op een bouwmeesterveld inzetten, daarna speler Blauw en dan opnieuw speler Rood.



AANDACHT

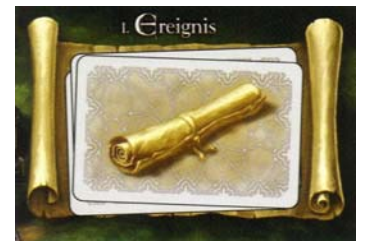
Op grond van een gebeurteniskaart kan het, bij wijze van uitzondering, gebeuren dat iedere speler in een ronde maar 2 bouwmeesters mag inzetten. In dat geval wordt de derde bouwmeester van een speler, als hij wordt getrokken, naast het speelbord gezet.

Fase III: Speelbordacties (met de wijzers van de klok mee)

- In deze fase voeren de spelers de acties op het speelbord uit. De velden worden, met de wijzers van de klok mee, volgens de nummering afgehandeld en de ingezette bouwmeester wordt na de gebruikmaking van het respectievelijke veld terug in de buidel gestopt.

1. Gebeurtenis

- Nadat alle bouwmeesters op het speelbord zijn ingezet, legt de startspeler de **bovenste gebeurteniskaart** bloot en leest ze voor. De gebeurtenis wordt onmiddellijk geactiveerd.
- Er zijn **positieve** (met zegel) en **negatieve** (zonder zegel) gebeurtenissen. Een gebeurtenis geldt principieel voor **alle** spelers.
- Een **negatieve** gebeurtenis geldt voor **alle** spelers, **behalve** voor die speler die in deze ronde een bouwmeester op de **bisschopszetel** heeft gezet. Hij **kan** zich **beschermen** tegen de slechte gebeurtenis (zie verder). Dit betekent dat hij als enige niet wordt getroffen.



AANDACHT

Eén van de gebeurteniskaarten verplicht de spelers 4 goud te betalen. Diegene die dat niet kan, moet zoveel betalen als hij kan. Voor elke 2 goud die dan nog ontbreken, verliest hij 1 zegepunt. Bij oneven schulden wordt er in zijn voordeel afgerond.

2. Bisschopszetel: bescherming tegen gebeurtenissen

Diegene die de opperste geestelijke om bijstand smeekt, moet geen onheil vrezen. Eventueel krijgt hij zelfs ondersteuning voor zijn plan.

- Een speler die een bouwmeester op de **bisschopszetel** heeft geplaatst, heeft de keuze: hij kan zich tegen een negatieve gebeurtenis beschermen of onafhankelijk van de gebeurtenis **1 grondstof naar keuze** van de **grondstoffenmarkt** nemen.



3. Inkomsten uit de wolweverij

- Nu ontvangt iedere speler zijn **inkomsten uit de wolweverij**.
- Voor **elke arbeider** die een speler aan het einde van fase I in de **wolweverij** heeft geplaatst, ontvangt hij **1 goud** en hij zet zijn vermogenssteen het betreffende aantal verder op de goudtabel. Daarna worden de arbeiders opnieuw in de **voorraad** van de spelers geplaatst.

AANDACHT

Een speler kan niet meer dan 30 goud bezitten. Alle overtollige goud vervalt.



4. Kingsbridge: voordeelkaart nemen

Diegene die zich ter plaatse om de mensen bekommert, wordt royaal ondersteund.

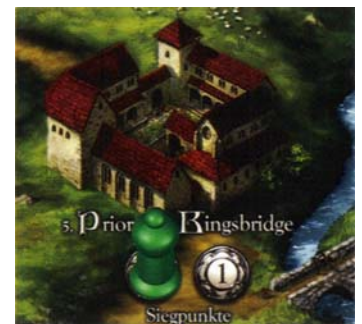
- Een speler die een bouwmeester in **Kingsbridge** heeft ingezet, ontvangt de betreffende **voordeelkaart** die voor het bouwmeesterveld ligt (voor verdere uitleg: zie pagina 19). In het geval dat één of de beide velden in Kingsbridge **onbezet** zijn gebleven, worden de desbetreffende voordeelkaarten uit het spel genomen.



5. Priorij: zegepunten

Diegene die zich om de prior als opperste bouwheer bekommert, verkrijgt een bijzondere waardering.

- Een speler die een bouwmeester op het eerste veld van de **priorij van Kingsbridge** heeft gezet, ontvangt **2 zegepunten**. Voor de plaatsing van een bouwmeester op het **tweede** veld ontvangt men nog **1 zegepunt**. De zegepuntschijven worden onmiddellijk verplaatst.



6. - 8. Opbrengsten van de grondstofvelden woud, steengroeve en grindgroeve

- Iedere speler ontvangt nu voor de grondstofkaarten, die hij voor zich heeft afgelegd, de overeenkomstige **2, 3 of 4 grondstoffen**. De spelers nemen de grondstoffen van de grondstofvelden van het speelbord en leggen deze vóór zich af. De grondstofkaarten worden vervolgens voor de volgende ronde bij de in fase I overgebleven kaarten gelegd. De spelers nemen hun arbeiders terug in hun voorraad.



TIP

Voor hout, steen en zand is er telkens één voordeelkaart die de speler nu een extra opbrengst oplevert van 1 extra grondstof van deze grondstofvelden.

9. Königshof: belastingvrijstelling

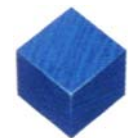
Diegene die zich loyaal opstelt en bekommert is om het welzijn van de koning, zal niet worden gepest door zijn willekeurige belastingen. Diegene die zich tijdig inzet voor de koning ontvangt zelfs metaal uit de koninklijke ertsmijnen.

- De **koning** eist **belastingen** van de spelers. De **hoogte** van de belastingen varieert van ronde tot ronde (afhankelijk van het humeur van de koning).
- De startspeler **dobbelt**. Het **resultaat** van de worp bepaalt hoe **hoog** de belastingen in deze ronde zijn. De waarden op de dobbelsteen variëren van 2 tot 5.



- Alle spelers betalen de belastingen die voor de **actuele** ronde zijn voorzien (2 - 5 goud) en zetten hun vermogenssteen het overeenkomstige aantal velden op de **goudtabel** terug. **Uitzondering:** Spelers die een bouwmeester aan het **Königshof** hebben gezet, zijn in deze ronde vrijgesteld van de belastingen en betalen **niets**.

- De speler die als **eerste** een bouwmeester aan het Königshof heeft geplaatst (op het veld naast het metaal) ontvangt naast de vrijstelling van belastingen ook nog een **grondstof metaal** en legt dit voor zich neer.



AANDACHT

Als een speler zijn belastingen niet kan betalen, moet hij zoveel goud betalen als hij kan. Voor elke 2 goud die dan nog ontbreken, verliest hij 1 zegepunt. Bij oneven schulden wordt er in zijn voordeel afgerond.

10. Shiring: stielmannen nemen

In Shiring kan men stielmannen voor de eigen zaak winnen.

- Een speler, die een bouwmeester in **Shiring** heeft geplaatst, ontvangt nu de stielman die voor het respectievelijke bouwmeesterveld ligt. Hij legt deze stielman open in de rij van zijn stielmannen. Anders als bij het uitkiezen van de stielmannen aan het begin van een ronde, moeten de spelers de kosten voor deze stielmannen **niet** betalen.



Als één of de beide velden in Shiring **onbezett** zijn gebleven, worden de desbetreffende stielmannen uit het spel genomen.

11. Burcht van Shiring: 2 arbeiders voor de volgende ronde

In de burcht kunnen nieuwe arbeiders worden aangeworven.

- Een speler die een bouwmeester op de **burcht van Shiring** heeft gezet, ontvangt **2 grijze** arbeiders. Hij zet deze grijze arbeiders bij zijn eigen arbeiders. In de volgende ronde heeft deze speler bij de keuze van de grondstofkaarten of respectievelijk bij de inkomsten in de wolweverij twee arbeiders meer ter beschikking.



Aan het einde van de volgende ronde moet de speler de beide grijze arbeiders in elk geval terug afgeven.

12. Grondstoffenmarkt van Kingsbridge: grondstoffen kunnen worden aangekocht en verkocht, metaal kan enkel worden verkocht

TIP

Een speler die geen bouwmeester op de grondstoffenmarkt inzet, kan geen grondstoffen inkopen en wat misschien nog belangrijker is, hij kan ook geen grondstoffen verkopen om de eigen goudreserve aan te vullen.

- In de volgorde (velden van 1 - 4) waarin de spelers hun bouwmeester bij de grondstoffenmarkt hebben ingezet, mogen zij nu **afwisselend meermaals** telkens **één actie** uitvoeren. Dit gaat zolang door tot **geen enkele** speler nog actief wil zijn op de grondstoffenmarkt.
- Een actie is ofwel **de koop** of **de verkoop** van **één grondstofsoort**.
- De speler die een grondstof **koopt**, neemt zich van deze **soort** een **willekeurig aantal** van de grondstoffenmarkt en legt ze bij zijn eigen grondstoffen. Er zijn niet meer als **4 grondstoffen per soort** beschikbaar op de grondstoffenmarkt. Daarna zet de speler zijn vermogensschijf het desbetreffende aantal velden terug op de **goudtabel**. Elke grondstof steen kost 4 goud, elke grondstof hout kost 3 goud en elke grondstof zand kost 2 goud.



AANDACHT

De grondstof metaal kan niet op de grondstoffenmarkt worden aangekocht.

- De speler die een grondstof **verkoopt**, geeft een willekeurig aantal grondstoffen van **één** soort af en legt die grondstoffen op de respectievelijke grondstofvelden terug (in het woud, in de steengroeve, in de grindgroeve en het metaal naast het speelbord). Daarna zet de speler zijn vermogensschijf op de **goudtabel**, en dit in overeenstemming met zijn **verkochte goederenwaarde**, het desbetreffende aantal velden naar voor. Per grondstof levert metaal 5, steen 4, hout 3 en zand 2 goud op.
- Als een speler **geen actie** meer wil uitvoeren op de grondstoffenmarkt, neemt hij zijn bouwmeester terug van de grondstoffenmarkt en legt hem terug in de buidel.

Voorbeeld

Speler Groen wil hout kopen. Omdat hij nog 7 goud ter beschikking heeft, koopt hij om te beginnen 2 hout en zet zijn vermogensschijf zes velden terug op de goudtabel. Daarna verkoopt speler Rood, die slechts 2 goud bezit, 1 steen en hij zet zijn vermogensschijf vier velden naar voor.



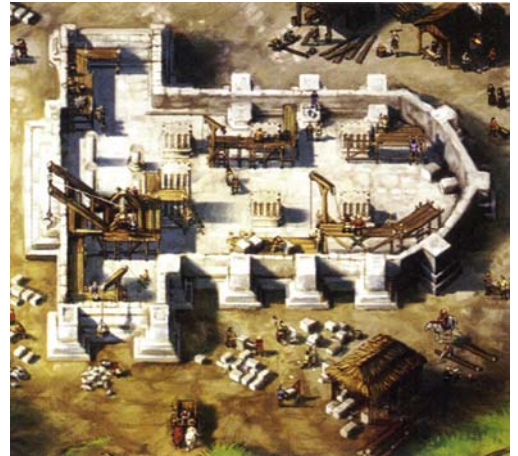
Daarna verkoopt speler Groen 1 metaal voor 5 goud. Daarna is opnieuw speler Rood aan de beurt. Hij koopt nu 2 hout voor 6 goud. Daarmee is het hout uitverkocht. Groen koopt daarom 3 zand en betaalt hiervoor 6 goud. Speler Rood past en neemt zijn bouwmeester van de markt. Groen past daarna eveneens en neemt ook zijn bouwmeester van de grondstoffenmarkt.

AANDACHT

*Het is **niet toegelaten** grondstoffen van één soort in te kopen en in dezelfde ronde deze soort grondstoffen te verkopen (en dit enkel met de bedoeling om zo de medespelers een hak te kunnen zetten).*

13. Kathedraal: zegepunten dankzij de stielmannen

- Aan het **einde** van een ronde bouwen alle spelers aan de **kathedraal**.
- Bovendien **transformeren** hun **stielmannen**, en dit overeenkomstig hun **capaciteiten, grondstoffen in zegepunten**.
- Hoeveel en welke grondstoffen in zegepunten worden getransformeerd, hangt af van de stielmannen waarover de speler beschikt (zie verder bij 'De stielmannen' op pagina 17). Als eerste kiest de startspeler van zijn grondstoffen diegene uit die hij bij de bouw van de kathedraal wil inzetten.
- Dan legt hij al zijn ingezette grondstoffen terug op de grondstofvelden op het speelbord en hij zet zijn vermogensschijf, in overeenstemming met de bouwprestatie van zijn stielmannen, naar voor op de **scoretabel**. De andere spelers doen daarna, met de wijzers van de klok mee, hetzelfde.



Voorbeeld

De speler heeft de volgende grondstoffen: 5x zand, 3x steen, 1x metaal. Met de pottenbakker (Töpfer) transformeert hij 2 zand in 2 zegepunten. De mortelmaker (Mörtelmischer) transformeert 3 zand in 1 zegepunt. De steenhouwer (Steinmetz) maakt van 2 stenen 1 zegepunt, de staticus (Statiker) levert 1 zegepunt op en dankzij de gereedschapsmaker (Werkzeugnacher) ontvangt de speler 2 goud omdat hij metaal bezit. De speler moet het metaal echter niet afgeven. De speler heeft dus 5 zegepunten behaald. De steen en het metaal, die hij niet heeft verbouwd, neemt hij meer naar de volgende ronde.

- Als de scoretabel tegen het einde van het spel ontoereikend zou zijn, beginnen de spelers gewoon terug bij 1 en tellen er later 60 punten bij op.

AANDACHT

Aan het einde van de ronde mag iedere speler hoogstens vijf grondstoffen naar keuze voor zich bewaren. Overtollige grondstoffen moeten gratis terug op het speelbord worden gelegd.

- Tot slot plaatst de **startspeler** zijn onderdeel van de kathedraal op de bouwplaats.

Aan het einde van het spel, als het zesde onderdeel is gebouwd, staat er een wondermooie kathedraal.

14. De volgende startspeler

TIP

De startspeler heeft voordeel bij de keuze van de grondstofkaarten en de stielmannen en hij mag eenmaal per ronde een getrokken bouwmeester terug in de buidel stoppen.



- Als een speler hier een bouwmeester heeft ingezet, wordt hij de **volgende startspeler**. Als dit bouwmeesterveld **onbezet** blijft, wordt de **volgende** speler, met de wijzers van de klok mee, de nieuwe startspeler. De nieuwe startspeler neemt het volgende onderdeel van de kathedraal.

Vóór de volgende ronde

Dit moet er worden gedaan vóór de volgende ronde begint:

- ♣ De **grondstoffenmarkt** wordt opnieuw aangevuld: 4 steen, 4 hout en 4 zand.
- ♣ **Eén metaal** wordt op het Königshof gelegd.
- ♣ Een speler die in de **afgelopen** ronde twee grijze arbeiders heeft benut, zet deze arbeiders terug op de burcht van Shiring.
- ♣ De **kostensteen** wordt opnieuw naast het **veld '7'** van de kostentabel gezet.
- ♣ Twee nieuwe **voordeelkaarten** worden **open** naast Kingsbridge gelegd.
- ♣ Van de vier voorziene **stielmannen** voor de volgende ronde, worden **de beide bovenste** naast Shiring gelegd. De **beide andere** stielmannen worden open in de vitrine gelegd.
- ♣ De **9 grondstofkaarten** worden opnieuw gemixt. De **bovenste 7** kaarten worden bij de beide stielmannen in **de vitrine** gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de **zesde ronde**.

De speler die dan de **meeste zegepunten** heeft behaald, wordt de winnaar van het spel. Bij een **gelijke stand** bepaalt tussen die spelers de **hoogste geldsom** de winnaar.



De stielmannen

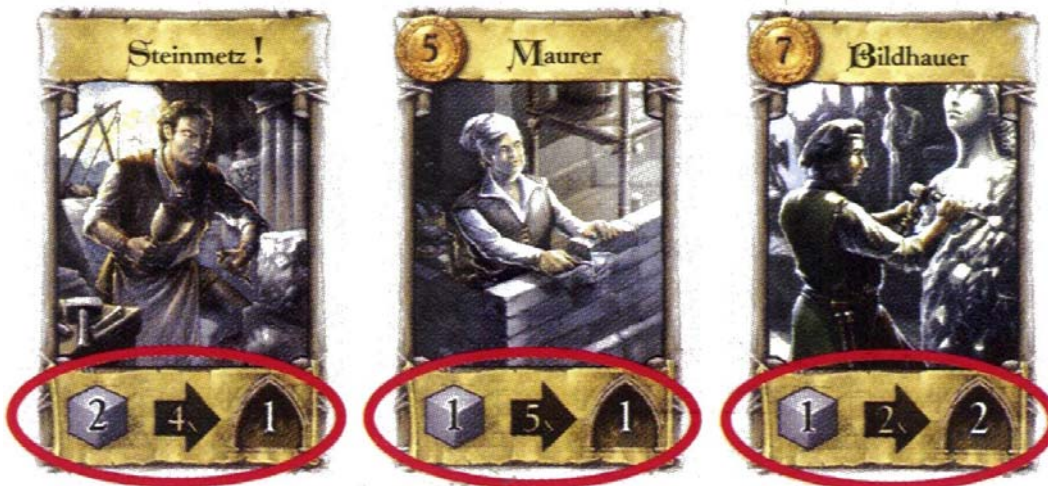
- De **stielmannen** worden aan het einde van iedere ronde ingezet bij de bouw van de kathedraal.
- In het onderste gedeelte van de stielmankarten is de **verhouding** aangeduid waarmee een stielman één of meerdere **grondstoffen in zegepunten kan transformeren**. Het getal in het grondstofsymbool (links) geeft aan hoeveel grondstoffen **nodig** zijn. Het getal in de gotische boog (rechts) geeft aan hoeveel **zegepunten** worden behaald.
- Het **getal** in de pijl bepaalt de **capaciteit** van de stielman. De capaciteit geeft aan hoe vaak een stielman in elke ronde bij de bouw van de kathedraal kan worden ingezet.



Voorbeeld

De schrijnwerker (Schreiner), waarmee de speler het spel is begonnen, transformeert telkens 2 hout in 1 zegepunt. Hij heeft een capaciteit van 4, wat betekent dat hij per ronde maximaal 8 hout kan transformeren in 4 zegepunten.

- In de loop van het spel duiken er steeds '**betere**' stielmannen op die grondstoffen in een veel **betere verhouding** en/of met een veel **hogere capaciteit** in zegepunten kunnen transformeren.



Voorbeeld

Aan het begin van het spel hebben de spelers een steenhouwer (Steinmetz) die 2 stenen transformeert in 1 zegepunt, een metser (Maurer) die 1 steen al transformeert in 1 zegepunt en een beeldhouwer (Bildhauer) die 1 steen zelfs transformeert in 2 zegepunten.

→ Naast de **'normale'** stielmannen die grondstoffen in zegepunten kunnen transformeren, zijn er ook nog een paar **zeer bijzondere** stielmannen die eveneens aan het einde van iedere ronde kunnen worden ingezet:



De **goudsmid** transformeert elke **3 goud** in **1 zegepunt**.

Voorbeeld

De speler zet zijn vermogensschijf 12 velden terug op de goudtabel en ontvangt daarvoor 4 zegepunten.



De **staticus** levert **1 zegepunt** op.

Voorbeeld

Daarvoor verbruikt hij geen grondstof. Hij neemt uiteraard wel een plaats in, in de rij van de stielmannen en misschien een plaats van een stielman die meer zegepunten zou kunnen opleveren.



De **gereedschapmaker** levert **2 goud** op, in de veronderstelling dat de speler beschikt over **metaal** in zijn **voorraad**.

Het metaal wordt niet verbruikt (moet dus niet worden afgegeven).

Voorbeeld

De speler mag eerst het metaal gebruiken bij de gereedschapmaker en het later met een andere stielman gebruiken en afgeven.



De **speciale schrijnwerker** kan telkens **1 hout** in **4 goud** transformeren. Dit kan hij per ronde hoogstens tweemaal doen, dus hoogstens 2 hout in 8 goud transformeren. Het hout wordt hierbij uiteraard **verbruikt**.



De **klokkengieter**, de **glasblazer** en de **orgelbouwer** hebben de grondstof metaal nodig. De glasblazer en de orgelbouwer hebben daarbij nog zand en respectievelijk hout nodig.

Bepalingen voor de stielmannen

De drie soorten stielmannen, waarmee de spelers het spel aanvatten, hebben in vergelijking met de stielmannen die later in het spel aan de kathedraal bouwen een ongunstige verhouding in het omzetten van grondstoffen in zegepunten.

Omdat iedere speler **maar 5 stielmannen** kan tewerkstellen, worden ze zeer vaak tegen andere stielmannen geruild. De stielmannen hebben echter eigenschappen waarmee steeds moet worden rekening gehouden:

- ♣ **Zonder mortelmaker** kan **geen eigen metser** nog zegepunten behalen.
- ♣ **Zonder steenhouwer** kan een speler **geen stenen** meer op de grondstoffenmarkt verkopen.
- ♣ **Zonder schrijnwerker** kan een speler **geen hout** meer op de grondstoffenmarkt kopen.

TIP

De spelers moeten dus zeer goed nadenken welke stielmannen ze dumpen om in het verdere verloop van het spel plaats te maken voor betere stielmannen.

De voordeelkaarten

De **voordeelkaarten**, die de spelers in **Kingsbridge** verkrijgen, zijn duidelijk. Er zijn drie soorten van voordeelkaarten:



→ Kaarten die voor de **resterende duur** van het spel gelden. Deze kaarten staan voor personen die de speler ondersteunen (bijvoorbeeld: 'Jij ontvangt in elke ronde 1 hout als extra inkomen'). Deze kaarten worden zeer goed zichtbaar **tot aan het einde** van het spel voor de speler gelegd.



→ Kaarten die **eenmalig** gelden en waarbij de speler **zelf kan beslissen** wanneer hij de kaart inzet (bijvoorbeeld: 'Jij ontvangt in een ronde naar keuze vrijstelling van belastingen'). Deze kaart wordt eveneens voor de speler gelegd **tot de kaart wordt ingezet**. Daarna verdwijnt ze **uit het spel**.



→ Kaarten die **eenmalig** en **onmiddellijk** gelden (bijvoorbeeld: 'Jij ontvangt onmiddellijk 8 goud'). Daarna verdwijnen deze kaarten **uit het spel**.



AANDACHT

Voor de laatste (zesde) ronde worden automatisch de beide voor deze ronde voorziene voordeelkaarten naar Kingsbridge gelegd: 'Jij ontvangt onmiddellijk 1 metaal' en 'Jij ontvangt onmiddellijk 1 steen en 1 hout'.



Aliena ondersteunt de bouw van de kathedraal.

Jij ontvangt in elke ronde 1 hout als extra inkomen.



Broeder Francis zorgt voor belastingvermindering.

Jij betaalt in elke ronde, waarin je niet aan het Königshof staat, een vaste belasting van slechts 2 goud.



Richard neemt de leiding van de outlaws.

Jij ontvangt in elke ronde 1 zand als extra inkomen.



Prior Philip is zeer enthousiast over jouw arbeid !

Voor elke bouwmeester, die jij in de priorij plaatst, ontvang je 1 zegepunt meer.



Ellen vertelt jou de toekomst !

Jij mag aan het begin van elke ronde de volgende gebeurteniskaart bekijken.



Jack bepraat de gilde.

Jij mag 6 in plaats van 5 stielmannen tewerkstellen.



Tom Builder controleert de steengroeve.

Jij ontvangt in elke ronde 1 steen als extra inkomen.



Aartsbisschop Thomas legt beschermend zijn hand over jou !

In een ronde naar keuze beschermt hij jou voor de gebeurtenis (na het blootleggen ervan).



Na de val van de koning, wordt jou trouw beloofd !

In een ronde naar keuze geniet jij belastingvrijstelling (na de dobbelsteenworp).



Broeder Remigius zet zich in het klooster voor jou in !

In een ronde naar keuze mag je een getrokken bouwmeester gratis inzetten.



Otto Blackface sluit zich aan bij jou bouwtroepen.

Jij ontvangt meteen de zwarte arbeider die je vanaf nu in elke ronde kunt inzetten.



Jou studies wiskunde in Toledo renderen !

Jij ontvangt onmiddellijk 2 metaal.



De wolmarkt in Kingsbridge levert je extra inkomsten op !

Je ontvangt meteen 8 goud.



De wenende madonna wordt naar Kingsbridge gebracht !

Je ontvangt meteen 3 zegepunten.

De gebeurteniskaarten

- De aartsbisschop schenkt de kathedraal een Madonnabeeld. Voor elke eigen stielman verhoogt de capaciteit met 1 (niet de orgelbouwer en de klokkengieter).
- Scharen van vrijwilligers helpen bij de bouw van de kathedraal. De opbrengsten van alle grondstofkaarten verhogen met 1.
- De koning viert een belangrijke zege tegen zijn tegenstander. Iedereen ontvangt 5 goud.
- Richard verovert de burcht. Iedereen ontvangt 1 metaal.
- Prior Philip toont de kloosterlijke vrijgevigheid. Tot vijf arbeiders van iedere speler ontvangen dubbel loon in de wolweverij.
- William Hamleigh heft een extra belasting. Alle spelers betalen 4 goud.
- De koude winter brengt hongersnood. De opbrengsten van de grondstofkaarten verminderen met 1.

- Ter bescherming van de kathedraal moet een muur worden gebouwd. In de volgende ronde mag iedere speler maar 2 bouwmeesters inzetten.
- Sommige onderdelen van de kathedraal storten in. Alle spelers verliezen 1 stielman naar keuze.
- Het conflict tussen prior Philip en bisschop Waleran escaleert. Alle spelers verliezen 2 zegepunten.



12 november 2006