



Die Säulen der Erde

(das Kartenspiel)

Kosmos, 2010

Michael RIENECK

3 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 90 minuten

Spelmateriaal

- **20 handwerkerskaarten in 4 kleuren** (blauw, groen, rood en oranje)
- **15 neutrale kaarten** (zwart)
- **5 voordeelkaarten** (bruin)
- **4 overzichtskaarten**
- **16 grondstofkaarten**
- **1 notitieblok**
- **1 handleiding**

Waarover gaat het ?

Iedere speler probeert in 9 respectievelijk 10 rondes zijn eigen handwerkers, passende grondstoffen en extra positieve kaarten te winnen. Met de eigen handwerkers kunnen de grondstoffen dan in zegepunten worden omgevormd.

De speler die na 5 etappes de meeste zegepunten behaalt, wint het spel en is de beste bouwmeester.

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt de speloverzichtskaart en de grondstofkaarten van een spelerskleur. De grondstofkaarten worden zo over elkaar gelegd dat telkens 1 steen, 1 hout, 1 zand en 0 metaal zichtbaar zijn.

De voordeelkaarten worden als aparte stapel klaargelegd.

Als er maar 3 spelers deelnemen, worden de overzichtskaarten, grondstofkaarten en handwerkerskaarten in de niet benodigde spelerskleur samen met de neutrale kaart 'Ellen' terug in de doos gelegd.

Alle handwerkerskaarten, alle neutrale kaarten en de bovenste van de voordeelkaarten worden zeer grondig gemixt en evenredig aan de spelers als handkaarten verdeeld.

voordeelkaarten



handkaarten



overzichtskaarten

Het spel

1. Kaart uitspelen

In elke etappe moet die speler als eerste een kaart open uitspelen die de kaart 'Lady Aliena' in de hand heeft. Dit kan iedere kaart naar keuze zijn (met uitzondering van 'Alfred Builder') en moet niet de kaart 'Lady Aliena' zijn. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, spelen de medespelers één kaart naar keuze open uit hun hand (met uitzondering van 'Alfred Builder').

2. Slag verdelen

Nadat iedere speler een kaart heeft uitgespeeld, wordt nagegaan welke speler de uitgespeelde kaarten als winst ontvangt.

- Principeel krijgt de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft uitgespeeld de slag.
- Als deze kaart een handwerkerskaart is in de kleur van een speler, ontvangt deze speler de slag, om het even wie deze kaart heeft uitgespeeld.
- Als de hoogste kaart een neutrale kaart is of een voordeelkaart, ontvangt de speler de slag die deze kaart heeft uitgespeeld.
- Zijn er meerdere kaarten met dezelfde waarde, geldt dat de laatst gespeelde kaart als hogere kaart wordt aanzien.
- Als de hoogste kaart de koning is, ontvangt (aanvankelijk) niemand de slag. De slag wordt terzijde gelegd en eventueel later verdeeld. Aangezien de koning de hoogste kaart in het spel is, haalt hij altijd één slag.

De speler die de slag ontvangt of de koning heeft uitgespeeld, moet in de volgende ronde als eerste een kaart uitspelen.

Voorbeeld

A (groen), B (blauw), C (rood) en D (oranje) spelen. A speelt een steengroeve met de waarde 0, B speelt de blauwe schrijnwerker met de waarde 6. C speelt eveneens een schrijnwerker met de waarde 6.

D legt de neutrale kaart 'Ellen' met de waarde 3. De kaarten die B en C hebben uitgespeeld hebben telkens de hoogste waarde. Omdat C na B aan de beurt was, is zijn kaart dus hoger. Omdat de kaart van C in de kleur van A was, ontvangt A de slag met alle vier kaarten en legt die verdekt voor zich neer. A moet in de volgende ronde opnieuw als eerste een kaart uitspelen.



3. Waardering

Nadat alle kaarten zijn uitgespeeld en de slagen correct zijn verdeeld, wordt er gewaardeerd.

Iedere speler sorteert uit zijn gewonnen kaarten de kaarten in de kleuren van zijn medespelers. Hiervoor ontvangt men **geen** punten.

Voor de gewonnen zwarte kaarten ontvangt men de desbetreffende opbrengst.

De speler die de kaart 'Tom Builder' in zijn gewonnen slag heeft, mag zelf bepalen welke grondstof hij hiervoor ontvangt van de op de kaart afgebeeld grondstoffen.

Nu kan elke eigen handwerker in de gewonnen slagen één grondstof omzetten in zegepunten. Daarna ontvangt men voor **elke eigen handwerker telkens 1 punt**. Zegepunten die door neutrale kaarten moeten worden afgegeven, moeten van het resultaat worden afgetrokken.

De behaalde punten worden op het notitieblok genoteerd.

Iedere speler mag maximaal 3 grondstoffen meenemen naar de volgende etappe.

Iedere eigen handwerker kan slechts telkens één grondstof omzetten in zegepunten.

Ook de bouwmeester kan slechts één grondstof omzetten: zand in 1 zegepunt, hout in 2 zegepunten, steen in 3 zegepunten of metaal in 4 zegepunten. De grondstof moet worden afgegeven en het grondstofoverzicht moet correct worden aangepast.

AANDACHT

Als een speler in deze etappe geen enkele slag heeft behaald, ontvangt hij de koningsslag, die terzijde werd gelegd. De neutrale kaarten en de eigen handwerkerskaarten leveren opbrengsten op zoals hierboven is beschreven. De koning zelf is 3 zegepunten waard.

Voorbeeld

A (groen) heeft in deze etappe de volgende kaarten in de slagen: de eigen handwerkers schrijnwerker en mortelmaker, de blauwe schrijnwerker, de neutrale kaarten steengroeve en woud, de neutrale kaarten Ellen en William Hamleigh en de voordeelkaart schilder (zie afbeelding 1).

Hij geeft de blauwe schrijnwerker af omdat deze geen punten oplevert. Voor de neutrale kaarten steengroeve en woud ontvangt hij één steen en één hout. Het hout zet hij met zijn schrijnwerker om in 3 zegepunten. Met zijn mortelmaker zet hij zijn grondstof zand, die hij nog uit een vorige ronde heeft bewaard, om in 2 zegepunten. In totaal ontvangt hij dus 5 zegepunten bij het omzetten van grondstoffen. Hierbij komt nog telkens 1 zegepunt voor elke eigen handwerker en 1 zegepunt voor de neergelegde kaart schilder. Voor de kaart Ellen ontvangt hij 2 zegepunten maar hij moet ook 3 zegepunten afgeven voor de kaart William Hamleigh. In totaal heeft speler A in deze etappe 7 zegepunten ontvangen die op het notitieblok worden genoteerd (zie afbeelding 2).

Tot op de voordeelkaart schilder na, geeft hij alle kaarten af en past zijn grondstoffen aan. Hij mag maar 3 grondstoffen meenemen naar de volgende etappe (zie afbeelding 3).



4. Volgende etappe

Alle kaarten worden verzameld en opnieuw zeer grondig gemixt. Alleen de voordeelkaart blijft voor de speler liggen, die deze kaart in zijn slag had. Hij behoudt de gewonnen voordeelkaart met zijn specifieke functie tot aan het einde van het spel.

Als de voordeelkaart in de koningsslag zat en niet werd verdeeld, wordt ze terug onder de stapel van de voordeelkaarten geschoven. Hierdoor wordt het spel verlengd met een extra etappe.

Alle kaarten worden zeer grondig gemixt en één nieuwe voordeelkaart wordt toegevoegd en alle kaarten worden weer gelijkmatig onder de spelers verdeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de etappe waarin de laatste voordeelkaart werd verdeeld.

De winnaar is de speler met de meeste zegepunten. Grondstoffen en voordeelkaarten die nog bij de spelers liggen, leveren geen extra punten op.

De voordeelkaarten

In elke etappe komt precies één voordeelkaart nieuw in het spel. De speler die deze kaart in zijn slag heeft, legt die kaart voor zich neer en behoudt de kaart tot aan het einde van het spel.

- De speler die de schilder (Maler) heeft liggen, ontvangt bij de waardering 1 zegepunt.
- De speler die de pottenbakker (Töpfer) heeft liggen, kan bij de waardering 1 zand omzetten in 3 zegepunten.
- De speler die de klokkengieter (Glockengießer) heeft liggen, kan bij de waardering 1 metaal omzetten in 5 zegepunten.
- De speler die de steenbakker (Ziegelbrenner) heeft liggen, kan bij de waardering 1 zand omzetten in 1 steen.
- De speler die de kantoorbediende (Gehilfe) heeft liggen, kan aan het einde van elke etappe een aantal grondstoffen naar keuze omzetten in telkens 1 zegepunt.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
29 oktober 2010