

KEN FOLLETT

DIE SÄULEN DER ERDE I PILASTRI DELLA TERRA

Mise en place

3 architectes + 12 ouvriers (7 petits + 1 grand) + 3 cartes « Artisan » / joueur.

Marqueurs : score sur 2, richesse sur 20 (J1), 21 (J2), etc...

Les cartes artisan sont mélangées par numéro.

Retirer les 2 cartes privilège du dernier tour (fenêtre arrondie), mélanger les autres et en retirer 4 sans les montrer. Placer les 2 cartes du dernier tour sous la pile. Retirer secrètement 4 cartes événement.

Tour de jeu (6 x)

Placer 2 nouvelles cartes privilège, les 2 premiers artisans à Shiring, les 2 suivants sous le plateau, avec les 7 premiers matériaux - Réapprovisionner le marché.

Placer 1 cube de métal (bleu) à la cour du roi, les ouvriers gris disponibles sur le château de Shiring, et le marqueur de coût (noir) sur la case 7 de la rosace.

1. Sélection des cartes « Matériau » et « Artisan » :

choisir à tour de rôle 1 carte dans l'offre, ou passer.

- Matériaux : ils faut avoir le nombre d'ouvriers requis.

- Artisans : il faut payer le montant indiqué sur la carte.

Un joueur ne doit pas avoir plus de 5 artisans !

Les ouvriers restant sont placés au moulin (N°3)

2. Placement des Architectes

Placer tous les architectes dans le sac en tissu. Le premier joueur en pioche 1 ⇒ le joueur place son architecte au coût actuel ou passe et laisse l'architecte sur la rosace.

Le marqueur de coût est avancé.

Une fois tous les marqueurs piochés, le placement de ceux restant sur la rosace est gratuit.

Le 1er joueur peut remettre 1 fois et une seule durant son tour l'architecte dans le sac.

3. Résolution des actions (dans l'ordre 1 à 14)

1. Evénements

2. Evêché : protection contre l'événement ou prendre 1 matériau du marché gratuit.

3. Moulin : 1 pièce d'or / ouvrier

4. Kingsbridge : prendre la carte choisie

5. Prieuré : 2PV / 1PV

6. Forêt ⇒ Bois

7. Carrière ⇒ Pierre

8. Sablière ⇒ Sable

9. Cour du roi : Paiement des impôts (dé). Les joueurs présents à la cour sont exonérés, et le premier gagne 1 métal.

10. Shiring : prendre la carte choisie

11. Château de Shiring : 2 ouvriers de plus au tour suivant

12. Marché de Kingsbridge : Dans l'ordre d'arrivée, 1 transaction à la fois, mais plusieurs tours (1 transaction = 1 matériau = 1 ou plusieurs cubes).

La vente est possible même quand le marché est plein.

Le métal ne s'achète pas au marché, mais peut y être vendu.

13. Cathédrale : Transformation des marchandises en PV selon l'habileté des artisans.

Un joueur ne peut conserver que 5 cubes entre 2 tours !

14. Premier joueur

Restrictions

*Sans Mörtelmischer pas de PV avec le Maurer
Sans Steinmetz, pas de vente de Pierres au marché
Sans Schreiner, pas d'achat de Bois au marché*

Maximum 30 pièces d'or (excédent perdu)
Minimum 0 et paiement en PV si besoin (1 PV = 2 ors)

Fin de partie

Après 6 tours, le joueur qui a le plus de PV gagne. L'or départage les égalités.