



KEN FOLLETT DIE SÄULEN DER ERDE

DUELL DER BAUMEISTER



Ein raffinierter Wettstreit für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

England im 12. Jahrhundert. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Prior Philip und Bischof Waleran. Philip will die schönste Kathedrale Englands bauen. Waleran plant sein eigenes Projekt, eine mächtige Burg.

Beide Spieler versuchen möglichst schnell ihr Bauwerk zu errichten.

Dazu müssen sie sich Rohstoffe besorgen und diese in Werkstoffe umwandeln, die als Baumaterial benötigt werden. Sie werden unterstützt von ihren Freunden und mächtigen Verbündeten. Immer wieder kommt es zu schicksalhaften Auseinandersetzungen. Es gewinnt, wer sein Gebäude zuerst errichtet.

SPIELMATERIAL



54 Vorteilskarten;
je 27 in den Kartenstapeln A und B

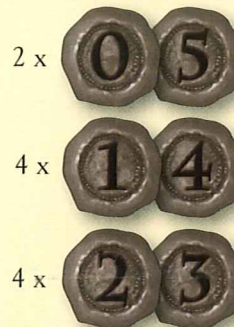


6 Personenmarker; je 3 für Prior Philip (blau) und Bischof Waleran (rot)



32 Goldmünzen; 14 x Wert 1,
10 x Wert 2, 8 x Wert 5

10 neutrale Siegel



6 Gebäudekarten;
je 3 für Walerans Burg
und Philips Kathedrale



22 Rohstoff-/Werkstoff-Marker;
je 11 in Rot und Blau

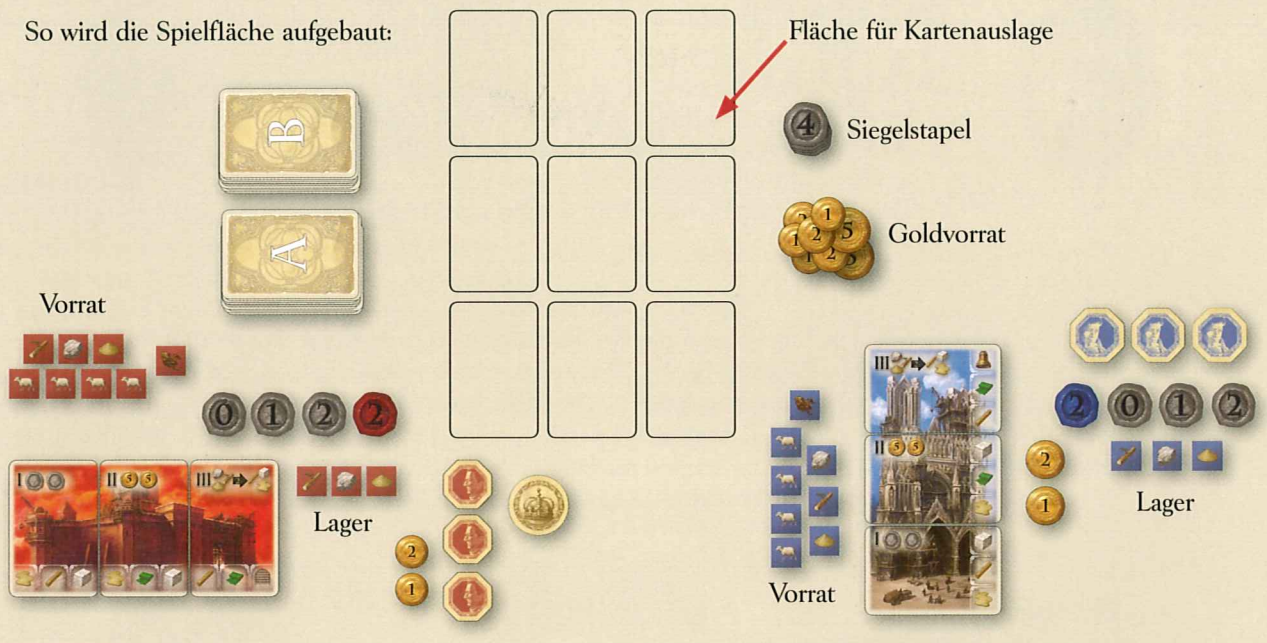


1 Machtzeichen

2 persönliche Siegel;
je 1 in Rot und Blau



So wird die Spielfläche aufgebaut:



SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die beiden Stapel A und B der Vorteilskarten werden getrennt gemischt und nebeneinander verdeckt bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe (Rot: Bischof Waleran; Blau: Prior Philip):
 - 3 Gebäudekarten, die er mit der Bauseite nach oben vor sich ablegt.
 - 11 Marker mit der Rohstoffseite nach oben. Davon legt er 1 x Holz, 1 x Sand, 1 x Stein an einer Seite seines Gebäudes vor sich aus und bildet damit sein Lager. Die restlichen Rohstoffmarker legt er als seinen Vorrat auf die andere Seite seines Gebäudes.
 - 3 Personenmarker
 - 1 persönliches Siegel
 - 3 neutrale Siegel, je 1 x mit den Seiten „0/5“, „1/4“, „2/3“
 - Goldmünzen im Wert 3

- Die 4 übrig gebliebenen neutralen Siegel werden in beliebiger Reihenfolge gestapelt und bereitgelegt. Daneben kommen die restlichen Goldmünzen.
- Bischof Waleran (rot) erhält das Machtzeichen. Er wird dadurch zum Startspieler und fängt an. Er bleibt dies so lange, bis es Prior Philip (blau) gelingt, das Machtzeichen zu übernehmen (siehe Seite 4 Karte „Machtwechsel“).

SPIELVERLAUF

Das Spiel gliedert sich in 4 Durchgänge. In jedem Durchgang wird ein Kartenstapel durchgespielt. Im ersten Durchgang ist das der Stapel A, im zweiten B. Danach wird noch einmal erst A und dann B gespielt. Pro Durchgang werden jeweils 3 Runden gespielt. In jeder Runde versuchen die Spieler diejenigen Vorteilskarten zu bekommen, die ihnen für den Bau des eigenen Gebäudes am besten geeignet erscheinen. Der Startspieler einer Runde – das ist der Spieler mit dem Machtzeichen – nimmt die 9 obersten Karten des

aktuellen Stapels und legt sie offen in eine 3 x 3-Auslage in die Tischmitte. Die Karten werden dabei jeweils einzeln in drei Zeilen von links nach rechts ausgelegt. Danach erhebt der Startspieler Anspruch auf 3 dieser Karten.

Anspruch erheben

Der Startspieler legt seine 3 Personenmarker in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe in der Auslage und markiert die entsprechenden 3 Karten, indem er seine Personenmarker auf die Bilder dieser Karten legt. Anschließend legt sein Gegenspieler seine 3 Personenmarker in eine andere Reihe der Auslage und markiert seinerseits 3 Karten.



- Hat der erste Spieler eine waagerechte Reihe gewählt, darf der Zweite seine Personenmarker nur in eine senkrechte oder diagonale Reihe legen.
 - Bei einer senkrechten Reihe des Startspielers darf der Zweite nur eine waagerechte oder diagonale Reihe wählen.
 - Wurden die Personenmarker in eine diagonale Reihe gelegt, darf der zweite Spieler seine Marker nur in eine waagerechte, senkrechte oder in die andere diagonale Reihe legen.
- Nachdem beide Spieler gelegt haben, gibt es genau eine Karte, an der sich die beiden Reihen überschneiden. Um diese Karte, auf der jetzt 2 Marker liegen, wird gekämpft. Nur der Gewinner darf die umkämpfte Vorteilskarte nutzen. Die beiden Karten, die jeweils nur von einem Spieler mit einem Personenmarker belegt wurden, werden dagegen ohne Kampf von dem Besitzer des Markers genutzt (siehe Seite 4 „Vorteilskarten auswerten“).

Kampf austragen

Der Spieler mit dem Machtzeichen beginnt und muss ein beliebiges seiner Siegel (neutrales oder persönliches) einsetzen. Dazu schnippt er das gewählte Siegel in die Luft. Die Zahl, die anschließend oben liegt, gilt. Danach schnippt der Gegenspieler eines seiner Siegel. Es gelten folgende Regeln:



- Hat der Gegenspieler die gleiche oder eine niedrigere Zahl erzielt, darf er sofort ein weiteres seiner Siegel schnippen und die Zahl zu seiner ersten addieren. Ist das Ergebnis weiterhin niedriger, darf er noch ein Siegel schnippen usw.
- Hat er eine höhere Zahl erreicht, als der Spieler mit dem Machtzeichen, darf dieser nun ein weiteres seiner Siegel schnippen usw.



- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und versuchen jeweils eine höhere Summe zu erzielen, bis ein Spieler aufgibt und der andere gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit dem Machtzeichen.
- Wer sein persönliches Siegel einsetzt, darf in diesem Kampf kein neutrales Siegel mehr einsetzen. Für ihn ist der Kampf beendet. Der andere Spieler darf das jedoch weiterhin.
- Wenn beide Spieler ihr persönliches Siegel eingesetzt haben, ist der Kampf für beide beendet.

Nach dem Kampf

- Der Spieler, der den Kampf verloren hat, muss seinen Personenmarker von der umkämpften Karte zurücknehmen.
- Beide Spieler legen ihr persönliches Siegel wieder vor sich ab.
- Der Gewinner schiebt alle seine eingesetzten neutralen Siegel unter den Stapel der Siegel.
- Der Verlierer darf genau eines seiner eingesetzten neutralen Siegel behalten. Welches er behält, darf er selbst entscheiden. Alle seine anderen eingesetzten neutralen Siegel kommen ebenfalls unter den Siegel-Stapel.

Vorteilskarten auswerten

Anschließend beginnt der Spieler mit dem Machtzeichen mit der Auswertung der Vorteilskarten, auf denen seine Personenmarker liegen. Die Reihenfolge, in der er seine Karten nutzt, ist beliebig, kann aber entscheidend sein. Deshalb nennt der Spieler immer laut den Namen der Karte, die er auswertet.

Die Vorteilskarten haben folgende Funktionen:

- **Machtwechsel:** Der Spieler legt das Machtzeichen vor sich ab bzw. lässt es vor sich liegen, wenn er es schon besitzt. Haben beide Spieler auf eine Karte „Machtwechsel“ gesetzt, kann es sein, dass das Machtzeichen in derselben Runde zwischen den Spielern hin und her wechselt.



- **Einnahme:** Der Spieler erhält die angegebene Anzahl an Goldmünzen.



- **Einfluss:** Der Spieler darf so viele neutrale Siegel vom Stapel kaufen, wie er möchte und bezahlen kann. Jedes neutrale Siegel kostet 2 Goldmünzen und wird jeweils oben vom Stapel genommen.



- **Rohstoffe:** Der Spieler legt den abgebildeten Rohstoff [bei Wolle sind es zwei] aus seinem Vorrat in sein Lager. Befinden sich im eigenen Vorrat nicht mehr genügend Rohstoffe, legt man nur so viel in sein Lager, wie im Vorrat noch vorhanden ist.



- **Handwerker:** Der Spieler wandelt im eigenen Lager den abgebildeten Rohstoff in den entsprechenden Werkstoff um, indem er den Marker von seiner Rohstoff- auf seine Werkstoffseite umdreht. Mit diesen Werkstoffen kann der Spieler am eigenen Gebäude bauen. Der Spieler darf so viele Rohstoffe umwandeln, wie er möchte und bezahlen kann. Für jede Umwandlung muss er den abgebildeten Goldbetrag zahlen.



- **Markt:** Der Spieler darf entweder einen bzw. mehrere der angegebenen Rohstoffe aus seinem eigenen Vorrat in sein Lager kaufen. Dies können gleiche oder verschiedene Rohstoffe sein. Oder er darf beliebig viel Wolle verkaufen und in seinen Vorrat zurücklegen.



- **Textkarten:** Es gibt Personenkarten und „1 x“-Karten. Sie können generelle Regeln aufheben. Die Texte dürfen so weit wie möglich im beschriebenen Sinne ausgelegt werden.



Zu beachten ist die Unterscheidung zwischen neutralen Vorteilskarten (brauner Rahmen) und den persönlichen Vorteilskarten (rote oder blaue Rahmen).

Neutrale Vorteilskarten können von beiden Spielern genutzt werden. Unter ihnen gibt es die „1 x“-Karten (Symbol in der linken oberen Ecke), die die Spieler vor sich ablegen und zu einem beliebigen Zeitpunkt während eines ihrer Züge (also sofort oder in einer späteren Runde) einsetzen dürfen. Es dürfen auch mehrere dieser Karten in Kombination bzw. in einem Zug gespielt werden. Allerdings müssen diese Karten ungenutzt abgegeben werden, wenn der entsprechende

Stapel [A oder B] erneut gemischt wird und diese Karten bis dahin nicht eingesetzt wurden.

Die jeweils 5 persönlichen Vorteilskarten mit rotem oder blauem Rand werden als **Personenkarten** bezeichnet. Sie können nur vom entsprechenden Spieler genutzt werden. Hat der andere Spieler eine solche Personenkarte mit seinem Marker belegt, dann darf er den Vorteil **nicht** nutzen, hat aber unter Umständen verhindert, dass sein Gegenspieler in den Genuss dieses Vorteils gelangen konnte.

Für die Vorteilskarten gilt generell: Der allgemeine Vorrat an Goldmünzen und Siegeln befindet sich in der Tischmitte. Aus diesem bedienen sich die Spieler oder geben eingesetztes Gold bzw. Siegel wieder hierhin zurück. Sollte der allgemeine Vorrat leer sein, kann man auch nichts hieraus bekommen.

Nachdem der Spieler seine Vorteilskarten genutzt hat, darf er an seinem Gebäude bauen.

Am Gebäude bauen

Für das Bauen werden keine Vorteilskarten benötigt. Es gelten folgende Regeln:

- Vor dem Bau am Gebäude müssen die Rohstoffe in Werkstoffe umgewandelt worden sein (z.B. Wolle in Tuch). Denn am Gebäude wird nur mit Werkstoffen gebaut.
- Pro Bauabschnitt (Gebäudekarten I, II, III) benötigt jeder die 3 auf seiner Karte angegebenen Werkstoffe.
- Die Spieler dürfen die Bauabschnitte in beliebiger Reihenfolge fertigstellen (also z.B. zuerst II dann III und zum Schluss I).
- Sie dürfen an mehreren Abschnitten gleichzeitig bauen, aber pro Runde nur an einem Bauabschnitt.
- Der Werkstoff wird aus dem persönlichen Lager auf das entsprechende Feld der Gebäudekarte gelegt. Dafür entstehen Kosten:

Der Einbau **eines** Werkstoffes kostet 2 Gold.
Der Einbau von **zwei** Werkstoffen in derselben Runde kostet 6 Gold.
Der Einbau von **drei** Werkstoffen in derselben Runde kostet 12 Gold.

- Sobald ein Bauabschnitt komplett mit allen drei Werkstoffen belegt wurde, ist dieser Abschnitt fertiggestellt. Der Spieler legt die Marker zurück in die Schachtel und dreht die Gebäudekarte um. In diesem Bauabschnitt ist nun der fertige Gebäudeteil zu sehen.
- Sollte der Spieler den Bauabschnitt (I, II oder III) vor seinem Gegenspieler fertiggestellt haben, erhält er den auf der Karte gedruckten Bonus:
 - Bei Bauabschnitt I: Die obersten 2 neutralen Siegel vom Stapel.
 - Bei Bauabschnitt II: Gold im Wert 10 aus dem allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Prior Philip baut in Abschnitt II einen Mauerstein und einmal Mörtel ein. Dafür zahlt er 6 Gold. Da er der Erste ist, der diesen Abschnitt fertigstellt, erhält er als Bonus 10 Gold.

– Bei Bauabschnitt III: 2 x das Recht im eigenen Lager 2 beliebige Rohstoffe (Stein, Holz und/oder Sand) in die entsprechenden Werkstoffe umzuwandeln. Das können zwei verschiedene Rohstoffarten sein oder zweimal dieselbe Art.

Ende einer Runde

Nachdem auch der zweite Spieler seine Vorteilskarten ausgewertet und eventuell an seinem Gebäude gebaut hat, nimmt jeder seine Personenmarker aus der Auslage zurück. Dann werden alle Karten in der Auslage eingesammelt und auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Für jeden Stapel (A oder B) wird ein eigener Ablagestapel gebildet. Auf diesen werden auch eingesetzte „1 x“-Karten abgelegt. Danach beginnt die nächste Runde wieder, indem der Spieler mit dem Machtzeichen nacheinander 9 neue Karten auslegt.

Ende eines Durchgangs

Nach drei Runden wechselt das Spiel zum nächsten Durchgang und es wird mit dem anderen Stapel Vorteilskarten weitergespielt.

Sollten vor dem zweiten Durchlauf des jeweiligen Durchgangs A bzw. B bei den Spielern noch zu diesem Kartenstapel gehörende „1 x“-Karten liegen, müssen diese ungenutzt abgegeben werden. Alle 27 Vorteilskarten des aktuellen Stapels werden gemischt und bilden erneut den verdeckt liegenden Stapel, von dem wieder 9 Karten für die erste Runde des neuen Durchgangs aufgedeckt werden.

SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Normalerweise endet das Spiel durch die Fertigstellung eines kompletten Gebäudes (alle 3 Bauabschnitte). Der Spieler, der das erreicht, hat sofort gewonnen – und zwar auch dann, wenn der Gegenspieler in dieser Runde noch nicht an der Reihe war.
2. Sollte nach dem vierten Durchgang (nachdem beide Kartenstapel zweimal durchgespielt wurden) kein Spieler sein Gebäude fertiggestellt haben, gewinnt derjenige, der mehr

Bauabschnitte fertiggestellt hat. Besteht auch hierbei Gleichstand, gewinnt, wer mehr Werkstoffe in sein Gebäude eingebaut hat. Sollte es noch immer ein Unentschieden geben, gewinnt der Spieler mit mehr Gold. Ist auch die Goldsumme identisch, gewinnt Prior Philip als Ausgleich dafür, dass zu Beginn Bischof Waleran den Vorteil des Startspielers hatte.

Der Autor: Stefan Feld, Jahrgang 1970, lebt mit seiner Frau und seinem Sohn in Süddeutschland. Der Gymnasiallehrer für Sport und Physik ist zur Zeit stellvertretender Schulleiter und seit langem leidenschaftlicher Spieler. Neben den Spielen liest er gerne Fantasy-Romane, spielt Schlagzeug und hält sich durch Joggen fit. Auch wenn er am liebsten anspruchsvolle Spiele spielt und entwickelt, findet er dennoch Gefallen an guten Party- oder Zocker-spielen. Hauptsache viel Emotion ist im Spiel. Wie in seinem schicksalhaften „Duell der Baumeister“, seinem ersten Spiel im Kosmos Verlag.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustrationen: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© 2009 Ken Follett

© 2009 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr.: 690670

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

SD
SOPHISTICATED
GAMES

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL