



# KEN FOLLETT DIE SÄULEN DER ERDE

# DUELL DER BAUMEISTER



Építészpárbaj 2 játékos részére, 10 éves kortól

## A JÁTÉK CÉLJA

Anglia, 12. század. Fülöp perjel és Waleran püspök ki nem állhatják egymást. Fülöp perjel egész Anglia legszebb katedrálisának megépítéséről álmodozik; Waleran püspök terveiben egy nagy és erős kastély szerepel. Mindkét játékos arra törekszik, hogy minél hamarabb megépítse saját épületét. Nyersanyagokat kell gyűjteniük és építőanyagokra kell azokat váltaniuk. Szövetségeket kell gyűjtaniük, hogy győztesen kerüljenek ki a konfliktusokból. Akinek előbb készül el az épülete, az győz.

## TARTOZÉKOK



54 előnykártya  
(27-27 az A és a B pakliban)



6 építetjelző (a 3 kék Fülöp perjelé,  
a 3 piros Waleran püspöké)



32 érme (14 egyaranyas,  
10 kétaranyas, 8 ötaranys)

10 semleges pecsét



6 épületkártya (3 piros  
Waleran kastélyához és 3  
kék Fülöp templomához)



22 nyers/építőanyag-jelző  
(11-11 kék és piros)

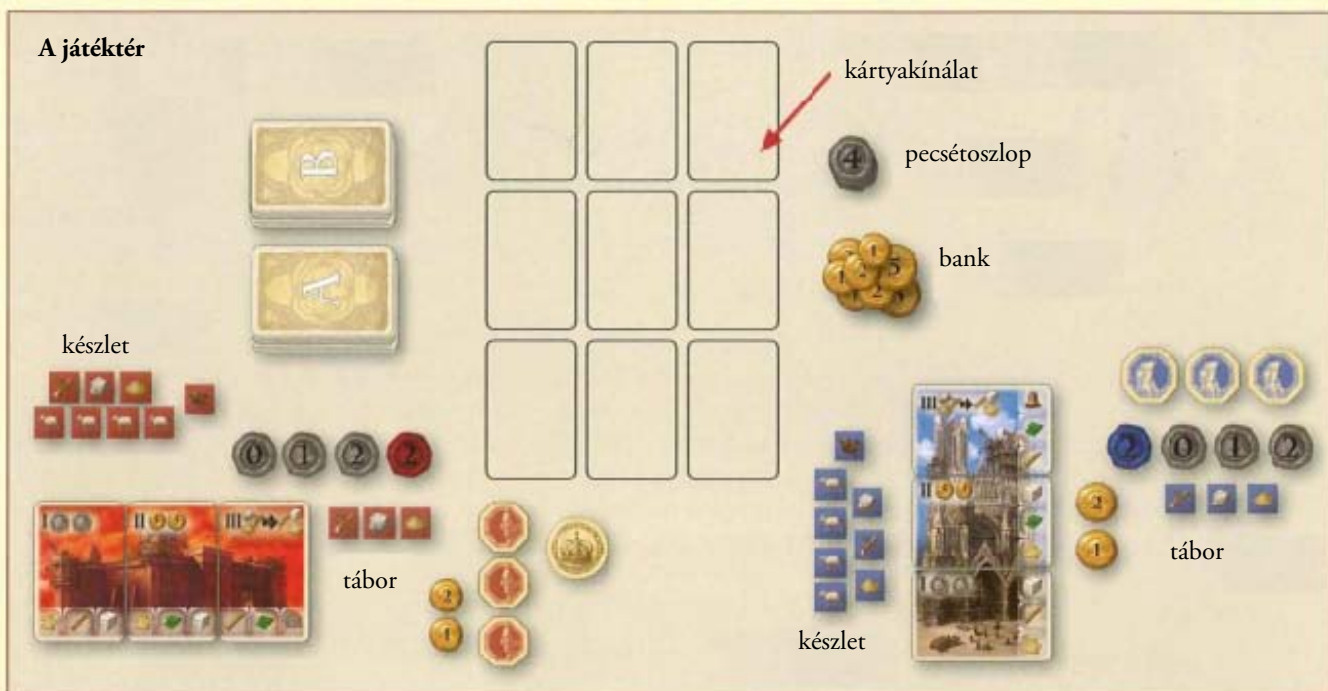
2 személyes pecsét  
(1-1 piros és kék)



hatalomjelző



## A játéktér



## ELŐKÉSZÜLETEK

- A legelső játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a jelzőket a keretektől.
- A két előnypaklit (A és B) külön-külön jól keverjétek meg, és képpel lefelé rakjátok le az asztra.
- Válasszatok egy szint magatoknak (kék: Fülöp perjel, piros: Waleran püspök), és vegyétek el:
  - 3 épületkártyátokat, amikből magatok előtt állítjátok össze saját épületeket.
  - 11 nyersanyagjelzőtöket (ezen oldalukkal felfelé), Ezekből 1-1 fát, követ és homokot rakjatok külön - ez lesz a táborotok. A többit rakjátok épületek másik oldalára - ez lesz a készletek.
  - 3 építetőjelzőtöket.
  - Személyes pecséteteket.
  - 3 semleges pecsétet (0/5, 1/4, 2/3 oldalakkal).
  - 3 aranyat.

- A megmaradt 4 semleges pecsétet véletlenszerűen egymás rakva rakjátok egy kicsit félre, és melléjük rakjátok a többi pénzt.
- A piros játékos (Waleran püspök) megkapja a hatalomjelzőt - ő kezdi majd a játékot. A jelző addig nála marad, amíg Fülöp perjel a megfelelő kártya révén meg nem szerzi tőle (*l. a 4. oldalon*).

## A JÁTÉK MENETE

A játék négy évből áll, és minden év addig tart, míg ki nem fogy egy pakli. Az első évben ez az A pakli, a másodikban a B, a harmadikban megint az A, a negyedikben megint a B. Minden év három fordulóból áll, ezekben igyekeztek a saját építkezéseitekhez leghasznosabb előnykártyákat megszerezni.

A hatalmon lévő játékos felcsapja az év paklijának legfelső 9 lapját, és ezeket a kártyákat képpel felfelé kirakja az asztal közepére úgy, hogy három sort alkot belőlük, mindegyikben három lappal. Ezután nyomban ki is nyilvánítja az igényét a felcsapott kártyák közül háromra.



## Az előnykártyák

A hatalmon lévő játékos a kezébe veszi mindhárom építettőjelzőjét, majd azokat egyesével lerakja a kártyakínálat három lapjára olyasformán, hogy jelzői egy vonalat alkossanak. A vonal lehet vízszintes, lehet függőleges vagy lehet átlós.

Ezután ellenfele szintén lerakja saját építettőjelzőjét a kártyakínálat három lapjára, szintúgy egy vízszintes, függőleges vagy átlós vonalat alkotva általuk. Azonban:

- Ha a hatalmon lévő játékos vízszintesen rakta le jelzőit, ellenfele a sajátjait csak átlósan vagy függőlegesen rakhatja le.
- Ha a hatalmon lévő játékos függőlegesen rakta le jelzőit, ellenfele a sajátjait csak átlósan vagy vízszintesen rakhatja le.
- Ha a hatalmon lévő játékos átlósan rakta le jelzőit, ellenfele a sajátjait csak függőlegesen vagy vízszintesen rakhatja le.



Ilyesformán, miután mindketten leraktátok jelzőiteket, lesz egy - és mindig csak egy - olyan kártya, amelyen ott lesz mindkettőtök építettőjelzője: e lap miatt konfliktus támadt közöttetek. A lapot majd csak a konfliktus nyertese használhatja, míg a többi, nem vitatott lapot mindig az, akinek ott a jelzője az adott kártyán. *(Az előnykártyák használatáról a 4. oldalon olvashattok.)*

## A konfliktus

Először a hatalmon lévő játékosnak kell kiját szania egy nála lévő (saját vagy semleges) pecsétet. Ez úgy történik, hogy a játékos a kiválasztott pecsétjét felpöcköli a levegőbe. Amelyik oldalával felfelé állapodik meg a pecsét az asztalon, az az oldala számít a konfliktusban. Ezután ellenfele ugyanígy felpöcköli egy saját pecsétjét. Utána több eset lehetséges:

- Ha az ellenfél eredménye ugyanekkora vagy kisebb szám, és nem akarja feladni a konfliktust, azonnal fel kell pöckölnie egy újabb pecsétjét, hozzáadva annak eredményét az előzőhöz. Ha az eredmény még mindig kisebb vagy egyenlő, megint pöcköl (vagy feladja).
- Ha az ellenfél (össz)eredménye nagyobb, mint a hatalmon lévő játékosé, most - amennyiben nem adja fel közben - neki kell pöckölgetnie a pecsétjeit.
- Váltakozva addig próbáltok nagyobb eredményt elérni, amíg egyikőtök fel nem adja - a másikótök nyeri a konfliktust.
- Egyenlő eredménynél a hatalmon lévő játékos nyeri a konfliktust.
- Bárhány semleges pecséteteket felpöckölhetitek, azonban nem pöckölhettek fel pecsétet azután, hogy egy saját pecséteteket felpöcköltetek. (Ellenfeletek természetesen folytathatja, amíg fel nem adja, nagyobb eredményt nem ér el vagy ő is nem pöcköli egy saját pecsétjét.)
- Az előzőből következik, hogy a konfliktus mindenképp befejeződik, ha már mindketten felpöcköltetek egy saját pecsétet.



## A konfliktus lezárása

- A konfliktus vesztesének vissza kell vennie jelzőjét a vitatott előnykártyáról, visszarakva azt a táborába.
- A felhasznált saját pecséteteket is visszarakjátok táborotokba.
- A konfliktus nyertese az összes felhasznált semleges pecsétjét visszarakja a pecsétoszlop aljára.
- A konfliktus vesztese a felhasznált semleges pecsétjei közül egyet kiválaszthat és visszarakhat táborába; a többit ő is visszarakja a pecsétoszlop aljára.

## Az előnykártyák elvétele

A hatalmon lévő játékos most végrehajtja azokat az előnykártyákat, amelyeken van jelzője. A lapok végrehajtása tetszőleges sorrendben történhet. Mindig meg kell mondania, éppen melyik lapot hajtja végre.

## Az egyes előnykártyák képességei

• **Hatalomváltás:** Az ezt használó játékos maga elveszi a hatalomjelzőt (vagy megtartja, ha már eddig is nála volt). Egy fordulón belül akár többször is megváltozhat, hogy kinél van a hatalomjelző.

• **Bevétel:** Az ezt használó játékos maga annyi aranyat kap a bankból, amennyi a kártyán látható.

• **Befolyás:** Az ezt használó játékos annyi semleges pecsétet vásárol, amennyit csak akar - és képes. Minden pecsét 2 aranyba kerül, és a játékosnak mindig a pecsétoszlop tetejéről kell elvennie a pecsétet-pecséteteket.

• **Nyersanyag:** Az ezt használó játékos a megfelelő nyersanyagjelzőt (gyapjú esetén a két jelzőt) készletéből táborába rakja át. Ha a szükséges mennyiségnél kevesebb jelző van a készletében, csak annyit rak át táborába, amennyit tud.



• **Mesterember:** Az ezt használó játékos a táborában lévő nyersanyagokat váltja át építőanyagokra, átfordítva a jelzőket másik oldalukra; az építőanyagokra az építkezéshez van szüksége. A játékos az adott mesteremberhez tartó nyersanyagból annyit változtat át, amennyit csak akar - és amennyit meg tud fizetni, ugyanis minden nyersanyag (azaz jelző) átváltoztatása a kártyán látható mennyiségű aranyba kerül.



• **Piac:** A játékos a készletéből megvásárolhatja a feltüntetett számú nyersanyagot, átrakva azokat a táborába. A nyersanyagoknak nem kell feltétlenül különbözőknek lenniük. A vásárlást többször is megejtheti, amíg tud fizetni. Emellett a játékos bárhány gyapjút is eladhatja, visszarakva azt vagy azokat készletébe.



• **Szöveges előnykártyák:** Vannak késleltetett kártyák (1x) köztük és vannak személykártyák. Az ilyen kártyát használó játékos végrehajtja a lap képességét.



Fontos, hogy az előnykártyák lehetnek semlegesek (barna keret), de tartozhatnak a játékosokhoz is (kék, illetve piros keret).

Semleges előnykártyát mindketten használhattok. Köztük vannak késleltetett (1x) kártyák is, az ilyeneket elveszitek és lerakjátok magatok elé, hogy aztán az adott év során bármikor (de csak amikor ti vagytok éppen soron) aktiválhatjátok - akár a mostani, akár egy későbbi fordulóban. Ráadásul több ilyen lap egyszerre is aktiválható, összekombinálva azokat. Használat után az ilyen kártyákat a dobott lapokhoz kell raknotok. Ha az év úgy ér véget, hogy nem aktiváltatok egy megszerzett késleltetett kártyát, a lapot aktiválás nélkül vissza kell kevernetek a paklijába.



A kék vagy piros keretű előnykártyák a *személykártyák*. Ezek közül a kékeket csak a kék játékos, a pirosakat csak a piros játékos használhatja. Amennyiben rossz játékosnak van jelzője az ilyen előnykártyán, a lap képességét nem válthatja ki - ettől még megszerezhető az ilyen kártya csak azért, hogy az ellenfél ne tudja használni személykártyáját.

Minden előnykártyára igaz, hogy ha pecsétet vagy aranyat kaptok, azt az asztal közepéről, a pecsétoszlop tetejéről, illetve a bankból veszitek el, és rakjátok saját magatok elé. (Ha pecsétet, aranyat adtok vissza, ugyanígy a pecsétoszlop aljára, illetve a bankba kerülnek vissza.) Ha a pecsétoszlop vagy a bank üres, nem kaptok semmit.

Miután az adott játékos végrehajtotta lefoglalt előnykártyáit, építkezhet, ha akar.

## Építkezés

Az építkezés nem függ az előnykártyáktól. Az építkezésre az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Az építkezéshez építőanyagok kellenek, vagyis előtte a nyersanyagaitokat építőanyagokra kell váltanotok (például a gyapjút posztóra).
- Az építkezés minden szakaszához (azaz minden épületkártyához) az adott kártyán látható 3 építőanyagra van szükség.
- Az építkezések tetszőleges sorrendben haladhatnak (azaz például befejezhető először a II. szakasz, aztán a III., végül az I.).
- Mindig szabadon eldönthetitek, épületek melyik szakaszán dolgoztok, azonban egy fordulóban csak egy szakaszon dolgozhat mindegyikőtök.
- Építkezésnél az építőanyagok jelzőit táborotokból átrakjátok az adott épületkártyára, annak megfelelő nyersanyag mezőire.
- Mindezekén túl építkezéskor meg kell fizetnetek az építkezés költségét, ami aszerint változik, hány építőanyagot használtok fel éppen.

- 1 építőanyag felhasználásához 2 aranyat kell fizetni.
- 2 építőanyag felhasználásához egyazon fordulóban 6 aranyat kell fizetni.
- 3 építőanyagnál pedig már 12 aranyat kell fizetni.

- Ha egy épületkártyára felkerül a harmadik építőanyag-jelző is, az adott szakasz elkészült. A kártyáról a jelzők visszakerülnek a dobozba, a kártyát pedig át kell forgatni másik oldalára, amelyen már az elkészült épület látható.
- Amelyitők egy adott szakaszt a másikótok előtt fejez be, megkapja az adott szakaszhoz tartozó (az épületkártyán látható) jutalmat:
  - I. szakasz: A pecsétoszlop legfelső 2 pecsétjét.
  - II. szakasz: 10 aranyat a bankból.
  - III. szakasz: A játékos 2 nyersanyagát (fát, követ és/vagy homokot) építőanyagra válthat. A 2 nyers/építőanyag lehet ugyanolyan is.



*Példa: Fülöp perjel lerak 1-1 adag faragott követ és habarcsot saját II. szakaszára, aminek építkezése befejeződött ezzel. Mivel Waleran II. szakasza még nem készült el, Fülöp 10 aranyat kap.*

## A forduló vége

Miután mindketten végrehajtottátok a megszerzett előnykártyáitokat (és alkalmasint építkeztetek), mindketten visszaveszitek építetjelzőiteket a kártyakínálatról. Ezután onnét az összes kártyát a dobott lapokhoz rakjátok (vigyázzatok, hogy eközben ne keverjétek össze az A és a B pakli lapjait). Ide rakjátok a felhasznált 1x-es kártyáitokat is. Ezután már kezdődhet is a következő forduló olyasformán, hogy a hatalmon lévő játékos felcsapja az adott pakli 9 lapját, létrehozva az új kártyakínálatot.

## Az év vége

Minden harmadik forduló után új év kezdődik, ami azt jelenti, hogy ettől fogva a másik pakli előnykártyát kell használnotok.

Az év végén a még fel nem használt 1x-es kártyáitokat aktiválás nélkül vissza kell raknotok a saját paklikuj dobott lapjaihoz. Ezután az új év pakliját, benne mind a 27 lappal, jól keverjétek meg, majd a legfelső 9 lapot csapjátok fel, kialakítva az év első fordulójának kártyakínálatát.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- 1) Általában akkor ér véget a játék, amikor valamelyikőtök befejezi saját épületét (mindhárom szakasz elkészült). Aki ezt elérte, győzött - akkor is, ha ellenfele még ebben a fordulóban maga is befejezné saját épületét.
- 2) Ha azonban befejeződik a negyedik év is (azaz mindkét paklin "végigmentetek" már kétszer), de még egyikőtök épülete sem készült el, a játék véget ér. Az győzött, akinek épületéből több szakasz készült el. Döntetlennél az győz, akinek több építőanyag-jelzője van épületkártyáin. Ha ez is egyenlő, az dönt, kinek van több aranya. Ha ez is egyenlő, Fülöp perjel a győztes, mivel Walern püspök van előnyben a játék kezdetén.

**Variáns:** Ha nem tetszik nektek a peccétpöckölés, mert úgy gondoljátok, túl nagy a véletlen szerepe (vagy úgy érzitek, nem vagyok jól a pöckölésben), dönthettek úgy is, hogy mindig, amikor egy peccéteket használtok, a **kisebb** szám számít, ha nem fizettek, illetve a **nagyobb**, ha befizettek a bankba 2 aranyat.

**Tervező:** Stefan Feld  
**További fejlesztés:** TM-Spiele  
**Illusztrációk:** Michael Menzel  
**Tördelés:** Pohl & Rick  
**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

© 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



GAMEMOS.DE  
THE SPIELE COMMUNITY

THE SPIELE COMMUNITY

## A SZÖVEGES KÁRTYÁK

### A pakli

**Aliena:** Adj el legfeljebb 4 gyapjút, darabját 7 aranyért.

**Jack:** A készletedből 2 nyersanyagot ingyen rakj át táborodba. Érc nem lehet köztük.

**Jonatán:** Megkapod a pecsétoszlop tetejéről a legfelső 2 pecsétet.

**Regan Hamleigh:** 2, a táborodban lévő nyersanyagot változtass át építőanyaggá. Minden átváltás 2 aranyadba kerül. Ércet nem változtathatsz át.

**Remigius testvér:** Aktiválj egy olyan semleges vagy piros előnykártyát, amelyik ugyanebben a sorban vagy oszlopban van. Az nem számít, van-e jelző az előnykártyán, viszont nem lehet 1x-es.

**Walter:** Megkapod a pecsétoszlop tetejéről a legfelső 2 pecsétet.

**Ostrom:** Ellenfelednek, miután lerakta építettjelzőit, egyiket vissza kell vennie; hogy melyik lesz az, azt ő dönti el.

**Önkéntesek sokasága:** 2, a táborodban lévő nyersanyagot ingyen változtass át építőanyaggá. Ércet nem változtathatsz át.

**Toledói tanulmányok:** Amikor ebben a fordulóban építesz, az építkezés költsége csupán annyi, ahány építőanyag-jelződet lerakod az adott épületkártyára (azaz 1-3 arany, összesen).

**Visszatér a Madonna:** Másodjára is aktiválj egy olyan előnykártyát, amelyen neked van jelződ. Ez a lap nem lehet személykártya.

### B pakli

**Ellen:** Aktiválj egy olyan semleges vagy kék előnykártyát, amelyik ugyanebben a sorban vagy oszlopban van. Az nem számít, van-e jelző az előnykártyán, viszont nem lehet 1x-es.

**Építész Alfred:** Bárhány nyersanyagodat vásárolj meg, darabját 5 aranyért. A megvett nyersanyagokat nyomban változtasd is át építőanyagokká, és így rakd azokat táborodba. Ércet nem vásárolhatsz.

**Építész Tamás:** A táborodból egy nyersanyagot változtass át építőanyaggá és nyomban rakd is le a jelzőt egy épületkártyádra. Mindezt 2 aranyat kell beadnod, valamint 1 semleges pecsétet. Ércet nem változtathatsz át.

**William Hamleigh:** Fülöp perjelnek választania kell egy építőanyagjelzőt, és azt épületéről vissza kell raknia táborába, ráadásul nyersanyagoldalára visszaforgatva. Fülöp perjel csak még be nem fejezett szakasról vehet vissza építőanyagot.

**A várnagy bírói széket tart:** Aktiválj a kártyakínálatból egy olyan előnykártyát, amelyen nincs jelző. A lap nem lehet 1x-es.

**Henrik püspök látogatása:** Annyiszor 5 aranyat kapsz, ahány szakaszt befejeztél eddig.

**Királyi audiencia:** Vegyél el annyi aranyat a bankból, hogy ugyanannyi aranyad legyen, mint ellenfelednek.

**Mathilde császárnő kegye:** Bárhány, a táborodban lévő nyersanyagot változtass át építőanyaggá. Minden átváltás 1 semleges pecsétbe kerül. Ércet nem változtathatsz át.