

DIE SÄULEN DER ERDE

A KÁRTYAJÁTÉK

3-4 játékos részére, 10 éves kortól

TARTOZÉKOK

- 20 mesterember (minden színben - kék, zöld, piros, narancsárga - 5)
- 15 semleges kártya · 5 barna privilégiumkártya · 4 áttekintőkártya
- 16 építőanyag-kártya · pontozófüzet · játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Öt leosztást játszottok, mindegyikben kilenc, illetve tizenkét ütéssel. Ennek során igyekeztek mesteremberekre, építőanyagokra és más segítő lapokra szert tenni. Mesterembereitek révén az építőanyagokat átváltjátok győzelmi pontokra. Akinek a játék végén a legtöbb győzelmi pontja van, az a legjobb építész, az a győztes.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mind válasszatok magatoknak egy színt, és vegyétek el saját építőanyag-kártyáitokat és áttekintőkártyáitokat. Építőanyag-kártyáitokat mind úgy rakjátok le az asztalra, hogy az 1-1 követ, fát és homokot, valamint 1 fémet mutasson (l. jobbra az illusztrációt) - ezek a rendelkezésekre álló erőforrások. A privilégiumkártyákat keverjétek meg, és egy külön húzópakliban rakjátok le képpel lefelé az asztalra.



Ha csak hárman játszottok, a felesleges áttekintőkártyát építőanyag- és mesterkártyákat rakjátok vissza a dobozba.



Az összes többi mesterkártyát keverjétek egybe, keverjétek közéjük a semleges kártyákat, valamint a privilégiumpakli legfelső lapját. Azután ezt a paklit teljesen osszátok szét a játékosok között (négy játékos esetén mind 9, három játékos esetén mindig 12 lapot kaptok).

A JÁTÉK MENETE

1) Kártyakijátszás

Az első ütésnél azé a hívás joga, akinek a kezében ott van *Lady Aliena*. Nem kötelező *Lady Alienát* kijátszania, bármelyik lapját kijátszhatja, kivéve *Építész Alfrédot*. Ezután az óramutató járása szerinti sorban mind kijátszottok egy lapot, ami szintúgy nem lehet *Építész Alfréd*. **Fontos:** Akinek a kezében ott van *Építész Alfréd*, annak azt meg kell tartania az utolsó ütésig, mindenképp annak során kell kijátszania.

2) Az ütés elnyerése

Miután mind kijátszottátok egy lapotokat, megnézik, ki vitte el az ütést:

- Általában a legerősebb nyeri el az ütést.
- Egyenlőség esetén az erősebb lap, amelyiket később játszották ki.
- Ha a legerősebb lap a *Király*, az ütést senkié, a lapokat a leosztás végéig rakjátok félre. *Mivel a Király a legerősebb lap, ha ott van az ütésben, mindig meg is nyeri azt.*
- Ha a legerősebb lap egy játékos saját mesterembere, övé az ütést - ez független attól, hogy valójában ki játszotta ki ezt a mesterkártyát.
- Ha a legerősebb lap semleges vagy privilégiumkártya, akkor azé a játékosé az ütés, aki ezt a lapot kijátszotta.

Az ütés nyertese összeszedi a lapokat, hogy azokat képpel lefelé lerakja maga elé egy pakliban. A következő ütést ő kezdi, övé a hívás joga. **Fontos:** Mivel senki sem viszi el az ütést akkor, ha ki lett játszva a *Király*, ilyenkor az a játékos hív, aki az előző ütésnél is hívott.

Példa: Négyen játszanak, Andrea (zöld), Birgit (kék), Claus (piros) és Daniel (narancssárga). Andreaé a hívás joga, és ő kijátszik egy kőbányát, aminek az ereje 0. Birgit egy kék mesterembert játszik ki, amelynek az ereje 6, és ugyanilyen mesterembert játszik ki Claus is, de ő zöldet. Végül Daniel kijátszik egy semleges kártyát, Ellenét, aminek az ereje 3. A legerősebb lap az, amit Birgit és Claus kijátszott, de mert Claus később játszotta ki a magáét, az ő lapja nyeri az ütést. Azonban az ütést nem Clausé: mivel ez egy zöld mesterember, ami Andrea színe, Andre összeszedi az ütést mind a négy lapját, lerakva azokat maga elé képpel lefelé egy pakliban. A következő ütést majd Andrea fogja kezdeni, övé a hívás joga.



3) Kiértékelés

Miután kijátszottátok a kezetekből az összes lapot és elvittétek az ütések, kiszámoljátok, hány pontot gyűjtöttetek:

- Az elvitt ütéseitekből mind kiválogátok és félreteszitek a többiek lapjait (vagyis az olyan színes lapokat, amelyek színe nem a tiétek), mivel azokért nem kaptok pontokat.
- Az olyan elvitt semleges lapokért, amelyek építőanyagokat biztosítanak, megkapjátok az adott építőanyagokat. Aki elvitte *Építész Tamást*, az eldönti, hogy mely 3 építőanyagot szeretné.
- Ezután elvitt, saját színű mesterembereitek és az elvitt privilégiumok segítségével építőanyagaitokat győzelmi pontokra váltjátok. Emellett minden elvitt, saját színű mesterembereitekért kaptok 1 győzelmi pontot.
- Győzelmi pontjaitok mennyiségét még növelhetik vagy csökkenthetik elvitt semleges kártyák, így alakul ki, hogy ténylegesen mennyi győzelmi pontotok van.

Egy mesterember egy építőanyagot tud győzelmi pontokra átváltani; ugyanígy az építész-mester is egy építőanyagot vált át: 1 homokot (1 győzelmi pontra) 1 fát (2 győzelmi pontra), 1 követ (3 győzelmi pontra) vagy 1 fémet (4 győzelmi pontra). Mesterembereitek használatához rendelkeznetek kell a szükséges építőanyagokkal, és a használat után a megfelelő mennyiségekkel le kell csökkentenetek a rendelkezésekre álló építőanyagok számát (amit az építőanyag-kártyákkal jelöltök).

Fontos: Mindenkit, aki egy ütést sem szerzett, úgy tekintetek, mintha elvitte volna a *Király* ütését. A semleges kártyákkal és saját mesterembereikkel a fenti módon számoljanak, maga a *Király* pedig 3 győzelmi pontot ér.

3-nál több építőanyagok csak akkor lehet, ha annak egészét vagy egy részét nyomban fel is használjátok; a leosztás végén mindegyikötök összesen csak három (vagy kevesebb) építőanyagot tarthat meg. Döntsétek el, melyek ezek, és állítsátok be eszerint építőanyag-kártyákat.

Példa: E leosztás során Andrea az alábbi lapokat vitte el: saját ácsát és habarcskészítőjét, a kék játékos ácsát, egy-egy semleges erdőt és kőbányát, Ellen és William Hamleigh kártyáját, valamint a privilégiumkártyák közül a festőt (**l. az 1. ábrát**). A kék ácsot eldobja, az számára értéktelen. A kőbánya és az erdő miatt kap 1-1 fát és követ, ezeket építőanyag-kártyáival jelzi. Ácsával a fát átváltja 3 győzelmi pontra, habarcskészítőjével pedig 1 homokot (amivel már leosztás elején rendelkezett) átvált 2 győzelmi pontra. Ez 5 győzelmi pont, ehhez jön még 2 a megszerzett saját mesteremberek és 1 másik a festő miatt. Ellen miatt kap még 2 pontot, viszont William Hamleigh miatt elveszít 3-at. Összesen tehát 7 győzelmi pontot szerzett (**l. a 2. ábrát**). Ezt fel is jegyzi a pontozófüzetben. Építőanyag-kártyáit átforgatja aszerint, hogy mennyi építőanyaga maradt; mivel ez éppen 3, nem kell építőanyagokat eldobnia. A festőt építőanyag-kártyái mellé rakja, a többi megszerzett lapját pedig eldobja (**l. a 3. ábrát**).



1. ábra



2. ábra



3. ábra

4) Új leosztás

A privilégiumkártya azelőtt a játékos előtt marad, aki elvitte; ő a játék végéig részesül e lap előnyeiből. Ha a privilégiumkártya a *Király* ütésében volt, és így egyikötök sem szerezte meg, rakjátok vissza a privilégiumpakli aljára - a játék azonban így hosszabb lesz. Az összes többi lapot adjátok vissza, jól keverjétek meg, keverjétek közéjük a privilégiumpakli legfelső lapját, és az új leosztás kezdetén a kártyákat megint osszátok ki úgy, hogy mindenki ugyanannyi lapot kapjon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azzal a leosztással ér véget, amelyben valamelyikötök elviszi az utolsó privilégiumkártyát. Az győzött, aki közületek a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. A megmaradt építőanyagaitokért nem kaptok győzelmi pontokat.

A PRIVILÉGIUMKÁRTYÁK

Fazekas (Töpfer): Minden leosztás végén 1 homokot átválthat 3 győzelmi pontra.

Festő (Maler): Minden leosztás végén kap 1 győzelmi pontot.

Harangöntő (Glockengießer): Minden leosztás végén 1 fémét átválthat 5 győzelmi pontra.

Inas (Gehilfe): Minden leosztás végén tetszőleges számú építőanyagot átválthat, darabját 1 győzelmi pontra.

Téglavető (Ziegelbrenner): Minden leosztás végén 1 homokot átválthat 1 kőre.

A SEMLEGES KÁRTYÁK

Ellen: Kiértékelésnél 2 győzelmi pont jár érte.

Erdő (Wald): Kiértékelésnél jár érte 1 fa.

Építész Alfréd (Alfred Builder): Ez a lap csak az utolsó ütésbe játszható ki.

Építész Tamás (Tom Builder): Kiértékelésnél járt érte 1 építőanyag (fa, kő vagy homok).

Fülöp perjel (Prior Phillip): Kiértékelésnél jár érte 1 fém.

Homokbánya (Riesgrube): Kiértékelésnél jár érte 1 homok.

Kőbánya (Steinbruch): Kiértékelésnél jár érte 1 kő.

Király (König): Elviszi az ütést, amit félre kell rakni.

Lady Aliena: Azé a hívás joga az leosztás első ütésénél, akinél ott ez a lap (de nem kell feltétlenül ezzel a kártyával hívnia).

Regan Hamleigh: Kiértékelésnél -1 győzelmi pont jár érte.

Waleran püspök (Bischof Waleran): Kiértékelésnél -2 győzelmi pont jár érte.

William Hamleigh: Kiértékelésnél -3 győzelmi pont jár érte.