

A FÖLD OSZLOPAI

A kiegészítő

2-6 építész részére, 12 éves kortól

Folytatódik a 12. századi Anglia legszebb katedrálisának az építése. Rengeteg a feladat, mindenkinek jut munka - most már egyszerre akár öt vagy hat építésznek is.

Tartalom

4 fakorong (2-2 narancssárga és fehér)



10 erőforráskocka
kő 3x fa 3x homok 3x fém 1x



1 építőanyag-kártya



10 előnykártya



Bevezető

A játék célja nem változik, és a játékmenet lényege sem. Ahol mégis, azt az elkövetkezőkben lesz kifejtve. Az új játékelemeket akár akkor is használhatjátok, ha ötnél kevesebben játszotok!

Előkészületek

Mint az alapjátéknál, az alábbi eltérésekkel:

- A **kis játéktáblát** rakjátok le közvetlen a játéktábla bal szélé mellé.
- **Franciaország**hoz rakjátok képpel felfelé az *inspirációszerzést*.
- A régi és új **előnykártyákat** válogassátok kétféle:
 - 1) **14 "minden fordulóban"** eseménykártya, ezekből kettőt fogtok minden fordulóban **Kingbrigde**-hez felcsapni. *A hatodik fordulóban a két "utolsó fordulás" előnykártyát csapjátok fel Kingbridge-hez.*

kis játéktábla

14 kis munkás (7-7 narancssárga és fehér)



2 nagy munkás (1-1 narancssárga és fehér)



2x3 mesterkártya (kezdők)



2 áttekintőkártya



7 építész (3-3 narancssárga és fehér, 1 fekete)



1 kártya *inspirációszerzés*



6 mesterkártya



4 eseménykártya



- 3) 9 "egyszeri" és "azonnali" eseménykártya, ezekből egyet fogtok minden fordulóban Shiringhez, de már az új játéktáblára felcsapni. *Ide fogjátok az új "utolsó fordulás" előnykártyát, a körmenetet felcsapni a hatodik fordulóban.*
- Az új **mester-** és **eseménykártyákat** keverjétek az alapjáték lapjai közé. **Fontos:** *Ha ötnél kevesebben játszotok, minden fordulóban egy munkást képpel lefelé vissza kell majd raknotok a dobozba.*
- Az új fémeket is rakjátok a **királyi udvarba**.
- A **fekete építészt** készítsétek a játéktábla mellé.

Minden fordulóban, amennyiben öten vagy hatan játszotok:

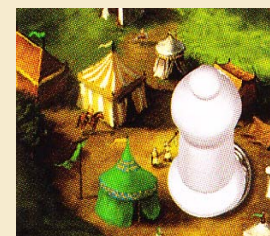
- A játéktábla alá nem két, hanem **három** munkáskártyát kell felcsapnotok. Így összesen **öt** mesterkártyát csaptok fel: kettőt Shiringhez, hármat a játéktábla alá.
- Az új **építőanyag-kártyát** minden fordulóban keverjétek a többi ilyen lap közé.
- Ha **öten** játszotok, mindig **nyolc** építőanyag-kártyát kell felcsapnotok (vagyis a pakli legalsó **két** lapját nem csapjátok fel).
- Ha **hatan** játszotok, mindig mind a **tíz** építőanyag-kártyát csapjátok fel.

Az új játéktábla

Az új, kis játéktáblán **négy építészhely** található, ezekre is lerakhatjátok építészeiteket a II. fázisban. Ezen kívül ott van még a **keresztesek tábora**, ahová az I. fázisban rakhattok munkásokat, hogy győzelmi pontokat szerezzetek. Ezek a helyek is számozva vannak: **9a-tól 9e-ig**. Ez azt jelenti, hogy ezekre a helyszínekre a III. fázisban a király udvar (9.) után, de a mesteremberek felbérzése (10.) előtt fog sor kerülni.

9a Adószedő

- Akinek itt építésze van, **nem fizet adót**, ráadásul még **annyi aranyat kap, amennyi az aktuális adó** (amennyit sikerült dobni a 9. lépés során az adókockával).



9b A keresztesek tábora

- Minden forduló I. fázisában az éppen soron lévő játékos ahelyett, hogy elvenne egy mesterkártyát vagy építőanyag-kártyát, vagy a kallómalomra rakná munkásait, munkásokat rakhat a keresztesek táborára, és ezért a III. fázisban megkap majd 1 vagy 2 győzelmi pontot.
- Ha **hat** vagy **hét** munkást rak ide, **2 győzelmi pontot** kap.
- Ha **három** vagy **négy** munkást rak ide, **2 győzelmi pontot** kap.
- Egy fordulóban négyszer rakhatók munkások a keresztesek táborára (egyszer-egyszer heten, hatan, négyen, illetve hárman).
- A győzelmi pontok begyűjtése után a játékosok visszakapják ide lerakott munkásaikat.



Fontos: *Ha valakinek nincs elegendő kis munkása, a nagy munkása felhasználásával "túlfizetheti" az adott táborrészt. Ilyenkor nincs "visszajáró".*

Fontos: Ha valakinek nincs elegendő kis munkása, a nagy munkása felhasználásával "rúlfizetheti" az adott táborrészt. Ilyenkor nincs "visszajáró".

9c Franciaország

- Akinek itt építésze van, megkapja az **inspirációszerzőskártyát**.
- A 13. lépés (Katedrális) során e kártya birtokosa egy saját mesteremberét újra használhatja (-1-es kapacitással) vagy pedig használhatja egy ellenfele egy mesteremberét (-1-es kapacitással). Olyan mesterembert, akinek a normál kapacitása 1, vagy pedig nincs kapacitása, nem használhat e lap segítségével. A forduló végén a kártyát vissza kell rakni Franciára.



9d Tengerpart

- Akinek itt építésze van, bármennyi építőanyagát **eladhatja**. Az ár, ahogy az látható, minden építőanyagánál 1 arannyal **magasabb**, mint a Kingsbride piacon elérhető ár.
- A tengerparton nem lehetséges építőanyagokat **vásárolni**.
- Akinek nincs kőfaragója, az a tengerparton sem tud követ eladni (l. szükséges mesterek).



9e Shiring

- Akinek itt építésze van, megkapja az ide felcsapott **előnykártyát**.



Az építészsáv (csak 5 vagy 6 játékosnál)

5 vagy 6 játékos esetén mindenkinek csak 2 építésze kerül a vászonzsákba; a harmadikat az építészsávra kell rakni, ami a kis játéktábla tetején található.

- Az **első** játékos, aki kihúzott építészt lerakja egy építészhelyre, harmadik építészt lerakja az építészsáv jobb szélére: **öt játékos** esetén arra a mezőre, amely alatt a zászló látható, rajta az 5-ös számmal, **hat játékos** esetén arra a mezőre, amely alatt a zászló látható, rajta a 6-os számmal.
- Ha valakinek kihúzzák az építészt, de ő passzol, nem rakja fel harmadik építészt az építészsávra.
- Lényegében így jár el a többi játékos is. Amikor lerakják **első** építészüket egy építészhelyre, **harmadik** építészüket lerakják az építészsáv következő **üres** mezőjére - az építészsávot jobbról balra kell feltölteni (de öt játékos esetén a jobb szélső mező mindenképp üresen marad).
- Miután kifogytak az építészek a zsákból, először az "elpasszolt" építészek elhelyezése történik, az alapjátékban leírtak szerint.
- **Ezután** kerül sor az építészsávon lévő építészek lerakására. A sávon minden játékosnak csak egy építésze lehet. Az építészeket **balról jobbra** kell a sávról elvenni és lerakni - vagyis aki elsőként rakta le harmadik építészt az építészsávra, az fogja onnét utoljára levenni.



Fontos: Ha mindenki csak 2 építést helyezhet el az adott fordulóban (a Fallal kell védelmezni a várost és a katedrális eseménykártya miatt), az építészsávot ekkor is használni kell; a játékosok a zsákból másodjára kihúzott építészüket nem használják, hanem csak lerakják maguk elé.

További szabályok

A hatodik forduló hat játékos esetén (speciális szabály)

Az utolsó fordulóban bizonyos építészhelyekre már nincs értelme építést rakni (ilyen Shiring kastélya vagy az új kezdőjátékos helyszíne). Úgyhogy hat játékos esetén a hatodik fordulóra ez a **kivételes szabály** vonatkozik: Az **utolsó** (hatodik) fordulóban bárki dönthet úgy, hogy egy vagy több **építészhelyen lévő** építészenél nem hajtja végre a helyszín képességét - minden ilyen építészéért **1 győzelmi pontot** kap. Ilyesformán az utolsó fordulóban még mindig van értelme építést rakni pl. Shiring kastélyára.

2-4 játékos a kis játéktábla nélkül

Ha négyen vagy kevesebben vagytok, játszhattok az új, kis játéktábla nélkül is, csak az alapjáték szabályaival, viszont az új mester-, esemény- és előnykártyákat is használva. A játék elején a keverés után minden kártyafajtából válogassátok ki a szükséges mennyiségű lapot, és a többit megnézésük nélkül rakjátok vissza a dobozba.

Tervező: Michael Rieneck és Stefan Stadler

Illusztrátor: Michael Menzel

További grafika: Pohl & Rick

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2007 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49-[0]711-2191-0
Fax: +49-[0]711-2191-199
www.kosmos.de
e-mail: info@kosmos.de

© 2007 Ken Follett

Art.-Nr: 690427

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

A mesterkártyák

Kőfaragó (Steinmetz): A kőfaragó egy ízben **1 követ** beválthat **5 aranyra**.
(Kapacitás: 1)

Inas (Gehilfe): Az inas egy másik mestermber kapacitását **1-gyel megnöveli**. Minden fordulóban másik mestermbert segíthet az inas. Az inas nem segíthet olyan mestermbernek, aki fémmel dolgozik.

Téglavető (Ziegelbrenner): A téglavető legfeljebb kétszer **1 homokot** beválthat **1 kőre** (Kapacitás: 2)

Fafaragó (Holzbildhauer): A fafaragó egy ízében **1 fát** beválthat **2 győzelmi pontra** (Kapacitás: 1)

Festő (Maler): A festőért jár **2 győzelmi pont**. (Kapacitás: nincs)

Csempekészítő (Kachelmacher): A csempekészítő legfeljebb kétszer **1 homokot** beválthat **2 győzelmi pontra**. (Kapacitás: 2)

Az eseménykártyák

A király autenciát tart (Der König lädt zu einer Audienz): A következő fordulóban nem működnek a "minden fordulás" eseménykártyák - kivéve Jakabét.

Fülöp perjel bővíti a kolostort (Prior Philip lässt das Kloster ausbauen): E forduló végén bárhány erőforráskockátokat megtarthatjátok (nem csupán 5-öt).

Shiringben is építészeket toboroznak (Shiring wirbt Baumeister für den Ben einer eigenen Kathedrale ab): A kezdőjátékos kezdve és az óramutató járása szerint haladva minden játékosnak vissza kell vennie egy építészét. *Az a játékos, akinek építésze van a püspöki széknél, visszautasíthatja az oltalmat, hogy elvehessen egy tetszőleges építőanyagot a piacról - viszont ekkor mindenképp egy másik építészét kell visszavennie a játéktábláról.*

Tamás összehívja az építészek gyűlését (Tom Builder ruft eine Zunftsitzung ein): Mindenki annyi győzelmi pontot kap, ahány habarcskészítője és kőművese van összesen.

Az előnykártyák

Alfred a munkások szószólója (Alfred führt die Handwerker an): Minden fordulóban te döntöd el, hogy a forduló mesterkártyái közül melyik kettő kerül Shiringhez.

Waleran püspök intrikát sző (Bischof Waleran spinnt arglitig eine Intrige): Mindig kapsz 2 aranyat, amikor kihúzzák a zsákból egy építészedet, és te passzolsz.

Bertalan gróf Shiring jogos ura (Graf Bartholomäus ist der rechtmäßige Herr von Shiring): Minden fordulóban kapsz **2 aranyat**.

Jonatán ügyesen tárgyal (Jonathan handelt günstige Konditionen aus): Mindig 1-gyel kevesebb aranyat kell fizetned, amikor lerakod egy építészedet.

Regan Hamleigh tűzön-vízen át tör céljai elérésére (Regan Hamleigh verfolgt nur ihre eigenen Ziele): Bármikor és bárhányszor becserélhetsz **1 győzelmi pontot 3 aranyra**.

Sally istenáldotta tehetség (Sally hat außergewöhnliche Talente): A *Szükséges mestereknél* leírtak rád nem vonatkoznak.

William Hamleigh semmitől sem riad vissza (William Hamleigh ist ein skrupelloser Gegner): Megkapod a **fekete építész**t. Amikor azt húzzák ki a zsákból, lefoglalhatsz vele egy építészhelyet.

- *Mostantól ezt is a zsákba kell rakni a többi építésszel együtt.*
- *Amikor kihúzzák a zsákból, ingyen lerakod egy üres építészhelyre, lefoglalva azt. Ilyenkor nem mozog a költségkő.*
- *Amikor kihúzzák a zsákból a **következő** építészedet, azt erre az építészhelyre kell leraknod, kifizetve a lerakás **aktuális** költségét. A fekete építész visszaveszed magad elé. Ha **passzolsz**, a fekete építész akkor is vissza kell vened, felszabadítva így a lefoglalt építészhelyet. Ugyanez történik, ha a kihúzott építészedet nem a lefoglalt építészhelyre rakod, hanem egy másikra.*
- *A fekete építész mindig a **következő** lerakandó építészre hat; ez lehet, hogy egy "elpasszolt" építészed lesz, vagy olyan, amelyik az építészsávon van.*
- *A kezdőjátékos egy kihúzott építész visszarakhat a zsákba - ez lehet akár a fekete építész is.*
- *A fekete építész ereje erősen függ attól, mikor húzzák ki. Két-négy játékosnál előfordulhat az is, hogy olyan későn húzzák ki, hogy nem tudod hasznosan felhasználni.*

A kastély felszabadítva! (Die Burg von Shiring wird befreit): Egy tetszőleges pillanatban kapsz 6 aranyat vagy 1 fémet.

Matilda királynő vásárjogot adományoz Kingsbridge-nek (Königin Mathilda räumt Kingsbridge die Markrechte ein): Bárhány erőforrást megvehetsz és eladhatsz a piacon. *Csak a piacon lévő áruk vásárolhatók meg ezzel a lappal; fémet nem lehet e kártya révén venni.*

Körmenetet tartanak Beckett Tamás meggyilkolása után (Nach der Ermordung Thomas Becketts findet eine Prozession statt): Azonnal kapsz **2 tetszőleges építőanyagot** (de fémet nem kaphatsz).