

# I pilastri della Terra di Ken Follett – Espansione.

Da 2 a 6 giocatori, dai 12 anni in su.

Regole in italiano ed Aiuti al Giocatore by starpino

*Il proseguimento della storia della costruzione della più incredibile e magnificente cattedrale Inglese del 12° secolo permette di introdurre nel gioco molteplici nuove decisioni e possibilità, così come permette di espanderlo fino a 6 giocatori.*

## Componenti di gioco:

- 1 Tabellone di gioco
- 7 Architetti, 3 ognuno in nuovi colori per i giocatori (arancio e bianco) più 1 nero
- 4 segnapunti, 2 in ognuno dei nuovi colori dei giocatori (arancio e bianco)
- 2 lavoratori grandi, 1 in ognuno dei nuovi colori
- 14 lavoratori piccoli, 7 in ognuno dei nuovi colori
- 10 Risorse [cubi]: Pietre x 3, Legno x 3, Sabbia x 3, Metallo x 1
- 1 carta "Ispirazione a Saint-Denis"
- 1 Carta cava di sabbia (Kiesgrube)
- 2 x 3 Carte Artigiani iniziali (Mörtelmischer, Schreiner, Steinmetz)
- 6 Carte Artigiano
- 10 Carte Privilegio
- 2 Carte Sommario di Gioco
- 4 Carte Evento

## Riferimento alle regole originali

Il gioco base e le condizioni di vittoria rimangono invariate; tuttavia ci sono nuovi possibili usi per gli architetti ed un set di nuove regole per poter giocare in 5 o 6 giocatori

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il gioco viene preparato come descritto nelle regole originali, con le seguenti varianti:

- Il tabellone di gioco dell'espansione è piazzato alla sinistra del tabellone originale.
- La carta "Ispirazione a Saint Denis" è piazzata vicino la Francia [9c.] (Frankreich) .
- Le carte privilegio, vecchie e nuove, sono divise in 2 mazzi:
  - Le 14 carte privilegio 'Perenni' (rappresentanti personaggi del libro, simbolo ∞ NdT) sono piazzate in un mazzo; ogni turno ne vengono piazzate 2 in Kingsbridge [4.]. **Nota:** Così come nelle regole originali, prima dell'ultimo turno (il sesto), mettete sempre le seguenti 2 carte privilegio a Kingsbridge [4.]: "La cattedrale è quasi finita!" e "Il Re arriva alla cerimonia!"

- Le 9 carte privilegio 'Istantanee' ed 'Una volta' (simboli "fulmine" e "1x". NdT) sono poste in un secondo mazzo; ogni turno 1 di queste è piazzata nel nuovo posto a Shiring [9c.]. La nuova carta, "Dopo l'assassinio di Thomas Beckett inizia una processione!" ("Nach der Ermordung Thomas Becketts findet eine Prozession statt!") è piazzata nel nuovo posto a Shiring [9c.] prima dell'ultimo turno (il sesto).
- I nuovi artigiani e le nuove carte evento sono mescolate con quelle del gioco base. Importante: nelle partite a 2-4 giocatori, viene rimossa casualmente dal gioco una carta artigiano da ogni mazzo numerato corrispondente al turno di gioco.
- I cubi risorse metallo (blu) vengono tutti piazzati nelle Miniere del Re (Erzminen des Königs).
- Piazzate l'architetto nero vicino al tabellone di gioco: l'architetto nero entra in gioco solamente tramite l'uso di una particolare carta privilegio.

## Preparazione aggiuntiva prima di ogni turno in partite da 5 o 6 giocatori

- Dai mazzi degli artigiani, prendete quello con il numero corrispondente al turno in corso e girate le prime 2 carte. Piazzate questi 2 artigiani a faccia in su sul tabellone a Shiring [10.]. Piazzate i 3 artigiani rimanenti scoperti sotto il lato inferiore del tabellone di gioco.
- La nuova carta risorse "Piccola cava di sabbia" (Kiesgrube) (1 lavoratore per 1 sabbia) viene mescolata con le carte risorsa originali.
- In partite da 5 giocatori, pescate le prime 8 *carte risorsa*. Dividetele per tipo e piazzatele a faccia scoperta affianco alle carte artigiano sotto il tabellone. Mettete da parte le 2 carte rimanenti.
- In partite da 6 giocatori, in ogni turno sono utilizzate *tutte le 10 carte risorse*.

## IL NUOVO TABELLONE DI GIOCO

Le azioni del nuovo tabellone di gioco vengono risolte in ordine [9a. - 9e.] proseguendo dalla Corte del Re [9.] e continuando poi a Shiring [10.].

- **9a. Esattore delle Tasse** (Steuereintreiber). Il giocatore che vi piazza il proprio architetto durante la Fase II è esentato dal pagare le tasse questo turno ed in più prende tanto oro quanto indicato dal dado tirato durante la fase 9.
- **9b. Crociate** (Kreuzzüge).
  - Durante la Fase I di ogni turno (la selezione delle carte risorsa e degli artigiani), i giocatori hanno la possibilità di piazzare i lavoratori qui invece che nei campi o al mulino per guadagnare 1 o 2 VP.
  - 3 o 4 lavoratori faranno guadagnare 1 punto vittoria
  - 6 o 7 lavoratori faranno guadagnare 2 punti vittoria
  - Ognuna di queste 4 possibilità può essere usata solo una volta per turno.
  - Dopo aver ricevuto i punti vittoria, i lavoratori tornano nella scorta del giocatore pronti ad essere usati il prossimo turno.
- **9c. Francia** (Frankreich).
  - Il giocatore che piazza il proprio architetto in Francia riceve la carta "Ispirazione a Saint-Denis".
  - Durante l'azione "Cattedrale" [13.] il giocatore con questa carta può usare l'abilità di qualunque artigiano in gioco (sia uno dei suoi già utilizzato, o uno di un altro giocatore) ma con una capacità di -1 rispetto a quanto indicato sulla carta.
  - Questa carta è rimessa sul tabellone alla fine del turno.

- **9d. Costa (Küste).**
  - Il giocatore che piazza il suo architetto sulla Costa, può vendere risorse al prezzo mostrato (1 oro in più del prezzo pagato al Mercato delle Risorse di Kingsbridge).
  - Le risorse possono essere solo vendute, non comprate.
  - Per vendere la pietra è necessario il Tagliapietra (Stonecutter) (vedi i “Requisiti degli artigiani”).
- **9e. Shiring.**
  - Il giocatore che piazza il proprio architetto in Shiring prende la carta privilegio.

## La Linea degli Architetti (usata solo nella partite a 5 o 6 giocatori)

Nelle partite a 5 o 6 giocatori, nel sacchetto vengono messi solo 2 architetti per giocatore; l’architetto rimanente viene piazzato sulla “Linea degli Architetti” (Nella parte superiore del tabellone dell’espansione).

- Il primo giocatore a pescare **e piazzare** il suo architetto dal sacchetto, piazza il suo terzo architetto sulla “Linea”. Nel gioco a 5 giocatori, l’architetto viene piazzato sulla bandiera numero “5”, nelle partite a 6 giocatori viene piazzato sulla bandiera numero “6”.
- Se viene pescato l’architetto ma il giocatore in questione decide di non usufruire dell’opportunità di pagare e piazzarlo, il terzo architetto di quel giocatore non viene piazzato sulla “Linea”.
- I giocatori continuano a pescare architetti dal sacchetto aggiungendo i loro terzi architetti alla “Linea” (procedendo da destra verso sinistra) solo ogni qualvolta viene messo in gioco il primo dei loro architetti fino al termine della pesca dal sacchetto
- Quando il sacchetto è vuoto, gli architetti rimanenti sulla ruota dei costi sono posizionati normalmente
- Infine vengono piazzati gli architetti sulla “Linea” partendo da sinistra e procedendo verso destra. Questo significa che il giocatore che ha posizionato il proprio architetto per primo metterà il suo terzo per ultimo e così via. **Nota:** I giocatori colpiti da “Un nuovo muro cittadino deve essere eretto per proteggere la Cattedrale!” piazzano semplicemente il loro secondo architetto estratto dal sacchetto a parte fino alla fine del round.

## ULTERIORI REGOLE

Spiegazione dettagliata delle nuove carte artigiano, privilegio ed evento:

### Le carte Artigiano:

- 1. Il **Tagliapietra** (Steinmetz) converte 1 pietra in 5 monete d’oro; può farlo solo una volta per turno.
- 2. L’**Assistente** (Gehilfe) aumenta la capacità di un artigiano di 1 per turno. L’assistente può essere usato con un artigiano diverso ogni turno. L’assistente non può essere usato con artigiani che utilizzano metallo.
- 3. Il **Costruttore di Mattoni** (Ziegelbrenner) converte 1 sabbia in 1 pietra; può farlo 2 volte per turno.
- 4. L’**Intarsiatore** (Holzbildhauer) converte 1 legno in 2 punti vittoria; può farlo solo una volta per turno.
- 5. Il **Pittore** (Maler) permette di guadagnare 2 punti vittoria per turno.
- 6. Il **Costruttore di Piastrelle** (Kachelmacher) converte 1 sabbia in 2 punti vittoria; può farlo 2 volte per turno.

## Le carte Vantaggio:

### **Alfred invita i lavoratori!** (*Alfred führt die Handwerker an!*)

- Il giocatore che possiede questa carta vantaggio può scegliere i 2 artigiani da piazzare a Shiring [10.] all'inizio di ogni nuovo turno. Gli artigiani rimanenti sono piazzati come di consueto nella parte bassa del tabellone di gioco affianco alle carte materiale da costruzione.

### **Bishop Waleran ordisce intrighi malefici!** (*Bischof Waleran spinnt arglitig eine Intrige!*)

- Il giocatore che prende questa carta riceve 2 monete d'oro ogni volta che sceglie di passare la possibilità di piazzare gli architetti durante la Fase II.

### **Il Conte Bartholomew è il legittimo Conte di Shiring!** (*Graf Bartholomäus ist der rechtmäßige Herr von Shiring!*)

- Il giocatore possessore di questa carta riceve 2 monete d'oro aggiuntive all'inizio di ogni nuovo turno.

### **Jonathan negozia condizioni favorevoli!** (*Jonathan handelt günstige Konditionen aus!*)

- Il giocatore che possiede questa carta può assoldare nuovi artigiani pagando 1 moneta d'oro in meno del costo mostrato sulla carta stessa durante la Fase I di gioco.

### **Regan Hamleigh ha un unico obiettivo!** (*Regan Hamleigh verfolgt nur ihre eigenen Ziele!*)

- Il giocatore che possiede questa carta può, in qualunque momento, scambiare 3 monete d'oro per 1 punto vittoria.

### **Sally possiede un talento eccezionale!** (*Sally hat außergewöhnliche Talente!*)

- Il giocatore che prende questa carta può ignorare i "Requisiti degli Artigiani" per esempio non ha più bisogno dell'Impastatore di Malta (mortar mixer) per fare punti con i muratori (mason) ecc.

### **William Hamleigh è un nemico senza scupoli!** (*William Hamleigh ist ein skrupelloser Gegner!*)

- Il giocatore che prende questa carta ottiene il controllo dell'architetto nero. All'inizio di ogni nuovo turno l'architetto nero viene posto nel sacchetto insieme a tutti gli altri architetti.
- Quando viene estratto, il giocatore controllante lo piazza gratis in un qualunque spazio vuoto del tabellone come "blocca posto". Quando viene pescato l'architetto nero dal sacchetto l'indicatore del costo di piazzamento non viene mosso.
- Il giocatore deve usare il suo **prossimo** architetto (del suo colore) per rimpiazzare l'architetto nero dal tabellone, e deve pagare l'intero costo (se c'è) così come mostrato sulla ruota dei costi. Se il giocatore sceglie di non piazzare il suo prossimo architetto deve comunque "liberare" il posto occupato rimuovendo l'architetto nero precedentemente posizionato. La stessa cosa succede se il giocatore decide di piazzare il proprio architetto successivo in uno spazio diverso da quello occupato dall'architetto nero.
- In base alla situazione di gioco il successivo architetto può essere preso dal sacchetto o preso dalla "Linea" degli architetti.
- Come da regolamento base, il giocatore iniziale può, una sola volta per turno, decidere di rifiutare un architetto pescato dal sacchetto, pescando di nuovo dopo averlo reinserto nel sacchetto; questo vale anche per l'architetto nero rappresentante 'William Hamleigh'.

### **Il Castello di Shiring viene liberato!** (*Die Burg von Shiring wird befreit!*)

- Il giocatore può usare questa carta per prendere immediatamente 1 metallo o 6 monete d'oro.
- La carta è scartata dopo l'utilizzo.

**La Regina Mathilde concede a Kingsbridge il diritto di commercio!** (*Königin Mathilde räumt Kingsbridge die Marktrachte ein!*)

- Il giocatore che utilizza questa carta può comprare o vendere risorse utilizzando i prezzi del Mercato delle Risorse di Kingsbridge.
- Il metallo non può essere comprato usando questa carta.
- La carta è utilizzata solo una volta e poi scartata.

**Dopo l'assassinio di Thomas Becket inizia una processione!** (*Nach der Ermordung Thomas Becketts findet eine Prozession statt!*)

- Il giocatore può usare questa carta per prendere immediatamente 2 cubi di qualunque risorsa (tranne il metallo).

## **Le carte Evento:**

**Il Re non concederà udienza!** (*Der König lädt zu einer Audienz!*)

- Per il prossimo turno le carte privilegio "perenni" non apporteranno alcun beneficio (l'unica eccezione è la carta "Jack").

**Il Priore Philip espande il chiostro!** (*Prior Philip lässt das Kloster ausbauen!*)

- Alla fine di questo turno i giocatori possono conservare un numero qualsiasi di risorse per il prossimo turno.

**Shiring attira gli architetti per la propria Cattedrale!** (*Shiring wirbt Baumeister für den Bau einer eigenen Kathedrale ab!*)

- Iniziando dal giocatore iniziale, ogni giocatore ritira uno dei suoi architetti dal tabellone.

**Tom Builder indice la riunione della Gilda!** (*Tom Builder ruft eine Zunftsitzung ein!*)

- Ogni giocatore guadagna 1 punto vittoria per ogni Impastatore di Malta (mortar mixer) e/o Muratore (mason) posseduto.