

DIE SÄULEN DER ERDE I PIASTRI DELLA TERRA

PREPARAZIONE

- 1) Ogni giocatore prende le 3 carte Artigiano iniziali del proprio colore.
- 2) Tutti i giocatori mettono il segnalino punteggio sul 2.
- 3) Ogni giocatore prende i propri 12 Lavoratori (1 grande di valore 5 e 7 piccoli) e mette i 3 Architetti nel sacchetto.
- 4) Il giocatore iniziale piazza il segnalino oro su 20. In senso orario ogni giocatore prende 1 oro in più del precedente giocatore.
- 5) Dividere le carte Artigiano a seconda del turno, mescolarle e impilarle in ordine (1 in alto). Mescolare le 9 carte materiale da costruzione.
- 6) Rimuovere le 2 carte Vantaggio "ultimo turno". Mescolare le altre 14 carte Vantaggio, rimuoverne 4 a caso e metterle sopra le 2 "ultimo turno".
- 7) Mescolare le 10 carte evento, rimuoverne a caso 4 e piazzare le rimanenti nello spazio **Evento** (1) del tabellone.
- 8) Piazzare i cubi Sabbia (beige), Pietra (grigio) e Legno (marrone) rispettivamente nella **Cava di ghiaia**, **Cava** e **Foresta** (6-8).
- 9) Piazzare il Lavoratore nero a fianco del tabellone (una carta Vantaggio speciale).

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO DEL TURNO

- 1) Il giocatore iniziale prende un pezzo della cattedrale.
- 2) Rifornire 1 cubo Metallo (blu) nella **Corte del Re** (9) e 4 Pietra, Legno e Sabbia nel **Mercato di Kingsbridge** (12).
- 3) Mettere i Lavoratori grigi nel **Castello di Shiring** (11) (a meno che non sono stati appena presi nel precedente turno).
- 4) Mettere il segnalino costo in corrispondenza del 7 sulla **ruota dei costi**.
- 5) Piazzare scoperte 2 nuove carte Artigiano in **Shiring** (10) e 2 nuove carte Vantaggio in **Kingsbridge** (4). **NOTA:** *le carte Vantaggio hanno dei simboli: ∞ (ogni turno), 1x (una sola volta, quando si vuole), [fulmine] (immediatamente).*
- 6) Piazzare scoperte 2 carte Artigiano in basso al tabellone e piazzare accanto a caso 7 delle 9 carte materiale da costruzione.

FASE I – SCELTA MATERIALI E ARTIGIANI

Ogni giocatore prende una carta in fondo al tabellone o passa. Il giocatore iniziale comincia e poi si prosegue in senso orario fino a quando tutti passano o non ci sono più carte. **NOTA:** *le carte prese sono mantenute scoperte di fronte ai giocatori.*

A) Prendere 1 carta Artigiano: muovere il segnalino oro indietro del valore in alto a sinistra. **NOTA:** **il limite di carte Artigiano per giocatore è 5.** Scartare Artigiani ha conseguenze: **senza Impastatore** non si fanno PV coi Muratori, **senza Tagliapietra** non si può vendere Pietra, **senza Falegname** non si può comprare Legno.

B) Prendere 1 carta materiale: mettere il numero richiesto di Lavoratori nella locazione della carta.

C) Passare: nessuna altra carta sarà presa in questo turno dal giocatore.

I Lavoratori non piazzati vanno al **Mulino** (3). Gli Artigiani non presi sono rimossi dal gioco. Le carte materiale non prese tornano per il successivo turno.

FASE II – PIAZZAMENTO DEGLI ARCHITETTI

- 1) Il giocatore iniziale pesca 1 Architetto dal sacchetto fino a quando è vuoto. **NOTA:** *una sola volta per turno, il giocatore può rimettere l'Architetto pescato nel sacchetto e ripescare.*
- 2) L'Architetto pescato è piazzato sull'attuale posizione del segnalino costo, che viene spostato di 1. **NOTA:** *con 2 giocatori piazzare il segnalino costo sullo 0 quando tutti i 6 Architetti sono pescati dal sacchetto.*
- 3) Il proprietario dell'Architetto può **pagare il corrispondente costo in oro e piazzare l'Architetto su una locazione del tabellone OPPURE passare.**
- 4) Dopo che il sacchetto è vuoto gli Architetti passati sono piazzati dai proprietari (in ordine da sinistra a destra) senza alcun costo.

FASE III – RISOLUZIONE DELLE AZIONI

Effettuare le azioni sul tabellone in ordine e rimettere gli Architetti nel sacchetto.

- 1) **Evento:** svolgere quanto scritto sulla carta.
- 2) **Vescovo:** protezione dall'Evento **OPPURE** prendere 1 materiale dal Mercato.
- 3) **Mulino:** 1 Lavoratore=1 oro (gli incassi oltre 30 sono sempre persi).
- 4) **Kingsbridge:** prendere la carta sopra l'Architetto (rimuovere quelle non prese).
- 5) **Priore:** 2 o 1 PV.
- 6-8) **Foresta, Cava, Cava di ghiaia:** prendere i rispettivi materiali.
- 9) **Corte del Re:** tirare il dado. Ogni giocatore che non ha piazzato un Architetto paga in oro le tasse. Il primo prende il Metallo. Se un giocatore non può pagare le tasse, perde 1 PV ogni 2 ori dovuti (arrotondati per difetto a favore del giocatore).
- 10) **Shiring:** prendere la carta sopra l'Architetto (rimuovere quelle non prese).
- 11) **Castello di Shiring:** 2 Lavoratori in più per il turno seguente.
- 12) **Mercato:** svolgere (secondo l'ordine) turni **comprando** o **vendendo** 1 tipo di materiale (Metallo solo vendita) fino a quando tutti **passano**. I materiali venduti tornano nell'appropriata riserva (non nel Mercato). I giocatori non possono comprare e vendere lo stesso bene per impedire che sia preso dagli altri giocatori.
- 13) **Cattedrale:** i giocatori spendono risorse per guadagnare PV/oro con gli Artigiani. Il numero nella freccia indica l'uso massimo dell'Artigiano per turno.
- 14) **Cambio del giocatore iniziale:** il proprietario diventa il nuovo giocatore iniziale.

FINE DEL TURNO

- 1) I giocatori possono tenere **solo 5 materiali** (scartare quelli in eccesso).
- 2) Il giocatore iniziale posiziona il pezzo della cattedrale.
- 3) Il prossimo giocatore iniziale è quello a sinistra del precedente giocatore iniziale (a meno che un Architetto è stato piazzato su **Cambio del giocatore iniziale**).

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce dopo il sesto turno. Il giocatore con più PV vince. In caso di parità vince chi ha più oro.