

Die Säulen der Erde – I pilastri della terra

Inghilterra, inizio del 12° secolo.

Il priore Filippo di Kingsbridge ha un sogno. Vuole costruire la più grande cattedrale sulla faccia della terra. Per questo motivo, il Priore necessita di Maestri Costruttori di esperienza. I Maestri Costruttori lavoreranno insieme ai suoi ordini all'opera monumentale, ognuno utilizzando i propri costruttori per cercare di dare il contributo più importante alla realizzazione della cattedrale.

I costruttori assolderanno ambiziosi artigiani. I lavoratori assunti dai Maestri Costruttori cercheranno di recuperare disperatamente i materiali da costruzione: la pietra, il legno e la sabbia. Tutto ciò che non riusciranno a recuperare sarà acquistato al mercato dei costruttori.

Ma i costruttori avranno anche altri problemi a cui pensare e da risolvere che solamente la costruzione della cattedrale. Il Re pretende tasse speciali ad ognuno di loro. I loro piani potrebbero fallire miseramente se non potessero soddisfare la richiesta di oro del Re.

Invece, un'ottima idea potrebbe essere quella di ingraziarsi il favore del Re. In questa maniera, mosso a compassione Egli potrebbe fornire in metallo così disperatamente prezioso. Un'udienza dal Vescovo potrebbe essere ugualmente utile, perché anch'egli potrebbe offrire protezione da ben più infausti Eventi inaspettati. Alle volte il Fato agevolerà i Maestri Costruttori, alle volte ne ostacolerà i progressi.

Ma anche altri influenti personaggi potranno supportare i tuoi piani.

Alla fine, la possente costruzione - I Pilastri della Terra – raggiungerà la vetta del cielo, il Paradiso.

Chi avrà contribuito di più, chi avrà guadagnato più fama tra i contendenti?

Solo il giocatore che avrà usato il suo oro, i suoi artigiani e il suo tempo più efficientemente sarà il vincitore.

Componenti del gioco:

- 1 tabellone di gioco
- 12 costruttori (3 in ognuno dei 4 colori di gioco)
- 4 grandi costruttori (1 in ognuno dei 4 colori di gioco)
- 28 piccoli lavoratori (7 in ognuno dei 4 colori di gioco)
- 4 piccoli lavoratori grigi
- 1 piccolo lavoratore nero
- 82 cubi di risorse da costruzione (23 ognuno di pietra (grigio), legno (marrone), sabbia (crema); 13 di metallo (blu))
- 8 dischi di legno (2 in ognuno dei 4 colori di gioco)
- 1 "pietra del costo" nera (disco di legno)
- 36 carte artigiano
- 9 carte costruzione
- 16 carte vantaggio
- 10 carte evento
- 4 riassunti di gioco (su di un lato, progresso dei turni di gioco; sull'altro, condizioni per gli artigiani).
- 1 dado tassazione (con i numeri 2,3,3,4,4,5)
- 1 cattedrale, composta di 6 pezzi:
 - la navata
 - il portale
 - l'abside
 - torre 1
 - torre 2
 - tetto
- 1 sacchetto di tessuto

Preparazione del gioco:

- Piazza il tabellone al centro del tavolo
 - Ogni giocatore riceve 3 Maestri Costruttori e 12 costruttori (7 piccoli e 1 grande che vale 5 piccoli costruttori) in un colore a scelta (blu, rosso, verde o giallo). I giocatori piazzano i loro lavoratori di fronte a sé come riserva; i Maestri Costruttori sono inseriti nel sacchetto di tessuto posto a lato del tabellone.
 - Inoltre, ogni giocatore riceve 3 carte con gli artigiani di partenza (si riconoscono dal dorso del colore del giocatore): 1 Impastatore di malta, 1 Carpentiere e 1 Tagliapietre. Queste carte sono piazzate a faccia in su davanti al giocatore.
 - Ogni giocatore riceve un riassunto di gioco nel proprio colore.
 - La persona che per ultima ha visitato una cattedrale è il giocatore iniziale per il primo turno e prende la prima parte della cattedrale (la navata)
 - Ogni giocatore piazza il disco di legno del proprio colore sulla scala dei punti vittoria a 2 punti.
 - L'altro disco di legno deve essere piazzato sulla scala dell'oro nella parte bassa del tabellone indicante i pezzi d'oro appartenenti ai giocatori. Per ovviare al vantaggio di essere il primo giocatore al primo turno il giocatore iniziale parte con 20 monete d'oro. Gli altri giocatori (in senso orario) ricevono 1 moneta d'oro in più – cioè piazzano i loro dischi segna oro rispettivamente su 21, 22 e 23.
 - Le 24 carte artigiano sono ordinate in base al turno in cui appariranno nel gioco (numeri 1-6 sul dorso delle carte). In ogni turno 4 nuovi artigiani entrano in gioco. Gli artigiani divisi in base al turno sono mischiati e messi in pile separate.
 - Mischia le 9 carte materiale da costruzione.
 - Rimuovi le 2 carte vantaggio per l'ultimo turno (indicate da una finestra rotonda negli angoli) e piazzale affianco il tabellone. Mischia le altre 14 carte vantaggio, rimuovine a caso 4 dal gioco senza guardarle. Le altre 10 carte sono piazzate in una pila a faccia in giù sopra le ultime 2 carte per l'ultimo turno.
 - Mischia le 10 carte evento. Rimuovine 4 dal gioco a caso e senza guardarle. Le rimanenti 6 carte sono piazzate a faccia in giù nel posto delle scorte in alto a destra del tabellone.
 - Piazza i cubi dei materiali da costruzione sul tabellone negli appositi spazi. Il legno (marrone) è piazzato nella foresta, la pietra (grigia) nella cava, la sabbia (crema) nel pozzo di ghiaia.
 - Piazza 4 cubi di pietra, 4 cubi di legno and 4 cubi di sabbia negli spazi appropriati del mercato dei costruttori.
 - Piazza 1 cubo di metallo (blu) nella corte del Re (la tenda grande tra le piccole tende blu)
- Il terso dei cubi di metallo sono piazzati affianco al tabellone.
- Piazza 4 lavoratori grigi nel Castello di Shiring
 - Piazza il lavoratore nero affianco al tabellone. Viene utilizzato solamente tramite una carta vantaggio.
 - Piazza il segnalino nero affianco al numero 7 sulla ruota dei costi.
 - Piazza I rimanente 5 pezzi di cattedrale e il dado tassazione affianco il tabellone.

Scopo del gioco

- Lo scopo del gioco è totalizzare il maggior numero di punti vittoria. La persona che alla fine del gioco è più avanti sulla scala dei punti vittoria è il vincitore.
- I punti vittoria sono guadagnati principalmente utilizzando gli artigiani per costruire la cattedrale tramite i materiali da costruzione alla fine di ogni turno.

Il turno di gioco

- Il gioco si sviluppa in 6 turni di gioco. Ogni turno rappresenta molti anni del processo di costruzione. Alla fine del gioco, la cattedrale sarà completa.
- Ogni turno è diviso in 3 fasi. Questo può sembrare complesso, ma in effetti le fasi effettive sono solo la fase 1 e la fase 2. La fase 3, infatti, si svolge molto velocemente. Le fasi aiutano ad avere una

visione chiara e integrale del succedersi in ordine degli eventi. Siccome i punti seguenti da 1 a 14 seguono l'ordine orario sul piano di gioco si saprà sempre cosa succederà al prossimo passo.

- Scegli tra le carte materiale da costruzione e le carte artigiano disponibili
- Piazza i Maestri Costruttori
- Risolvi le locazioni sul piano di gioco (in ordine orario):

1. Evento
2. Seggio del Vescovo: protezione dagli eventi
3. Incassi dal mulino
4. Kingsbridge: prendi una carta vantaggio
5. Residenza del Priore: acquisisci punti vittoria
6. Foresta: recupero materiale da costruzione (legno)
7. Cava: recupero materiale da costruzione (pietra)
8. Pozzo di ghiaia: recupero materiale da costruzione (sabbia)
9. Corte del Re: Abbuono delle tasse (il primo giocatore arrivato riceve 1 metallo)
10. Shiring: Prendi l'artigiano
11. Castello di Shiring: 2 lavoratori in più per il prossimo turno
12. Il mercato dei costruttori di Kingsbridge: Compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo
13. Cattedrale: ottieni punti vittoria dagli artigiani
14. Cambia il primo giocatore per il prossimo turno

Consiglio: Quando giochi per la prima volta, non c'è bisogno che tu legga tutte le regole prima di iniziare a giocare. Basta leggere le regole per la fase in corso, giocarla e poi andare avanti.

Svolgimento di un turno di gioco

- Il giocatore iniziale scopre 2 carte vantaggio dal mazzo e le piazza a faccia in sù negli spazi appropriate in Kingsbridge.
- Prendi le prime 4 carte artigiano relative al primo turno e scopri le prime 2 piazzandole negli appositi spazi in Shiring.
- Piazza le rimanenti 2 carte faccia in sù in fondo al tabellone nei 2 spazi colorati chiaro
- Piazza le prime 7 carte materiale da costruzione ordinate per tipo a faccia sù affianco i 2 artigiani appena scoperti. Le 2 carte materiale da costruzione rimanente non saranno utilizzate in questo turno. Queste 9 carte scoperte rappresentano la **Scorta** per il primo turno.

Fase I: Scegli le carte materiale da costruzione e artigiano.

- Iniziando dal primo giocatore, ed a seguire in senso orario, i giocatori a turno scelgono una carta dalla **Scorta**. Una volta che ogni giocatore abbia scelto una carta, il giocatore iniziale inizia un altro giro di scelta (ecc.).
- Un giocatore può scegliere di passare e non prendere alcuna carta. Il turno passa al giocatore successivo; il giocatore che ha passato non può prendere altre carte dalla Scorta fino alla fine del turno di gioco.
- La fase I termina quando le 9 carte della Scorta sono state tutte scelte oppure tutti i giocatori hanno passato.
- Tutte le carte materiale da costruzione non scelte sono messe da parte per il prossimo turno. Le carte artigiano non scelte sono rimosse dal gioco.

Scelta della carta

– **Foresta** (Wald) fornisce legno, **Cava** (Steinbruch) fornisce pietra e **Pozzo di ghiaia** (Kiesgrube) fornisce sabbia. Ci sono 3 carte per ogni materiale da costruzione, ognuno delle quali fornisce 2, 3 o 4 cubi di materiale da costruzione. Ci sono sempre 7 carte di queste 9 nella Scorta ogni turno. Ci sono sempre 2 artigiani nella Scorta ogni turno.

– Un giocatore che sceglie una carta materiale da costruzione dalla scorta e la piazza davanti a sé e deve piazzare il numero richiesto di lavoratori nel rispettivo luogo di lavoro indicato dalla carta, quindi cava foresta o pozzo di ghiaia (il numero mostrato in alto a sinistra sulla figura del lavoratore). Questo numero varia tra 2 (pozzo di ghiaia piccolo) e 10 (cava grande). I giocatori non possono scegliere una carta materiale se non hanno lavoratori a sufficienza per riempire il luogo di lavoro.

– Un giocatore che sceglie la carta artigiano prende la carta e la pone affianco agli altri suoi artigiani. Prendere la carta artigiano costa monete d'oro, il costo è indicato dal numero nell'angolo in alto a sinistra della carta. L'artigiano scelto quindi si è aggiunto alla squadra di costruzione del giocatore ed il segnalino che indica il denaro viene spostato indietro del costo pagato. I giocatori non possono scegliere carte artigiano se non hanno abbastanza soldi per assoldare l'artigiano.

***Consiglio:** Con il passare dei turni, i 4 artigiani diventano sempre più costosi. Ma la loro abilità di produrre Punti Vittoria aumenta considerevolmente.*

– **Importante:** Ogni giocatore ha spazio solamente per 5 artigiani. 3 di questi sono già occupati all'inizio del gioco. Se un giocatore prende un artigiano, ma non ha spazio deve scartarne uno. Quello scartato è rimosso dal gioco. E' possibile scartare anche l'artigiano appena preso e pagato (la cosa ha un senso solo se si vuole evitare che quel artigiano sia assoldato da un altro giocatore).

– Ogni giocatore che abbia ancora lavoratori alla fine della fase I deve piazzarli al mulino. Questi lavoratori produrranno più tardi un incasso di monete d'oro ai loro proprietari.

***Nota:** Un giocatore che prende poche carte materiale da costruzione (e quindi piazza pochi lavoratori nei luoghi di lavoro) riceverà un incasso molto elevato dai molti lavoratori impegnati al mulino. Per questo motivo i giocatori dovrebbero considerare nei loro piani la possibilità di mandare uomini al mulino, visto che l'oro è molto scarso durante il corso del gioco.*

Fase II: Piazzamento dei Maestri Costruttori

– Dopo che tutti i materiali da costruzione e gli artigiani sono stati distribuiti, il giocatore iniziale inizia a pescare dal sacchetto i Maestri Costruttori dei giocatori.

– Senza guardare, il giocatore iniziale pesca il primo costruttore e lo piazza sull'indicatore di costo. Il giocatore a cui appartiene il costruttore può scegliere se piazzarlo o passare.

***Importante:** Solamente una volta per turno, il giocatore iniziale può "rifiutare" il costruttore pescato, ributtarlo nel sacchetto e pescarne un altro. (Può capitare che venga pescato lo stesso costruttore!!!)*

– Ci sono vari posti dove può essere piazzato il maestro costruttore:

1. Seggio del Vescovo: protezione dagli eventi
2. Kingsbridge: prendi una carta vantaggio
3. Residenza del Priore: acquisisci punti vittoria
4. Corte del Re: Abbuono delle tasse (il primo giocatore arrivato riceve 1 metallo)
5. Shiring: Assolda artigiani
6. Castello di Shiring: 2 lavoratori in più per il prossimo turno
7. Il mercato dei costruttori di Kingsbridge: Compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo
8. Cambia il primo giocatore per il prossimo turno

– Il maestro costruttore sono piazzati negli appositi spazi rotondi sul tabellone di gioco, nel luogo appropriato. In ogni spazio rotondo può essere piazzato un solo maestro costruttore.

– Alcuni posti possono essere visitati da un solo maestro costruttore, (per esempio, Castello di Shiring). Altri posti, invece possono essere usati da diversi maestri costruttori (per esempio il mercato dei costruttori).

– Piazzare il primo maestro costruttore costa 7 monete d'oro. Il costo del piazzamento è determinato dalla posizione dell'indicatore di costo sulla ruota dei costi.

- Il giocatore il cui Maestro costruttore viene pescato per primo può scegliere se piazzarlo (costo 7 monete) o passare (e perdere la prima azione!)
- Se il giocatore decide di **piazzare il Maestro Costruttore**, lo piazza nel luogo desiderato e muove l'indicatore delle monete d'oro indietro di 7 spazi. L'indicatore sulla ruota dei costi viene mosso indietro di un passo: il prossimo piazzamento di un maestro costruttore costerà solo 6 monete d'oro. Viene quindi estratto dal sacchetto il prossimo maestro costruttore (che potrebbe anche essere dello stesso giocatore del primo). Il giocatore in questione sceglie se piazzare il maestro al costo mostrato dall'indicatore o passare.
- Sia che il giocatore abbia piazzato il maestro costruttore o abbia passato, l'indicatore si muoverà di un passo indietro sulla ruota dei costi. Quindi piazzare il primo maestro costruttore costa 7, il secondo costa 6, il terzo 5, il quarto 4, il quinto 3, il sesto 2 e il settimo 1.
- Dall'ottavo maestro costruttore in poi il piazzamento è **gratis**.

Importante: Nel gioco con 2 giocatori, il segnalino viene posto sullo 0 dopo che tutti i 6 maestri costruttori sono stati estratti dal sacchetto.

- Se il giocatore di cui viene estratto il maestro costruttore decide di passare piazza il maestro stesso nello spazio indicante il prezzo indicato.

Esempio: Il giocatore rosso passa il costo di 7 monete d'oro. Il segnalino viene mosso sullo spazio 6 mentre il costruttore viene posto sul 7.

- Dopo che tutti i Maestri nel sacchetto sono stati pescati, si passa a piazzare i maestri costruttori che sono presenti sulla ruota dei costi. Il giocatore il cui maestro costruttore è sulla spazio più a destra inizia (cioè il primo che ha passato). Quindi prende il turno il giocatore del secondo maestro costruttore che ha passato e così via...

Esempio: Il giocatore rosso ha passato per primo, quindi il blu e poi il rosso ancora. Quindi prima il rosso piazza il proprio maestro costruttore gratis su di uno spazio libero sul tabellone, poi il blu e poi il rosso ancora.

Importante: Una carta evento può specificare che ogni giocatore può passare solo 2 maestri costruttori per un turno. In questo caso, il terzo costruttore di un colore è posto affianco il tabellone e non sarà utilizzato in quel turno.

Fase III: Risoluzione delle azioni sul tabellone (in senso orario)

- In questa fase, i giocatori risolvono le azioni sul tabellone. Gli spazi sono risolti in ordine orario in base al numero indicato e i maestri costruttori tornano nel sacchetto una volta che il luogo in oggetto sia stato completamente risolto.

1. Eventi

- Dopo che tutti i Maestri Costruttori sono stati piazzati sul tabellone, il giocatore iniziale legge ad alta voce la prima carta del mazzo degli eventi. L'evento si applica immediatamente.
- Ci sono eventi positive (con un sigillo) ed eventi negative (senza sigillo). Gli eventi, normalmente, si applicano a tutti i giocatori.
- Un evento negativo colpisce tutti i giocatori tranne quello che ha mandato un Maestro Costruttore dal vescovo nel turno in corso. Questi giocatori hanno l'opportunità di essere protetti dal vescovo contro gli eventi negativi (vedi sotto).

Importante: Una delle carte evento obbliga i giocatori a pagare 4 monete d'oro. Se un giocatore non può far fronte alla richiesta, deve comunque pagare tutto quello che possiede. In più, il giocatore perde 1 punto vittoria ogni 2 monete d'oro che è impossibilitato a pagare (arrotondato per difetto in favore del giocatore).

2. Il seggio del Vescovo: Protezione dagli eventi

Se ti rechi dal Vescovo per elemosinare l'assistenza del potere spirituale non dovrai aver paura dei malefici colpi del Fato. Anzi, il Fato potrebbe perfino aiutarti nei tuoi piani.

Il giocatore che ha mandato un proprio Maestro Costruttore dal Vescovo può scegliere tra 2 opportunità: la protezione contro l'eventuale evento negative o di ricevere un materiale da costruzione a sua scelta dal mercato dei costruttori.

3. Incasso dal mulino

– Adesso ogni giocatore riceve l'incasso dovuto al mulino.

– Ogni lavoratore che un giocatore ha piazzato nel mulino alla fine della fase I permette di guadagnare 1 moneta d'oro (muovi il segnalino sulla scala delle monete d'oro degli spazi appropriati).

I lavoratori tornano nella scorta del giocatore.

Importante: *Un giocatore non può possedere mai più di 30 monete d'oro; tutto l'oro in più è perso!!*

4. Kingsbridge: Prendi una carta vantaggio

La mano gentile del potere secolare sarà disponibile per coloro i quali ne cercheranno il supporto.

Il giocatore che ha piazzato il costruttore in Kingsbridge riceve la carta vantaggio piazzata sopra lo spazio occupato dal Maestro Costruttore (una spiegazione delle carte vantaggio appare più sotto)

Se uno o entrambi i 2 spazi in Kingsbridge rimangono vuoti, le relative carte vantaggio sono rimosse dal gioco.

5. Punti vittoria nella Residenza del Priore

Un vantaggio speciale riceveranno coloro che si prenderanno cura della più alta autorità assegnata al progetto di costruzione della cattedrale, il Priore.

Il giocatore che piazza il Maestro Costruttore nel primo spazio della Residenza del Priore riceve 2 punti vittoria; chi lo piazza nel secondo spazio riceve 1 punto vittoria. I punti vittoria sono immediatamente assegnati sulla scala dei punti vittoria.

6 – 8. Incasso dagli spazi dei materiali da costruzione

Ogni giocatore riceve i corrispondenti cubi di materiale da costruzione in base alle carte materiale da costruzione che possiede davanti a sé. I giocatori prendono i cubi del materiale dal tabellone, scartano le carte materiale da costruzione sopra quelle inutilizzate nella fase I ricomponendo così il mazzo per il prossimo turno. I giocatori si riprendono i lavoratori e li pongono nella loro riserva personale. (la propria riserva di cubi materiale da costruzione non è segreta e deve essere visibile a tutti).

Consiglio: *C'è una carta vantaggio per il legno, una per la sabbia ed una per la pietra che danno al loro possessore la possibilità di ottenere (in ogni turno) un cubo addizionale dagli spazi del materiale da costruzione.*

9. Corte del Re: abbuono delle tasse

Dimostrati fedele alla corona, stimola il buon umore del Re, e in cambio sarai esentato dal pesante fardello delle tasse. Impegnati presto per guadagnare il favore del Re e potrai ricevere perfino il metallo direttamente estratto dalle Reali miniere di minerale.

– Il Re reclama le sue tasse ai giocatori. L'ammontare delle tasse varia nei turni, in base all'umore del Re.

– Il giocatore iniziale lancia il dado. Il risultato determina la tassazione per il turno in corso. Il dado tassazione prevede valori tra 2 e 5.

– Tutti i giocatori pagano le tasse (tra 2 e 5 monete d'oro) muovendo l'indicatore indietro sulla scala delle monete d'oro.

Eccezione: I giocatori che hanno un Maestro Costruttore nella corte del re sono esenti dalle tasse e non pagano niente.

– Il primo giocatore a piazzare un Maestro Costruttore nella corte del Re (nello spazio vicino il “metallo”) riceve il cubo materiale da costruzione “metallo” e lo aggiunge ai suoi materiali.

Importante: *Se un giocatore non può pagare le tasse, deve comunque pagare tutto quello che possiede. In più, il giocatore perde 1 punto vittoria ogni 2 monete d'oro che è impossibilitato a pagare (arrotondato per difetto in favore del giocatore).*

10. Shiring: Assolda artigiani

In Shiring, si possono assoldare i migliori artigiani per i propri scopi

Il giocatore che ha piazzato il proprio Maestro Costruttore in Shiring riceve la carta artigiano corrispondente e la piazza affianco a quelle che già possiede. Differentemente dagli artigiani assoldati durante la fase I il giocatore non paga alcun costo per questo artigiano in più.

Se uno o entrambi i 2 spazi in Shiring rimangono vuoti, le relative carte artigiano sono rimosse dal gioco.

11. Castello di Shiring: 2 lavoratori in più per il prossimo turno

Nel Castello è possibile assumere nuovi lavoratori.

Il giocatore che ha piazzato il proprio Maestro Costruttore nel Castello di Shiring riceve i 2 lavoratori grigi e li aggiunge ai suoi. Nel prossimo turno, il giocatore che possiede i 2 lavoratori in più può utilizzarli indifferentemente al mulino o nei luoghi di recupero materiali da costruzione. Alla fine del prossimo turno i 2 lavoratori grigi tornano al Castello di Shiring.

12. Il mercato dei costruttori di Kingsbridge: Compra e vendi materiali da costruzione / vendi il metallo

Consiglio: se non si piazza un Maestro Costruttore al mercato dei costruttori non si possono acquistare materiali da costruzione e (questo è spesso più importante) non si possono vendere materiali da costruzione per ottenere monete d'oro.

– Nel ordine (spazi da 1 a 4) in cui i giocatori hanno piazzato i Maestri Costruttori nel mercato, essi possono effettuare un'azione. Si effettuano azioni finché nessuno dei giocatori presenti al mercato è intenzionato ad effettuarne altre (per esempio ogni giocatore può effettuare diversi turni).

– Un azione può essere sia di acquisto che di vendita di un tipo di materiale da costruzione.

– Per comprare materiale da costruzione, il giocatore prende tutti i cubi di un tipo che desidera presenti sul mercato e li piazza nella propria riserva davanti a sé. Sono disponibili al mercato non più di 4 cubi per ogni risorsa. Dopo aver preso il desiderato, il giocatore riporta indietro l'indicatore delle monete d'oro degli spazi necessari all'acquisto. Ogni cubo di pietra costa 4 monete d'oro, ogni cubo di legno 3 monete d'oro e ogni cubo di sabbia costa 2 monete d'oro.

Importante: *Il metallo non può essere comprato al mercato!*

– Per vendere materiale da costruzione, il giocatore rimette tutti i cubi di un tipo che desidera negli spazi appropriati (foresta, cava, pozzo d'argilla, metallo affianco alla mappa). Dopo aver messo via il desiderato, il giocatore porta avanti l'indicatore delle monete d'oro degli spazi equivalenti alla vendita. Ogni cubo di metallo venduto vale 5 monete d'oro, ogni cubo di pietra 4 monete d'oro, ogni cubo di legno 3 monete d'oro e ogni cubo di sabbia vale 2 monete d'oro.

– Quando un giocatore non desidera più né vendere né acquistare si riprende il Maestro Costruttore e lo rimette nel sacchetto.

Esempio: *Il giocatore Verde vuole comprare legno. Siccome possiede solo 7 monete ne compra 2 e muove l'indicatore delle monete di 6 spazi indietro. Tocca al Rosso, che possiede 2 monete e 1 pietra, vendendo la pietra muove l'indicatore delle monete 4 spazi avanti. Tocca ancora al Verde, che vende 1 metallo per 5 monete. Ancora il Rosso. Compra 2 legno per 6 monete – ora il legno è esaurito (2 al Verde, 2 al Rosso). Il Verde compra 3 sabbia e paga 6 monete. Il rosso passa e toglie il suo Maestro Costruttore dal mercato. Anche il Verde passa.*

Importante: Non è possibile comprare risorse di un tipo e poi rivenderle nello stesso turno (per evitare che siano prese dall'avversario)

13. Cattedrale: Punti vittoria tramite gli artigiani

- Alla fine del turno, tutti i giocatori costruiscono la cattedrale
- Per farlo, gli artigiani trasformano i materiali da costruzione in punti vittoria, in base alla loro abilità.
- Quanti e quali materiali da costruzione vengono trasformati in punti vittoria dipende dagli artigiani che il giocatore possiede (Vedi il paragrafo Artigiani). Inizia il primo giocatore che sceglie quali materiali utilizzare per la costruzione della cattedrale.
- Il giocatore iniziale mette tutto il materiale utilizzato negli spazi del materiale sul tabellone e muove in avanti l'indicatore dei punti vittoria in base alle capacità dei propri artigiani. Seguono tutti gli altri giocatori in senso orario.

Esempio: Il giocatore possiede i seguenti materiali: 5 sabbia, 3 pietre, 1 metallo. Con il Vasaio (Töpfer), trasforma 2 sabbia in 2 punti vittoria, l'Impastatore di malta (Mörtelmischer) trasforma 3 sabbia in 1 punto vittoria. Il Tagliapietra (Steinmetz) trasforma 2 pietre in 1 punto vittoria, l'ingegnere strutturale (Statiker) regala 1 punto vittoria e il giocatore riceve 2 monete d'oro dall'Attrezzista (Werkzeugmacher), poiché possiede il metallo. Non deve scartare il metallo. Il giocatore ha ricevuto 5 punti vittoria. La pietra ed il metallo rimanente che non sono stati utilizzati sono conservati per il prossimo turno.

- Nel caso inusuale in cui si totalizzano più di 60 punti, i giocatori in questione riporteranno il segnalino sul 1 e aggiungeranno semplicemente 60 punti ai punti mostrati.

Importante: Alla fine di ogni turno, ogni giocatore può conservare un massimo di 5 cubi di materiale da costruzione a scelta. Tutto il materiale in eccesso (quali e quanti a discrezione del giocatore) deve essere riposto nei luoghi di produzione sul tabellone (senza alcuna ricompensa).

- Infine, il giocatore iniziale piazza il pezzo della cattedrale nel luogo di costruzione sul tabellone.

Alla fine del gioco – quando il sesto pezzo della cattedrale sarà stato piazzato – la magnifica cattedrale sarà completa.

14. Cambio del giocatore iniziale

Consiglio: Il giocatore iniziale ha il vantaggio di scegliere per primo tra le carte artigiano e materiale da costruzione e può, una volta per turno, rifiutare un Maestro Costruttore e rigettarlo nel sacchetto.

Se un giocatore ha piazzato un Maestro Costruttore sulla cattedrale diventerà il giocatore iniziale del prossimo turno. Se lo spazio è vuoto, il prossimo giocatore iniziale sarà il successivo giocatore in senso orario rispetto all'attuale. Il nuovo giocatore iniziale prende il successivo blocco di cattedrale.

Prima del turno successivo

Prima del turno successivo i giocatori devono:

- Riempire il mercato dei costruttori con 4 cubi pietra, 4 cubi legno, 4 cubi sabbia.
- Mettere un metallo nella corte del Re
- Rimettere i lavoratori grigi che sono stati già utilizzati nel Castello di Shiring.
- Rimettere l'indicatore sulla ruota dei costi sul valore 7
- Piazzare 2 nuove carte vantaggio in Kingsbridge
- Piazzare i primi 2 artigiani del prossimo turno a faccia sù in Shiring. Gli altri 2 sono piazzati nella Scorta
- Rimischiare le 9 carte materiale da costruzione a piazzare le prime 7 nella scorta affianco ai 2 artigiani.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo il sesto turno. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.
In caso di pareggio, il giocatore con più monete è il vincitore.

Gli artigiani

- Alla fine di ogni turno gli artigiani costruiscono la cattedrale.
- Nella parte bassa delle carte artigiano è indicato i tipi di materiale che l'artigiano può trasformare in punti vittoria. Il numero presente sul simbolo dei materiali da costruzione (a sinistra) mostra quanti cubi di materiale utilizza. Il numero sul simbolo dei punti vittoria (a destra) mostra in quanti punti vittoria i cubi sono trasformati.
- Il numero sulla freccia determina la capacità dell'artigiano. La capacità indica quante volte un artigiano può essere utilizzato in un turno (il numero rappresenta il massimo possibile).

Esempio: Il Carpentiere (Carpenter), che ogni giocatore ha a disposizione dall'inizio del gioco, può trasformare 2 legni in 1 punto vittoria. La sua capacità è 4, può quindi trasformare al massimo 8 legni in 4 punti vittoria per turno.

– Con il trascorrere dei turni, saranno disponibili artigiani "migliori" che possono trasformare i materiali da costruzione più efficientemente e/o con una capacità più alta.

Esempio: All'inizio, i giocatori posseggono un Tagliapietre, che necessita di 2 pietre per creare 1 punto vittoria. Un Muratore (mason) richiede solo 1 pietra per 1 vittoria, mentre uno Scultore può addirittura trasformare 1 pietra in 2 punti vittoria.

Oltre ai "normali" artigiani che trasformano in punti del materie, ci sono alcuni artigiani "speciali" che possono essere utilizzati alla fine del turno:

– L'Orafo (Goldschmied) trasforma 3 monete d'oro in 1 punto vittoria

Esempio: Un giocatore sposta indietro l'indicatore delle monete d'oro di 12 spazi e riceve 4 punti vittoria.

– L'ingegnere strutturale (Statiker) procura 1 punto vittoria

Consiglio: Questo artigiano non necessita di materie per produrre il punto. D'altra parte però occupa il posto di un altro artigiano che ha la possibilità di produrre più punti vittoria.

– L'Attrezzista (Werkzeugmacher) procura 2 monete d'oro, se il giocatore che lo possiede ha nella propria scorta personale il metallo (il metallo non viene però utilizzato dall'artigiano e quindi non deve tornare nella scorta generale).

Consiglio: Il giocatore può prima usare il metallo con l'Attrezzista per produrre le monete e poi utilizzarlo con un altro artigiano per ottenere punti vittoria (ed in tal caso rimetterlo nella riserva generale).

– Il Carpentiere Speciale (spezielle Schreiner) trasforma 1 legno in 4 monete d'oro. Può effettuare la trasformazione solo 2 volte per turno e quindi può trasformare al massimo 2 legni in 8 monete d'oro.

– Il Creatore di Campane (Glockengießer), il Vetraio (Glasbläser) e il Creatore di Organi Musicali (Orgelbauer) necessitano di metallo come risorsa da utilizzare per generare punti. Il Vetraio e il Creatore di Organi Musicali necessitano anche rispettivamente di sabbia/legno.

Condizioni per gli artigiani

I 3 tipi di artigiano che i giocatori ricevono all'inizio del gioco non sono eccezionali nel trasformare le risorse in punti vittoria come gli artigiani che costruiranno la cattedrale nei turni successivi.

Siccome ogni giocatore può assoldare solo 5 artigiani, essi sono spesso licenziati per assumerne altri migliori. Tuttavia gli artigiani iniziali hanno importanti funzioni speciali:

- Senza un **Impastatore di malta** (Mörtelmischer), il giocatore non può guadagnare punti vittoria con i Muratori (Mason)
- Senza un **Tagliapietra** (Steinmetz), il giocatore non può vendere pietre al mercato dei costruttori
- Senza un **Carpentiere** (Schreiner), il giocatore non può comprare legno al mercato dei costruttori

Consiglio: *I giocatori dovrebbero pensare molto attentamente quali artigiani licenziare, quando assumono nuovi artigiani "migliori".*

Le carte vantaggio

Le carte vantaggio che i giocatori ricevono in Kingsbridge, in generale, sono autoesplicative.

Ce ne sono di 3 tipi:

- Le carte che si applicano **fino alla fine del gioco**, cioè sono perpetue. Queste carte rappresentano dei patroni che supportano il giocatore (per esempio "Ricevi 1 legno in più ogni turno"). Queste carte sono poste davanti al giocatore fino alla fine del gioco.
- Le carte che sono utilizzate **solo una volta a discrezione del possessore** (per esempio, "Ricevi una esenzione delle tasse in un turno a tua scelta"). Queste carte sono poste davanti al giocatore finché non vengono utilizzate. Quindi vengono rimosse dal gioco.
- Le carte che sono utilizzate **solo una volta e immediatamente** (per esempio "Ricevi immediatamente 8 monete d'oro"). Queste carte sono rimosse dal gioco non appena usate.

Importante: *Prima dell'ultimo (sesto) turno, vengono piazzate in Kingsbridge le 2 carte vantaggio per questo turno: "Ricevi immediatamente 1 Metallo" (Du erhältst sofort 1 Metall) e "Ricevi 1 pietra e 1 legno immediatamente" (Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz)*