



KEN FOLLETT
DIE
SÄULEN
DER
ERDE

DUELL DER BAUMEISTER



A refined contest for 2 players ages 10 and up

КРАТКИЙ ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Англия 12 века. Игроки выступают в роли Приора Филиппа и Епископа Уолерана. Филипп хочет построить самый красивый собор в Англии. Уолеран планирует построить замок. Оба игрока стремятся построить свое здание как можно быстрее. Они должны обеспечить себя сырьем и преобразовать их в необходимые строительные материалы. Кто первым построит свое здание будет победителем.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



6 маркеров Персонажа; по 3 каждого для Приора Филиппа (синие) и Епископа Уолерана (красные)



32 Золотых монет; 14х ценностью 1, 10х ценностью 2, 8х ценностью 5

10 нейтральных печатей



2 x



4 x



4 x



6 карт Строительства;
3 для Епископа Уолерана и
3 для Приора Филиппа

1 x 2 x 2 x 2 x 4 x



1 x 2 x 2 x 2 x 4 x



22 сырья/ маркеры
строительных материалов;
по 11 для синего и красного

2 личные печати;



1 маркер Власти

KOSMOS



ПОДГОТОВКА

- Перед первой игрой, выдайте все элементы из рамок.
- Перетасуйте две колоды карт преимущества, А и В, и положите их лицом вниз.
- Каждый игрок получает свой цвет (красный: Епископ Walegan, синий: Преподобный Philip):
 - 3 карты Строительства, которые должны быть разложены лицом вверх составив картину строительства.
 - 11 маркеров сырья лицевой стороной вверх. Игрок берет 1 древесину, 1 песок, 1 камень в свою бригаду. Остальные маркеры сырья должны быть размещены на другой стороне строительства, что бы сформировать склад.
 - 3 маркера Персонажа
 - 1 Личная печать
 - 3 Нейтральные печати по 1 каждой 0/5, 1/4, 2/3
 - 3 золотые монеты

* 4 оставшиеся Нейтральные печати перемешать и сложить в стопку возле оставшегося золота.

* Епископ Уолеран (красный) получает Маркер Власти и начинается игра. Таким образом остается, пока Приор Филип не примет смену власти, после чего он получит Маркер Власти (см. стр.4 Смена Власти).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра делится на 4 тура. В каждом туре, колода карт играется до конца. В первом туре, это колода А, во втором, колода В. Тогда в турах 3 и 4, колоды А и В будут играть снова. В каждом туре есть 3 раунда. В каждом раунде игроки пытаются получить карты Преимущества, которые являются наиболее подходящими для этого игрока, чтобы строить свои здания. Игрок с Маркером Власти берет 9 верхних карт из текущей колоды и размещает их лицевой стороной вверх в центре стола.

Карты раскладываются слева направо в три строки. Затем, РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТОВ начинающий игрок претендует на 3 из этих карт.

ВЫБОР КАРТ

Игрок с Маркером Власти берет 3 маркера Персонажа и выбирает горизонтальный, вертикальный или диагональный ряд. Он отмечает выбранные 3 карты маркерами Персонажа. После этого другой игрок размещает свои 3 маркера Персонажа на другой ряд.



- Если первый игрок выбрал горизонтальный ряд, второй игрок может поставить свои маркеры только на вертикальный или диагональный ряд.
- Если первый игрок выбрал вертикальный ряд, второй игрок может поставить свои маркеры только на горизонтальный или диагональный ряд.
- Если первый игрок выбрал диагональный ряд, второй игрок может поставить свои маркеры в горизонтальный или вертикальный ряд, или в другой диагональный ряд. После того как игроки разместили свои маркеры, на одной карте будут маркеры каждого игрока. Эта карта создает конфликт. Только победитель в конфликте, может использовать эту карту. Другие карты занятые одним игроком будет использовать этот игрок без конфликта (см. стр.4 – Оценка карт Преимущества).

Игрок с маркером Власти начинает и должен использовать любую из его печатей (нейтральную или личную). Этот игрок подкидывает выбранную печать. Число, которое выпадет лицом вверх, и будет учитываться. Затем другой игрок подкидывает одну из своих печатей и учитывает результат, с учетом следующих правил:

- Если второй игрок получил тоже или меньшее число, то он сразу же выкидывает другую его печать и добавляет результат к первому. Если результат по-прежнему ниже, он может выкидывать далее и т.д.
- Игроки чередуются, чтобы попытаться получить более высокий результат, пока один из игроков не сдастся. Другой игрок является победителем.
- Если результаты равны, то побеждает владелец маркера Власти.
- Игроки выкидывают свои печати, пока они не закончатся. Как только печати заканчиваются, конфликт для этого игрока закончен. Другой игрок может продолжать выкидывать печати.
- Если у обоих игроков закончились печати – конфликт закончен.

ПОСЛЕ КОНФЛИКТА

- Игрок, который проиграл в конфликте, должен забрать свой маркер Персонажа с оспариваемой карты.
- Оба игрока убирают свои маркеры Персонажа назад в их лагерь.
- Победитель размещает все использованные нейтральные печати вниз стопки
- Проигравший может оставить одну нейтральную печать. Все другие печати должны быть положены вниз стопки.



Карты Преимущества

Игрок с маркером Власти оценивает карты Преимущества на которых есть его маркеры Персон. Игрок может выполнить карты в любом порядке. Однако, игрок должен назвать карты, потому что они оцениваются.

Карты Преимущества имеют следующие функции:

- **Изменение Власти:** Игрок ставит маркер Власти перед собой, или держит его, если он уже им обладает. Возможно, что Маркер Власти будет меняться между игроками несколько раз в один раунд.

- **Прибыль:** Игрок получает указанное число золотых монет.

- **Влияние:** Игрок может купить столько нейтральных печатей, на сколько у него хватит монет. Каждая печать стоит 2 золотые монеты и берется с верха стопки.

- **Сырье:** Игрок получает сырье (2 если это шерсть) со склада в свою бригаду. Если не хватает сырья на складе, игрок берет столько, сколько есть.

- **Мастер:** Игрок перерабатывает сырье в своей бригаде в соответствующий строительный материал, повернув маркер на сторону материала. С помощью этих материалов, игрок может строить свой собор. Игрок может преобразовывать столько сырья, сколько он может оплатить. Для каждого преобразования он должен заплатить указанное количество золота.



- **Рынок:** Игрок может купить указанное сырье со склада и разместить в своей бригаде. Сырье может быть все одинаковым или разным. Игрок так же может продать шерсть и вернуть эти маркеры обратно на склад.



- **Текстовые Карты:** Есть Карты Персонажей и Карты 1X. Игрок выполняет действие карт.



Обратите внимание, что есть нейтральные карты Преимуществ (коричневые) и личные карты Преимуществ (синие и красные).

Нейтральные карты Преимущества могут быть использованы обеими игроками. Среди них есть по 1 карте (символ в верхнем левом углу), которые игроки могут использовать в любой момент в свой ход (даже позже в любом раунде). Кроме этого, некоторые из этих карт могут быть сыграны в комбинации. Однако эти карты должны быть возвращены в соответствующие колоды (A или B), если они перемешиваются для последующего раунда и эти карты не используются.



Есть 5 личных карт Преимущество с красными или синими краями называемые картами Персон. Они могут быть использованы только соответствующим игроком. Если другой игрок захватил карту Персонажа своим маркером, то он не может использовать преимущество. Игрок может занимать карты Персонажа противника, что бы удерживать противника от получения выгоды от карт Преимущества.

Для всех карт Преимущества: общий запас золотых монет и печатей можно найти в центре стола. Игроки берут или возвращают золото или печати в этот запас. Если запас пустой, игрок ничего не получает.

После того как игрок принял решение на счет своих карт Преимущества, он может начать свое строительство.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

Для строительства не нужны карты Преимущества. Каждый игрок должен следовать следующим правилам:

- Перед строительством игрок должен преобразовать сырье в строительные материалы (например, шерсть в ткань).
- Для каждой секции (карты Строительства I, II и III), игрок нуждается в 3 строительных материалах, обозначенных на карте.
- Игроки могут заканчивать секции в любом порядке (например, сначала II, затем III и наконец I).
- Игроки могут работать над всеми секциями в любой момент игры, но в каждом раунде могут работать только над одной секцией.
- Материал берется из бригады игрока и размещается в соответствующую область карты Строительства.
- Затраты:

Установка одного строительного материала стоит 2 золота.

Установка двух строительных материалов в этот же раунд стоит 6 золота.

Установка трех строительных материалов в этот же раунд стоит 12 золота.

- Как только в секции установлены три строительных материала, она закончена. Игрок убирает маркеры в коробку и переворачивает карту Строительства, что бы законченная часть выделялась.
- Если игрок заканчивает секцию (I, II или III) раньше его противника, он получит премию, указанную на карте Строительства:
 - Для секции I: верхние 2 нейтральные печати из стопки.
 - Для секции II: 10 золотых.



Пример: Приор Филипп платит единицу камня и единицу раствора в секции II. Филипп платит 6 золота. Так как секция была закончена, он получает премию 10 золота.

- Для секции III: игрок сможет перерабатывать 2 сырья (камень, древесина и/или песок) в соответствующие материалы. Сырье может быть одинаковым или различным.

КОНЕЦ РАУНДА

После того, как второй игрок оценил свои карты Присущества и возможно поработал над своим зданием, оба игрока забирают свои маркеры Персонажа. Затем, все карты собираются и сбрасываются в стопку сброса. Для каждой колоды (А и В), сформирована отдельная стопка. Используемые карты 1х также помещаются в эти стопки. Затем следующий раунд начинает игрок с маркером Власти и выкладывает следующие 9 карт.

КОНЕЦ ТУРА

После трех раундов начинается следующий тур и используется другая колода карт Присущества. Перед вторым использованием колоды А и/или В, игроки должны вернуть все неиспользованные 1х карты в стопку следующего тура. Все 27 карт Присущества перетасовываются, из них 9 карт выкладываются для первого раунда нового тура.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра может закончиться двумя способами:

1. Обычно, игра заканчивается завершением полного здания (все 3 секции). Игрок, который достигает этого, немедленно побеждает, даже если его противник также заканчивает в этом же самом раунде.
2. Если, после четвертого тура (после того, как обе колоды карт сыграны дважды до конца), никакой игрок не закончил свое здание, игра заканчивается. Победителем считается игрок, который закончил больше секций. Если счет равный, победитель игрок, который установил большинство строительных материалов.

Если и в этом случае счет равный, победитель игрок с наибольшим числом золота.

Если количество золота одинаково, то Приор Филипп побеждает, потому что Епископ Уолеран имел преимущество в начале игры начиная первым игроком.

Перевод и перстка правил: VeryOlga (если Вы обнаружили неточности или опечатки, просьба сообщить в мой профиль на Tesera.ru).

© 2009 Ken Follett

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr. 690670

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM'S SPIEL