

# Die Säulen der Erde – Die Erweiterung (Les piliers de la Terre – Extension 5-6 joueurs) – Règles

Pour 2 à 6 architectes à partir de 12 ans.

L'histoire continue autour de la construction de la plus belle cathédrale d'Angleterre du 12ème siècle. Beaucoup de nouvelles décisions et possibilités sont offertes.  
Et il est maintenant possible de jouer à cinq ou six joueurs.

## COMPOSANTS

4 marqueurs de score  
(2 orange et  
2 blanc)



1 plateau de jeu

14 petits travailleurs  
(7 orange et 7 blanc)



7 architectes (3 orange,  
3 blanc et 1 noir)



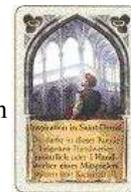
10 cubes ressources  
Pierre 3 x Bois 3 x Sable 3 x Métal 1 x



2 grands travailleurs  
(1 orange et 1 blanc)



1 carte  
"Inspiration in  
Saint-Denis"



1 carte ressource



2 x 3 cartes artisan  
de début de partie



6 cartes artisan



10 cartes privilège



2 cartes aide de jeu



4 cartes événement



## CONSEILS

La façon de gagner et le déclenchement de la fin de partie sont exactement les mêmes que dans le jeu de base. Toutes les modifications sont décrites ci-dessous. Dans une partie à cinq ou six joueurs, on doit utiliser le nouveau plateau de jeu. Avec un nombre de joueurs plus faible, il est également possible de jouer avec le nouveau plateau de jeu.

## MISE EN PLACE

La préparation est la même que dans le jeu de base. Les modifications sont les suivantes :

- Posez le nouveau **plateau de jeu** le plus près possible à gauche du plateau de jeu du jeu de base.
- La carte "Inspiration in Saint Denis" est placée à côté de la case **Frankreich** (France).

# Die Säulen der Erde – Die Erweiterung (Les piliers de la Terre – Extension 5-6 joueurs) – Règles

Les **cartes privilège** (anciennes et nouvelles) sont organisées en 2 piles :

1) Les **14 cartes privilège permanentes** (les personnages du roman) : A chaque tour deux de ces cartes sont placées sur les emplacements de **Kingsbridge**. *Les deux cartes du sixième tour du jeu de base sont également placées sur les emplacements de Kingsbridge pour le sixième tour.*



2) Les **9 cartes privilèges qui fonctionnent une fois ou immédiatement** : A chaque tour une de ces cartes est placée sur l'emplacement du nouveau plateau de jeu après **Shiring**. *La carte "Nach des Ermordung Thomas Becketts findet eine Prozession statt!" sera placée après Shiring pour le sixième tour.*



- Les **nouveaux artisans** et les nouvelles **cartes événement** sont mélangés avec ceux du jeu de base. **Important** : Dans une partie de **deux à quatre joueurs**, un artisan parmi les cinq est retiré de la partie au hasard.
- La réserve totale de métal est placée sur la case **Erzminen des Königs**.
- L'**architecte noir** est placé à côté du plateau de jeu.

Préparation supplémentaire avant chaque tour pour 5 et 6 joueurs :

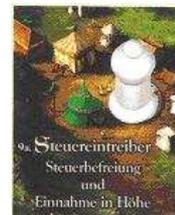
- Dans l'emplacement pour les artisans sous le plateau de jeu s'ajoute au début de chaque tour un **troisième** artisan. On joué ainsi avec **les 5 artisans** : Deux sur les emplacements artisan près de Shiring et trois sous le plateau de jeu.
- La **nouvelle carte matériau de construction** Kiesgrube (1 travailleur pour 1 sable) est mélangée au début de chaque tour avec les cartes matériau de construction du jeu de base.
- Dans une partie à cinq joueurs, **8 cartes matériau de construction** sont maintenant placées sous le plateau de jeu. Comme dans le jeu de base, **deux** cartes ne sont **pas** en jeu à chaque tour.
- Dans une partie à six joueurs, **les 10 cartes matériau de construction** sont toujours placées sous le plateau de jeu.

## LE NOUVEAU PLATEAU DE JEU

Le nouveau plan de jeu offre **quatre cases d'architecte**, dans lesquels les architectes peuvent être placés. En outre, il y a quatre cases Kreuzzüge (croisades) sur lesquelles les joueurs peuvent placer leurs **travailleurs dans la phase I** pour gagner des points de victoire. Les cases d'architecte et les Kreuzzüge (croisades) sont numérotées de **9a** à **9e**. Pendant l'évaluation des cases d'architecte, elles viennent ainsi **après** Königshof (la cour du roi) case 9 et **avant** les artisans de Shiring case 10.

### 9a. Steuereintreiber (Contrôleur fiscal)

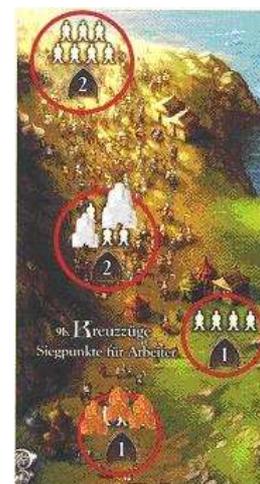
- Le joueur qui a utilisé un architecte avec le contrôleur fiscal reçoit pour lui-même une **exemption d'impôts**. En outre, le joueur **reçoit des richesses** à hauteur du **jet de dé** (case 9).



### 9b. Kreuzzüge (croisades)

- Dans la phase I de chaque tour (choix des cartes matériau de construction et des artisans), chaque joueur peut, à chaque fois, au lieu de choisir un artisan ou de placer des travailleurs sur un champ de matériau de construction et/ou la manufacture de laine, utiliser la possibilité d'envoyer quelques travailleurs aux croisades. Ils recevront 1 et/ou 2 points de victoire.
- Celui qui utilise **six** et/ou **sept** travailleurs, reçoit **2 points de victoire**.
- Celui qui utilise **trois** et/ou **quatre** travailleurs, reçoit **1 point de victoire**.
- Chacune de ces quatre possibilités ne peut être utilisée qu'une fois à chaque tour.
- **Après** avoir marqué les points de victoire, chaque joueur récupère ses travailleurs pour le prochaine tour.

**Note** : Si un joueur ne dispose pas du nombre adéquat de travailleurs, il peut surpayer avec le grand travailleur. Aucun change n'est autorisé.



# Die Säulen der Erde – Die Erweiterung (Les piliers de la Terre – Extension 5-6 joueurs) – Règles

## 9c. Frankreich (France)

- Le joueur qui a placé un de ses architectes en France reçoit la carte **Inspiration in Saint Denis**.
- Il peut s'en servir pendant la résolution de la cathédrale (13) pour utiliser un **artisan exposé de son choix**. Cela peut être un des siens (qu'il a déjà utilisé pendant ce tour) ou un artisan d'un autre joueur. Le joueur ne peut utiliser l'artisan qu'avec une capacité **réduite de 1**. Un artisan sans capacité ou un artisan avec une capacité de 1 ne peut pas être sélectionné. A la fin du tour, la carte est replacée à côté de la case **Frankreich** (France).



## 9d. Küste (côte)

- Le joueur qui a placé un de ses architectes à la côte peut y vendre les matériaux de construction de son choix. Les prix qui sont obtenus sont plus élevés par matériau de construction que sur le marché des ressources de Kingsbridge.
- **Aucun** matériau de construction ne peut être **acheté** à la côte.
- Sans **tailleur de pierre (Steinmetz)**, un joueur ne peut pas vendre de pierres à la côte. Voir le paragraphe "Conditions pour les artisans".



## 9e. Shiring

- Le joueur qui a placé un de ses architectes à Shiring reçoit la **carte privilège** qui y est exposée.



## LA. PISTE DES ARCHITECTES (seulement à 5 ou 6 joueurs)

Si on joue à 5 ou 6 joueurs, seulement 2 architectes de chaque joueur sont mis dans le sac. Le troisième architecte de chaque joueur est placé à côté de la piste des architectes en haut du nouveau plateau de jeu.



- Le **premier** placeur, celui qui place en premier son **architecte tiré du sac sur une case d'architecte**, doit immédiatement placer son **troisième** architecte sur la **piste des architectes** dans la case **6 à six joueurs** et dans la case **5 à cinq joueurs**.
- Si le joueur passe, il ne place pas encore son troisième architecte sur la piste des architectes.
- Les autres joueurs font selon le même principe. Celui qui place son **premier** architecte sur une case d'architecte place son **troisième** architecte sur la prochaine case **libre** de la piste des architectes. Ainsi dans une partie à six, après la case 6 sur la case 5, puis sur la quatrième case etc.
- **Après** que le sac est vide, les architectes de l'échelle des coûts sont placés gratuitement comme d'habitude.
- **Ensuite** les architectes de la piste d'architectes sont placés. Il y a là un architecte de chaque joueur. **Commence** le joueur avec l'architecte **le plus à gauche** dans la piste d'architectes. Cela signifie que le joueur qui a placé un architecte en **premier** a le désavantage d'être maintenant le **dernier**.



*Note : Si la carte événement du jeu de base avec laquelle chaque joueur ne peut utiliser lors du prochain tour que 2 architectes est révélée, le deuxième architecte extrait du sac de chaque joueur est placé sans effet à côté du plateau de jeu.*

## REGLES SUPPLEMENTAIRES

### REGLES POUR 6 JOUEURS POUR LE SIXIEME TOUR

Dans le dernier tour, il y a quelques cases d'architecte où il n'est pas logique de placer un architecte (par exemple premier joueur ou château). En conséquence, la **règle exceptionnelle** suivante entre en vigueur dans une partie à six joueurs (et seulement dans ce cas) :

Dans le **dernier** (sixième) tour, un joueur peut **renoncer** à l'action d'un ou plusieurs de ses architectes **placés** et reçoit pour cela **1 point de victoire**. Ainsi, il peut être logique dans le dernier tour de placer quand même un architecte par exemple au château.

# Die Säulen der Erde – Die Erweiterung (Les piliers de la Terre – Extension 5-6 joueurs) – Règles

## CLARIFICATION DE CERTAINES CARTES

La plupart des nouvelles cartes artisan, événement et privilège sont évidentes. Quelques unes sont décrites ici plus en détail.

### Artisans

- Le **Ziegelbrenner (brûleur de brique)** transforme 1 sable en 1 pierre, avec une capacité de 2.
- 
- Le **Gehilfe (collaborateur)** augmente la capacité d'un de ses artisans de 1. Cela peut un artisan différent à chaque tour. Le collaborateur ne peut cependant pas être utilisé pour augmenter la capacité d'un artisan qui travaille le métal.



### Privilèges

#### William Hamleigh

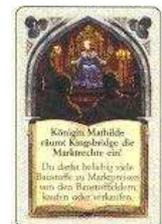
- Le joueur qui récupère cette carte privilège obtient l'**architecte noir**. Cet architecte est mis dans le sac au début de chaque nouveau tour.
- S'il est tiré du sac, le joueur le place gratuitement sur une case d'architecte vide à **titre de réservation**. La pierre de l'échelle des coûts n'est pas déplacée.
- Le joueur doit placer sur la case d'architecte réservée son **prochain** architecte tiré du sac. Il paye le **coût actuel** de l'échelle des coûts et échange l'architecte noir avec le sien. Si le joueur **passé**, il doit reprendre l'architecte noir du plateau de jeu et libérer la case. De même chose s'il veut placer son prochain architecte sur une autre case.
- Le **principe suivant est en vigueur** : L'architecte noir doit toujours être remplacé par le **prochain** architecte que son propriétaire peut placer sur une case d'architecte. De façon dépendante de la situation de jeu, cela peut être un architecte tiré du sac, un architecte sur l'échelle des coûts ou l'architecte sur la piste des architectes.
- L'architecte noir peut également être remis dans le sac par le premier joueur.



*Note : L'architecte noir a une force variable en fonction du moment où il est tiré du sac. Dans le jeu de deux à quatre joueurs, il peut arriver qu'il soit inefficace pendant un tour.*

#### Königin Mathilde räumt Kingsbridge die Marktrechte ein! (La reine Mathilde accorde les droits du marché à Kingsbridge !)

Le joueur peut acheter ou vendre les matériaux de construction de son choix aux prix en vigueur au marché des ressources. On ne peut pas acheter de métal avec cette carte.



### Evénements

#### Shiring wirbt Baumeister für den Bau einer eigenen Kathedrale ab! (Shiring débauche des architectes pour la construction de sa propre cathédrale!)

Le joueur qui a placé un architecte à l'évêché peut naturellement renoncer à la protection et prendre un matériau du marché des ressources. Ensuite, il doit toutefois éliminer un **autre** de ses architectes du plateau de jeu.

### LE JEU POUR 2 A 4 JOUEURS SANS LE NOUVEAU PLATEAU DE JEU

Dans le jeu de deux à quatre joueurs, on peut aussi jouer sans le nouveau plateau de jeu. On joue les règles du jeu de base avec les nouvelles cartes privilège, événement et artisan. Au début de la partie, les cartes privilège du 6<sup>ème</sup> tour sont mélangées et deux d'entre elles sont tirées par hasard et placées face visible à côté du plateau de jeu. Ces deux cartes seront utilisées au 6<sup>ème</sup> tour.