

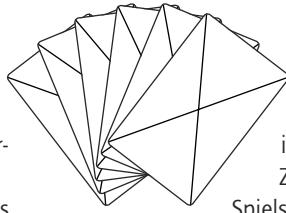
## Neue Handwerker: Erweiterung für Die Säulen der Erde

**D**ie sechs neuen Handwerker können sowohl mit dem Grundspiel als auch mit der ERWEITERUNG VON DIE SÄULEN DER ERDE verwendet werden.

Die Handwerker werden mit denen des Grundspiels und eventuell der ERWEITERUNG gemischt. Sie kommen jedoch nicht zusätzlich ins Spiel.

Im Spiel mit zwei bis vier Spielern sind weiterhin nur vier Handwerker pro Runde im Spiel (zwei in der Auslage und zwei auf den Handwerkerfeldern in Shiring).

Bei der ERWEITERUNG mit fünf und sechs Spielern wird mit fünf Handwerkern pro



Runde gespielt (drei davon kommen in die Auslage).

Zu Beginn des Spiels werden die überzähligen Handwerker jeder Runde zufällig aussortiert und aus dem Spiel genommen.

Auch wenn es sich nicht bei allen neuen Handwerkerkarten wirklich um Handwerker handelt, werden sie dennoch als solche behandelt. Das heißt, sie kommen beim Bau an der Kathedrale am Ende jeder Spielrunde zum Einsatz.

### Die neuen Handwerker im Einzelnen:

#### Bettler (Runde 1)

Kosten in der Auslage: 0. Der Bettler erhält einen beliebigen Baustoff (Stein, Holz, Sand) vom Markt. Der Baustoff muss noch auf dem Spielplan vorhanden sein (nach allen Marktaktivitäten). Der Bettler hat keine Kapazität.

#### Tagelöhner (Runde 2)

Kosten in der Auslage: 1. Der Tagelöhner wandelt einen beliebigen Baustoff (Stein, Holz, Sand) in einen Siegpunkt um. Kapazität: 1.

#### Zinngießer (Runde 3)

Kosten in der Auslage: 2. Der Zinngießer wandelt ein Metall in zwei Siegpunkte um. Kapazität: 2.

#### Goldschmied (Runde 4)

Kosten in der Auslage: 3. Der Goldschmied wandelt drei Gold in einen Siegpunkt um. Kapazität: 4.

#### Marktwart (Runde 5)

Kosten in der Auslage: 4. Der Marktwart erhält einen Siegpunkt für jede Baumeisterfigur, die in dieser Runde zum Markt gestellt wurde. Dies gilt auch für eigene Baumeisterfiguren. Der Marktwart selbst hat keine Kapazität.

Befindet sich der Marktwart im Spiel, müssen die Baumeisterfiguren auf dem Markt bis zum Ende der Runde stehen bleiben, um die richtige Anzahl Siegpunkte für den Marktwart ermitteln zu können.

#### Gartenbauer (Runde 6)

Kosten in der Auslage: 5. Der Gartenbauer wandelt je einmal Stein, Holz und Sand in fünf Siegpunkte um. Kapazität 1.

*Hinweis: Handwerker ohne Kapazität (Bettler und Marktwart) können nicht mit den Karten aus der Erweiterung „Gehilfe“ und „Inspiration in St. Denis“ genutzt werden.*

