



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Die Säulen der Erde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 12

JAHREN

Die Säulen der Erde ist ein anspruchsvolles Aufbauspiel für 2 bis 4 Personen, das auf dem Roman von Ken Follett beruht. Ihr schlüpft in die Rolle mittelalterlicher Baumeister, beschafft Sand, Holz, Stein und Metall und lasst eure Handwerker daraus Siegpunkte machen. Über 6 Runden wächst dabei eine Kathedrale aus Holzteilen auf dem Spielplan.

Spielziel

Ihr sammelt Baustoffe und lasst sie von euren Handwerkern in Siegpunkte umwandeln. Wer nach 6 Runden am weitesten auf der Siegpunktleiste steht, gewinnt.

Vorbereitung

Der Spielplan kommt auf den Tisch. Jede Person nimmt ihre Figuren, ihre Baumeister, 3 Handwerkerkarten und ein Startkapital in Gold. Der Goldstand wird mit der Vermögensscheibe auf der Goldleiste am unteren Planrand markiert, die Siegpunkte auf der Leiste, die links, oben und rechts um den Plan läuft. Dazu bekommt jede Person eine Übersichtskarte mit den Phasen und den Handwerkerbedingungen.

So spielt ihr

- 1 Der Startspieler deckt 2 Vorteilskarten auf, legt 2 Handwerkerkarten nach Shiring und 2 weitere zusammen mit 7 Baustoffkarten in die Auslage.
- 2 Phase I: Reihum wählt ihr je eine Karte aus der Auslage und befolgt sofort ihre Symbole. Baustoffkarten kosten Arbeiter, Handwerkerkarten kosten Gold.
- 3 Phase II: Alle Baumeister kommen in den schwarzen Sack. Der Startspieler zieht blind. Wer gezogen wird, darf seinen Baumeister zum aktuellen Preis des Kostensteins setzen oder passen. Der Preis beginnt bei 7 Gold und sinkt Zug um Zug.
- 4 Phase III: Die Aktionsfelder auf dem Plan werden der Nummerierung nach abgehandelt, vom Ereignis über Wollmanufaktur, Shiring und Baustoffmarkt bis zur Kathedrale.
- 5 Am Rundenende setzen eure Handwerker Baustoffe in Siegpunkte um, der Startspieler stellt ein Kathedralenteil auf den Bauplatz, danach beginnt die nächste Runde.

So gewinnt ihr

Nach 6 Runden gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand entscheidet der höhere Goldbesitz.

Spielziel

Ihr wollt als Baumeister möglichst viel zum Bau der Kathedrale beitragen. Dafür beschafft ihr über Arbeiter und den Markt Baustoffe, verdient Gold und stellt ein Team aus Handwerkern zusammen. Diese Handwerker verwandeln am Rundenende Baustoffe in Siegpunkte. Wer nach 6 Runden die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt; maximal sind 60 Siegpunkte auf der Leiste abgebildet.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 6 Teile Kathedrale aus Holz
- 12 Baumeister
- 4 Große Arbeiter
- 28 Kleine Arbeiter
- 4 Kleine graue Arbeiter
- 1 Kleiner schwarzer Arbeiter
- 82 Baustoffwürfel
- 8 Holzscheiben
- 1 Schwarzer Kostenstein
- 36 Handwerkerkarten
- 9 Baustoffkarten
- 16 Vorteilskarten
- 10 Ereigniskarten
- 4 Übersichtskarten
- 1 Steuerwürfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Jede Person nimmt die Spielfiguren, die Baumeister und die Handwerker in Kartenform ihrer Farbe.
- Jede Person erhält ein festgelegtes Startkapital in Gold und stellt ihre Vermögensscheibe auf die Goldleiste am unteren Rand des Plans.
- Die zweite Scheibe kommt auf die Siegpunktleiste, die links, oben und rechts um den Plan verläuft.
- Jede Person bekommt eine Übersichtskarte: vorne die Phasen, hinten die Bedingungen der Handwerker.
- Die Handwerkerkarten liegen als Stapel je Rundenummer bereit, Vorteilskarten und Baustoffkarten werden gemischt.
- Die Holzkathedrale hat keine Spielfunktion, sie dient als dekorativer Rundenzähler.
- Bestimmt einen Startspieler.

Spielbeginn

Sobald alles aufgebaut ist und der Startspieler feststeht, eröffnet dieser die 1. Runde. Er deckt 2 Vorteilskarten auf und legt sie auf die vorgesehenen Felder. Danach kommen die beiden obersten Karten des Handwerkerstapels der laufenden Runde nach Shiring, 2 weitere Handwerkerkarten und die 7 obersten Baustoffkarten bilden die Auslage am unteren Spielfeldrand.

Spielablauf

Rundenaufbau

Das Spiel läuft über 6 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen. In Phase I und II handelt ihr in wechselnden Situationen miteinander, Phase III ist die Auswertung, die im Regelheft von Kosmos als Spielplanaktionen im Uhrzeigersinn bezeichnet wird. Jede Runde läuft gleich ab, allerdings kommen mit steigender Rundenzahl bessere Handwerker ins Spiel.

Rundeneröffnung

- 1 Der Startspieler deckt 2 Vorteilskarten auf und legt sie offen aus. Schaut sie euch genau an, damit ihr wisst, ob sich der Weg nach Kingsbridge lohnt.
- 2 Vom Handwerkerstapel mit der Nummer der laufenden Runde werden 2 Karten aufgedeckt und nach Shiring gelegt.
- 3 2 weitere Handwerkerkarten kommen in die Auslage, dazu die 7 obersten Baustoffkarten. Sie werden zufällig gezogen, aber der Übersicht halber sortiert ausgelegt.

Phase I: Karten aus der Auslage wählen

Der Startspieler wählt zuerst. Er darf sich eine beliebige Karte nehmen, Handwerker oder Baustoff, und muss den Symbolen der Karte sofort nachkommen. Für Baustoffkarten setzt ihr Arbeiter ein, Handwerkerkarten bezahlt ihr in Gold. Reicht euer Gold für einen Handwerker nicht, dürft ihr ihn nicht nehmen. Danach wählt reihum die nächste Person, bis die Auslage leer ist. Wer passt, steigt für den Rest der Phase aus und darf später keine Karte mehr nachziehen. Nicht gewählte Karten kommen aus dem Spiel. Zu Phase I gehört außerdem, dass ihr eure übrigen Arbeiter in die Wollmanufaktur stellt, um am Rundenende Gold zu bekommen.

Phase II: Baumeister einsetzen

- 1 Alle Baumeister wandern in den schwarzen Sack.
- 2 Der Startspieler zieht blind einen Baumeister. Der erste gezogene Baumeister kommt zunächst auf den Kostenstein: Das Einsetzen kostet 7 Gold.
- 3 Verzichtet die betroffene Person auf diese Erstwahl, bleibt ihr Baumeister stehen. Der Kostenstein rückt ein Feld weiter auf 6 Gold, dann wird der nächste Baumeister gezogen.
- 4 So geht es weiter, das Einsetzen wird immer günstiger, bis es gar nichts mehr kostet. Der Kostenstein rückt weiter, egal ob gezahlt wurde oder nicht.
- 5 Ist der Beutel leer, setzen die Personen mit den zurückgestellten Baumeistern diese der Reihe nach von links nach rechts auf der Kostenleiste auf Felder ihrer Wahl.
- 6 Ein Aktionsfeld darf nie doppelt besetzt werden. Die Baumeister dürfen ansonsten frei auf den Baumeisterfeldern platziert werden.

Phase III: Spielplanaktionen

Die Felder werden streng nach ihrer Nummerierung abgehandelt.

- 1 **Ereignis:** Der Startspieler deckt die oberste Ereigniskarte auf, liest sie vor und wertet sie aus. Ereignisse können positiv oder negativ sein und gelten grundsätzlich für alle.
- 2 **Bischofssitz:** Wer hier einen Baumeister stehen hat, wählt: entweder Schutz vor einem negativen Ereignis oder einen beliebigen Baustoff vom Baustoffmarkt. Beides zugleich geht nicht.
- 3 **Wollmanufaktur:** Für jeden Arbeiter in der Manufaktur gibt es 1 Gold. Zieht eure Vermögensscheibe entsprechend weiter. Mehr als 30 Gold kann niemand besitzen, überschüssige Einnahmen verfallen. Danach gehen die Arbeiter zurück an ihre Besitzer.
- 4 **Knightsbridge:** Wer seinen Baumeister vor eine offene Vorteilskarte gestellt hat, erhält sie. Bleibt ein Feld leer, kommt die zugehörige Vorteilskarte aus dem Spiel.
- 5 **Priorei:** Ein Baumeister auf diesem Feld bringt 1 oder 2 Siegpunkte. Rückt die Siegpunktscheibe vor.
- 6 **Erträge und Baustofffelder (Felder 6 bis 8):** Für jede vor euch liegende Baustoffkarte bekommt ihr 2, 3 oder 4 Baustoffe als Würfel von den Baustofffeldern. Die Karten wandern zurück zum Vorrat, die eingesetzten Arbeiter kommen zu euch zurück.
- 7 **Königshof:** Der Startspieler würfelt mit dem Steuerwürfel Werte von 2 bis 5. So viel Gold zahlen alle. Wer einen Baumeister am Königshof hat, zahlt in dieser Runde nichts. Wer zuerst einen Baumeister auf das Feld Metall gestellt hat, erhält zusätzlich einen blauen Metallwürfel.
- 8 **Shiring:** Ein Baumeister vor einer offenen Handwerkerkarte bringt diese Karte, ohne dass Gold fällig wird. Bleibt ein Feld unbesetzt, kommen beide Karten aus dem Spiel.
- 9 **Burg von Shiring:** Ein Baumeister hier bringt 2 graue Arbeiter für die nächste Runde. Danach müssen sie zurückgegeben werden.
- 10 **Baustoffmarkt von Kingsbridge:** Nur wer hier einen Baumeister stehen hat, darf handeln. In der Reihenfolge der Felder 1 und 2 führt ihr reihum je eine Aktion aus, so lange, bis niemand mehr handeln will. Eine Aktion ist entweder Kauf oder Verkauf einer Baustoffsorte, dabei dürft ihr beliebig viele Steine derselben Sorte bewegen. Wer aussteigt, nimmt seinen Baumeister vom Plan und legt ihn in den Beutel zurück.
- 11 **Kathedrale:** Nun setzt ihr Baustoffe über eure Handwerker in Siegpunkte um. Legt die Baustoffe zum Abrechnen bei den passenden Handwerkerkarten ab und rückt eure Scheibe auf der Siegpunkteleiste vor. Danach gehen die Baustoffe auf die Baustofffelder zurück. Am Rundenende dürft ihr höchstens 5 beliebige Baustoffe behalten, alles Übrige wandert ohne Ausgleich zurück. Zum Abschluss stellt der Startspieler sein Kathedralenbauteil auf den Bauplatz.
- 12 **Neuer Startspieler:** Wer einen Baumeister auf dieses Feld gesetzt hat, wird Startspieler der nächsten Runde und nimmt das nächste Kathedralenbauteil vor sich.

Preise am Baustoffmarkt

- Stein: 4 Gold im Kauf, 4 Gold im Verkauf
- Holz: 3 Gold im Kauf, 3 Gold im Verkauf
- Sand: 2 Gold im Kauf, 2 Gold im Verkauf
- Metall: Verkauf für 5 Gold

Handwerker verstehen

Auf jeder Handwerkerkarte steht oben links der Preis in Gold. Links, etwa mittig bis unten, seht ihr die benötigten Baustoffe. Die Zahl auf dem Pfeil sagt, wie oft der Handwerker das Material pro Runde verarbeiten darf. Rechts stehen die Siegpunkte. Ihr dürft nie mehr als 5 Handwerker im Team haben. Zu den 3 Starthandwerkern kommen also höchstens 2 dazu. Wollt ihr danach einen weiteren aufnehmen, müsst ihr einen bisherigen abwerfen, und dieser kommt aus dem Spiel.

Der Spielzug

- 1 Phase I: Wähle eine Karte aus der Auslage und befolge sofort ihre Symbole. Setze Arbeiter für Baustoffkarten ein oder zahle Gold für Handwerker.
- 2 Stelle übrig gebliebene Arbeiter in die Wollmanufaktur.
- 3 Phase II: Wird dein Baumeister aus dem Sack gezogen, entscheide dich, ob du ihn zum aktuellen Preis des Kostensteins setzt oder passt.
- 4 Nachdem der Beutel leer ist, platziere gepasste Baumeister von links nach rechts auf freie Felder.
- 5 Phase III: Nutze die Aktionsfelder in der Reihenfolge der Nummerierung, nimm Einnahmen, Baustoffe und Karten entgegen.
- 6 Setze am Rundenende Baustoffe über deine Handwerker in Siegpunkte um und behalte höchstens 5 Baustoffe.

Sonderregeln

- Wer in Phase I passt, darf in derselben Phase keine Karte mehr nehmen.
- Nicht gewählte Karten aus der Auslage kommen aus dem Spiel, ebenso unbesetzte Handwerker- und Vorteilskarten in Shiring und Knightsbridge.
- Ein Handwerker, der einem neuen Platz machen muss, wird endgültig aus dem Spiel entfernt.
- Reicht dein Gold für einen Handwerker nicht, darfst du ihn nicht nehmen.
- Mehr als 30 Gold kann niemand besitzen, der Rest verfällt.
- Am Baustoffmarkt ist es verboten, eine Baustoffsorte in derselben Runde zu kaufen und wieder zu verkaufen.
- Ein Aktionsfeld auf dem Plan darf nie doppelt besetzt werden.
- Nach dem Rundenende dürft ihr höchstens 5 Baustoffe behalten.
- Wer den Baumeister zum Bischof stellt, muss sich zwischen Ereignisschutz und einem freien Baustoff entscheiden.
- Der Startspieler darf einmal pro Runde einen gezogenen Baumeister zurück in den Beutel werfen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Es gewinnt, wer bis dahin die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Auf der Siegpunkteleiste sind maximal 60 Punkte abgebildet. Stehen zwei Personen gleichauf, entscheidet der höhere Goldbesitz.

Tipps

- Prüft die aufgedeckten Vorteilskarten schon zu Rundenbeginn, damit ihr wisst, ob sich ein Baumeister in Knightsbridge lohnt.
- Da Gold knapp ist, lohnt es sich regelmäßig, übrige Arbeiter in die Wollmanufaktur zu stellen.
- Lest die Handwerkerbedingungen auf eurer Übersichtskarte, bevor ihr einen Handwerker abwerft. Ein einmal abgeworfener Handwerker ist endgültig weg.
- Beim Baumeistereinsetzen könnt ihr auf ein teures Feld verzichten und auf sinkende Kosten warten, riskiert dann aber, dass euer Wunschfeld belegt ist.
- Wertvolle Handwerker verwandeln wenig Material in viele Siegpunkte. Achtet beim Kauf auf die Zahl am Pfeil, sie sagt, wie oft pro Runde gearbeitet wird.
- Behaltet die Obergrenze von 5 Baustoffen im Blick, damit ihr am Rundenende nichts unentgeltlich abgeben müsst.

Häufige Fragen

Wie viele Handwerker darf ich gleichzeitig haben?

Höchstens 5. Zu den 3 Handwerkerkarten vom Start dürfen also nur 2 weitere dazukommen. Willst du danach noch einen aufnehmen, musst du einen bisherigen abgeben, und dieser wandert aus dem Spiel.

Was passiert, wenn ich einen Handwerker nicht bezahlen kann?

Dann darfst du ihn nicht nehmen. Reicht dein Goldvorrat für den Preis nicht aus, ist die Karte für dich tabu.

Darf ich in Phase I später wieder einsteigen, wenn ich einmal gepasst habe?

Nein. Wer keine Karte nehmen will und passt, bleibt für den Rest der Auswahlphase außen vor.

Was kostet es, einen Baumeister einzusetzen?

Der erste gezogene Baumeister kostet 7 Gold. Wer verzichtet, lässt seinen Baumeister stehen, der Kostenstein rückt auf 6 Gold weiter, und so wird es Zug um Zug billiger, bis das Einsetzen gratis ist.

Kann ich Baustoffe billig kaufen und sofort teurer verkaufen?

Nein. Es ist ausdrücklich verboten, dieselbe Baustoffsorte in einer Runde zu kaufen und wieder zu verkaufen. So kann niemand Mitspielenden einen Baustoff nur zum Blockieren wegkaufen.

Was bringt der Baumeister beim Bischof?

Du hast die Wahl: Entweder schützt du dich vor einem negativen Ereignis oder du nimmst dir einen beliebigen Baustoff vom Baustoffmarkt. Wählst du den Schutz, bekommst du keinen Baustoff.

Wie viel Gold bringt die Wollmanufaktur?

Pro Arbeiter, den du dort eingesetzt hast, gibt es 1 Gold. Danach bekommst du die Arbeiter zurück. Insgesamt kannst du aber nie mehr als 30 Gold besitzen, darüber hinausgehende Einnahmen verfallen.

Was passiert mit Baustoffen, die ich am Rundenende nicht verbaut habe?

Du darfst maximal 5 beliebige Baustoffe vor dir behalten. Alles darüber musst du ohne Gegenleistung auf die Baustofffelder zurücklegen.

Wer wird Startspieler der nächsten Runde?

Wer einen Baumeister auf das entsprechende Feld gesetzt hat, übernimmt in der folgenden Runde die Startspielerrolle und nimmt das nächste Kathedralenbauteil vor sich.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Stehen nach der 6. Runde zwei Personen gleichauf, entscheidet der höhere Goldbesitz.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Kosmos, zuletzt geprüft am 26.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/die-saeulen-der-erde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-saeulen-der-erde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026