

## Kardinaal & Koning

Auteur: Michael Schacht  
Uitgegeven door Amigo Spiele, 2000  
3 tot 5 spelers vanaf 12jaar.

### Spelvoorbereiding

- spelbord in het midden van de tafel -; hierop staan 9 landen (Frankrijk in 1 kleur, de andere hebben per 2 zelfde kleur -; de speelkaarten zijn analoog). Per kloosterveld mag later max. 1 klooster gezet worden, op het wapenteken mogen verschillende raden gezet worden. De getallen van 1 tot 15 staan voor mogelijke bondgenootschappen die tussen versch. raden van 2 landen kunnen gesloten worden. De scorelijst staat aan buitenzijde van het bord.
- elke speler krijgt in zijn kleur 20 kloosters, 8 raden, 1 telsteen (op spelbord)
- startspeler krijgt zwarte merksteen die tot einde van spel bij hem blijft liggen
- de speelkaarten worden geschud. Elke speler krijgt er verdekt 3, de rest wordt als verdekte stapel naast spelbord gelegd -; bovenste 2 worden open gelegd ernaast.
- Bij 4 spelers wordt van elke kleur 1 speelkaart uitgehaald, bij 3 spelers 2 van elk.

### Het spelverloop

Wie aan beurt is speelt max. 3 handkaarten uit

De handkaarten geven aan in welke landen speelstenen gelegd mogen worden. Behalve Frankrijk is er telkens keuze tussen 2 landen.

Een speler kan met max 3 kaarten max 2 stenen in 1 land zetten

In een beurt mogen slechts in 1 land stenen gelegd worden:

- KLOOSTERS : in een land waar nog geen steen staat mag slechts 1 klooster gezet worden, staan er reeds 1 of meer kloosters (ongeacht de kleur) mogen er 2 stenen gezet worden
- RADEN : in 1 land mogen hoogstens zoveel raden staan als het aantal kloosters die in dat land in de meerderheid zijn. (een speler kan dus raadstenen zetten zonder dat hij in dat land kloosters heeft.
- 2 kaarten van een gelijke kleur mogen als 1 jokerkleur gespeeld worden (dwz dat hiermee een steen in een willekeurig land mag gezet worden)
- Als er geen stenen van een bepaalde. kleur meer zijn kunnen er uiteraard geen ingezet worden.

De uitgespeelde kaarten worden op een open aflegstapel gelegd en daarna worden handkaarten opnieuw aangevuld tot 3 door in 1 keer te kiezen uit de 2 openliggende kaarten of de verdekte stapel.

Wie geen speelsteen wil/kan spelen moet toch altijd 1 handkaart omwisselen.

### Waarderingen

**1° Waardering : Als de laatste kaart van de verdekte stapel wordt genomen**

## KLOOSTERWAARDERING

Per land (best eerst buitenste in uurwijzerzin) wordt gekeken hoeveel kloosters elke speler heeft. Wie meerderheid heeft (indien gelijk : beide meerderheid) krijgt evenveel punten als totaal van het aantal kloosters in dat land. Wie 2° is (bij gelijke stand worden geen plaatsen overgeslagen) krijgt evenveel punten als het aantal kloosters van de speler(s) met de meerderheid. Wie 3° is krijgt punten volgens het aantal kloosters van de 2° enz.... Wie geen kloosters heeft krijgt geen punten.

Hierna wordt aflegstapel geschud. Openliggende kaarten blijven liggen, handkaarten worden aangevuld en er wordt verder gespeeld.

**2° Waardering : Als de verdeckte stapel voor de 2° maal is opgebruikt.**

(let wel, de lopende ronde wordt nog verder gespeeld tot aan de persoon die rechts van de startspeler zit of tot er geen speelsteen meer kan gezet worden)

## KLOOSTERWAARDERING

Cfr supra

## RAAD-WAARDERING

Hier worden de bongenootschappen tussen de raden van 2 landen gewaardeerd -; in volgorde van 1 tot 15 (leg zwarte markeringssteen hierop)

Een bondgenootschap brengt pas dan punten op als een speler in de beide landen de meerderheid aan raden bezit (indien gelijk : ook meerderheid !). Dan krijgt deze speler zoveel punten als er raden staan in beide landen (alle kleuren samen !) De andere spelers krijgen geen punten

## WAARDERING VAN KLOOSTERKETENS

Voor elke ononderbroken reeks van kloosters in zelfde kleur (splitsingen worden niet meegeteld) die groter of gelijk is aan 4 krijgt de betreffende speler nog extra punten : 1 punt per klooster in dergelijke rij.

## Einde

De winnaar is de speler die na afloop het meeste punten bezit. Bij gelijke stand wint die speler die nog het meeste stenen in voorraad heeft.