

KARDINAL



Ein taktisches Bauspiel für 2 -4 Baumeister ab 10 Jahren von Wolfgang Panning

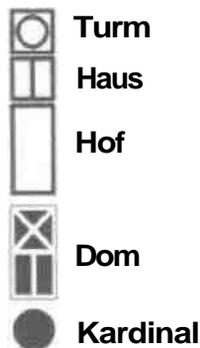
I. Spielgeschichte

1399 a.D. Auf Geheiß des Kardinals wird der Dom zu Sevenich zur Burgfestung ausgebaut. Neue Gebäude werden entstehen, Wehrtürme errichtet und Klosterhöfe angelegt. Vier Baumeister wurden mit den Arbeiten beauftragt - unter den gestrengen Augen des Kardinals.

Schlüpfen sie in die Rolle eines Baumeisters. Errichten Sie Ihre Bauwerke möglichst geschickt und jagen sie so Ihren Gegnern die notwendigen Punkte ab.

II. Spielmaterial

- 1 Dom
- 1 Kardinal
- 24 Bauwerke (je 2 Häuser, Türme und Höfe in 4 Spielfarben)
- 48 Punktsteine (+ 4 Ersatzsteine)
- 1 Spielregel
- 1 Dekor- und Aufstellplane (kein Spielfeld)



III. Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält je 2 Türme, Häuser und Höfe seiner Farbe. Die 48 Punktsteine werden nach Farben sortiert und für alle gut einsehbar als Vorrat bereitgelegt.

Der Dom wird in Tischmitte aufgestellt, der Kardinal bereitgehalten.

Es wird ein Startspieler bestimmt.

IV. Spielablauf (für 4 Spieler)

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler am Zug hat 3 Aktionen:

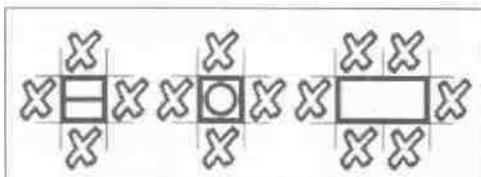
1. Er muss ein Bauwerk (Turm, Haus, Hof) errichten.
2. Er nimmt Punktsteine.
3. Er darf den Kardinal umsetzen.

Aktion 1 : Bauwerk errichten:

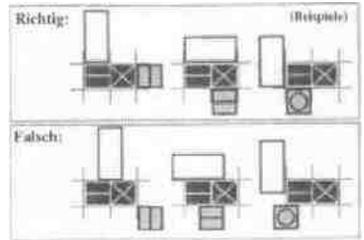
- Ein neues Bauwerk muss an den Dom oder an andere bereits errichtete Bauwerke angebaut werden.
- Da es keinen Spielplan gibt, kann sich die Festungsanlage in jede beliebige Richtung ausweiten.
- Bauwerke dürfen nicht entfernt oder versetzt werden.
- Häuser und Türme besitzen eine, Höfe zwei quadratische Grundflächen.

Die Felder unmittelbar neben einem Bauwerk heißen Bauplätze.

An Haus und Turm grenzen somit 4, an einen Hof 6 Bauplätze.

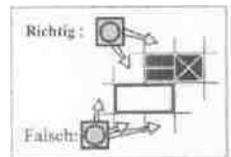


Die Bauwerke werden wie folgt nebeneinander gestellt:
 - Der Dom besteht aus zwei Elementen. Der Kirchturm wird wie jeder andere Turm, das Kirchenschiff wie ein einfaches Haus behandelt.
 Um den Dom herum gibt es 6 Bauplätze.

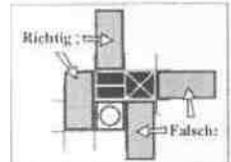


Vom Kardinal zu **Sevenich** wurden folgende sieben strenge Bauregeln erlassen:
 Erster Erlass:
 Auf einem Bauplatz, auf dem der Kardinal steht, darf nicht gebaut werden.

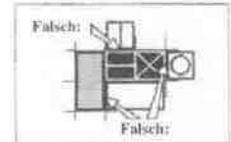
Zweiter Erlass:
 Türme müssen immer mit mindestens einer Seite ein Haus berühren, d.h. sie dürfen nicht so verbaut werden, dass sie ausschließlich Höfe berühren.



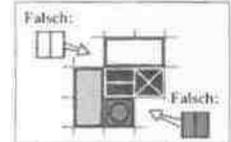
Dritter Erlass:
 Höfe müssen immer mit mindestens einer Seite ein Haus berühren, d.h. sie dürfen nicht so platziert werden, dass sie ausschließlich Türme berühren.



Vierter Erlass:
Gleichförmige Bauwerke dürfen nicht nebeneinander gebaut werden.



Fünfter Erlass:
Gleichfarbige Bauwerke dürfen nicht nebeneinander gebaut werden.



Sechster Erlass:
 Es dürfen niemals zwei gleichförmige Bauwerke nacheinander errichtet werden.
 (Beispiel: Wenn Spieler A ein Haus baut, muss Spieler B einen Hof oder Turm verwenden. Kann er nicht, setzt er aus. Spieler C ist an der Reihe einen Turm oder Hof zu verbauen.)

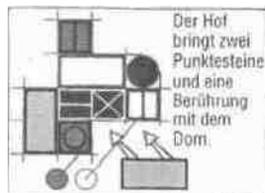
Siebter Erlass:
 Es dürfen niemals zwei gleichfarbige Bauwerke nacheinander errichtet werden.
 (Diese Regel erlangt Bedeutung zum Ende des Spieles, falls jemand aussetzen musste, **sowie** insbesondere im Spiel zu Dritt.)

Es besteht Zugzwang. Nur wenn es einem Spieler absolut unmöglich ist, ein Bauwerk zu errichten, setzt er aus. Hat ein Spieler alle seine Bauwerke verbraucht, während andere noch welche besitzen, setzt er automatisch aus.
 Es kommt vor, dass Spieler am Ende Bauwerke übrig behalten.

Aktion 2: Nehmen von Punktsteinen:

Jedes neu eingesetzte Bauwerk berührt zwangsläufig über seine Seitenflächen ein oder mehrere bereits stehende Bauwerke. Für jede Berührung erhält man einen Punktstein in der Farbe des berührten Bauwerkes.

Punkte einer Farbe können nur solange vergeben werden, bis die 1 2 Steine im Vorrat verbraucht sind. Danach geht man in dieser Farbe leer aus.



Für Berührungen mit dem Dom gibt es keine Punkte.

Da der Startspieler für sein erstes Bauwerk keine punktebringende Anbaumöglichkeit vorfindet, nimmt er sich zum Ausgleich einen beliebigen Punktstein.

Aktion 3: Kardinal versetzen:

- Der Startspieler muss den Kardinal einsetzen.

- Im Spielverlauf darf nur der Spieler den Kardinal umsetzen, der in seinem Zug auch ein Bauwerk errichten konnte.

- Der Kardinal wird immer auf einen freien Bauplatz neben einem Bauwerk (auch Dom) gestellt.

V. Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr ein Bauwerk errichten kann.

Bauwerke, die Spieler nicht verbauen durften, haben für die Wertung keine Bedeutung.

Nun wird abgerechnet:

Jeder Spieler erhält die noch im Vorrat verbliebenen Punktsteine seiner Farbe. Danach sortiert jeder seine Steine nach Farben.

Die Punkte einer Farbe darf jeder verdoppeln. Der Rest zählt einfach.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt.

Bei einem Unentschieden zwischen zwei oder mehreren Spielern gewinnt derjenige von ihnen, der über Bauwerke seiner Farbe mehr Berührungen mit dem Dom hat. Ist auch hier ein Unentschieden, endet die Partie Remis.

VI. Spiel zu Zweit

Es gelten alle Regeln unter Berücksichtigung folgender Besonderheiten:

- Jeder Spieler übernimmt 2 Farben. Die Farben müssen nicht im Wechsel gespielt werden.

Es ist also erlaubt, zunächst komplett die Bauwerke einer Farbe und dann die der anderen zu verbrauchen. Beachten Sie aber den siebten Erlass.

- Man darf Bauwerke der einen eigenen Farbe an Bauwerke der anderen eigenen Farbe anbauen und erhält dafür auch entsprechende Punktsteine.

- Mit der Wertung erhält man alle übriggebliebenen Steine beider eigenen Farben.

VII. Spiel zu Dritt

Die folgenden Regeln machen speziell das Spiel zu Dritt besonders reizvoll:

- Die 4. Farbe spielt mit und darf von allen drei Spielern alternativ anstelle der eigenen Farbe gespielt werden. Sollte ein Spieler seinen eigenen Vorrat an Bauwerken verbraucht haben, darf er grundsätzlich in der 4. Farbe weiterspielen. Man darf die 4. Farbe nicht spielen, wenn der Vorgänger sie benutzt hat (siebter Erlass).
- Punktesteine, die über die 4. Farbe erspielt werden, werden beiseite gelegt. Sie werden für niemanden gewertet.
- Entsprechend wird bei Spielende mit im Vorrat verbliebenen Steinen der 4. Farbe verfahren.

VIII. Schlusswort

Anstelle taktischer Tipps:

Das Zusammenspiel der sieben Erlasse und deren vielfältigen Kombinationen ergeben eine sehr große Bandbreite von taktischen Möglichkeiten. Einerseits sollte jeder versuchen, in einem Zug möglichst viele Punkte zu sammeln, andererseits sollte man seinen direkten Gegenspieler in eine für ihn ungünstige Position zwingen.

Versuchen Sie, Ihren Gegner zu steuern. Schränken Sie seine Freiheiten durch die Wahl der eigenen Bauwerke und geschicktes Platzieren des Kardinals ein.

Der Autor möchte den Testspielerinnen und - Spielern für ihren Einsatz und ihre wohlwollen Hinweise danken, insbesondere allen im Tagungszentrum Drübbberholz, Spielezentrum Niedersachsen, Astrid und Bernward, Frank Strußmann, Daniel Limpert, Christian Immler, Andrea Meyer, Friedemann Friese, Torsten Marold sowie allen Teilnehmern der Autorenseminare 1998/99.

Copyright 2000 by Wolfgang Panning

HOLZINSEL

Ringstr. 17
56290 Sevenich
www.holzinsel.de

