

## Die Spielregeln

### **Kardinal & Koenig**

fuer 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren

### **Spielidee**

Europa, das Zentrum der Macht im 12. Jahrhundert. Einflussreiche Orden ringen um die Vormachtstellung. Durch das Ausspielen von Karten gruenden die Spieler Kloester und bringen Raete an die Hoefe der Herrscherhaeuser. So erhalten Spieler Punkte fuer das geschickte Platzieren von Kloestern und fuer erfolgreiche Buendnisse zwischen den Raeten verschiedener Laender. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

### **Das Spielmaterial**

55 Spielkarten  
(13 x Franken/Aragon,  
12 x Bayern/Burgund,  
11 x Lothringen/Italien,  
10 x England/Schwaben,  
9 x Frankreich)  
100 Kloester (je 20 Steine  
in 5 Farben)  
40 Raete (je 8 in 5  
Farben)  
5 Zaehlsteine in 5 Farben  
1 schwarzer  
Markierungsstein  
1 Spielplan  
1 Spielanleitung

### **Die Spielvorbereitungen**

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler waehlt eine Farbe und erhaelt alle Kloester, Raete und den Zaehlstein dieser Farbe.

### **Der Spielablauf**

Wer an die Reihe kommt, spielt eine, zwei oder drei seiner Handkarten aus und setzt Spielsteine in das entsprechende Land. Danach fuehlt er seine Hand wieder auf drei Karten auf. Wer keine Karte ausspielen will, darf stattdessen eine Karte tauschen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, erfolgt eine Zwischenwertung, in der nur die Kloester auf dem Plan Punkte bringen. Wurde der Nachziehstapel zum zweiten mal durchgespielt, erfolgt die Schlusswertung, bei der neben den Kloestern auch die Raete und Klosterketten gewertet werden.

### **Spielsteine setzen**

Wer Kloester oder Raete setzen moechte, spielt bis zu drei seiner Handkarten aus und setzt entsprechend Steine ein. Erst nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ergaenzt er seine Handkarten wieder auf drei. Dabei darf er sowohl von den beiden offen ausliegenden Karten als auch vom verdeckten Stapel nachziehen. Erst wenn der Spieler seine Hand aufgefuellt hat, werden die offen ausliegenden Karten vom verdeckten Stapel wieder auf zwei ergaenzt.

Eine Spielkarte gibt vor, in welchem Land ein

### **Die Zwischenwertung**

Wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wird, wird das Spiel fuer eine Klosterwertung unterbrochen.

Fuer die Klosterwertung wird in jedem der neun Laender die Mehrheit an Kloestern gewertet. Die Raete werden erst in der Schlussabrechnung beruecksichtigt. Am einfachsten ist es, zuerst alle Laender am Spielplanrand im Uhrzeigersinn abzurechnen (England, Franken, Bayern, Italien und Aragon) und danach genau so die vier inneren Laender abzurechnen (Frankreich, Lothringen, Schwaben und Burgund). Die Spieler setzen ihre Zaehlsteine jeweils um die erzielten Punkte auf der Wertungsleiste vor.

### **Klosterwertung**

Der Spieler mit den meisten Kloestern in einem Land erhaelt fuer jedes Kloster in diesem Land, egal welcher Farbe, jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den zweitmeisten Kloestern in einem Land erhaelt fuer jedes Kloster des Spielers mit den meisten Kloestern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den drittmeisten Kloestern in einem Land erhaelt fuer jedes Kloster des Spielers mit den zweitmeisten

Die Zaehlsteine werden uebereinander auf das Feld "0" der umlaufenden Wertungsleiste gesetzt.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler erhaelt den schwarzen Markierungsstein. Er legt ihn vor sich ab und behaelt ihn bis zur Schlusswertung vor sich liegen.

Bei weniger als 5 Spielern werden vor Spielbeginn Karten aussortiert. Bei 4 Spielern wird von jeder Farbe eine Karte aus dem Spiel genommen. Bei 3 Spieler werden von jeder Farbe zwei Karten aus dem Spiel genommen.

Die gesamten verbleibenden Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhaelt verdeckt 3 Karten ausgeteilt und nimmt sie auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Plan gelegt. Die obersten beiden Karten des Nachziehstapels werden aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.

Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## Der Spielplan

Der Spielplan zeigt den Ausschnitt einer mittelalterlichen Karte von Europa. Je zwei von acht Laendern besitzen die gleiche Hintergrundfarbe (z.B. Bayern und Burgund). Auf den Spielkarten sind diese Laender immer

Spielstein eingesetzt werden darf. Sind auf der Karte zwei Laender angegeben, kann der Spieler eines der beiden Laender auswaehlen. Beim Einsetzen von Spielsteinen gelten folgende Bedingungen:

Grundsatzlich darf man waehrend seines Zuges nur in einem Land Spielsteine einsetzen, auch wenn die ausgespielte Karte die Auswahl zwischen zwei Laendern erlaubt.

In einem Land in dem noch kein Spielstein steht, darf ein Spieler in seinem Zug hoechstens einen Stein setzen. Befindet sich in einem Land bereits mindestens ein Stein, egal welcher Farbe, darf der Spieler bis zu zwei Steine dort einsetzen.

Pro Karte darf nur ein Spielstein gesetzt werden.

Zwei Karten der gleichen Farbe koennen als "Joker" gespielt werden, um einen Stein in ein beliebiges anderes Land zu setzen.

*Beispiele:*

*Andreas hat eine Karte Frankreich und zwei Karten Franken/Aragon auf der Hand. Er entscheidet sich fuer das Land Franken und spielt eine Karte Franken/Aragon. Dort steht noch kein Spielstein. Deshalb darf er selbst nur einen Stein setzen. Dann muss er seinen Zug beenden, da er nur in einem Land einsetzen darf.*

Kloestern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den viertmeisten Kloestern in einem Land erhaelt fuer jedes Kloster des Spielers mit den drittmeisten Kloestern jeweils einen Punkt.

Der Spieler mit den fuenftmeisten Kloestern in einem Land erhaelt fuer jedes Kloster des Spielers mit den viertmeisten Kloestern jeweils einen Punkt.

Hat ein Spieler kein Kloster in einem Land, erhaelt er dort auch keine Punkte. Bei einem Gleichstand belegen alle beteiligten Spieler den gleichen Platz und erhalten die gleiche Punktzahl. Weitere Spieler belegen die direkt folgenden Plaetze.

*Beispiele:*

*In Franken hat Andreas (gruen) 4 Kloester, Barbara (rot) 2 und Doris (blau) 1. Andreas besitzt die meisten Kloester und erhaelt 7 Punkte (4+2+1). Barbara hat die zweitmeisten und bekommt fuer jedes Kloster von Andreas (der mit den meisten) jeweils einen Punkt (=4). Doris besitzt 1 Kloster in Franken. Sie hat also die drittmeisten und erhaelt fuer jedes Kloster von Doris (die mit den zweitmeisten) jeweils einen Punkt (=2).*

gemeinsam vertreten.  
Lediglich Frankreich  
kommt allein vor.

In jedem Land gibt es so  
genannte Klosterfelder.  
Sie zeigen Abbildungen  
von Gebaueuden. Auf diese  
Felder werden spaeter die  
Spielsteine fuer die  
Kloester gesetzt. Diese  
Klosterfelder sind durch  
Strassen verbunden, die  
in der Schlusswertung  
von Bedeutung sind.

Auf dem jeweiligen  
Wappen eines Landes  
werden die Raete  
eingesetzt.

Die Zahlen von 1 bis 15  
stehen fuer moegliche  
Buendnisse zwischen den  
Raeten zweier Laender.  
Bei Spielende werden sie  
in der aufgefuehrten  
Reihenfolge gewertet.  
Die Verbindungen ueber  
See (1, 2, 3, 5, 6 und 15)  
stellen ebenfalls  
Buendnisse dar. Es  
handelt sich also nicht um  
Seewege oder Strassen,  
sondern nur um eine  
Hilfestellung bei der  
Schlusswertung.

Um den Spielplan herum  
verlaeuft die  
Wertungsleiste. Sollte ein  
Spieler einmal mehr als  
99 Punkte erreichen, wird  
sein Spielstein ueber die  
"0" hinaus gesetzt und  
entsprechend weiter  
gezaehlt.

*Barbara spielt eine Karte  
Franken/Aragon und zwei  
Karten Bayern/Burgund.  
Sie entscheidet sich fuer  
Franken und darf nun  
zwei Spielsteine einsetzen,  
da dort bereits ein Stein  
von Andreas steht. Den  
ersten Stein setzt sie mit  
der Karte  
Franken/Aragon. Die  
beiden Karten  
Bayern/Burgund  
verwendet sie als "Joker"  
und setzt damit den  
zweiten Spielstein.*

*Chris hat drei Karten  
Frankreich auf der Hand.  
In Frankreich stehen  
bereits Spielsteine. Da er  
hoechstens zwei Steine in  
einem Zug setzen darf,  
kann er auch hoechstens  
zwei Karten ausspielen.  
Er kann damit entweder  
zwei Steine in Frankreich  
einsetzen oder die beiden  
Karten als "Joker"  
verwenden und so einen  
Stein in einem anderen  
Land als Frankreich  
einsetzen.*

Als Hilfestellung  
empfiehl sich die 3-2-1-  
Regel: Ein Spieler kann  
mit bis zu 3 Karten,  
maximal 2 Steine in 1  
Land einsetzen.

Der Vorrat an  
Spielsteinen ist begrenzt.  
Hat ein Spieler von einer  
Sorte keine Steine mehr,  
kann er diese auch nicht  
mehr einsetzen. Kann ein  
Spieler keine Spielsteine  
einsetzen, bleibt ihm dann  
nur die Moeglichkeit,  
eine Karte auszutauschen.

Ausgespielte Karten



*Beispiel:*

*In Lothringen haben  
Barbara (rot) und Chris  
(lila) jeweils 2 Kloester  
und Doris (blau) 1  
Kloster. Barbara und  
Chris haben beide die  
meisten Kloester in  
Lothringen und erhalten  
jeder 5 Punkte (2+2+1).  
In diesem Fall besitzt  
Doris die zweitmeisten  
Kloester und erhaelt die  
Punkte eines Spielers mit  
den meisten Kloestern  
(=2).*

Nachdem in der  
Zwischenwertung alle  
neun Laender der Reihe  
nach gewertet wurden,  
beginnt die zweite Haelfte  
des Spieles.

Der Ablagestapel wird  
neu gemischt und als  
neuer Nachziehstapel  
neben den Plan gelegt.  
Liegen neben dem Stapel  
noch ein oder gar beide  
offenen Karten aus, so  
bleiben sie liegen und  
werden nicht in den  
Stapel eingemischt.

Fehlen dem Spieler, der  
die Zwischenwertung  
ausgeloest hat, noch  
Handkarten, so ergaenzt  
er seine Kartenhand auf  
drei. Dann werden die  
offen ausliegenden Karten  
wieder auf zwei ergaenzt.  
Jetzt setzt der linke  
Nachbar des Spielers das  
Spiel fort.

werden als offener Ablagestapel neben dem Spielplan abgelegt.

### **Kloester und Raete**

Auch fuer die Art der Spielsteine die man einsetzen moechte, gelten besondere Bedingungen:

Der Spielstein eines Klosters wird immer auf ein Klosterfeld des entsprechenden Landes gesetzt. Auf jedem dieser Klosterfelder darf nur ein Spielstein stehen. Sind alle Klosterfelder eines Landes besetzt, kann dort kein weiteres Kloster mehr eingesetzt werden.

Der Spielstein eines Rates wird immer auf das Wappen des gewaehlten Landes gesetzt. Auf einem Wappen duerfen mehrere Raete stehen.

Grundsatzlich gilt: Die Mehrheit an Kloestern in einem Land gibt die maximale Anzahl an Raeten dort vor. Stehen beispielsweise in Franken 3 rote, 2 gelbe und 2 blaue Kloester duerfen dort hoechstens 3 Raete stehen. Dabei darf ein Spieler auch Raete in ein Land setzen, in dem er selbst keine Kloester besitzt. In einem Land ohne Kloster darf natuerlich noch kein Rat eingesetzt werden.

*Beispiele:*

*Andreas moechte gerne Raete in Frankreich einsetzen. Er spielt die Karte Frankreich und 2x England/Schwaben als Joker. Barbara hat die meisten Kloester in*

### **Spielende und Schlusswertung**

Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen endet das Spiel. Die laufende Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt. Sie endet beim rechten Nachbarn des Startspielers mit dem schwarzen Markierungsstein.

Das Spiel endet auch, wenn kein Spielstein mehr gesetzt werden kann.

Es erfolgt die Schlusswertung.

In der Schlusswertung werden neben Kloestern auch die Raete und Klosterketten gewertet.

### **Klosterwertung**

Diese Wertung entspricht der Klosterwertung aus der Zwischenwertung.

### **Raetewertung**

Hier werden nicht die Raete in den jeweiligen Laendern gewertet, sondern die Buendnisse zwischen den Raeten zweier "verbuendeter" Laendern. Auf dem Spielplan gibt es 15 solcher moeglichen Buendnisse, die von 1 bis 15 nummeriert sind. In dieser Reihenfolge werden auch die Buendnisse abgerechnet.

Zur besseren Uebersicht wird der schwarze Markierungsstein jeweils auf die abzurechnende Verbindung zwischen zwei Laendern gesetzt. Dann wird wie nachfolgend beschrieben

*Frankreich. Da sie hier derzeit vier Kloester hat, duerfen im Moment hoechsten vier Raete in Frankreich stehen. Da sich dort erst zwei Raete befinden, setzt Andreas zwei weitere Raete ein.*

*In Italien gibt es jeweils zwei Kloester von Barbara und Doris. Beide haben damit die meisten. Da es in Italien noch keinen Rat gibt, koennen hier bis zu zwei Raete eingesetzt werden. In diesem Beispiel ist es einem Spieler mit den entsprechenden Karten also moeglich 2 Raete oder 2 Kloester oder 1 Rat und 1 Kloster zu setzen.*

### **Eine Karte tauschen**

Wer an die Reihe kommt und keine Karte ausspielen will, um Spielsteine zu setzen, muss eine Karte tauschen.

Der Spieler legt einfach eine Handkarte auf den Ablagestapel und zieht eine der beiden aufgedeckten oder eine Karte vom verdeckten Stapel nach. Damit endet der Zug des Spielers und der linke Nachbar kommt an die Reihe. Hat der Spieler eine der beiden aufgedeckten Karten gewaehlt, wird eine neue Karte vom Stapel offen ausgelegt.

gewertet und anschliessend der Markierungsstein auf die naechstfolgende Zahl verschoben.

Ein Buendnis bringt nur dann Punkte, wenn ein Spieler in beiden beteiligten Laendern die Mehrheit der Raete besitzt. Wenn mehrere Spieler in einem Land die meisten Raete besitzen, so haben sie alle die Mehrheit.

Besitzt ein Spieler eine Raetemehrheit in einem Land, kann er natuerlich in mehreren Buendnissen Punkte gewinnen, sofern er in den entsprechenden verbuendeten Laendern ebenfalls Raetemehrheiten besitzt.

Besitzt ein Spieler die Mehrheit der Raete in beiden verbuendeten Laendern, so erhaelt er fuer jeden Rat dieser beiden Laender (egal welcher Farbe) jeweils einen Punkt. Erfuellen mehrere Spieler diese Voraussetzung, so erhaelt jeder von ihnen die volle Punktzahl. Die uebrigen Spieler erhalten fuer Buendnisse niemals Punkte.



*Der schwarze Markierungsstein wird auf die "14" geschoben und das Buendnis Italien-Burgund wird*

*abgerechnet. In Italien stehen vier Raete: 2x Blau, 1x Rot, 1x Gruen. In Burgund stehen zwei Raete, 1x Blau und 1x Rot. Damit hat Doris (blau) sowohl in Italien wie auch in Burgund eine Mehrheit und erhaelt 6 (4+2) Punkte. Die anderen Spieler gehen leer aus.*

*Danach wird der Markierungsstein auf die "15" gesetzt und die Verbindung Italien-Bayern abgerechnet. In Bayern stehen drei Raete, 2x Rot und 1x Gruen. Da in Italien Doris (blau) und in Bayern Barbara (rot) eine Ratsmehrheit haben, kommt kein Buendnis zustande und kein Spieler erhaelt Punkte.*

### **Wertung der Klosterketten**

Als Letztes folgt die Wertung fuer Ketten von Kloestern.

Fuer die Wertung einer Kette muessen 4 oder mehr Kloester eines Spielers in einer ununterbrochenen Reihe entlang einer Strasse stehen. Abzweigungen werden nicht mitgezaehlt. Die Ketten duerfen auch Laendergrenzen ueberschreiten.

Fuer jedes Kloster einer Kette erhaelt der Spieler einen Punkt. Jedes Kloster darf dabei nur ein einziges Mal gewertet werden.

*Beispiel:*

*In dem vorhergehenden Bildbeispiel hat Chris*

*(lila) in Burgund und  
Italien 5 Kloester in einer  
ununterbrochenen Reihe.  
Das Kloster in Bayern ist  
ein Abzweig von der  
Kette und zaehlt deshalb  
nicht mit. Daher erhaelt  
Chris 5 Punkte fuer diese  
Klosterkette.*

Es gewinnt, wer nach  
Abschluss aller  
Wertungen die meisten  
Punkte besitzt. Bei einem  
Gleichstand gewinnt, wer  
die meisten Spielsteine  
(Kloester und Raete) im  
Vorrat hat.