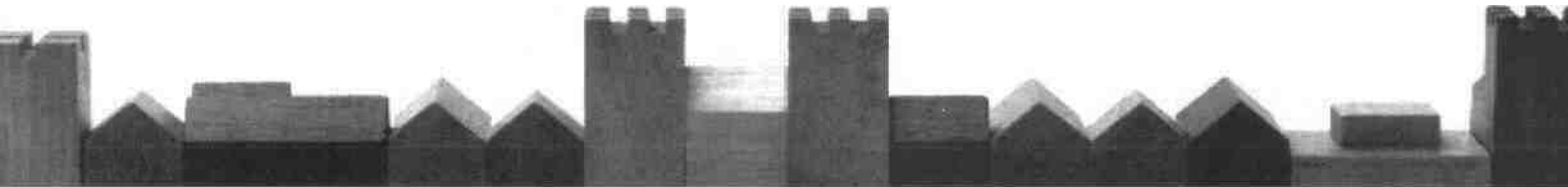


KATHEDRALE

SPIEL UM EINE
MITTELALTERLICHE STADT



SPIELANLEITUNG



Kathedrale ist ein taktisches Zwei-Personen-Spiel.

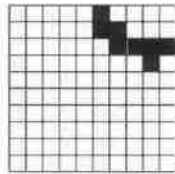
Jeder Spieler stellt den Bauherrn einer gemeinsamen mittelalterlichen Stadt dar, dessen Ziel es ist, möglichst viele Gebäude seiner Farbe in der Stadt zu errichten und möglichst große Stadtbereiche für sich abzugrenzen.

SPIELBEGINN: Nach der Wahl der Farbe plaziert der Spieler mit den hellen Spielsteinen die "neutrale" Kathedrale auf eine beliebige Stelle des Spielfeldes. Nun setzt der Bauherr der dunklen Spielsteine sein erstes Gebäude.

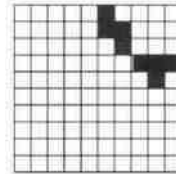
SPIELZUG: Ein Spielzug besteht darin, ein Gebäude der eigenen Farbe auf dem Spielfeld zu platzieren. Es wird abwechselnd gesetzt.

ABGRENZEN: Wichtig ist es, möglichst große, vom Mitspieler noch nicht bebaute Teile des Spielfeldes abzugrenzen, die dann der Gegenspieler nicht mehr bebauen darf. Abgegrenzt (für den Gegenspieler nicht mehr zum Bauen frei) ist also nur ein Feld, auf dem der Mitspieler kein Haus stehen hast (Ausnahme: ein fremdes Haus - siehe Abbruch). Als Grenzen gelten die Stadtmauer (Spielfeldrand) und eine durchgehende Reihe eigener Gebäude. Berühren sich Gebäude einer Farbe nur an den Ecken, ist dies keine Grenze.

Beispiel richtig

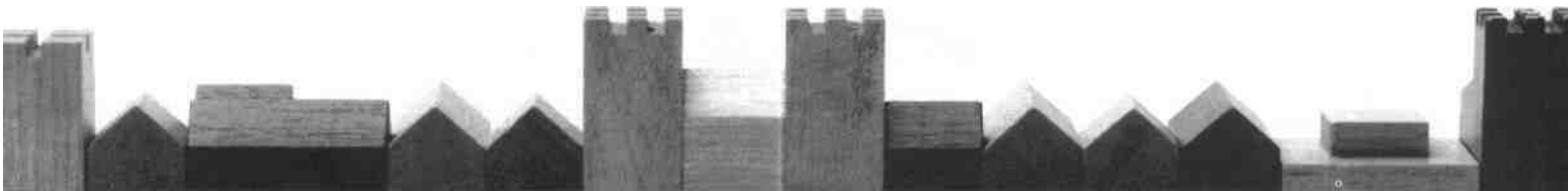


Beispiel falsch



Die Kathedrale kann nicht für eine Abgrenzung verwendet werden.

ABBRUCH VON GEBÄUDEN : Befindet sich auf einem eingeschlossenen Feld nur ein fremdes Gebäude, wird dies "abgerissen" und zu dem Gebäudevorrat des Mitspielers gelegt. Auch diese abgegrenzte Feld

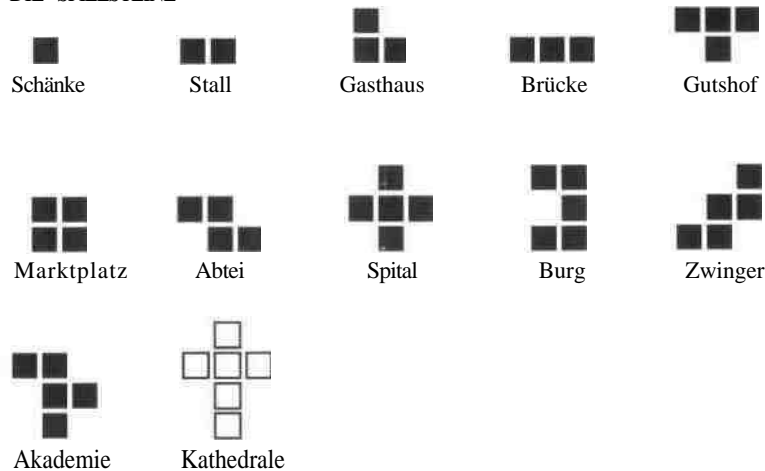


HOLZNESEL

darf nur noch von dem "Besitzer" bebaut werden. Wird ein eingeschlossenes Gebäude übersehen, darf es bei weiteren Zügen nicht mehr entfernt werden. Dieses Feld kann von beiden Parteien bebaut werden. Auch die eingeschlossenen Kathedrale wird abgerissen, kann aber nicht mehr aufgebaut werden. Befinden sich auf einem eingeschlossenen Feld zwei oder mehr fremde Gebäude, gilt dies nicht als abgegrenzt und wird weiter von beiden Bauherrn genutzt.

Mit dem ersten Spielzug darf kein Spielfeld abgegrenzt werden.

DIE SPIELSTEINE



SPIELENDEN UND WERTUNG: Es wird so lange gesetzt, bis keiner der Spieler mehr ein Gebäude setzen kann. Die jeweils übriggebliebenen Spielsteine werden danach gewertet, wieviele Spielfelder sie besetzt hätten (Beisp. Marktplatz = 4 Punkte). So wird die Minuspunktzahl ermittelt.

Beim nächsten Spiel wird die Spielfarbe gewechselt.

Die Minuspunkte der einzelnen Runden werden addiert.

