

DE KATHEDRAAL

het kaartspel

Een slagenspel voor 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar

SPEELMATERIAAL

20 ambachtsliedenkaarten in 4 kleuren (blauw, groen, rood en oranje)
15 neutrale kaarten (zwart) | 5 voordeelkaarten (bruin) | 4 overzichtskaarten
16 grondstoffenkaarten | 1 scoreblok | De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert in 9 of 10 slagen zoveel mogelijk eigen ambachtslieden, nuttige grondstoffen en andere positieve kaarten te winnen. Met eigen ambachtslieden kan men grondstoffen in punten omzetten. Wie na 5 ronden de meeste punten heeft, is de beste bouwmeester en wint het spel.

VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt de grondstoffenkaarten en de overzichtskaart in 1 kleur. Hij legt zijn grondstoffenkaarten overlappend zo op elkaar dat er 1 steen, 1 hout, 1 kiezel en 0 metaal zichtbaar zijn. Leg de overzichtskaart daar weer onder

(zie afbeelding). Schud de voordeelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.

Doen er maar 3 spelers mee, leg dan de neutrale kaart "Ellen" en de overzichtskaart, de grondstoffenkaarten en de ambachtsliedenkaarten van de niet gekozen kleur terug in de doos.

SPELVERLOOP

Er worden in totaal 5 ronden gespeeld (**Uitzondering:** zie blz. 2; Einde van de ronde). Elke ronde bestaat uit de volgende fasen:

1. Delen
2. 9 of 10 slagen spelen
3. Punten tellen
4. Einde van de ronde

Grondstoffenkaarten



Overzichtskaart



Voordeelkaarten



Handkaarten

Schud alle ambachtsliedenkaarten, alle neutrale kaarten en de bovenste kaart van de gedekte stapel voordeelkaarten door elkaar. Deel de kaarten daarna gedekt aan de spelers.

2. 9 of 10 slagen spelen

De speler die "Aliena" op handen heeft, kiest een kaart uit zijn hand en speelt deze open op tafel. Daarna doen de andere spelers met de klok mee om beurten hetzelfde. De gespeelde kaarten vormen een slag, die door een speler wordt gewonnen. In elke volgende slag speelt de winnaar van de vorige slag de eerste kaart. In een spel met 3 spelers worden zo 10 slagen verdeeld, in een spel met 4 spelers 9 slagen.

Opmerking: de speler met de kaart "Alfred Builder" **moet** deze voor de laatste slag bewaren.

Nadat iedere speler 1 kaart heeft gespeeld, wordt de winnaar van de slag bepaald. Deze krijgt alle kaarten van de betreffende slag en legt deze gedekt voor zich op tafel (**Uitzondering:** koningsslag; zie verderop). Gewonnen kaarten mogen tijdens deze ronde niet meer worden ingezien. De volgende spelregels gelden:

- De kaart met de hoogste waarde wint de slag.
- Is de kaart met de hoogste waarde een ambachtsman in de kleur van een van de spelers, dan wint deze speler de slag, ongeacht wie de kaart gespeeld heeft.
- Is de kaart met de hoogste waarde een voordeelkaart of een neutrale kaart, dan wint de speler die deze kaart speelde de slag.
- Zijn er meer kaarten met de hoogste waarde, dan wint de speler die de **laatste** hoogste kaart gespeeld heeft de slag.
- Is de **koning** de hoogste kaart, dan wint (vooralsnog) niemand deze slag. We noemen deze slag de koningsslag. Leg deze tot het einde van de ronde gedekt opzij. Omdat de koning de hoogste kaart in het spel is, wint hij altijd de slag. De speler die de koning speelde, speelt de eerste kaart van de volgende slag.

Voorbeeld: Tamara (groen) Paul (blauw) Sabine (rood) en Dorien (oranje) spelen een slag. Tamara speelt een steengroeve met waarde 0, Paul een blauwe timmerman met waarde 6, Sabine speelt ook een timmerman, maar een groene en Dorien speelt de neutrale kaart "Ellen" met waarde 3. De kaarten van Paul en Sabine hebben de hoogste waarde. Omdat Sabine haar kaart later speelde, wint de groene timmerman de slag. Tamara speelt met groen, dus zij krijgt de 4 kaarten van deze slag en legt ze gedekt voor zich op tafel. Tamara speelt nu de eerste kaart van de volgende slag.



Tamara



Paul



Sabine



Dorien

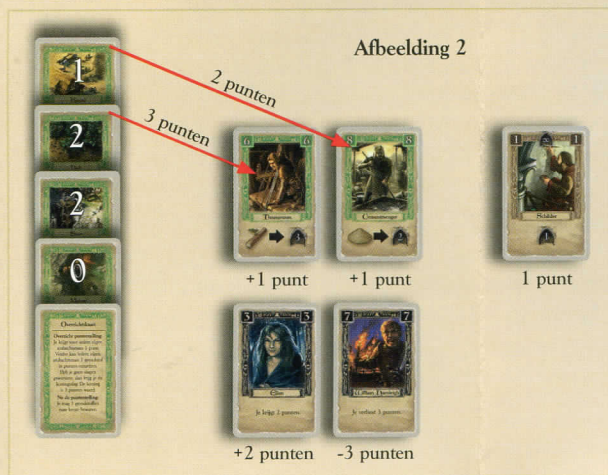
3. Puntentelling

Heeft een speler in een ronde geen slag gewonnen, dan krijgt hij de opzijgelegde koningsslag.

Iedere speler telt nu de punten in zijn slagen. Eerst zoekt hij alle ambachtslieden in de kleuren van de andere spelers uit zijn gewonnen kaarten. Hier krijgt hij **geen** punten voor. Voor neutrale kaarten krijgt hij de op de kaart vermelde (min)punten of grondstoffen. Wie de kaart "Tom Builder" heeft, mag een van de op de kaart afgebeelde grondstoffen kiezen. Voor iedere eigen ambachtsman krijgt hij 1 punt. De koning is 3 punten waard. Iedere eigen

ambachtsman mag 1 grondstof in overwinningpunten omzetten (zie de symbolen op de kaart). Een ambachtsman kan nooit meer dan 1 grondstof per ronde in punten omzetten. Dat geldt ook voor de bouwmeester (deze geeft 1 punt voor kiezel, 2 punten voor hout, 3 punten voor steen en 4 punten voor metaal). Iedere speler houdt met de grondstoffenkaarten bij hoeveel grondstoffen hij per soort bezit. Noteer de behaalde punten op het scoreblok.

Voorbeeld: Tamara heeft de volgende kaarten gewonnen. haar eigen ambachtslieden “Timmerman” en “Metselaar”, de blauwe timmerman, de neutrale kaarten “Steengroeve” en “Bos” de neutrale kaarten “Ellen” en “William Hamleigh” en de voordeelkaart “Schilder” (zie afb. 1) Ze geeft de blauwe timmerman af omdat deze geen punten oplevert. Voor de steengroeve en het bos krijgt ze respectievelijk 1 steen en 1 hout. Het hout zet ze met haar timmerman in 3 punten om. Met de metselaar zet ze een kiezel, die ze uit een vorige ronde bewaard had, in 2 punten om. Verder krijgt ze 1 punt voor iedere eigen ambachtsman en 1 punt voor de schilder “Ellen” levert haar 2 punten op, maar voor “William Hamleigh” krijgt ze 3 minpunten. In totaal heeft ze dus 7 punten behaald. Deze worden op het scoreblok genoteerd (zie afb. 2)



Iedere speler controleert nu of hij in totaal niet meer dan 3 grondstoffen in zijn voorraad heeft. Heeft hij er meer, dan moet hij zijn voorraad tot 3 terugbrengen. Hij kiest zelf welke grondstoffen hij inlevert.

Iedere speler levert zijn gewonnen kaarten weer in, met uitzondering van voordeelkaarten. Deze blijven de rest van het spel voor de speler liggen en mogen in de fase "Puntentelling" van elke ronde opnieuw gebruikt worden. Zit de voordeelkaart in de koningsslag en wordt deze niet gewonnen, schuif de voordeelkaart dan gedekt onder de stapel voordeelkaarten. Het spel duurt dan een ronde langer.

Nu begint er weer een nieuwe ronde met fase 1.

Voorbeeld: Tamara levert al haar kaarten in, met uitzondering van de schilder. Ze heeft 3 grondstoffen over die ze meeneemt naar de volgende ronde (zie afb. 3)

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de ronde waarin de laatste voordeelkaart gewonnen is. De speler met de meeste punten wint. Grondstoffen en voordeelkaarten zijn aan het einde van het spel niets meer waard.

OVERZICHT VOORDEELKAARTEN

- **Schilder:** de speler krijgt bij de puntentelling 1 punt.
- **Pottenbakker:** de speler mag bij de puntentelling 1 kiezel in 3 punten omzetten.
- **Klokkengieter:** de speler mag bij de puntentelling 1 metaal in 5 punten omzetten.
- **Steenbakker:** de speler mag bij de puntentelling 1 kiezel in 1 steen omzetten.
- **Knecht:** de speler mag aan het einde van een ronde **zoveel grondstoffen als hij wil** in 1 punt per stuk omzetten.

De auteur: Michael Rieneck, geboren in 1966, woont in de buurt van Kiel en is een van de meest succesvolle spelontwerpers van de laatste jaren. Zijn bordspellen, waaronder "De Kathedraal" en "Brug naar de Hemel" zijn meermaals bekroond, de laatste werd in 2010 in Duitsland tot **Spiel des Jahres** verkozen.



© 2010 Kosmos
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Michael Rieneck
Illustraties: Michael Menzel
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Gevaar voor verstikking. Deze adviezen s.v.p. bewaren voor eventuele correspondentie.