

Kardinal & König – Das Kartenspiel ist für 3 bis 5 Spieler ab 11 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten. Originalgrafik: Franz Vohwinkel. Das Spiel basiert auf dem Brettspiel „Kardinal & König“, erschienen bei Go!dsieber Spiele.

Spielidee

Europa, das Zentrum der Macht im 12. Jahrhundert. Einflußreiche Orden ringen um die Vormachtstellung. Durch das Sammeln von Länderkarten gründet man Klöster, bringt Räte in die Ratsversammlungen und verbessert das Wegenetz. Je nachdem, für welche Karten man sich entscheidet, bringt das verschiedene viele Siegpunkte ein. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Spielmaterial

56 Länderkarten (4x Dänemark, 5x England, 6x Italien, 6x Bayern, 6x Ungarn, 7x Kastilien, 7x Franken, 7x Sachsen, 8x Frankreich), 15 Anrechtssteine, 8 Gesetzestafeln und 1 Abrechnungstabelle.

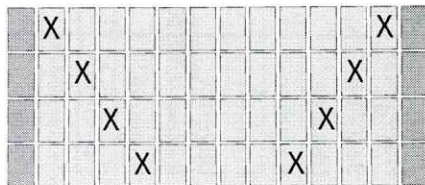
Die Länderkarten

Sie repräsentieren die verschiedenen Länder des mittelalterlichen Europas. Die Karten der jeweiligen Länder kommen in unterschiedlichen Mengen vor. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie oft.

Auf den meisten Karten sind oben Symbole mit Kreisen abgebildet – die „Kreissymbole“. Diese stehen für die verschiedenen Herrschafts-Familien, die die Räte in den Ratsversammlungen der verschiedenen Länder stellen. Auf vielen Karten sind oben rechts ein Schiff oder eine Kutsche abgebildet. Sie stehen für die See- und Landwege.

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel die Abrechnungstabelle kopieren.
- Stift bereit legen.
- Einen Startspieler bestimmen.
- Die Länderkarten mischen und offen in 4 Reihen à 14 Karten wie folgt auslegen.



- Die Gesetzestafeln mischen und verdeckt auf die in der vorherigen Abbildung mit einem X markierten Länderkarten legen. So dass der obere Teil der Länderkarten nicht verdeckt wird.
- Jeder Spieler bekommt 3 Anrechtssteine einer Farbe.

Der Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

a) Karten nehmen

Wer an die Reihe kommt, nimmt **eine oder mehrere Karten vom linken oder rechten Ende der Kartenreihen** und legt sie **offen vor sich nach Farben sortiert** aus. In der vorherigen Abbildung sind das die Karten, die dunkelgrau markiert sind.

Nimmt man mehrere Karten, müssen sie **von der gleichen Farbe** sein.

Außerdem gibt es ein Limit:

Man darf nur so viele Länderkarten nehmen, bis man dabei maximal 2 Kreissymbole genommen hat. **Achtung:** Schiffe und Kutschen zählen nicht als Kreissymbole. Meistens nimmt man sich daher eine Karte mit 2 Kreissymbolen oder zwei Karten gleicher Farbe mit jeweils einem Kreissymbol.

Man muß immer mindestens eine Länderkarte nehmen.

Beispiele: Andreas nimmt eine Karte mit 2 Kreissymbolen. Eine weitere Karte darf er nicht nehmen.

Beate nimmt eine Karte mit 1 Kreissymbol. Danach nimmt sie eine weitere Karte gleicher Farbe mit 1 Kreissymbol. Noch eine Karte darf sie nicht nehmen.

b) Anrechtsstein setzen

Nachdem ein Spieler Karten genommen hat, darf er einen seiner Anrechtssteine offen auf eine beliebige Länderkarte setzen. Allerdings nicht auf eine Karte, auf der bereits ein Anrechtsstein liegt oder auf eine Karte von einem anderen Spieler.

Bei 3 Spielern darf jeder alle seine 3 Anrechtssteine einsetzen.

Bei 4 und 5 Spielern nur 2, den dritten hat man dann als Reserve.

Hat man bereits alle seine Anrechtssteine gemäß der vorgenannten Regel auf Karten eingesetzt, darf man statt einzusetzen einen eigenen Stein versetzen.

c) Nächster Spieler

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Sind alle Länderkarten abgeräumt, folgen Wertung und Spielende.

Nehmen von Länderkarten mit Anrechtsstein

- Nimmt ein Spieler eine Länderkarte mit **eigenem** Anrechtsstein, bekommt er den Stein zurück in seinen Vorrat.
 - Nimmt ein Spieler eine Länderkarte mit einem **fremden** Anrechtsstein, muß er einen eigenen Anrechtsstein abgeben, der aus dem Spiel kommt. Der andere Spieler bekommt seinen Anrechtsstein zurück. Hat ein Spieler keine Anrechtssteine mehr, kann er keine Karte mit einem fremden Anrechtsstein nehmen. Es kann sogar dazu kommen, dass er keine Karte nehmen kann und aussetzen muß.
- Ein Spieler muß eine Länderkarte, auf der ein eigener Anrechtsstein liegt, nicht nehmen, wenn er andere Karten nehmen kann.

Beispiel:

Andreas nimmt eine Länderkarte, auf der ein Anrechtsstein von Beate liegt. Andreas muß dafür einen Anrechtsstein abgeben (kommt aus dem Spiel). Er hat aber alle momentan auf Länderkarten eingesetzt und keinen im Vorrat. Er muß daher einen von einer Länderkarte nehmen. Beate bekommt ihren Anrechtsstein zurück.

Mit den Anrechtssteinen kann man sich also bis zu einem gewissen Grad Länderkarten „reservieren“. Wenn der Gegner trotzdem die Karte nimmt, muß er mit dem Verlust eines Anrechtssteins dafür „bezahlen“.

Nehmen von Länderkarten mit Gesetzestafeln

Nimmt man eine Länderkarte mit Gesetzestafel, dann legt man die Tafel verdeckt vor sich ab. Natürlich darf man sie sich selbst anschauen.

Es gibt vier verschiedene Sorten Gesetzestafeln.

Nicht alle sind positiv:

„Anrechtsstein zurücknehmen“: Der Spieler darf die Tafel ausspielen, wenn er am Zug ist. Sie kommt danach aus dem Spiel. Dafür darf sich der Spieler einen Anrechtsstein, den er aus dem Spiel geben musste, zurück in seinen Vorrat nehmen.

„3 Symbole erlaubt“: Der Spieler darf die Tafel ausspielen, wenn er am Zug ist. Sie kommt danach aus dem Spiel. Dafür darf der Spieler ausnahmsweise Länderkarten mit insgesamt bis zu 3 Kreissymbolen nehmen.

„Verschiedene Farben möglich“: Der Spieler darf die Tafel ausspielen, wenn er am Zug ist. Sie kommt danach aus dem Spiel. Dafür darf der Spieler ausnahmsweise Länderkarten nehmen, die verschieden farbig sind.

„-2 Siegpunkte“: Wird erst bei Spielende aufgedeckt und von den Siegpunkten des Spielers abgezogen.

Die Wertung und das Spiel

Für die Wertung nimmt man die Abrechnungstabelle zur Hand. Dort werden die Siegpunkte für die Spieler Land für Land eingetragen. Begonnen wird mit Frankreich.

Länderwertung: Der Spieler mit den meisten Frankreich-Karten bekommt die Anzahl aller Frankreich-Karten die es gibt als Punkte gut geschrieben. Also 8. Der Spieler mit den zweitmeisten, bekommt so viele Punkte, wie der mit den meisten an Karten hat. Der mit den drittmeisten bekommt so viele Punkte, wie der mit den zweitmeisten an Karten hat, usw. Hat ein Spieler keine Länderkarte, bekommt er keine Punkte. Haben mehrere Spieler gleichviele Karten, bekommen diese alle die volle Punktzahl.

Beispiele:

Andreas hat 5x Frankreich gesammelt. Er hat damit die meisten und bekommt 8 Punkte. Beate hat 2x Frankreich und bekommt dafür 5 Punkte – die Anzahl der Karten von Andreas. Claus hat 1x Frankreich und bekommt dafür 2 Punkte – die Anzahl der Karten von Beate.

Andreas und Beate haben je 2x Dänemark gesammelt. Das sind alle Karten, die es davon gibt. Beide haben die meisten. Also bekommen beide je 4 Punkte.

Die Punkte für die Länder werden in die jeweils linke Spalte des Landes in die Abrechnungstabelle eingetragen.

Symbolwertung: Dann wird geschaut, wer die meisten Kreissymbole einer Sorte in Frankreich hat. Der Anzahl entsprechend viele Siegpunkte gibt es dafür. Die Spieler mit weniger Symbolen einer Sorte, bekommen keine Punkte. Haben mehrere Spieler die meisten, bekommen sie die volle Punktzahl. Hat ein Spieler in mehreren Sorten die meisten Symbole, bekommt er nur für eine Sorte Punkte.

Beispiele: In Frankreich hat Andreas 4x das Symbol „Kreuz“ gesammelt. Beate hat 3x das Symbol „Fächer“ gesammelt. Andreas hat die meisten und bekommt 4 Punkte. Beate hat weniger und geht leer aus.

In einem anderen Spiel hat Andreas 2x das Symbol „Fächer“ gesammelt, Beate und Claus jeweil 2x das Symbol „Kreuz“. Alle drei haben die meisten Symbole gesammelt. Jeder bekommt 2 Punkte.

Die Punkte für die Kreissymbole werden in die jeweils rechte Spalte des Landes in Abrechnungstabelle eingetragen.

Danach wird das nächste Land gewertet, wieder mit Länder- und Räte-wertung, usw.

Hat man alle Länder gewertet, werden für alle Spieler die beiden Zwischensummen errechnet und in die Tabelle eingetragen.

Kettenwertung: Zuletzt werden noch die See- und Landwege gewertet. Jeder Spieler zählt für sich jeweils alle Schiffe und alle Kutschen die er gesammelt hat. Hat ein Spieler 5 oder mehr Schiffe gesammelt, bekommt er so viele Punkte notiert, wie er Schiffe gesammelt hat. Hat er auch bei den Kutschen 5 oder mehr gesammelt, werden auch diese Punkte für ihn notiert.

Beispiel: Andreas hat 3 Schiffe und 4 Kutschen gesammelt. Dafür bekommt er keine Punkte. Beate hat 7 Schiffe gesammelt und bekommt 7 Punkte. Claus hat 5 Schiffe und 5 Kutschen gesammelt und bekommt 10 Punkte.

Auch diese Punkte werden eingetragen und danach wird alles addiert. Spieler mit den entsprechenden Gesetzestafeln bekommen die –2 Siegpunkte abgezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Länderkarten. Ansonsten gibt es keinen Sieger.

Bastelanleitung: Um „Kardinal & König – das Kartenspiel“ spielbar zu machen, sind die Karten auf der Innenseite des Bogens an den feinen Linien zwischen den Karten mit Schneidemesser (Cutter) und Lineal (besser: Stahllineal) vorsichtig auseinander zu schneiden. Wer möchte, kann die Anrechtssteine auf einen Karton (0,5 bis 1 mm dick) auskleben und erst danach ausschneiden oder sie gegen entsprechend farbige Spielsteine austauschen.

Fragen oder Anregungen bitte an:

Michael Schacht, Grüneburgweg 87, 60323 Frankfurt oder mschacht@hotmail.com

Spiele aus Timbuktu ist eine limitierte Edition von Spielen zum Selbermachen. Weitere Informationen und Varianten im Internet unter <http://mschacht0.tripod.com/>

Spielername	Länderwertung		Symbolwertung		Zwischensummen		Übertrag	Kettenwertung
	Länderwertung	Symbolwertung	Länderwertung	Symbolwertung	Länderwertung	Symbolwertung		
Frankreich								
Sachsen								
Ungarn								
Kastilien								
Franken								
Bayern								
Italien								
England								
Dänemark								
Zwischensummen								
Übertrag								
Kettenwertung								