

Kathedraal

Auteur: Robert P. Moore

Uitgegeven door Pin International Co, Ltd, 1978

Een tactisch en strategisch denkspel voor twee personen.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Er wordt geloot welke speler met welke kleur speelt. Hij die de witte kleur krijgt toegewezen opent het spel door de kathedraal op een willekeurige plaats op het speelbord te plaatsen. Nu is het de beurt aan de andere speler om één van zijn bruine gebouwen op het speelbord te plaatsen. Vanaf nu plaatst men telkens om beurt één gebouw.

Doel van het spel

1. Elke speler probeert zoveel mogelijk eigen gebouwen te plaatsen want op het einde tellen alle resterende gebouwen als minpunten.
2. Tijdens het spelverloop tracht elke speler ommuurde zones te scheppen waarin de tegenstander geen gebouwen mag plaatsen.

Spelverloop

Om beurt plaatst elke speler een gebouw.

Men spreekt van een ommuurde zone wanneer een speler een zone volledig omringd heeft met gebouwen van zijn eigen kleur. De randen van het speelbord tellen mee, wat echter niet het geval is met de muren van de Kathedraal. Bekijk het onderstaand schema en je zal bemerken dat de omsingeling volledig moet zijn. Indien een gebouw van de tegenstander zich nestelt in een hoek (zie Vb. 2) is de omsingeling onvolledig.

Wanneer een speler een gebouw plaatst dat een zone volledig ommuurd dan mag hij het vijandelijk gebouw dat in deze zone staat verwijderen en aan zijn tegenstander teruggeven. Dit alles enkel op voorwaarde dat er één en slechts één stuk van de tegenstander in deze zone staat. Vanaf nu mag de tegenstander geen gebouw meer plaatsen in deze ommuurde zone.

Vergeet de speler om na een omsingeling het speelstuk van de tegenstander te verwijderen dan mag hij dit ook niet meer doen in een van de volgende speelbeurten. Hierdoor is er geen sprake van een omsingeling en mag elke speler verder bouwen in deze zone.

Betreft het de omsingeling van de kathedraal dan mag deze verwijderd worden. De kathedraal wordt in de loop van het spel niet meer ingezet. Vergeet de speler dit stuk te verwijderen dan blijft de kathedraal staan en mag ze ook niet in de loop van een volgende speelbeurt weggehaald worden.

Speleinde en puntentelling

Het spel is gedaan wanneer geen van beide spelers nog een gebouw kan plaatsen. Kan een speler niets plaatsen dan is zijn beurt voorbij. Vervolgens telt elke speler de waarde van zijn overgebleven gebouwen op. Elk stuk vertegenwoordigt evenveel punten als het aantal vierkantjes waaruit het gevormd is. (Bv. de academie telt voor 5 punten). Deze punten zijn minpunten.

Speelt men dadelijk opnieuw dan wisselen de spelers van kleur. De minpunten worden na elk spelletje opgeteld. De winnaar is hij die het minste minpunten heeft na een vooraf afgesproken aantal partijen.

Supervariante.

Een speler mag niet bouwen in zijn eigen ommuurde zone.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-05-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief