

Kardinal

Auteur: Wolfgang Panning

Uitgegeven door [Holzinsel](#), 2000

Een tactisch bouwspel voor 2 tot 4 bouwmeesters.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

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



1. Spelgeschiedenis

1399 na Christus. Op bevel van de Kardinaal wordt de Dom van Sevenich tot een burcht uitgebouwd. Nieuwe gebouwen ontstaan, verdedigingstorens opgericht en kloosterhoven aangelegd. Vier bouwmeesters krijgen de opdracht toegewezen.

Je krijgt nu de rol van zo'n bouwmeester. Richt je bouwwerken zo goed als mogelijk op en pak van je tegenstanders de noodzakelijke punten af.

2. Spelmateriaal

- 1 Dom
- 1 Kardinaal
- 24 bouwwerken (voor elk 2 huizen, torens en hoven in 4 kleuren)
- 48 puntenstenen (+4 vervangstenen)
- 1 spelregel
- 1 plank als opstelveld (geen speelveld)

3. Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt 2 torens, huizen en hoven in een bepaalde kleur.
- De 48 puntenstenen worden op kleur gesorteerd en voor iedereen goed zichtbaar als voorraad klaargelegd.
- De Dom wordt in het midden van de tafel geplaatst, de Kardinaal wordt ergens bij de hand gehouden.
- Er wordt een startspeler bepaald.

4. Spelverloop (voor 4 spelers)

Er wordt om beurt in uurwijzerzin gespeeld. De speler aan beurt heeft drie actiemogelijkheden:

1. Hij moet een bouwwerk (toren, huis of hof) oprichten.
2. Hij neemt puntenstenen.
3. Hij mag de Kardinaal verplaatsen.

Actie 1: bouwwerk oprichten

Algemeen:

- Een nieuw bouwwerk moet aan de Dom of aan een reeds opgericht gebouw aangebouwd worden.
- Doordat er geen spelbord is, kan in om het even welke richting uitgebouwd worden. Bouwwerken kunnen niet verplaatst of verwijderd worden.
- Huizen en torens bezitten één, hoven twee vierkante grondvlakken.
- De velden direct grenzend aan een gebouw worden bouwplaatsen genoemd.
- Aan een huis en toren grenzen dus 4, aan een hof 6 bouwplaatsen.
- De bouwwerken worden als volgt naast elkaar geplaatst: zie fig bovenaan p.2.
- De Dom bestaat uit twee bouwelementen. De kerktoren wordt als een gewone toren beschouwd en de kerkschip als een huis. Rondom een Dom zijn 6 bouwplaatsen.

De Kardinaal van Sevenich heeft enkele strenge bouwvoorschriften voorgeschreven.

Eerste bouwvoorschrift:

Op de bouwplaats waar de Kardinaal staat, mag niet gebouwd worden.

Tweede bouwvoorschrift:

- Torens moeten steeds met minstens één zijde aan een huis grenzen.
- Dat betekent dat ze niet zo mogen geplaatst worden dat ze enkel en alleen maar aan hoven grenzen.

Derde bouwvoorschrift:

- Hoven moeten steeds met minstens één zijde aan een huis grenzen.
- Dat betekent dat ze niet zo mogen geplaatst worden dat ze enkel en alleen maar aan torens grenzen.

Vierde bouwvoorschrift:

Gelijkvormige gebouwen mogen nooit naast elkaar staan.

Vijfde bouwvoorschrift:

Gelijkkleurige gebouwen mogen nooit naast elkaar staan.

Zesde bouwvoorschrift:

- Er mogen nooit twee gelijkvormige bouwwerken na elkaar opgericht worden.
- Als speler A b.v. een huis bouwt, moet speler B een toren of een hof plaatsen. Kan speler B dit niet dan is speler C aan de beurt om een toren of een hof te bouwen.

Zevende bouwvoorschrift:

- Er mogen nooit twee gelijkkleurige bouwwerken na elkaar opgericht worden.
- Dit voorschrift krijgt pas naar het einde van het spel zijn betekenis, voor het geval iemand moet passen met bouwen.

Er heerst speeldwang. Enkel als een speler absoluut niet kan spelen, mag hij passen. Heeft een speler al zijn bouwwerken reeds geplaatst, terwijl de andere er nog bezitten, stopt hij automatisch.

Het kan voorkomen dat spelers bij het einde van de partij nog bouwwerken over hebben.

Actie 2: puntenstenen nemen

Elk nieuw opgericht bouwwerk grenst automatisch aan één of meerdere reeds bestaande bouwwerken. Voor elke aanraking krijgt de speler een puntensteen in de kleur van het aangeraakte bouwwerk.

Punten kunnen toegekend worden zolang er nog puntenstenen van die kleur beschikbaar zijn (12 van elke kleur).

De Dom is neutraal. Je krijgt dus geen punten als je bouwt aan de Dom.

Maar omdat de startspeler bij zijn eerste bouwwerk geen punten kan scoren, krijgt hij ter compensatie een puntensteen naar keuze.

Actie 3: de Kardinaal verplaatsen

De startspeler moet de Kardinaal inzetten (in het spel brengen).

Tijdens het verdere spelverloop mag de speler aan beurt de Kardinaal verplaatsen op voorwaarde dat hij een bouwwerk heeft opgericht.

De Kardinaal wordt steeds op een vrije bouwplaats (naast een bouwwerk of ook de Dom) gezet.

5. Speleinde en puntenwaardering

Het spel eindigt, zodra geen enkele speler nog een bouwwerk kan plaatsen.

Bouwwerken die niet geplaatst konden worden, hebben geen verdere betekenis meer.

Nu wordt afgerekend:

Elke speler neemt de puntenstenen van zijn kleur die nog in de voorraad liggen. Daarna sorteert hij zijn verworven speelstenen naar kleur. De punten van één kleur worden verdubbeld. De andere kleuren scoren elk éénmaal.

De speler met de hoogste som wint het spel.

Bij eventuele gelijke stand wint hij die het meest van zijn bouwwerken grenzend aan de Dom heeft. Is er ook hier een gelijke stand, dan hebben beiden gewonnen.

6. Een partij voor met twee

De gewone spelregels tellen. Er zijn echter een paar extra bijzonderheden:

Elke speler neemt twee kleuren. De kleuren moeten niet afwisselend gespeeld worden. Je kan dus gerust eerst alle bouwwerken van één kleur plaatsen en daarna die van het andere kleur. Je moet wel rekening houden met het zevende bouwvoorschrift.

Je mag bouwwerken van één van je kleuren aanbouwen aan een bouwwerk van het andere eigen kleur. Je bekomt hiermee de overeenkomende puntensteen.

Bij de eindafrekening krijg je alle puntenstenen van beide eigen kleuren erbij.

7. Een partij met drie spelers

De volgende spelregels maken een partij met drie spelers bijzonder aangenaam:

De vierde kleur speelt mee en mag door alle drie de spelers alternatief in plaats van de eigen kleur gespeeld worden. Indien een speler alle bouwwerken uit zijn eigen voorraad verbruikt heeft, mag hij met de vierde kleur verder spelen. Men mag die vierde kleur echter niet gebruiken indien de voorganger ze juist heeft gebruikt (zevende bouwvoorschrift).

Puntenstenen van die vierde kleur tellen niet mee. Ze gelden voor geen enkele speler. Deze speelstenen worden ook door niemand aangeslagen bij het einde van het spel.

8. Slotwoord: enkele tactische tips:

Het samenspel van de zeven bouwvoorschriften en de vele combinatiemogelijkheden geven het spel een breed scala aan tactische mogelijkheden.

Eenzijds probeert iedereen bij elke beurt zoveel mogelijk punten te verdienen, anderzijds moet men de speler die straks aan de beurt komt in een ongunstige positie dwingen.

Je moet een poging doen om je tegenstander te storen. Beperk zijn vrijheden door de keuze van je eigen bouwwerken en plaats de Kardinaal op de meest geschikte plaats.

Verdere info: <http://www.holzinsel.de>



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 26-06-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief