

Kardinal & König - KSR

Jeder Spieler erhält die 8 Räte und 20 Klöster (Häuser) einer Farbe.
Die Zählsteine kommen auf Position "Null" der Zählleiste.
Bei 4 bzw. 3 Spielern werden von jeder Kartenfarbe 1 bzw. 2 Karte/n aus dem Spiel genommen.
Die restlichen Länderkarten bilden den Nachziehstapel.
Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten auf die Hand, neben dem Nachziehstapel werden 2 Karten offen aufgedeckt. Das Angebot besteht immer aus 2 offenen Karten und dem verdeckten Nachziehstapel.
Der allererste Startspieler erhält den schwarzen Marker und behält ihn bis zum Spielende.

Ablauf eines Zuges:

1. Ausspielen von 0 - 3 Karten:

- Bis zu 3 Karten aus der Hand auf die Ablage legen.
- Durch Ausspielen 2 gleicher Karten hat man einen Joker, der den Wert jeder Karte annimmt.
- Wer keine Karte ausspielt, muß 1 Karte ablegen und 1 neue nachziehen (offen/verdeckt).

2. Einsatz von Spielsteinen (Klöster/Räte):

Entspr. der Anzahl/Art ausgespielter Karten kann man nun bis zu 2 Steine einsetzen.

- In einem leeren Land: nur 1 Spielstein erlaubt.
- In einem Zug dürfen nur in einem einzigem Land Steine eingesetzt werden.
- In einem Land dürfen max. so viele Räte stehen, wie der Spieler mit den meisten Klöstern dort Klostersteine hat.

3. Handkarten wieder auf 3 Karten auffüllen.

4. Offen ausliegende Karten auf 2 ergänzen.

Zwischenwertung:

Sobald der Nachziehstapel erstmals aufgebraucht ist, stoppt das Spiel sofort.

- **Klösterwertung:**

Je Land erhält der Spieler mit den meisten Klöstern: Punkte = Anzahl aller Klöster im Land.
Der Spieler mit den zweitmeisten Klöstern: Punkte = Anzahl Klöster des Erstplatzierten, usw..
Alle Platzierungen werden so abgearbeitet. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten volle Punkte.
Anschließend geht das Spiel da weiter, wo es unterbrochen wurde. Stapel neu mischen.

Spielende und Schlusswertung:

Sobald der Nachziehstapel erneut aufgebraucht wurde, wird die laufende Runde noch beendet.

- **Klösterwertung (wie oben)**

- **Kloster-Kettenwertung:** Mindestens 4 Klöster in ununterbrochener Reihe: Anzahl = Punkte.
Jedes Kloster darf nur 1mal in einer Kettenwertung vorkommen.

- **Rätewertung:**

Jedes der 15 Bündnisse wird für jeden Spieler auf Gültigkeit geprüft, d.h.:
Hat man in beiden Ländern eines Bündnisses die Räte-Mehrheit, erhält man die Anzahl aller Räte beider Länder als Punkte. Gleichstand in einem Land gilt ebenfalls als Mehrheit.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielen konnte.

Bei Gleichstand siegt, wer noch mehr Spiel-Steine im Vorrat hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kardinal & König - KSR

Jeder Spieler erhält die 8 Räte und 20 Klöster (Häuser) einer Farbe.
Die Zählsteine kommen auf Position "Null" der Zählleiste.
Bei 4 bzw. 3 Spielern werden von jeder Kartenfarbe 1 bzw. 2 Karte/n aus dem Spiel genommen.
Die restlichen Länderkarten bilden den Nachziehstapel.
Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten auf die Hand, neben dem Nachziehstapel werden 2 Karten offen aufgedeckt. Das Angebot besteht immer aus 2 offenen Karten und dem verdeckten Nachziehstapel.
Der allererste Startspieler erhält den schwarzen Marker und behält ihn bis zum Spielende.

Ablauf eines Zuges:

1. Ausspielen von 0 - 3 Karten:

- Bis zu 3 Karten aus der Hand auf die Ablage legen.
- Durch Ausspielen 2 gleicher Karten hat man einen Joker, der den Wert jeder Karte annimmt.
- Wer keine Karte ausspielt, muß 1 Karte ablegen und 1 neue nachziehen (offen/verdeckt).

2. Einsatz von Spielsteinen (Klöster/Räte):

Entspr. der Anzahl/Art ausgespielter Karten kann man nun bis zu 2 Steine einsetzen.

- In einem leeren Land: nur 1 Spielstein erlaubt.
- In einem Zug dürfen nur in einem einzigem Land Steine eingesetzt werden.
- In einem Land dürfen max. so viele Räte stehen, wie der Spieler mit den meisten Klöstern dort Klostersteine hat.

3. Handkarten wieder auf 3 Karten auffüllen.

4. Offen ausliegende Karten auf 2 ergänzen.

Zwischenwertung:

Sobald der Nachziehstapel erstmals aufgebraucht ist, stoppt das Spiel sofort.

- **Klösterwertung:**

Je Land erhält der Spieler mit den meisten Klöstern: Punkte = Anzahl aller Klöster im Land.
Der Spieler mit den zweitmeisten Klöstern: Punkte = Anzahl Klöster des Erstplatzierten, usw..
Alle Platzierungen werden so abgearbeitet. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten volle Punkte.
Anschließend geht das Spiel da weiter, wo es unterbrochen wurde. Stapel neu mischen.

Spielende und Schlusswertung:

Sobald der Nachziehstapel erneut aufgebraucht wurde, wird die laufende Runde noch beendet.

- **Klösterwertung (wie oben)**

- **Kloster-Kettenwertung:** Mindestens 4 Klöster in ununterbrochener Reihe: Anzahl = Punkte.
Jedes Kloster darf nur 1mal in einer Kettenwertung vorkommen.

- **Rätewertung:**

Jedes der 15 Bündnisse wird für jeden Spieler auf Gültigkeit geprüft, d.h.:
Hat man in beiden Ländern eines Bündnisses die Räte-Mehrheit, erhält man die Anzahl aller Räte beider Länder als Punkte. Gleichstand in einem Land gilt ebenfalls als Mehrheit.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielen konnte.

Bei Gleichstand siegt, wer noch mehr Spiel-Steine im Vorrat hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 05.10.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de