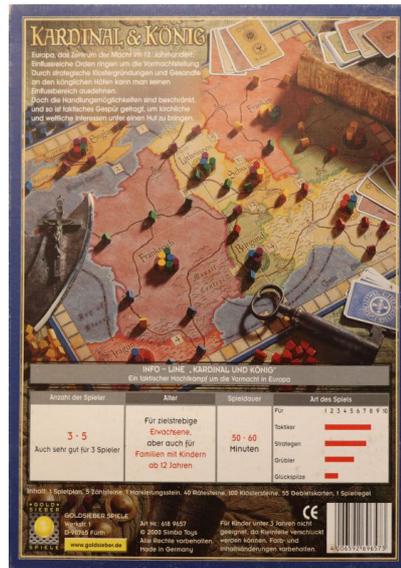
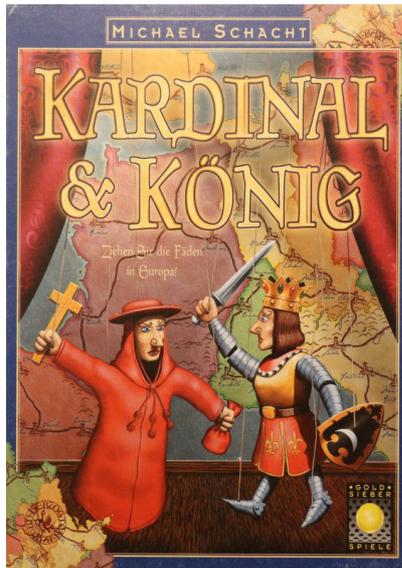


Kardinal und König



Name	Kardinal und König – Ziehen Sie die Fäden in Europa
Autor	Michael Schacht
Grafik	Franz Vohwinkel
Verlag	Goldsieber
Erscheinungsjahr	2000
Genres	Strategiespiel
Spieler	3-5
Dauer	50-60 Minuten
Altersgruppe	Ab 12 Jahren
Produktmasse ca.	29,5 x 22,5 x 6 cm
Gewicht ca.	865 g
Auszeichnungen	Deutscher Spiele Preis 2000: Platz 8 Spiel des Jahres 2000: Auswahlliste Niederländischer Spielepreis 2001: nominiert

Auf einer Karte Mitteleuropas aus mittelalterlicher Zeit schlüpfen die Spieler in die Rolle der Herrscher über einflussreiche Orden. Durch das Ausspielen von Karten gründen die Spieler Klöster und bringen Räte an die Höfe der Herrschaftshäuser. Für das Platzieren der Klöster und erfolgreiche Bündnisse zwischen den Räten gibt es Punkte. Der am Zug befindliche Spieler kann bis zu 3 Handkarten ausspielen, sowie bis zu 2 Figuren (Klöster, Räte) in einem Land einsetzen. Will er keine Karte spielen, muss er die Karte tauschen. Mit einer ausgespielten Karte darf man für das Setzen der Figuren zwischen zwei Ländern wählen. Kann ein Spieler mit der Zeit eine Klosterkette bilden gibt es am Spielende Extrapunkte. Räte setzt man auf die Wappenfelder der Länder. Wer die meisten Klöster in einem Land besitzt, bestimmt die maximale Anzahl der einsetzbaren Räte. Ist der Zug beendet, zieht man Karten nach. Ist der Stapel aufgebraucht, erfolgt eine sofortige Zwischenwertung und alle Länder werden nach ihren Klöstern abgerechnet. Bei der Schlusswertung werden zusätzlich die Räte gewertet. Dabei werden die 15 markierten möglichen Bündnisse der Reihe nach abgerechnet. Wer nach der Zwischenwertung und der großen Schlusswertung die meisten Punkte aufweist hat gewonnen.