

Wer gewinnt?

Über den Gewinn der Partie entscheiden die Bauwerke, die man **nicht** mehr auf das Brett setzen konnte. Jeder Spieler stellt fest, wieviel Spielfelder diese Gebäude besetzt hätten. Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis gewinnt.

Beispiel: Bleibt am Spielende die Brücke übrig, erhält der Spieler 3 Punkte.

Wenn Sie mehrere Partien hintereinander spielen, wechseln Sie jedesmal die Farben. Der Spieler mit dem niedrigsten Gesamtergebnis aus allen Partien gewinnt.

5

Tips zur Strategie

- Setzen Sie zuerst Ihre großen Bauwerke ein.
- Versuchen Sie so früh wie möglich, Flächen einzuschließen und unter Ihre Kontrolle zu bringen.
- Achten Sie darauf, daß Ihre Gebäude nicht eingeschlossen werden.
- So lange Sie andere Bauplätze finden, bauen Sie nicht auf Flächen, die Sie bereits kontrollieren. Diese Felder werden Sie gegen Ende des Spiels brauchen.

6

Nach dem Spiel

Um das Spielmaterial wieder zu verpacken, haben Sie noch ein kleines Puzzle zu lösen. Hier ein Tip zur Lösung: Setzen Sie die Kathedrale in die Mitte des Spielbretts. Dann stellen Sie die anderen Gebäude um sie herum, zuerst die größten, zuletzt die kleinsten.

8

Es gewinnt der Spieler, dessen **übrig gebliebene Gebäude die kleinste Grundfläche** bedecken.

Cathedral™

DIE HOHE KUNST DER STRATEGIE



Cathedral™

DIE HOHE KUNST DER STRATEGIE

Ein strategisches Spiel von R. P. Moore
für 2 Personen

Wir schreiben das Jahr 1500. Eine kleine mittelalterliche Stadt wird erbaut. Zwei rivalisierende „Baumeister“ versuchen, ganze Stadtteile unter ihre Kontrolle zu bringen. Wer mit seinen Gebäuden das größte Areal für sich beanspruchen kann, gewinnt das Spiel.

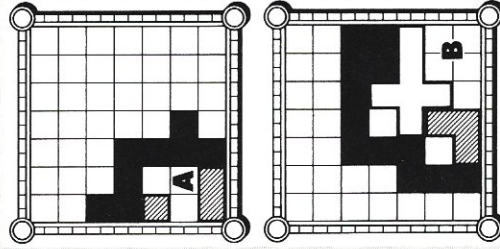
Innerhalb der Stadtmauern erhebt sich die mächtige Kathedrale, ein Heiligtum, von der regen Geschäftigkeit unberührt. Doch als beherrschender Faktor spielt sie eine Schlüsselrolle bei der Frage, wer als Meister-Strategie siegreich aus dem Wettstreit hervorgehen wird.

Eine durchdachte Planung, wohlüberlegte Strategie und geschickte Reaktionen auf gegnerische Züge helfen dabei, die größte Fläche der Stadt in Besitz zu nehmen.

Die Grundregeln lernen Sie in Minutenschnelle kennen. Danach bietet Ihnen **Cathedral** viele Stunden spannender Unterhaltung beim geistigen Wettstreit mit Ihrem Gegner.

7. Wer versäumt, ein Gebäude sofort abzureißen, kann dies später nicht nachholen. Das Bauwerk bleibt dann auf dem Brett. Die eingeschlossene Fläche wird nicht kontrolliert!

Eingeschlossene fremde Gebäude müssen **sofort** abgerissen werden, sonst kontrolliert man die umschlossene Fläche nicht!



8. Wer eine Fläche umschließt, auf der zwei oder mehr fremde Gebäude stehen, kontrolliert diese Fläche **nicht**. Auch die Kathedrale ist ein fremdes Gebäude.

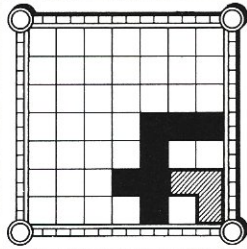
Der rote Spieler kontrolliert die Flächen A und B **nicht**, weil hier **zwei** fremde Gebäude stehen.

Spielende:

Beide Spieler bauen abwechselnd ihre Gebäude so lange innerhalb der Stadtmauern auf, bis **beide** nicht mehr setzen können. Kann nur ein Spieler nicht mehr weiterbauen, spielt der andere so lange weiter, bis auch er nicht mehr bauen kann. Das Spiel ist dann zu Ende.

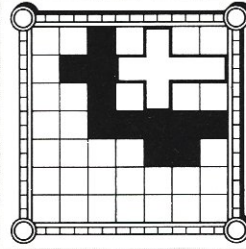
Das Spiel ist erst zu Ende, wenn **beide** Spieler nicht mehr bauen können.

4. Schließt ein Spieler eine Fläche ein, auf der **ein einzelnes** gegnerisches Bauwerk steht, so wird dieses abgerissen und wandert wieder in den Vorrat des Spielers zurück, dem es gehört. Er kann es in einem späteren Zug wieder aufbauen.



Das einzelne Gebäude des grauen Spielers wurde soeben eingeschlossen und wird abgerissen.

5. Wird die Kathedrale eingeschlossen, so wird sie ebenfalls abgerissen. Sie kann nicht wieder aufgebaut werden.



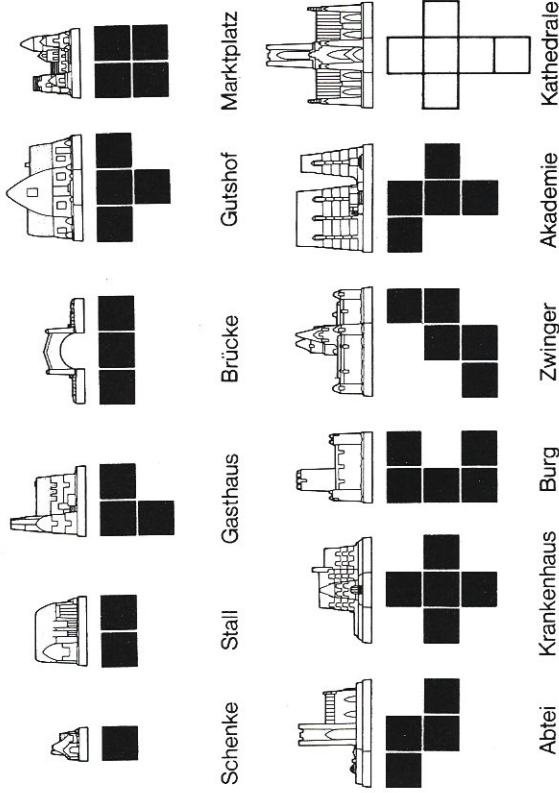
Die Kathedrale ist eingeschlossen und wird abgerissen.

6. Felder, auf denen ein Gebäude abgerissen wurde, können vom dem Spieler, der die Fläche kontrolliert, bebaut werden.

1

Spielmaterial

- 14 rote Gebäude
- 1 Kathedrale
- 14 graue Gebäude
- 1 Spielbrett



2

Spielziel

Bauen Sie so viele Gebäude wie möglich auf und bringen Sie eine möglichst große Fläche innerhalb der Stadtmauern unter Ihre Kontrolle, so daß Ihr Gegner dort nicht bauen kann.

Möglichst viele Gebäude errichten.

3

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spiels ist das Brett leer. Jeder Spieler wählt einen Satz mit 14 Gebäuden einer Farbe. Die Kathedrale ist neutral.

Der Spieler mit den roten Gebäuden setzt die Kathedrale an einer beliebigen Stelle auf das Spielbrett. Der andere Spieler hat dann den ersten Spielzug. Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Der rote Spieler baut die Kathedrale auf. Der graue Spieler macht den ersten Zug.

4

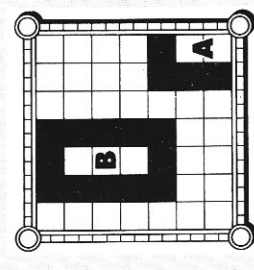
Spielablauf

In jedem Spielzug setzt ein Spieler ein seiner Gebäude so auf das Brett, daß es genau die quadratischen Spielfelder bedeckt.

Beide Spieler bauen abwechselnd je ein Gebäude.

Kontrolle von Spielfeldern:

1. Spielfelder, die von den Bauten einer Farbe vollständig umschlossen sind, werden vom Spieler dieser Farbe in Besitz genommen und kontrolliert. Das gilt auch, wenn ein Teil der Umschließung von der Stadtmauer gebildet wird.



Der rote Spieler kontrolliert die Flächen A und B.

2. Die Umschließung muß in ihrer ganzen Länge mindestens ein Feld breit sein. Gebäude, die sich nur mit den Ecken berühren, können keine Felder einschließen. Die Kathedrale kann **nicht** für eine Umschließung verwendet werden.

Der rote Spieler hat die Flächen A und B **nicht** eingeschlossen und kontrolliert sie deshalb auch nicht.

3. Spielfelder, die ein Spieler kontrolliert, dürfen nur von ihm selbst, nicht aber vom anderen Spieler bebaut werden.

Kontrollierte Flächen darf der andere Spieler **nicht** bebauen!

4



5



3

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spiels ist das Brett leer. Jeder Spieler wählt einen Satz mit 14 Gebäuden einer Farbe. Die Kathedrale ist neutral.

Der Spieler mit den roten Gebäuden setzt die Kathedrale an einer beliebigen Stelle auf das Spielbrett. Der andere Spieler hat dann den ersten Spielzug. Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe.

Der rote Spieler baut die Kathedrale auf. Der graue Spieler macht den ersten Zug.

4

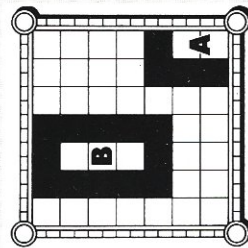
Spielablauf

In jedem Spielzug setzt ein Spieler ein seiner Gebäude so auf das Brett, daß es genau die quadratischen Spielfelder bedeckt.

Beide Spieler bauen abwechselnd je ein Gebäude.

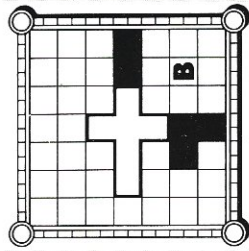
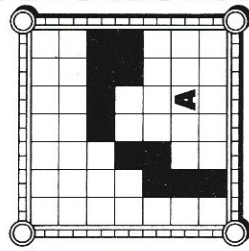
Kontrolle von Spielfeldern:

1. Spielfelder, die von den Bauten einer Farbe vollständig umschlossen sind, werden vom Spieler dieser Farbe in Besitz genommen und kontrolliert. Das gilt auch, wenn ein Teil der Umschließung von der Stadtmauer gebildet wird.



Der rote Spieler kontrolliert die Flächen A und B.

2. Die Umschließung muß in ihrer ganzen Länge mindestens ein Feld breit sein. Gebäude, die sich nur mit den Ecken berühren, können keine Felder einschließen. Die Kathedrale kann **nicht** für eine Umschließung verwendet werden.



Der rote Spieler hat die Flächen A und B **nicht** eingeschlossen und kontrolliert sie deshalb auch nicht.

3. Spielfelder, die ein Spieler kontrolliert, dürfen nur von ihm selbst, nicht aber vom anderen Spieler bebaut werden.

Kontrollierte Flächen darf der andere Spieler **nicht** bauen!

4

5