

Cathedral



Auteur: Robert Moore
Uitgever: verschillende (1978)
Aantal spelers: 2
Speelduur: 30 minuten
Soort: 2-persoons

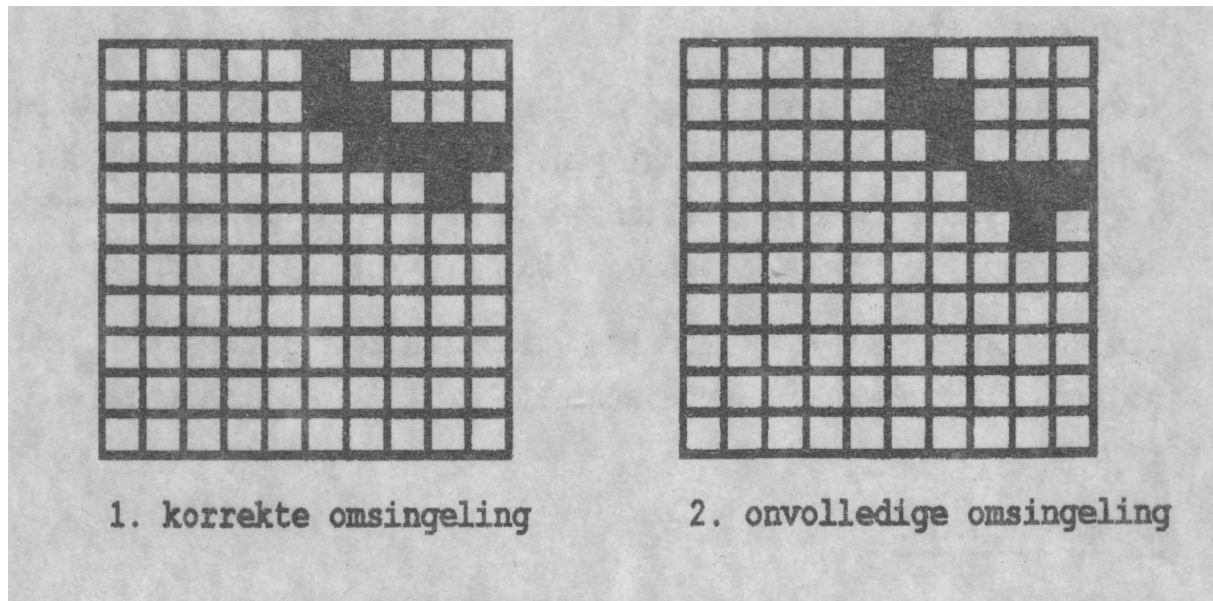
Het spel ...

bestaat uit een houten bord van tien bij tien vakjes, omgeven door een verhoging, die de stadsmuur voorstelt. Beide spelers beschikken over dertien verschillende speelstukken, die gebouwen representeren. Op wat spiegelbeelden na hebben beide spelers dezelfde stukken. Daarnaast is er nog een neutraal stuk, de kathedraal.

De speler die begint, zet de kathedraal op het bord. Daarna plaatsen de spelers om beurten een eigen gebouw. Het is daarbij de bedoeling om zoveel mogelijk stukken kwijt te raken, en dit bij de tegenstander te verhinderen. De manier om dit te bereiken is het claimen van gedeeltes van het bord. Als je een gebied met behulp van je gebouwen af weet te schermen van de rest, mag je tegenstander daar niets meer plaatsen. De stadsmuur telt daarbij als grens, de kathedraal echter niet. Ook kun je proberen een enkel gebouw van de tegenstander te isoleren. Lukt dit, dan mag je dat stuk van het bord verwijderen, en moet je tegenstander opnieuw proberen het te plaatsen. Dit isoleren geldt ook voor de kathedraal, die dan echter definitief buiten het bord blijft. Als je er in slaagt een stuk van de tegenstander te isoleren, heb je zo goed als gewonnen. Kijk hier dus erg voor uit!

Het spel eindigt als geen van beide spelers nog een stuk kan plaatsen. Winnaar is degene die de minste vakjes nodig zou hebben om de overgebleven gebouwen te plaatsen.

Voorbeelden van omsingeling:



Stukken in het spel

Stuk 1, 2 en 3 komen twee keer voor per speler. Elke speler heeft anders gekleurde blokken. Het kruis -de kathedraal- komt maar één keer voor.

