

## Kardinaal & Koning - samenvatting

### Spelregels in het kort

1. Maximaal 3 kaarten uitspelen (eventueel twee gelijke kaarten als joker), of één kaart ruilen
2. Maximaal 2 speelstukken (kloosters en/of raadsheren) plaatsen
  - kloosters op de huisjes, raadsheren op de “wapens”
  - In een leeg land slechts één klooster
  - In één beurt mag je slechts in één land speelstukken inzetten
  - In een land mogen maximaal zoveel raadsheren staan, als het aantal kloosters van de speler met de meeste kloosters in dat land
3. De kaarten in de hand aanvullen tot 3 en eventueel een telling uitvoeren.
4. De openliggende kaarten aanvullen tot 2.

**Ezelsbruggetje:** de “**3-2-1-regel**”, met max. drie kaarten kun je max. twee speelstukken in één land plaatsen.

**Tussentelling** (*nadat de kaartstapel voor de eerste keer is verbruikt*)

#### Telling van de kloosters:

- eerste plaats: winstpunten = alle kloosters in het land
- tweede plaats: winstpunten = aantal kloosters van de eerste plaats
- derde plaats: winstpunten = aantal kloosters van de tweede plaats, etc.

**Eindtelling** (*nadat de kaartstapel voor de tweede keer is verbruikt*)

**Telling van de kloosters** (zie bij tussentelling)

#### Telling van de raadsheren:

- per genummerde verbindinglijn afhandelen in oplopende volgorde
- voorwaarde: in beide landen de meeste raadsheren
- winstpunten = aantal raadsheren in beide landen (ook van de andere kleuren!)
- geen punten voor tweede plaats, enzovoorts.

**Telling van de kloosterverbindingen** (minimaal 4 – geen zijtakken!)

- één winstpunt per klooster in de reeks
- elk klooster kan maar eenmaal worden geteld

NB bij kloosters en raadsheren: bij gedeelde plaatsen krijgen beide spelers de volledige punten voor de desbetreffende plaats.