

# Keythedral



## Achtergrond

Er wordt een Kathedraal gebouwd in de velden bij Keytown, in het midden van Keydom.

De inwoners van Keyland verzamelen de grondstoffen waarmee de Kathedraal gebouwd wordt in de omliggende velden.

De Kathedraal wordt gebouwd in vijf stadia en elk stadium vereist verschillende bouwmaterialen. In de eerste stadia zijn steen en timmerhout nodig, later vereisen de uitrusting en inrichting ijzer, gekleurd glas en goud. Gedurende het bouwproject hebben de bouwers voedsel en water nodig, en, als ze geluk hebben, krijgen de bouwers ook wat wijn.

In het spel start elke speler met vijf hutjes. Elk hutje huisvest een arbeider. Elke arbeider probeert elke beurt naar één van de velden aangrenzend aan zijn hutje te gaan om daar grondstoffen te verzamelen van het land. Ze halen steen uit de steengroeves, timmerhout uit de bossen, water uit de meren, voedsel van de boerderijen en wijn uit de wijngaarden.

Arbeiders die precies de goede materialen aanleveren die nodig zijn bij het bouwen, worden beloond met erezetels in de voltooide Kathedraal. Deze zetels verlenen status en prestige aan de arbeiders en de overwinning aan één van de spelers. De waarden van deze speciale zetels staan op de bouwtegels. De waarden variëren van vier tot twaalf, waarbij de duurste en meest prestigieuze zetels (met de hoogste waarden), beschikbaar komen bij de voltooiing

van de Kathedraal (aan het einde van het spel). De speler die aan het einde van het spel de hoogste totale waarde aan zetels en ongebruikte bouwmaterialen heeft, is de winnaar.

Terwijl de arbeiders voorzien in bouwmaterialen voor de Kathedraal, willen ze ook hun eigen kleine hutjes verbeteren zodat hun familie en vrienden kunnen komen helpen bij het verzamelen van grondstoffen. Het verbouwen van hun hutjes tot huizen om hun familie en vrienden te kunnen bergen vereist ook steen en timmerhout.

Er zijn echter problemen ophanden. Ten eerste weet niemand zeker wat de bouwvereisten voor het volgende stadium van de Kathedraal zullen zijn totdat het voorgaande stadium is voltooid. Ten tweede, naar mate er meer arbeiders komen, raken de velden overbevolkt en zullen sommige van de arbeiders nutteloos zijn. Spelers kunnen er dan voor kiezen om enkele velden af te schermen om arbeiders van de tegenstander te weren. Echter, de arbeiders zijn nogal gevoelig voor drank, en voor een paar vaten wijn kunnen ze worden overgehaald om één van de hekken te verwijderen die een speler in de weg staan!

De wethouder is een belangrijke figuur die de wetten bepaalt waarmee Keyland en haar inwoners bestuurd worden. Hij is de spelers en hun arbeiders zoveel mogelijk ter wille, maar slechts twee keer per ronde. Daarom zal de wethouder, op verzoek, elke ronde een nieuwe wet verstrekken aan de eerste twee spelers die hem een gepaste betaling aanbieden.

Keyland is een zeer geordende en democratische maatschappij en elke ronde beslissen de spelers de volgorde waarin hun arbeiders naar de velden gaan. Dat betekent niet dat de volgorde niet aangepast kan worden voor een prijs, of dat de wethouder geen nieuwe wet zal afkondigen om de volgorde die de spelers zijn overeengekomen te wijzigen.

De arbeiders worden geholpen door enkele vakmensen van Keytown die de spelers voorzien van de speciale materialen die ze niet zelf in de velden kunnen verzamelen. De ijzersmid levert ijzerwerk uit de smederij, de glasmaker levert gekleurd glas uit de glasfabriek voor de ramen van de Kathedraal en de goudsmid levert goud uit de werkplaats voor de versieringen en ornamenten. Voor elk van deze speciale materialen accepteert de vakman als betaling enkele van de grondstoffen die de arbeiders hebben verzameld van de velden.

Veel succes met je pogingen om je arbeiders productief te houden en om de juiste bouwmaterialen op het juiste moment te krijgen.

## Introductie

In dit spelregelboekje staan de belangrijkste acties samengevat in de donker gekleurde kolom.

Kathedraal is een spel voor drie tot vijf spelers van 8 jaar en ouder en duurt ongeveer 60 tot 90 minuten. Kathedraal kan ook met twee spelers gespeeld worden (zie variant één op pagina 10). Er zijn twee versies van het spel: een korte versie en de volledige versie. Het enige verschil is het aantal bouwtegels dat verkregen kan worden. Zie de sectie in vet lettertype onder Voorbereiding.

Tips voor het spelen staan in wit gedrukt.

## Inhoud

### 1 Spelregelboekje

### 1 Voorraad

De bodem van de doos wordt gebruikt voor de grondstofblokjes die niet in gebruik zijn.

### 5 Overzichtskaarten

Een eenvoudig hulpmiddel met het overzicht van de speelvolgorde.

### 50 Arbeider fiches

Ronde fiches, tien in elk van de vijf verschillende speler kleuren.

### Veld tegels

in de volgende kleuren:

6 Grijs tegels	Steengroeves
8 Bruine tegels	Bossen
5 Blauwe tegels	Meren
5 Groene tegels	Boerderijen
5 Rode tegels	Wijngaarden

Achthoekige tegels in vijf verschillende soorten en genummerd op de achterkant.

### 34 Bouw tegels

Vierkante tegels. De aanschafkosten van elke tegel in blokjes staan aan de voorkant op de tegel.

De achterkant van de tegel toont een zetel en de bijbehorende waarde. De waarden van de zetels bepalen de winnaar van het spel.

### 25 Hutjes tegels

Vierkante tegels genummerd 1 tot 5, één set in elk van de vijf verschillende speler kleuren. De tegels tonen een hutje op de ene kant en een huis met een donkere achtergrond op de achterkant. Deze heten hutjestegels ongeacht of de hutjeskant of de huiskant open ligt.

### 1 Kathedraal bord (en beurt volgorde)

Dit bord toont de binnenkant van de complete Kathedraal en bevat tevens vijf vakjes, genummerd één tot vijf, waar de werkvolgorde stenen komen te staan.

### 5 Werkvolgorde stenen

Vijf grote ronde houten staafjes genummerd 1, 2, 3, 4 en 5.

### 20 Wetkaarten

Kaarten die een nieuwe wet beschrijven.

### 5 Speler schermen

Eén in elk van de speler kleuren zodat spelers al hun wetkaarten, blokjes, fiches en tegels geheim kunnen houden voor de andere spelers.

### Ambachtblokjes

in de volgende kleuren:

10 Witte blokjes	IJzerwerk
10 Paarse blokjes	Gekleurd glas
10 Gele blokjes	Goud

### Grondstofblokjes

in de volgende kleuren:

20 Bruine blokjes	Timmerhout
20 Zwarte blokjes	Steen
15 Groene blokjes	Voedsel
15 Blauwe blokjes	Water voor bouwen en drinken
15 Rode blokjes	Wijn

### 1 Startspeler fiche

Een plat groen houten fiche.

### 15 Hekken

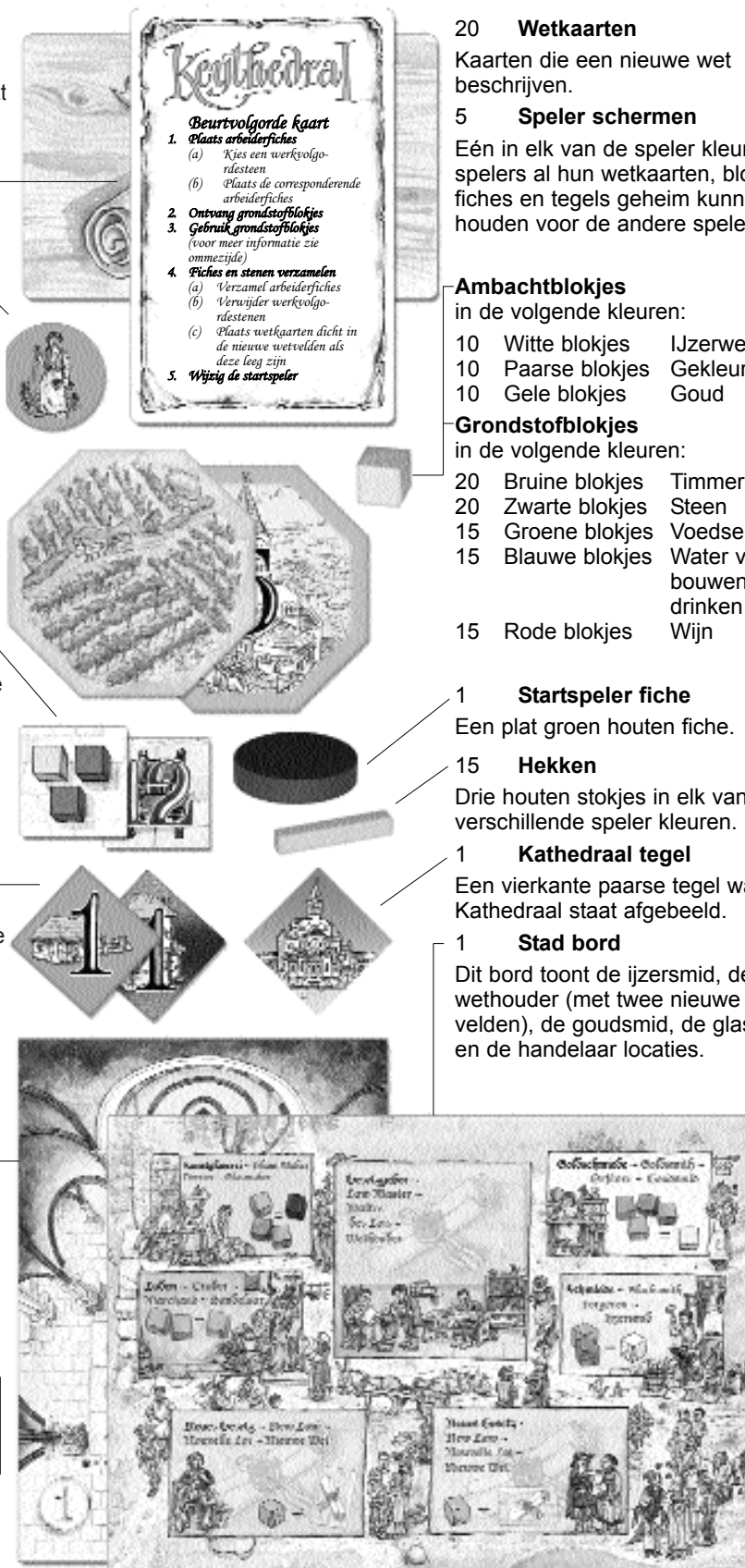
Drie houten stokjes in elk van de vijf verschillende speler kleuren.

### 1 Kathedraal tegel

Een vierkante paarse tegel waarop de Kathedraal staat afgebeeld.

### 1 Stad bord

Dit bord toont de ijzersmid, de wethouder (met twee nieuwe wet velden), de goudsmid, de glasmaker en de handelaar locaties.



## Vorbereiding - verdelen van de speelstukken

Elke speler ontvangt een set van vijf hutjes tegels, tien arbeider fiches, drie hekken, een scherm en een overzichtskaart in de gekozen kleur.

Als er minder dan vijf spelers zijn, verwijder dan de overvloedige arbeider- fiches en hutjestegels van het speelveld.

Plaats de veldtegels aan één kant van het speelveld. Deze tegels worden behandeld in de 'opbouw' sectie hieronder. Plaats de Kathedraal tegel in het midden van het speelveld.

Plaats het Stadbord met de smederij van de ijzersmid, de glasfabriek van de glasmaker, de werkplaats van de goudsmid en de kapittelzaal van de wethouder naast het speelveld. Plaats de paarse, witte en gele ambachtblokjes respectievelijk op de smederij, glasfabriek en de werkplaats.

Plaats de wetkaarten in een dichte stapel op het Stadbord op het wethouder veld. Plaats de bovenste twee wetkaarten van de stapel dicht op de twee 'nieuwe wet' velden.

Plaats de grondstofblokjes in de voorraad (de bodem van de doos) en plaats de voorraad naast het speelveld.

Plaats het Kathedraalbord naast het speelveld. **Als je de korte versie van het spel speelt, plaats dan alleen bouwtegels dicht** (met het nummer onder) op overeenkomstig genummerde **grijze velden op het Kathedraalbord**. **Als je de volledige versie van het spel speelt, plaats dan ook bouwtegels op de oranje gekleurde vakjes aan het einde van elke rij**. De volledige versie van het spel duurt ongeveer vijftien minuten langer dan de korte versie. Verwijder de overvloedige bouwtegels van het speelveld. Bekijk de voorzijde van de overvloedige tegels niet. Op die manier kun je nooit weten wat de precieze bouw vereisten zijn totdat de in het spel gebruikte bouw tegels opengedraaid worden.

Plaats de vijf werkvolgorde stenen naast het Kathedraalbord binnen handbereik van alle spelers.

De startspeler in de eerste ronde wordt gekozen door de jongste speler. De startspeler neemt vervolgens het startspelerfiche.

Ontvang hutjes tegels, arbeider fiches, hekken, schermen en overzichtskaarten.

Verwijder overvloedige speelstukken

Plaats de veldtegels aan één kant

Leg de Kathedraaltegels op het speelveld

Plaats de ambachtblokjes op het Stadbord

Plaats de wet kaarten dicht op het Stadbord

Plaats de grondstofblokjes in de voorraad

Plaats de bouwtegels dicht op de grijze vakjes op het Kathedraal -bord. Als je de volledige versie van het spel speelt, plaats dan ook bouwtegels op de oranje vakjes.

Plaats de werkvolgorde stenen naast het Kathedraalbord

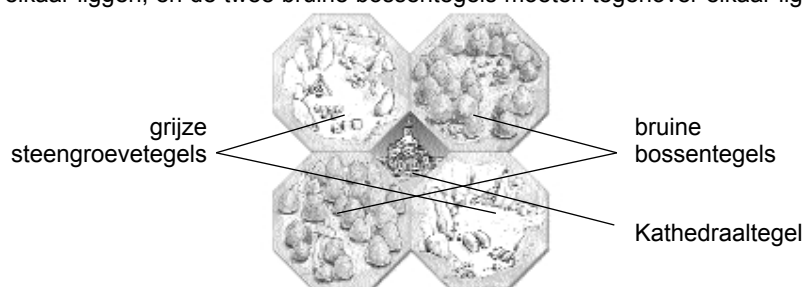
De jongste speler kiest de startspeler, de startspeler krijgt het startspelerfiche

Beurtvolgorde. Er zijn geringe voor- en nadelen verbonden aan de beurtvolgorde positie van een speler tijdens de opbouwfase. De eerste speler kan altijd een hutjes tegel naast de Kathedraaltegels plaatsen, waar altijd iets minder competitie om de velden is omdat er vanuit de Kathedraaltegels geen arbeider fiches gespeeld worden (en de Kathedraaltegels zal nooit een huis worden waaruit twee arbeiders komen). In een spel met drie spelers zal de eerste speler twee hutjes -tegels naast de Kathedraaltegels kunnen plaatsen. In een spel met vijf spelers zal de vijfde speler geen hutjestegel naast de Kathedraaltegels kunnen plaatsen als de eerste vier spelers dat al hebben gedaan. Echter, er is een voordeel om als laatste een veldtegels te kunnen plaatsen aangezien hij op een zodanige manier geplaatst kan worden dat de laatste speler de enige is die dat veld kan bereiken.

## Opbouw - het leggen van de veld- en hutjestegels

Het aantal veldtegels dat gebruikt wordt in het spel is afhankelijk van het aantal spelers. De veldtegels die gebruikt worden zijn de tegels die een nummer hebben kleiner of gelijk aan het aantal spelers. Als er vijf spelers zijn gebruik je alle veld tegels, als er vier spelers zijn gebruik je de veld tegels met de nummers één, twee, drie en vier. Als er drie spelers zijn, gebruik je alleen de nummers één, twee en drie. Als er minder dan vijf spelers zijn verwijder je de overvloedige veldtegels van het speelveld.

Plaats de vier nummer één veld tegels zodanig dat ze elk aan één kant van de Kathedraaltegels liggen. De twee grijze steengroevetegels moeten tegenover elkaar liggen, en de twee bruine bossentegels moeten tegenover elkaar liggen.



Plaats de nummer één velden rond de Kathedraaltegels

Maak van de resterende veld-tegels een stapel

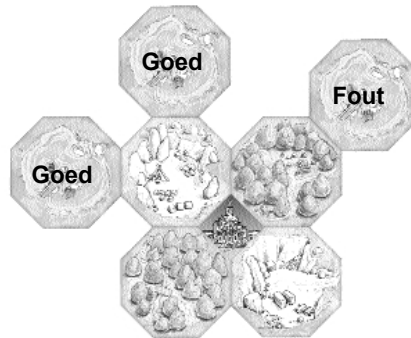
De spelers plaatsen om beurten elk een veldtegel en een hutjestegel

Schud de resterende veldtegels en plaats ze in een dichte stapel (nummers naar boven) naast het speelveld.

Te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee voert elke speler de volgende twee acties uit:

Ten eerste plaatst een speler een veldtegel. Hij pakt de bovenste veldtegel van de stapel en legt deze zodanig aan het speelveld dat hij aan ten minste één reeds liggende hutjes- of veldtegel grenst, en zodat het mogelijk is om vier hutjestegels en vier andere veldtegels naast elke veldtegel te plaatsen.

Voorbeeld



Ten tweede plaatst een speler een hutjestegel (met willekeurig nummer). Als een hutjestegel geplaatst wordt, moet deze met de lichtere zijde boven komen te liggen.

Probeer te voorkomen dat een hutjestegel naast een hutjestegel van je rechter buurman met hetzelfde getal komt te liggen, anders zal afgezien van je eigen beurt in fase één je rechter buurman telkens als eerste een arbeider in het veld tussen jullie hutjes kunnen plaatsen.

Zorg er voor dat al je hutjes ten minste drie velden kunnen bereiken. Een hutje aan de rand van het bord, die slechts één of twee velden kan bereiken loopt een grote kans geen arbeider te kunnen plaatsen.

De speler zal gedurende het spel merken dat het nuttig is als zijn hutjes grenzen aan elk van de vijf soorten velden. Toegang tot de grijze en bruine velden is vooral in het begin van het spel goed, aangezien steen en timmerhout de meest gebruikte grondstoffen zijn in bouw stadia één en twee van de Kathedraal en ze zijn tevens nodig voor het bouwen van huizen. Zwart is na fase twee niet meer nodig om aan de Kathedraal te bouwen. Timmerhout is nodig in stadia één tot drie van de Kathedraal- bouw, maar niet na stadium drie, en timmerhout is tevens nodig om hekken te maken. Blauw en groen zijn redelijk nuttig tijdens het hele spel aangezien voedsel en water in alle stadia van de Kathedraalbouw nodig zijn. Rood is nuttig vanaf stadium drie, als wijn gebruikt kan worden om de Kathedraalbouwers te belonen en ook gedurende het hele spel om hekken af te breken.

Spelers herhalen het om beurten leggen van één veld- en één hutjestegel totdat elke speler vijf veld tegels en al zijn vijf hutjestegels heeft geplaatst.

Draai de vier nummer vier bouwtegels open zodat de aanschafkosten van elk van de nummer één tegels zichtbaar is.

Nu kan het spel beginnen.

Herhaal het plaatsen van velden hutjestegels totdat ze allemaal aangelegd zijn.

Draai de vier nummer vier bouwtegels open

Begin het spel

## Het spel

Het spel verloopt met de klok mee  
Elke ronde bestaat uit vijf fases

Het spel verloopt gedurende het hele spel met de wijzers van de klok mee. Het spel wordt gespeeld in een aantal rondes. Het aantal rondes varieert van spel tot spel.

Doorgaans zullen er zeven, acht of negen rondes in een spel zijn. Elke ronde bestaat uit vijf fases:

1. Plaats arbeider fiches
2. Ontvang grondstofblokjes
3. Gebruik grondstofblokjes
4. Verzamel arbeider fiches
5. Wijzig de startspeler

Het spel eindigt nadat de laatste bouwtegel is gekocht

Elke fase staat iets uitgebreider vermeld op de overzichtkaart en wordt volledig uitgelegd in de volgende secties van de spelregels. Het spel eindigt nadat de laatste bouwtegel van het Kathedraalbord is gekocht.

Doel van het spel. Verlies het doel van het spel niet uit het oog, namelijk het kopen van bouw tegels, en niet zoveel mogelijk huizen te bezitten of zoveel mogelijk velden af te schermen!

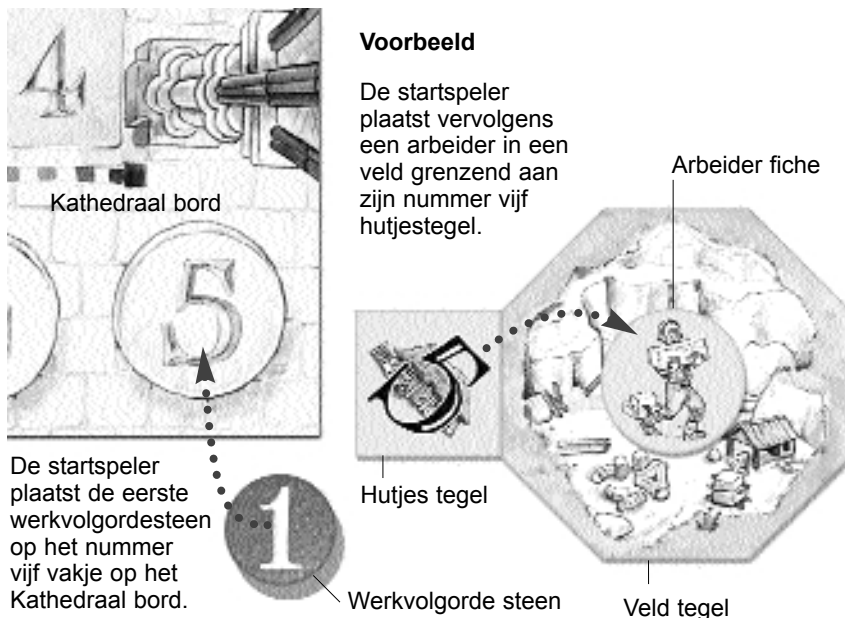
## Fase één - plaats arbeider fiches

De hutjes en huizen hebben elk een nummer van één tot en met vijf. Dezelfde nummers staan ook in de ronde vakjes aan de onderkant van het Kathedraal bord.

De arbeiders vertrekken uit de hutjes en de huizen om in de aangrenzende velden te gaan werken in een specifieke volgorde die door de spelers wordt bepaald. De startspeler kiest als eerste een bepaald nummer en alle arbeiders uit de hutjes en huizen met dat nummer vertrekken naar de velden, vervolgens kiest de volgende speler een nummer waarna die arbeiders vertrekken, en zo verder totdat alle arbeiders voor zover mogelijk naar de velden zijn vertrokken.

De startspeler neemt de eerste werkvolgorde steen (nummer 1) en plaatst de steen op één van de nummers één tot vijf op het Kathedraal- bord. De werkvolgorde steen geeft aan welk hutjes en huis nummer als eerste gekozen moet worden.

De startspeler (speler A) plaatst dan een arbeiderfiche in een veld aangrenzend aan de hutjestegel met hetzelfde nummer als het nummer dat hij heeft gekozen. De andere spelers, met de klok mee, doen vervolgens hetzelfde.



Als een speler een huistegel heeft (zie fase drie, actie twee) en geen hutjestegel dan mag die speler twee arbeiderfiches plaatsen, elk in een ander veld aangrenzend aan de huis tegel.

Als een aangrenzend veld afgeschermd is (zie fase drie, actie drie) of reeds bezet is door een arbeiderfiche dan mag die speler geen arbeiderfiche in dat veld plaatsen.

Als er geen vrije velden grenzen aan de hutjestegel of huistegel dan zijn de arbeiders nutteloos en produceren deze beurt niets.

De volgende speler (speler B) met de klok mee kiest vervolgens de tweede werkvolgorde steen (nummer 2) en plaatst de steen op één van de overgebleven nummers om aan te geven welk nummer hutjes en huizen hij heeft gekozen.

Speler B plaatst dan een arbeiderfiche in een veld aangrenzend aan de hutjestegel met hetzelfde nummer als het nummer dat hij heeft gekozen. De andere spelers, met de klok mee, doen vervolgens hetzelfde. (Merk op dat als speler B het hutje kiest en het eerste arbeiderfiche plaatst, dat dan de speler die het vorige hutjes nummer koos, in dit geval speler A, daarbij als laatste een arbeider fiche plaatst.)

Dit wordt herhaald totdat alle hutjes nummers één tot en met vijf gekozen zijn (onafhankelijk van het aantal spelers). Als er minder dan vijf spelers zijn, dan kiezen één of meer spelers dus meer dan één werkvolgorde steen.

De startspeler kiest de eerste werkvolgordesteen

Alle spelers plaatsen een arbeiderfiche in een aangrenzend veld

De volgende speler neemt de volgende werkvolgorde steen

Alle spelers plaatsen weer een arbeiderfiche in een aangrenzend veld

Ga net zolang door totdat alle vijf hutjesnummers gekozen zijn

## Fase twee - ontvang grondstofblokjes

### Ontvang grondstofblokjes

Te beginnen met de startspeler, ontvangt elke speler in beurt volgorde één grondstofblokjes voor elk veld waar hij een arbeiderfiche heeft geplaatst.

De grondstofblokjes komen uit de voorraad. De blokjes moeten overeen komen met het soort veld waarop het arbeiderfiche was geplaatst; zwarte blokjes voor de steengroeve, blauwe blokjes voor de meren, bruine blokjes voor de bossen, groene blokjes voor de boerderijen en rode blokjes voor de wijngaarden.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen blokjes van de desbetreffende kleur beschikbaar zijn, dan is het verzamelen mislukt en krijgt de speler niets van die arbeider. Andere spelers die al blokjes van die kleur ontvangen hebben, mogen deze gewoon houden.

## Fase drie - gebruik grondstofblokjes

### In fase drie hebben de spelers zeven acties

Te beginnen met de startspeler en verder met de klok mee mag elke speler om de beurt één van de volgende dingen doen:

1. Eén zetel verwerven in de Kathedraal
2. Eén hutje verbouwen tot een huis
3. Eén hek bouwen of verwijderen
4. Kopen bij de ijzersmid, glasmaker of goudsmid
5. Ruilen met de handelaar
6. Een nieuwe wet kaart verwerven
7. Passen

Acties één tot en met zes worden hieronder nader uitgelegd.

Een speler mag vervolgens doorgaan met het uitvoeren van één van de hierboven genoemde acties totdat ze een ofwel:

- A. hij een nieuwe wetkaart verwerft, of
- B. alle spelers die geen wetkaart verworven hebben, achtereenvolgens hebben gepast.

Spelers mogen doorgaan met het gebruiken van hun grondstof- en ambachtblokjes totdat ze een wetkaart hebben verworven of alle spelers achter elkaar hebben gepast.

Zodra een speler een wetkaart heeft verworven, mag hij gedurende die ronde geen andere acties meer uitvoeren in fase drie (uitgezonderd het uitspelen van een wet kaart overeenkomstig de instructies op die wet kaart). Een speler die eerder gepast heeft mag nog steeds een van bovenvermelde acties uitvoeren (tenzij situatie A. of B. van toepassing is).

Spelers mogen niet met elkaar ruilen.

## Fase drie, actie één - een zetel verwerven in de Kathedraal

### Koop een bouwtegel

Je kunt een zetel in de Kathedraal verwerven door één van de open liggende bouwtegels te kopen. De open liggende bouw tegels tonen de benodigde grondstof- en ambachtblokjes welke nodig zijn om die specifieke zetel te verwerven.

Voorkant bouwtegel, toont grondstoffen ambachtblokjes



Achterkant bouwtegel, toont een zetel en de waarde

De Kathedraal wordt gebouwd in vijf stadia. In stadia één en twee vereist de bouw steen en timmerhout en hebben de arbeiders voedsel en water nodig. In stadium drie vereist de bouw nog wat timmerhout en kan er ook ijzerwerk nodig zijn. De arbeiders hebben meer voedsel en water nodig en, als ze geluk hebben, krijgen ze ook wat wijn. In stadia vier en vijf kan de bouw ijzerwerk, gekleurd glas en gouden versieringen vereisen en de arbeiders zullen waarschijnlijk voedsel, water en wijn nodig hebben.

Plaats de grondstof- en ambachtblokjes die op de bouwtegel die je koopt getoond worden in de voorraad. Pak de bouwtegel en bewaar deze achter je scherm.

Zodra alle openliggende nummer vier bouwtegels gekocht zijn, worden meteen de nummer zes bouw tegels omgedraaid zodat de kosten zichtbaar worden.

Zodra alle nummer zes tegels gekocht zijn, worden de nummer acht tegels omgedraaid. Zodra alle nummer acht tegels gekocht zijn, worden de nummer tien tegels omgedraaid. Zodra alle nummer tien tegels gekocht zijn worden de nummer twaalf tegels omgedraaid. Zodra de nummer twaalf tegels gekocht zijn, is het spel afgelopen.

Betaal met de blokjes die op de bouwtegel getoond worden

Als alle bouwtegels van één nummer gekocht zijn, worden de bouwtegels met het volgende nummer omgedraaid

## Fase drie, actie twee - een hutje verbouwen tot een huis

Om een hutje tot een huis te verbouwen betaalt een speler twee grondstof-blokjes: één zwarte en één bruine.

Plaats de twee grondstofblokjes in de voorraad en draai dan één van de hutjes tegels om zodat de huiskant zichtbaar is. De huis kant is de kant met de donkere achtergrond. Dit toont aan dat de verbouwing heeft plaatsgevonden.

In alle verdere rondes, mag de speler nu twee arbeiderfiches in plaats van één plaatsen. De arbeiderfiches mogen niet in hetzelfde veld geplaatst worden en moeten in een aan het huis grenzend veld geplaatst worden. Als er slechts één veld beschikbaar is (omdat de aangrenzende velden afgeschermd of reeds bezet zijn) dan kan slechts één arbeiderfiche worden gespeeld. Als er geen velden beschikbaar zijn, dan kan er geen arbeider- fiche worden gespeeld.

Een hutje verbouwen tot een huis

Betaal één zwart en één bruin grondstofblokjes

In verdere rondes, kunnen er twee arbeiderfiches vanuit dit huis geplaatst worden

Huizen kopen. Hoe eerder in het spel een huis gebouwd wordt, hoe waardevoller het zal zijn aangezien dan vaker een tweede arbeider gespeeld kan worden. Hoe minder spelers, hoe waardevoller de huizen worden, aangezien een spel gewoonlijk meer rondes heeft als er minder spelers meedoen en hierdoor zijn er meer kansen om twee arbeiders te gebruiken.

Als een huis van alle omringende velden wordt afgeschermd, wordt deze verwijderd van het speelveld (zie fase drie, actie drie). Als de tegel verplaatst wordt, blijft het een huis.

## Fase drie, actie drie - een hek bouwen of verwijderen

Elke speler heeft drie hekken in zijn eigen kleur. Het kost één bruin grondstof-blokje om één van deze hekken te bouwen. Een speler legt één bruin grondstof-blokje in de voorraad en plaatst dan direct één van zijn drie hekken. Een speler kan gedurende het spel niet meer dan drie hekken plaatsen.



• Het hek wordt geplaatst tussen één kant van een hutjes tegel en een aangrenzende veldtegel. Het hek verhindert arbeiders van hutje één naar veld D te gaan.

Betaal één bruin grondstofblokjes om een hek te bouwen

Een hek van willekeurige kleur verhindert dat arbeiders van een hutje of een huis naar een aangrenzend veld kunnen gaan waar dat hek geplaatst is tussen de hutjes- of huistegel en de veldtegel.

Als een hutjes- of huistegel afgeschermd is van alle daaraan grenzende velden, dan gaat de inwoner van het hutje verhuizen en wordt de hutjestegel verwijderd. Dit kan gebeuren ten gevolge van één, twee, drie of vier hekken geplaatste hekken, afhankelijk van het aantal aan de hutjestegel grenzende veldtegels. Elke hutjestegel die op deze manier wordt verwijderd, wordt direct op een nieuwe vrije plek geplaatst. Huistegels blijven huizen als ze worden verplaatst. De hekken blijven op dezelfde plek staan.

Het is toegestaan om je eigen hutjes of huizen af te schermen. Je zou dit mogelijk willen om je hutje of huis elders te plaatsen.

Het kost twee rode grondstofblokjes om een hek te verwijderen. Een speler mag van elke kleur hekken verwijderen. Verwijderde hekken kunnen niet opnieuw worden geplaatst en worden uit het spel verwijderd.

Een hek verhindert arbeiders een veld binnen te gaan

Verwijder een hutje dat helemaal afgeschermd is

Betaal twee rode grondstofblokjes om een hek te verwijderen

Hekken. Het is duur om een hek te verwijderen. Als een tegenstander een hek naast één van jouw hutjes plaats en je wilt een 'tegenaanval' doen, dan is het meestal efficiënter om een hek naast één van zijn hutjes te plaatsen in plaats van het hek te verwijderen dat je tegenstander heeft gebouwd.

## Fase drie, actie vier - kopen bij de ijzersmid, glasmaker of goudsmid

Witte blokjes kunnen voor twee blokjes gekocht worden van de ijzersmid

Als de ijzersmid witte blokjes (ijzerwerk) beschikbaar heeft in de smederij, dan zal de ijzersmid één witte blokje ruilen tegen twee andere blokjes. Plaats de twee blokjes die je aan de ijzersmid geeft in de voorraad en neem een witte blokje uit de smederij.

Als er geen witte blokjes meer in de smederij zijn en er zijn 'gebruikte' witte blokjes in de voorraad, dan kunnen de benodigde witte blokjes uit de voorraad in de smederij worden geplaatst.

Paarse blokjes kunnen voor drie blokjes gekocht worden van de glasmaker

Als de glasmaker paarse blokjes (gekleurd glas) beschikbaar heeft in de glasfabriek, dan zal de glasmaker één paars blokje ruilen tegen drie andere blokjes. Plaats de drie blokjes die je aan de glasmaker geeft in de voorraad en neem een paars blokje uit de glasfabriek.

Als er geen paarse blokjes meer in de glasfabriek zijn en er zijn 'gebruikte' paarse blokjes in de voorraad, dan kunnen de benodigde paarse blokjes uit de voorraad in de glasfabriek worden geplaatst.

Gele blokjes kunnen voor vier blokjes gekocht worden van de goudsmid

Als de goudsmid gele blokjes (goud) beschikbaar heeft in de werkplaats, dan zal de goudsmid één geel blokje ruilen tegen vier andere blokjes. Plaats de vier blokjes die je aan de goudsmid geeft in de voorraad en neem een geel blokje uit de werkplaats.

Witte blokjes kunnen voor twee blokjes gekocht worden van de ijzersmid

Paarse blokjes kunnen voor drie blokjes gekocht worden van de glasmaker

Als er geen gele blokjes meer in de werkplaats zijn en er zijn 'gebruikte' gele blokjes in de voorraad, dan kunnen de benodigde gele blokjes uit de voorraad in de werkplaats worden geplaatst.

Bouwtegels kopen. Het is vaak lonend om een ijzerwerk, gekleurd glas of goudblokje te kopen voordat deze daadwerkelijk nodig zijn (om de nummer 8, 10 en 12 bouwtegels te kopen) om zodoende de bouwtegels met deze blokjes als eerste te kunnen kopen zodra ze omgedraaid worden. Gewoonlijk zal elk blokje tijdens het spel minimaal één keer nodig zijn, hoewel dit een beetje een gok is omdat kan blijken dat bepaalde ambachtblokjes helemaal niet nodig zijn.

## Fase drie, actie vijf - ruilen met de handelaar

Plaats twee blokjes in de voorraad en de handelaar geeft je één grondstofblokje

De handelaar heeft een winkel, maar de voorraad van de handelaar wordt bewaard in de doos. De handelaar ruilt één willekeurig grondstofblokje (maar geen ambachtblokje) dat beschikbaar is in de voorraad, als je de handelaar twee andere blokjes geeft.

Plaats de twee blokjes die je aan de handelaar geeft in de voorraad. Neem een grondstofblokje naar keuze uit de voorraad.

## Fase drie, actie zes - een nieuwe wet kaart verwerven

Betaal één blokje voor een wet kaart

Elke ronde zijn er twee nieuwe wetkaarten beschikbaar. Eén op elk van de twee nieuwe wetkaartvelden. Zolang een van beide wetkaarten beschikbaar is zal de wethouder één van de wetkaarten geven in ruil voor één willekeurig grondstof- of ambachtblokje. Plaats het blokje dat je aan de wethouder geeft in de voorraad. Neem één van de wetkaarten van de nieuwe wet kaart velden.

Het verwerven van een wet-kaart verhindert een speler nog verdere acties in fase drie te doen gedurende deze ronde (uitgezonderd het uitspelen van een wetkaart)

Zodra een speler een wetkaart heeft verworven, hebben de arbeiders van die speler tijd nodig om de nieuwe wet te bestuderen en de effecten ervan te leren. Daarom mag een speler die een nieuwe wet kaart heeft verworven geen verdere acties uitvoeren (uitgezonderd het uitspelen van een wet kaart overeenkomstig de instructies op die wetkaart) gedurende fase drie van de ronde waarin de nieuwe wetkaart was verworven. Hieruit volgt automatisch dat een speler maximaal één wetkaart per ronde kan verwerven. Als een wetkaart van een speler bekend is gemaakt aan de andere spelers dan moet de wetkaart direct gespeeld worden. Hij kan niet worden ingetrokken om later in het spel te gebruiken.

Een wet kaart moet worden gespeeld als hij bekend wordt gemaakt

De nieuwe wet treedt in werking overeenkomstig de instructies die op de wetkaart staan beschreven. Een uitgebreide verklaring van elk van de wet-kaarten staat in de appendix.

Elke wetkaart staat uitgelegd in de appendix

Elke wet kaart wordt slechts één keer gebruikt

Elke wet kaart wordt slechts één keer gebruikt en is één keer werkzaam. Nadat hij is gebruikt, wordt hij afgelegd.



## Fase vier - verzamel arbeider fiches

Spelers nemen hun arbeiderfiches en leggen ze achter hun schermen. Verwijder de werkvolgordestenen van het Kathedraal bord en zet ze aan de rand van het bord binnen handbereik van alle spelers.

Als één of beide 'nieuwe wet' velden op het Stad bord leeg zijn, plaats dan de bovenste kaart(en) van de stapel dicht op de lege nieuwe wet velden. De wetkaarten blijven dicht zodat het soort wetkaart niet kan worden gezien. Als er geen wetkaarten meer in de kapittelzaal zijn dan worden er geen nieuwe wetten meer gemaakt.

Verzamel arbeiderfiches

Verwijder werkvolgordestenen

Plaats wetkaarten dicht in de nieuwe wetvelden als deze leeg zijn

## Fase vijf - wijzig startspeler

De startspeler (speler A) geeft het startspelerfiche aan zijn linker buurman (speler B). Te beginnen met de speler links van speler B (speler C) heeft elke speler één kans om te bieden om de startspeler van de volgende ronde te mogen bepalen.

Elk bod moet hoger zijn dan het voorgaande bod, behalve het laatste bod dat door speler B wordt gedaan. Speler B wint de biedronde als speler B gelijk biedt aan het tot dan toe hoogste bod. Een bod wordt gedaan in grondstofblokjes en ambachtblokjes. Voor het bieden heeft elk grondstofblokje en elk ambachtblokje een waarde van één.

Als een andere speler dan speler B die biedronde wint, dan betaalt deze winnaar de blokjes aan speler B en de winnaar van de biedronde mag dan bepalen wie de nieuwe startspeler wordt.

Als speler B de biedronde wint, betaalt speler B de blokjes aan de speler wiens bod het hoogste was voordat speler B hetzelfde bood, en bepaalt speler B de nieuwe startspeler.

Als geen enkele speler biedt om de startspeler te mogen bepalen dan mag speler B de startspeler bepalen.

De speler die gekozen wordt als nieuwe startspeler krijgt het startspeler- fiche.

Geef het startspelerfiche door naar links

Elke speler mag bieden om de startspeler aan te wijzen

Wisseling van de startspeler. In plaats van jezelf te kiezen als startspeler, is één tactiek om je rechter buurman te kiezen. Als je dit doet ben je zelf als tweede aan de beurt en daarna eerste bij het plaatsen van arbeiderfiches en tevens word je de speler die het startspelerfiche in de volgende ronde mag veilen.

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk als de laatste bouwtegel van de Kathedraal is gekocht.

Als een wet kaart gespeeld wordt (bijv. 'prijsstijging' of 'ontwerp wijziging') tegen een speler (speler A) op het moment dat speler A probeert de laatste bouwtegel te kopen, dan kan de wet kaart het effect hebben dat speler A deze bouwtegel niet kan aanschaffen.

Het spel eindigt zodra de laatste bouwtegel gekocht is

## De winnaar

De score van elke speler is de som van alle nummers op de bouw- tegels die ze hebben gekocht plus de waarde van ongebruikte ambacht- en grondstofblokjes die ze aan het einde van het spel bezitten.

Gele blokjes tellen als vier punten, paarse blokjes tellen als drie punten en witte blokjes tellen als twee punten. Alle grondstofblokjes (zwart, blauw, bruin, groen en rood) tellen elk als één punt.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel heeft Speler A bouw tegels genummerd 12, 8, 6 en 4. Hij heeft ook één paars ambachtblokje en drie groene grondstofblokjes. De eindscore van Speler A is  $12 + 8 + 6 + 4 = 30$  punten voor de bouw tegels, plus  $3 + 1 + 1 + 1 = 6$  voor de ongebruikte blokjes, dus een totaal score van 36 punten.

De winnaar is de speler met de hoogste score in bouwtegels, ambachtblokjes en grondstofblokjes.

De speler met de hoogste score in bouwtegels, ambachtblokjes en grondstofblokjes is de winnaar

## Variant één - voor twee spelers

Kathedraal kan ook gespeeld worden met slechts twee spelers. De volgende wijzigingen op de regels zijn nodig. Gebruik in de startopstelling slechts één bruin nummer één veldtegel en één nummer één grijs veld in plaats van de Kathedraaltegel en de twee bruine en twee grijze nummer één veldtegels.

1. Gebruik naast de twee nummer één veldtegels alleen de tien nummer twee veldtegels.
2. Per beurt is slechts één wetkaart beschikbaar.

## Variant twee - open bouw tegels

In het basisspel worden de bouw tegels dicht neergelegd zodat de precieze bouw vereisten voor de Kathedraal niet bekend zijn. Dit maakt het spannend als de tegels worden omgedraaid en, aangezien het een familiespel is, biedt meer mogelijkheden voor de minder sterke spelers om het spel te winnen door te anticiperen op de vereisten van de nummer 12 tegels. Het nadeel is dat dit iets meer geluk in het spel brengt.

In variant 2 heeft de architect het ontwerp van de Kathedraal af voordat met de bouw wordt begonnen. In de opbouw -fase van het spel worden daarom alle bouwtegels die in de Kathedraal geplaatst worden, open neergelegd zodat de kosten in blokjes van elke bouwtegel zichtbaar zijn.

Deze variant haalt een stuk geluk uit het spel en biedt de spelers meer mogelijkheden om hun zetten te plannen.

## Dankbetuiging

Spel ontwerp door Richard Breese  
Illustraties door Juliet Breese  
Nederlandse vertaling maart 2004 door Jeroen Stap (<http://www.spellenstapel.nl>) en Ronald Hoekstra (<http://www.spelmagazijn.nl>)  
Met speciale dank aan Mark, Stuart en Jonathan Breese voor hun testsessies. Tevens dank aan Rüdiger Beyer, Stuart Dagger, Barbara Dauenhauer, Luke Ellis, Bob Gingell, Tom Hegarty, Ferdinand Koether, James McCarthy, David Norman, Mike Siggins, Graham Staplehurst en Ken Tidwell.  
Eerst uitgegeven door R&D Games in oktober 2002.  
Tweede Editie door PS-Games, zomer 2004.

### Pro Ludo

Schützenstrasse 28,  
D-78462 Konstanz,  
Deutschland  
Telephon: 49 (0) 7531 72789  
Fax: 49 (0) 7531 72793  
[www.proludo.de](http://www.proludo.de)

## Appendix - wetkaart detail


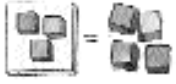


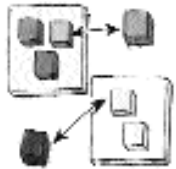

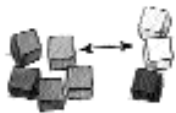










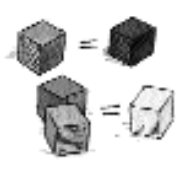




Voorkant

Achterkant

Elke wetkaart bevat het kaart nummer, de kaart titel, de details wanneer de kaart gespeeld mag worden (schuin gedrukt) en een beschrijving van de nieuwe wet.

De appendix op de volgende twee pagina's bevat extra uitleg van de beschrijving op de wetkaarten.

Nr.	Kaart titel		Details
1	Werkvolgorde		Gedurende één ronde bepaal jij de volgorde waarin de werkvolgorde stenen op het Kathedraal- bord worden geplaatst en daarmee de volgorde waarop alle arbeiders hun hutjes en huizen verlaten. Speel deze kaart aan het begin van fase één. De speler die als eerste aan de beurt is nadat jij elke werkvolgordesteen hebt gekozen, rouleert op de normale wijze te beginnen met de startspeler.
2	Prijsstijging		De kosten van een bouwtegel worden verhoogd met één blokje. Dit kan elk van de soorten blokjes zijn die op een bouwtegel staan afgebeeld. De koper kiest de soort van het extra blokje. Deze kaart kan gespeeld worden tegen een andere speler op het moment dat deze een bouw -tegel wil kopen in fase drie. Als de bouwtegel niet direct gekocht wordt, leg deze we kaart dan onder die bouwtegel. De prijsstijging blijft bij de bouwtegel totdat de bouwtegel is gekocht, maar de nieuwe koper kan wederom het soort van het extra blokje kiezen en is niet gebonden aan een eerdere keuze. Als een speler geen bouwtegel koopt doordat een andere speler deze wetkaart tegen hem uitspeelt, dan heeft de speler geen actie gedaan en mag in plaats daarvan een andere actie doen.
3	Prijsverlaging		De kosten van een bouwtegel worden verlaagd met één blokje. Dit kan elk van de soorten blokjes zijn die op de bouwtegel staan afgebeeld, behalve een goud blokje. Als de bouwtegel niet direct gekocht wordt, leg deze wetkaart dan onder die bouwtegel. De prijsverlaging blijft bij de bouwtegel totdat de bouwtegel is gekocht, maar de nieuwe koper kan wederom kiezen met welk soort blokje de prijs wordt verlaagd en is niet gebonden aan een eerdere keuze.
4	Verbouwing hutje		Een hutje wordt onmiddellijk zonder kosten verbouwd tot een huis.
5	Vervanging		Als je een bouwtegel koopt, mag je één of meer grondstofblokjes die zijn afgebeeld op de bouwtegel vervangen door andere grondstofblokjes, of je mag één ambachtblokjes vervangen door een ander ambachtblokjes. Je kunt deze kaart niet tegen een andere speler uitspelen.
6	Hutjes nummer		Gedurende één beurt in fase één mag de speler het nummer van één van zijn hutjes of huizen veranderen in hetzelfde nummer als het zojuist gekozen werkvolgorde nummer en negeert daarmee het nummer op de hutjestege. Het gekozen hutje of huis moet een nummer zijn dat nog niet is gekozen in die ronde. Bijvoorbeeld, als het nummer één werkvolgordevakje gekozen is, mag je arbeiderfiches plaatsen vanuit jouw nummer één hutje en vanuit één ander hutje die je als nummer één hutje bestempelt. Als het echte nummer van het gekozen hutje aan de beurt is, mag je niet nogmaals een arbeiderfiche vanuit dat hutje plaatsen.
7	Ambacht koopje		Als er gebruikte ambachtblokjes in de voorraad zijn, dan accepteert de handelaar één grondstofblokjes en geeft je er een ambachtblokjes voor terug. Deze kaart kan op elk moment gespeeld worden.
8	Onverwachte opbrengst		Gedurende één ronde mag je de kleur kiezen van de grondstofblokjes die je ontvangt uit één soort veld door je eigen arbeiders. Bijvoorbeeld, als drie van je arbeiders normaal gesproken bruine blokjes uit de bossen gekregen zouden hebben dan mag je in plaats daarvan drie grondstofblokjes van willekeurige kleur nemen. Deze hoeven niet van dezelfde soort te zijn.
9	Gebroken hek		Alle arbeiders van één speler mogen in fase één gedurende één ronde over hekken klimmen. Dat betekent dat de hekken op hun plaats blijven, maar door één speler genegeerd worden gedurende één ronde. Speel deze kaart voor of gedurende fase één.
10	Wet herroepen		Het effect van één wetkaart die juist door een andere speler is uitgespeeld, wordt genegeerd. Deze wet kaart moet direct worden gespeeld nadat de wetkaart die herroepen wordt is gespeeld en voordat een van de andere spelers verdere acties heeft uitgevoerd.

Nr.	Kaart titel		Details
11	Onveilig hekwerk		Een hek wordt onveilig verklaard en moet worden afgebroken. Verwijder één hek. Dit hek kan later in het spel niet opnieuw worden gebruikt. Deze kaart kan op elk moment gespeeld worden.
12	Uitstel huizenbouw		In deze ronde mogen door andere spelers geen huizen worden gebouwd. Jij mag wel gewoon huizen bouwen. Speel deze kaart voor of aan het begin van fase drie.
13	Ontwerp wijziging		Vervang één van de open bouw tegels in de Kathedraal door een andere (ongebruikte) bouw- tegel met hetzelfde nummer. Je mag de tegel op elk moment vervangen, zelfs als een speler al heeft aangekondigd een bepaalde bouwtegel te kopen. Kies de vervangende tegel willekeurig uit de stapel ongebruikte bouwtegels met hetzelfde nummer als de te vervangen tegel. Leg de bouwtegels bij het kiezen dicht neer zodat de bouwkosten van de vervangende tegel niet gezien kan worden tijdens het kiezen. Als een speler geen bouwtegel koopt doordat een andere speler deze wetkaart tegen hem uitspeelt, dan heeft de speler geen actie gedaan en mag in plaats daarvan een andere actie doen.
14	Verdubbelde productie		Een arbeider in één veld werkt voor twee. Neem twee grondstofblokjes in plaats van één in fase twee voor elk blokje dat die arbeider normaal uit dat veld gekregen zou hebben.
15	Koopje		In fase 3, bij het ruilen met de handelaar, zal de handelaar één grondstofblokjes accepteren in plaats van twee en in ruil daarvoor geeft hij twee grondstofblokjes van elk gewenst soort in plaats van één. De twee grondstofblokjes die de handelaar geeft hoeven niet van dezelfde soort te zijn.
16	Uitverkoop		De goudsmid of de glasmaker accepteert twee grondstofblokjes minder wanneer goud of gekleurd glas wordt verkocht.
17	Huis verval		De verbouwing die een hutje tot een huis heeft gemaakt stort in elkaar. Vervang een huis tegel weer door een hut tegel.
18	Goede opbrengst		Alle velden van één soort produceren deze beurt dubbel. Jij kiest het soort veld. In fase twee nemen alle spelers twee grondstofblokjes in plaats van één voor elk blokje dat hun arbeiders normaal uit dat soort veld gekregen zouden hebben.
19	Slechte opbrengst		Alle velden van één soort produceren deze beurt niets. Jij kiest het soort veld. In fase twee krijgt geen enkele speler grondstofblokjes uit dat soort veld.
20	Start volgorde		Jij kiest een nieuwe startspeler aan het begin van een nieuwe fase. Dat is inclusief het begin van fase één, nadat de startspeler juist is gekozen volgens de normale methode in fase vijf van de voorafgaande ronde. De nieuwe startspeler blijft de startspeler tot fase vijf wanneer de nieuwe startspeler weer normaal gekozen wordt.