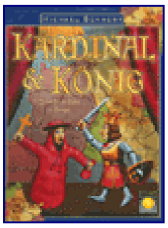
Kardinal & König – Aide mémoire



Mise en place

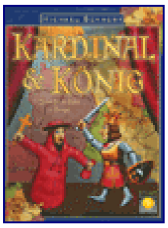
- A **4 joueurs**, on enlève **1 carte** de chaque couleur ; à **3 joueurs**, on en enlève **2**,
- Chaque joueur prend toutes les abbayes et les conseillers d'une couleur, ainsi que **3 cartes**.

Déroulement général

- A chaque tour, il est possible de jouer au maximum **3** cartes, pour placer au maximum **2** pions, dans **1** seul et même pays.
- **Précisions** :
  - 2 cartes identiques jouées permettent de placer un pion dans n'importe quel pays,
  - Quand un pays est vide, on ne peut placer qu'une abbaye,
  - Il ne peut jamais y avoir plus de conseillers dans un pays que d'abbayes dans la couleur majoritaire.
- Quand la pioche est épuisée (même s'il reste des cartes découvertes, on procède au **décompte intermédiaire** :
  - Par pays, le joueur ayant la majorité d'abbayes marque **1 pt par abbaye présente** (toutes couleurs), le joueur 2ème marque autant de points que le joueur majoritaire possède d'abbayes, et ainsi de suite…
- Quand la pioche est épuisée une seconde fois, on finit le tour de jeu et on procède au **décompte final** :
  - **Majorité** des abbayes par pays : comme ci-dessus,
  - **Chaînes** d'abbayes **: 1 pt par abbaye formant une chaîne** de longueur minimale **4** (une seule implication par abbaye),
  - **Alliances** : le joueur qui possède la majorité (ou égalité) de conseillers dans **2 pays alliables** marquent autant de points qu'il y a de **conseillers** dans ces 2 pays (toutes couleurs).
- Détermination du vainqueur : le plus en avance sur la piste de scores.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – http://lgimet.free.fr - 2002

Kardinal & König – Aide mémoire



Mise en place

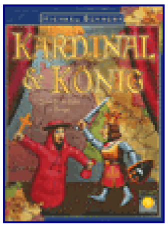
- A **4 joueurs**, on enlève **1 carte** de chaque couleur ; à **3 joueurs**, on en enlève **2**,
- Chaque joueur prend toutes les abbayes et les conseillers d'une couleur, ainsi que **3 cartes**.

Déroulement général

- A chaque tour, il est possible de jouer au maximum **3** cartes, pour placer au maximum **2** pions, dans **1** seul et même pays.
- **Précisions** :
  - 2 cartes identiques jouées permettent de placer un pion dans n'importe quel pays,
  - Quand un pays est vide, on ne peut placer qu'une abbaye,
  - Il ne peut jamais y avoir plus de conseillers dans un pays que d'abbayes dans la couleur majoritaire.
- Quand la pioche est épuisée (même s'il reste des cartes découvertes, on procède au **décompte intermédiaire** :
  - Par pays, le joueur ayant la majorité d'abbayes marque **1 pt par abbaye présente** (toutes couleurs), le joueur 2ème marque autant de points que le joueur majoritaire possède d'abbayes, et ainsi de suite…
- Quand la pioche est épuisée une seconde fois, on finit le tour de jeu et on procède au **décompte final** :
  - **Majorité** des abbayes par pays : comme ci-dessus,
  - **Chaînes** d'abbayes **: 1 pt par abbaye formant une chaîne** de longueur minimale **4** (une seule implication par abbaye),
  - **Alliances** : le joueur qui possède la majorité (ou égalité) de conseillers dans **2 pays alliables** marquent autant de points qu'il y a de **conseillers** dans ces 2 pays (toutes couleurs).
- Détermination du vainqueur : le plus en avance sur la piste de scores.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – http://lgimet.free.fr - 2002

Kardinal & König – Aide mémoire



Mise en place

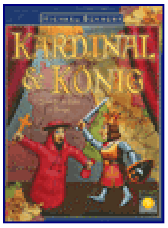
- A **4 joueurs**, on enlève **1 carte** de chaque couleur ; à **3 joueurs**, on en enlève **2**,
- Chaque joueur prend toutes les abbayes et les conseillers d'une couleur, ainsi que **3 cartes**.

Déroulement général

- A chaque tour, il est possible de jouer au maximum **3** cartes, pour placer au maximum **2** pions, dans **1** seul et même pays.
- **Précisions** :
  - 2 cartes identiques jouées permettent de placer un pion dans n'importe quel pays,
  - Quand un pays est vide, on ne peut placer qu'une abbaye,
  - Il ne peut jamais y avoir plus de conseillers dans un pays que d'abbayes dans la couleur majoritaire.
- Quand la pioche est épuisée (même s'il reste des cartes découvertes, on procède au **décompte intermédiaire** :
  - Par pays, le joueur ayant la majorité d'abbayes marque **1 pt par abbaye présente** (toutes couleurs), le joueur 2ème marque autant de points que le joueur majoritaire possède d'abbayes, et ainsi de suite…
- Quand la pioche est épuisée une seconde fois, on finit le tour de jeu et on procède au **décompte final** :
  - **Majorité** des abbayes par pays : comme ci-dessus,
  - **Chaînes** d'abbayes **: 1 pt par abbaye formant une chaîne** de longueur minimale **4** (une seule implication par abbaye),
  - **Alliances** : le joueur qui possède la majorité (ou égalité) de conseillers dans **2 pays alliables** marquent autant de points qu'il y a de **conseillers** dans ces 2 pays (toutes couleurs).
- Détermination du vainqueur : le plus en avance sur la piste de scores.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – http://lgimet.free.fr - 2002

Kardinal & König – Aide mémoire



Mise en place

- A **4 joueurs**, on enlève **1 carte** de chaque couleur ; à **3 joueurs**, on en enlève **2**,
- Chaque joueur prend toutes les abbayes et les conseillers d'une couleur, ainsi que **3 cartes**.

Déroulement général

- A chaque tour, il est possible de jouer au maximum **3** cartes, pour placer au maximum **2** pions, dans **1** seul et même pays.
- **Précisions** :
  - 2 cartes identiques jouées permettent de placer un pion dans n'importe quel pays,
  - Quand un pays est vide, on ne peut placer qu'une abbaye,
  - Il ne peut jamais y avoir plus de conseillers dans un pays que d'abbayes dans la couleur majoritaire.
- Quand la pioche est épuisée (même s'il reste des cartes découvertes, on procède au **décompte intermédiaire** :
  - Par pays, le joueur ayant la majorité d'abbayes marque **1 pt par abbaye présente** (toutes couleurs), le joueur 2ème marque autant de points que le joueur majoritaire possède d'abbayes, et ainsi de suite…
- Quand la pioche est épuisée une seconde fois, on finit le tour de jeu et on procède au **décompte final** :
  - **Majorité** des abbayes par pays : comme ci-dessus,
  - **Chaînes** d'abbayes **: 1 pt par abbaye formant une chaîne** de longueur minimale **4** (une seule implication par abbaye),
  - **Alliances** : le joueur qui possède la majorité (ou égalité) de conseillers dans **2 pays alliables** marquent autant de points qu'il y a de **conseillers** dans ces 2 pays (toutes couleurs).
- Détermination du vainqueur : le plus en avance sur la piste de scores.

Aide de jeu réalisée par Ludo le gars – http://lgimet.free.fr - 2002