

# Cathedral



"Catedrala" este un joc de strategie abstracta si indemanare pentru 2 jucatori de 8-99 ani, cu piesele din lemn natur, cu un finisaj deosebit.

Imagineaza-te trairind in timpurile medievale, perioada din istorie numita si Evul Mediu. Imperiul Roman s-a prabusit recent iar Era Renasterii inca nu a inceput. Orase medievale au rasarit peste tot prin Europa de vest. Catedrala, un loc de divinizare si un Sanctuar, era punctul centrului orasului ca amplasare si importanta. Magazine si pravali inconjurau catedrala, in timp ce locuitorii si comerciantii locuiau intre zidurile de piatra ce formau hotarele orasului. Ceea ce intampla intre aceste ziduri era dictat de bogati si puternici proprietari de terenuri.

In jocul medieval Cathedral tu esti un proprietar de terenuri al carui obiectiv este sa castige controlul asupra orasului amplasandu-ti strategic cladirile intre zidurile sale de piatra si impiedicandu-ti oponentii sa faca la fel. In acest premiat joc de competitie si rivalitate, victoria va apartine celui care este mai bun la blocarea oponentului si de jucarea planurilor acestuia.

Fiecare jucator va detine un set de piese de culoare diferita, in forma de cladiri, care acopera de la 1 la 5 caseuri de pe tabla. La inceput, jucatorul cu piesele albe va depune piesa Catedrala (neutra) pe tabla. Jucatorii plaseaza apoi alternativ cladiri pe tabla de joc pana cand nici o zona locuibilă nu va mai fi disponibila. Pe parcurs, se pot cuceri teritorii incercuind o zona complet iar daca aici se regaseste o piesa adversa va fi capturata si îndepartată iar terenul ocupat devine interzis pentru adversar.

Scopul jocului este sa-ti pozitionezi toate cladirile in perimetru in timp ce il impiedici pe adversar sa faca acelasi lucru.

## Pregatirea jocului

Decideti cine va juca cu cladirile albe si cine va juca cu cele negre. Distribuiti cele 28 de piese corespunzator, plasandu-le in fata jucatorului corespunzator.

## Desfasurarea jocului

Jucatorul cu "albele" incepe jocul prin plasarea Catedralei oriunde pe suprafata de joc, respectand grila de patrate. Jucatorul cu "negrele" plaseaza prima cladire.

## Mutari strategice

- O mutare consta in pozitionarea unei cladiri proprii pe suprafata de joc, fiind aliniata cu grila de pe tabla.

- Odata pozitionata, piesa nu mai poate fi mutata.

- Nici tu si nici adversarul nu puteti revendica spatiu la prima mutare.

- Jucand atat in defensiva cat si in ofensiva, concetrea-te pe acapararea spatiului cat mai devreme prin crearea peretilor interiori care nu pot fi depasiti de adversar si pentru capturarea unei piese apartinand acestuia.

- Daca inconjori oricare dintre piesele adversarului sau chiar Catedrala, trebuie sa o elimini din joc imediat. Adversarul poate rejuca piesa dupa cum doreste. Catedrala nu este rejucata odata ce a fost eliminata.

- Daca inconjori doua sau mai multe cladiri (Catedrala inclusa), nici o piesa nu este eliminata din joc iar spatiul respectiv este disponibil in continuare adversarului.

## Castigarea jocului

Jocul se termina atunci cand nu mai sunt mutari posibile. Daca mai sunt cladiri neplasate la sfarsitul jocului, jucatorul ale carui piesele ramas ocupa cel mai putin spatiu, castiga runda!

In cea de-a doua runda, jucatorul cu piesele negre plaseaza Catedrala. La sfarsit, jucatorul cu cel mai mic scor combinat castiga!

## Sfaturi

- Contactul prin colturi nu este acceptat in crearea unui zid interior care nu poate fi depasit de catre adversar.

- Incearca sa iti pozitionezi cea mai mare cladire prima, pentru a ocupa cat mai mult spatiu.

- Catedrala este neutra si nu poate fi folosita ca parte din zidul tau interior. Acesta trebuie creat doar din cladirile proprii.

- Incearca sa nu iti lasi cladirile inconjurate.

- Nu ar trebui sa pozitionezi piese in zona cucerita de tine, atat timp cat mai sunt locuri disponibile in afara acestuia.

