

## Katharina

De steden van de tsarina

DLP Games, 2022

Johannes SCHMIDAUER-KÖNIG

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 90 minuten

Johannes Schmidauer-König

# Katharina



## Doel van het spel

We bevinden ons in het jaar 1762. Catharina de Grote werd zopas uitgeroepen tot de nieuwe tsarina na een staatsgreep waardoor Peter III moest aftreden. Elke speler kruipt in de rol van adviseur en probeert uit alle macht om de gunst van Katharina te winnen, zodat hij aan het einde van het spel aan haar zijde kan plaatsnemen als de belangrijkste vertrouwenspersoon.

De mogelijkheden zijn legio: je kunt je concentreren op de uitbreiding van het rijk, beslissen over een oorlogszuchtige oriëntatie, betrokken raken bij de bloeiende handel in goederen of je concentreren op kunst. Uiteindelijk zal Katharina beslissen wie de meeste indruk op haar heeft gemaakt...

## Spelmateriaal



1 speelbord

110 speelkaarten, waarvan



102 projectkaarten



8 opdrachtkaarten



4 gunstmarkers



4 zegepuntmakers



4 50/100-markers



4 jokertegels



48 woningen  
(telkens 12 in de 4 spelerskleuren)



48 goederentegels  
(telkens 12 in de 4 soorten  
ijzer, voedsel, kaviaar en bont)

Voor het eerste spel moet je de 50/100-markers, de jokertegels en de goederentegels voorzichtig uit het stanskarton verwijderen.

# Spelvoorbereiding

De afbeeldingen hieronder tonen voorbeeldopstellingen voor een spel met drie spelers.

**1** Leg het speelbord op de tafel.

**2** Sorteert de **goederentegels** volgens type. Leg vervolgens het aantal van deze goederentegels dat overeenkomt met het aantal spelers naast de steden op het speelbord waarop een goed is afgebeeld. Als je met twee of drie spelers speelt, leg je de resterende goederentegels terug in de doos.

**3** Leg de jokertegels naast het speelbord klaar (tenzij je met 2 speelt, dan leg je ze terug in de doos).

**4** Kies telkens een kleur en neem de bijbehorende 12 woningen, de zegepuntmarker, de gunstmarker en de 50/100-marker.

a. Leg je **zegepuntmarker** op veld 0 van het zegepuntenspoor.

b. Leg je **gunstmarker** op het onderste veld van het gunstspoor.

c. Leg je **50/100-marker** naast het speelbord.

**5** Mix de opdrachtkaarten en elke speler trekt er één. Leg de getrokken opdrachtkaart open voor je neer.

**6** Mix de **projectkaarten** (vanaf nu 'kaarten' genoemd) en deel vervolgens **6 kaarten** uit aan iedereen. De overige kaarten worden op een gedekte stapel gelegd. Laat wat ruimte naast de stapel voor een aflegstapel.

**7** Tegelijkertijd kiezen jullie allemaal 3 van je 6 kaarten en leggen deze open voor je neer in één rij. Dit is de **actierij**. Laat daaronder wat ruimte voor de **activeringsrij**. Iedereen behoudt de overige 3 kaarten als **handkaarten**. De actierij en de activeringsrij vormen samen de vitrine.

**8** Leg de resterende opdrachten, woningen, gunstmarkers, 50/100-markers en goederentegels terug in de doos; ze zijn niet langer nodig voor dit spel.







## Overzicht

In Katharina probeer je, door het verstandig activeren van acties op de projectkaarten, zoveel mogelijk goederen te vergaren, kanonnen te verwerven, boeken te verzamelen, woningen te bouwen en zegepunten te genereren.

In elke speelbeurt speel je 1 kaart in je actierij en 1 kaart in je activeringsrij. Dit activeert 1 kaart in de actierij, wiens actie en bonus je dan mag uitvoeren.

Elke kaart is op verschillende manieren belangrijk:



Bovenaan de kaart kunnen goederen     , kanonnen  en boeken  worden weergegeven. Al deze symbolen op kaarten in je **actierij** tellen hierbij als je **bezit**. Symbolen op kaarten in de activeringsrij tellen niet als je bezit !

Kaarten waarmee je een woning kunt bouwen, hebben geen symbolen, maar in plaats daarvan staan er 3 stadsnamen afgebeeld.

In de onderste helft van de kaart worden twee effecten afgebeeld: één **actie** alsook daaronder bij de meeste kaarten één **bonus**. Afhankelijk van de actie, kan je het daar getoonde effect meer dan eens ontvangen, maar de bonus kan maar hoogstens één keer worden ingewisseld. De acties en bonussen worden in detail uitgelegd vanaf pagina 8.

## Spelverloop

Katharina wordt gespeeld over **3 decennia**. Elk decennium bestaat uit **4 rondes**.

Aan het eind van elk decennium is er een tussenwaardering.

Na de derde tussenwaardering volgt er nog een finale slotwaardering.

### Elke ronde bestaat uit 5 fases.

Tijdens de afzonderlijke fasen speel je allemaal tegelijk, er bestaat geen vaste speelvolgorde.

**A**



#### 2 kaarten trekken

Trek 2 kaarten van de voorraadstapel en neem ze in de hand. Deze kaarten tellen nooit mee voor uw handkaartenlimiet (zie pagina 7).

*Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.*

**B**



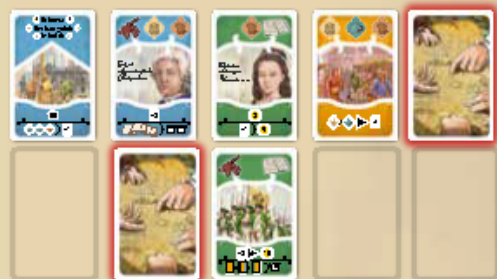
#### 2 kaarten in de vitrine leggen

Nu leg je precies 2 kaarten verdekt (met de afbeelding naar beneden) in je eigen vitrine. Dit hoeven niet per se de kaarten te zijn die je in fase A hebt getrokken.

Dit gebeurt op de volgende manier:

- Leg één van je handkaarten rechts van je eigen actierij aan.
- Leg één andere handkaart **onder** één kaart van je eigen actierij (d.w.z. in de activeringsrij) waaronder zich nog geen andere kaart bevindt. Dit hoeft niet de kaart te zijn die zojuist aan de actierij werd aangelegd !

*Zorg ervoor dat de kleur van de kaart die zojuist in de activeringsrij is gelegd overeenstemt met de kaart erboven in de actierij. Dit is belangrijk voor fase D (zie pagina 5) ! Maar dit is niet verplicht.*



**C**



#### Gespeelde verdekte kaarten onthullen

Draai nu de twee verdekte kaarten, die je tegelijkertijd hebt gespeeld, om.

**D****Actie uitvoeren**

Nu voeren jullie allemaal **de actie** en **de bonus** uit **van die kaart** in de actierij waaronder jullie **zojuist** de kaart **in de activeringsrij** hebben **omgedraaid**. Je mag de bonus alleen uitvoeren als je ook de actie hebt uitgevoerd (een actie met een zwarte pijl wordt als 'uitgevoerd' beschouwd als je het effect minstens één keer hebt benut).

*De actie van de kaart in de activeringsrij wordt NIET uitgevoerd !*

**BELANGRIJK !** Alleen als de kleuren van deze twee kaarten overeenstemmen, mag je ook de actie op de bovenste actierij uitvoeren. Als je dat niet doet, zie je af van de actie en trek je in de plaats daarvan 1 kaart van de voorraadstapel. Je kunt ook vrijwillig afzien van de actie om in plaats daarvan 1 kaart te trekken.

De acties kan men allemaal tegelijk uitvoeren, er bestaat geen vaste speelvolgorde.

Meer over de verschillende effecten van de kaarten vindt men vanaf pagina 7.

**E**

1 2 3 4 5 6 7

**Einde decennium checken**

Zodra er 7 kaarten in de actierij van elke speler zitten, eindigt het decennium aan het einde van de huidige ronde en vindt er een tussenwaardering plaats. Anders begint een nieuwe ronde met fase A.

**Tussenwaardering**

Aan het einde van elk decennium, dus na 4 rondes, is er een korte tussenwaardering.

Voer de volgende stappen uit in de aangegeven volgorde:

**Kanonwaardering**

Tel de **kanonnen** op de kaarten in **je actierij** (*niet in de activeringsrij !*) en vergelijk dit met het aantal van je twee burens. Voor elke buur die minder kanonnen heeft dan jij, ontvang je 4 zegepunten.

Bij een gelijke stand ontvangen jij en je buur allebei 2 zegepunten.

*In een spel voor twee spelers worden deze punten slechts één keer toegekend.*

**Boekwaardering**

Tel de **boeken** op de kaarten in **je actierij** (*niet in de activeringsrij !*).

Eerst wordt gecontroleerd wie de **meeste** boeken bezit. Elke speler met de meeste boeken mag **één woning** bouwen in één **willekeurige stad** (en eventueel een goederentegel van daar nemen, zie 'Woningen' op pagina 8).

Dan wordt gecontroleerd wie de **minste** boeken bezit. Deze speler (of deze spelers) ontvangen in deze fase niets. (Als alle spelers hetzelfde aantal boeken in hun bezit hebben, mogen ze allemaal één woning bouwen).

Alle anderen (die dus noch de meeste, noch de minste boeken bezitten) ontvangen een jokertegel.

*Voorbeeld: Moni heeft 4 boeken, Christina en Peter hebben elk 2 boeken, Markus heeft 1 boek.*

*Moni mag in een stad naar keuze een woning bouwen, Christina en Peter krijgen elk een jokertegel.*

*Als Markus 2 boeken had gehad, had hij met Peter en Christina op de laatste plaats gestaan, waardoor ze allemaal niets hadden ontvangen (en niemand zou een jokertegel hebben ontvangen).*



Aan het einde van het spel kun je jokertegels benutten om goederen voor je eigen opdracht te vervangen (maar tijdens het spel tellen ze niet als een goed naar keuze in je bezit !).

**Zegepunten voor woningen**

Tel nu je woningen op het speelbord en neem het overeenkomstige aantal zegepunten. Voor woningen in puntsteden (met het **1**-symbool) ontvang je 1 extra zegepunt.

### Zegepunten voor het gunstspoor



Je ontvangt zegepunten afhankelijk van de positie van je gunstmarker op het gunstspoor. De zegepunten die je ontvangt, worden getoond in de tweede kolom van het gunstspoor.



### De vitrine leegmaken



Leg nu die 4 kaarten in je actierij met een kaart in de activeringsrij eronder op de aflegstapel (er blijven nog 3 kaarten in de actierij over !) en vervolgens alle 4 kaarten in je activeringsrij op de aflegstapel.

### Kaarten natrekken of slotwaardering



Aan het einde van het eerste en tweede decennium trek je 2 kaarten. Voor deze kaarten geldt de handkaartlimiet (zie pagina 7): als je deze limiet overschrijdt, trek je de betreffende kaarten niet en ontvang je 1 zegepunt.

Als dit de derde tussenwaardering is, voer je de slotwaardering uit in plaats van 2 kaarten te trekken.

Na de eerste en de tweede tussenwaardering begint een nieuw decennium.



### Slotwaardering

Nadat je de derde tussenwaardering aan het einde van een decennium hebt doorgevoerd, volgt er nog een slotwaardering. Voer hiervoor de volgende stappen door:

#### Resterende handkaarten



Voor elke resterende handkaart ontvang je 1 zegepunt.

#### Opdrachten waarderen



Op je opdracht zijn telkens 7 goederentegels afgebeeld. Controleer nu hoeveel van deze goederentegels je bezit. Jokertegels (die je hebt ontvangen van de boekwaardering) tellen hierbij als goederentegels van elk type naar keuze.

Als je 5/6/7 van de afgebeelde goederentegels bezit, ontvang je 5/8/12 zegepunten.

Houd er rekening mee dat de goederen op kaarten in je actierij niet meetellen voor je opdracht !

#### Samenhangende woningen waarderen



Tel nu het grootste aantal samenhangende woningen van jouw kleur op het speelbord. Twee woningen worden als samenhangend beschouwd als ze via een weg of wegen en een stad met eigen woningen zijn verbonden.

niet samenhangend  
samenhangend

Vermenigvuldig dit aantal met de vermenigvuldigingswaarde die wordt gegeven door de positie van je gunstmarker op het gunstspoor en ontvang zoveel zegepunten.

*Voorbeeld: Renate heeft 8 woningen gebouwd, waarvan er één niet verbonden is met de andere. Haar vermenigvuldiger op het gunstspoor is 3. Ze ontvangt dus  $7 \times 3 = 21$  zegepunten.*



**De speler die nu de meeste zegepunten bezit, wint het spel !**

# Aanvullende spelregels

## Handkaartenlimiet



Aan het begin van het spel bedraagt je handkaartenlimiet **3 kaarten**. Door je gunstmarker naar boven te verplaatsen op het gunstspoor, kun je je handkaartenlimiet verhogen.




Als je kaarten mag trekken tijdens fase D van je speelbeurt (d.w.z. door een actie of een bonus) of door de bonuskaarten aan het einde van de tussenwaardering, **maar je zou dan je handkaartenlimiet overschrijden, dan trek je ze niet en ontvang je in plaats daarvan 1 zegepunt voor elke niet ontvangen kaart.**


**Belangrijk:** De **2 kaarten** die je trekt tijdens **fase A** van een ronde **tellen nooit mee** voor je kaartlimiet. Deze 2 kaarten trek je ook als je je handkaartenlimiet zou overschrijden (aangezien je direct daarna 2 kaarten moet uitspelen).

*Voorbeeld:* Je handkaartenlimiet is 6. Je hebt momenteel 4 kaarten in je hand. Met een actie mag je 3 kaarten trekken. Je trekt 2 kaarten en je ontvangt 1 zegepunt voor de kaart die 'vervalt'.

## Het gunstspoor

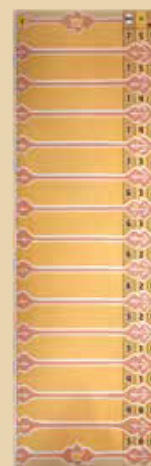
Het gunstspoor is belangrijk voor verschillende factoren die je spel bepalen.

Afhankelijk van de positie van je gunstmarker, geldt voor jou de daar weergegeven maximale **handkaartlimiet** , het **zegepuntinkomen**  (dat pas aan het einde van het decennium wordt uitbetaald) en de **vermenigvuldiger**  voor het einde van het spel.

Met sommige acties kun je je gunstfiche op het gunstspoor vooruitzetten. Deze effecten zijn gemarkeerd met het  symbool.

Voor elk  symbool mag je je gunstmarker één veld naar boven verplaatsen.

Als je gunstmarker al op het bovenste veld staat en je mag nogmaals vooruit gaan, vervalt deze beweging en ontvang je in plaats daarvan 1 zegepunt per verloren stap.



## Effecten van kaarten

Elke kaart is verdeeld in 2 gebieden.

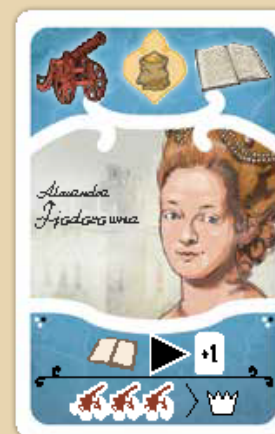
Het bovenste gebied toont **3 steden, goederen, kanonnen en/of boeken**.

Als je eenmaal een kaart in je actierij hebt gespeeld en omgedraaid, tellen alle symbolen op deze kaart voor jou mee, zelfs als ze niet werden geactiveerd!

*De symbolen van kaarten in de activeringsrij tellen echter niet mee!*

Het onderste gebied toont een actie die je uitvoert in fase D als je net een kaart hebt gespeeld in de activeringsrij eronder, evenals een bonus die je alleen kunt gebruiken als je ook de bijbehorende actie hebt uitgevoerd.

Voor alle effecten geldt het volgende: Als de kosten uit kaarten bestaan, moet je deze kaarten afleggen. Als de kosten goederen, kanonnen of boeken zijn, moet je deze alleen maar bezitten. Ze worden nooit afgegeven (ook niet de goederentegels!).



## Zegepunten ontvangen

Telkens wanneer je zegepunten behaalt, schuif je je zegepuntmarker zoveel velden vooruit op het zegepuntenspoor. Als je marker weer op het 0-veld staat, neem je de 50/100-marker en je plaats deze met de zijde 50 vóór je, als je opnieuw het 0-veld bereikt, draai je hem op de zijde 100.

# Overzicht van de acties en de bonussen



Sommige acties tonen een zwarte pijl. Het getal in die zwarte pijl staat voor het aantal keren dat je de actie mag uitvoeren. Als er geen nummer in de zwarte pijl staat, mag je deze actie zo vaak uitvoeren als je wil. Bevindt er zich geen pijl naast een actie, dan voer je de actie precies één keer uit.



Je kunt het effect van een bonus maar één keer benutten. Om dit te mogen doen, moet je de actie eerder hebben uitgevoerd en ook voldoen aan de voorwaarde die links van de pijl wordt weergegeven.

## Woningen

Vele acties bieden de mogelijkheid om een **woning te bouwen** 🏠.

Als een kaart het symbool 🏠 toont, mag je van je voorraad een woning bouwen in een stad.

Hierbij zijn de volgende regels van toepassing:

- Tenzij anders vermeld, moet je de woning in één van de drie steden plaatsen die bovenaan op de kaart zijn aangegeven.
- Je mag geen woning bouwen in een stad waar al één van je woningen staan (het maakt echter niet uit of er al woningen van anderen in deze stad staan).
- In het zeldzame geval dat je geen woningen meer in je voorraad hebt, mag je geen woning bouwen en in plaats daarvan mag je 1 kaart van de stapel trekken.



Nadat je een woning in een stad hebt gebouwd waarin zich één of meer goederentegels, bevinden, neem je er één van en je legt deze voor je neer. Deze goederentegel wordt nooit 'uitgegeven', bij elke actie telt die als goed van dit type voor jou.

Als in de stad waarin je een woning bouwt, een 🏠 is afgebeeld, zet je onmiddellijk je gunstmarker 1 veld vooruit op het gunstspoor.

Als in de stad waarin je een woning bouwt, een 1 is afgebeeld, ontvang je bij elke tussenwaardering één extra zegepunt (maar niet onmiddellijk!).

**Verdere acties:** Hieronder worden de acties, samen met hun bonussen, in detail uitgelegd.



**Markten** tonen alleen een actie en geen bonus. Je mag voor elk van de twee afgebeelde goederen in je bezit telkens 1 kaart trekken. Als je bijvoorbeeld 3x ijzer en 2x voedsel hebt, mag je 5 kaarten trekken voor de hier getoonde markt.

Als bezit tellen alle goederen in de bovenste gebieden van de kaarten in je actierij en al je goederentegels.



Als actie mag je 3 kaarten uit je hand afleggen om 10 zegepunten te ontvangen. Als alle 3 de kaarten die je tijdens deze actie aflegt dezelfde kleur hebben, ga je als bonus 1 veld vooruit met je gunstmarker.



Als actie ontvang je 2 zegepunten voor elk boek dat je bezit. Als bonus mag je 1 kaart afleggen om je gunstmarker 1 veld vooruit te zetten.



Als actie mag je 1 kaart afleggen om je gunstmarker 2 velden vooruit te zetten. Als bonus mag je nog 1 kaart afleggen om 1 extra veld vooruit te gaan.



Als actie trek je 1 kaart voor elk boek dat je bezit. Als je ten minste 3 kanonnen hebt, mag je je gunstmarker 1 veld vooruitzetten als bonus.





Als actie trek je 2 kaarten. Als je ten minste 3 boeken bezit, mag je je gunstmarker 2 velden vooruitzetten als bonus.



Je ontvangt 4 zegepunten voor elke set van 4 verschillende goederen in je bezit (hierbij tellen ook de goederen op de kaarten in je actierij en je goederentegels tellen mee). Als bonus mag je 1 kaart afleggen om je gunstmarker 1 veld vooruit te zetten.



Als actie mag je 2 kaarten afleggen en een woning bouwen in de regio van de kleur van de geactiveerde kaart, je hebt de keuze tussen alle zes steden in de kleur van de geactiveerde kaart. Als bonus mag je je gunstmarker 1 veld vooruit zetten als je minstens twee van de afgebeelde goederen bezit.



Als actie ontvang je 3 zegepunten. Als bonus mag je 1 kaart afleggen om nog 4 zegepunten te ontvangen.



Als actie ontvang je 3 zegepunten. Als bonus mag je je gunstmarker 1 veld vooruit zetten, op voorwaarde dat je de afgebeelde goederen minstens éénmaal bezit.



Als actie mag je 1 woning bouwen in één van de drie hierboven genoemde steden. Als bonus mag je 1 kaart trekken als je de afgebeelde goederen of boeken bezit.



Als actie mag je 1 woning bouwen in een van de drie hierboven aangegeven steden. Als bonus ontvang je 2 zegepunten als je de afgebeelde goederen of boeken bezit.



Als actie mag je 1 woning bouwen in één van de drie hierboven aangegeven steden. Als bonus mag je je gunstmarker 1 veld vooruitzetten als je de afgebeelde goederen of boeken bezit of 1 kaart aflegt.



Als actie mag je 1 woning bouwen in één van de drie hierboven genoemde steden. Als bonus mag je 2 kaarten afleggen om 1 zegepunt te ontvangen voor elke woning die je tot nu toe **in de regio van de kleur van deze kaart** hebt gebouwd.

## Uitgever

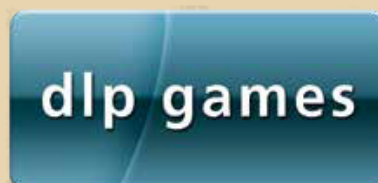
**Auteur:** Johannes Schmidauer-König

**Illustraties en grafiek:**  
Claus & Antje Stephan

**Spelregels en drukwerk:** atelier198

**Redacteur:** Markus Müller

**www.dlp-games.de**



© 2022 dlp games Verlag GmbH

Eurodepark 86

52134 Herzogenrath

Telefoon: 02406-8097200

E-mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

We willen Felix Stockhausen en alle andere testspelers en proeflezers danken voor hun waardevolle feedback !

© vertaling: Herman BELLEKENS  
23 april 2022