

THE Red Cathedral



Sheila Santos & Israel Cendrero



mitjans del segle XVI, el tsar Ivan el Terrible va ordenar la construcció del temple que seria conegut com a Catedral de San Basili, en commemoració de les seves victòries militars. Tenia un disseny molt original i va trigar diverses dècades en completar-se. Nombrosos equips de construcció van participar a l'obra.

A **The Red Cathedral** assumireu el paper dels equips d'arquitectes que van construir la catedral. Cada jugador construirà diferents parts del monument. Tenint en compte la influència de l'Església i dels diferents gremis de la ciutat, intentareu lluir-vos més que els altres per tal d'obtenir el favor del tsar. Quan les obres de la catedral hagin finalitzat, el jugador que hagi aconseguit més prestigi serà el guanyador.



Preparació de la partida

1 Col·loqueu el **tauler** central **A** a l'abast de tothom, deixant lloc a dalt o a un costat per a la zona de la catedral **B**

2 Cada jugador tria un color i col·loca els següents elements a la seva zona de joc:

- El seu **tauler de taller personal**, pel costat bàsic (recomanat per a les primeres partides) o per l'avançat. **C**

- Quatre (de les sis) **banderes de propietat**, que es col·loquen al seu inventari. Les dues restants es col·loquen fora de l'inventari. **D**
- Els seus **4 ornaments** (una porta, dos arcs i una creu), que es col·loquen en els llocs designats del seu tauler de taller. **E**

El **tauler avançat** és el que té un **compàs** sobre la taula de treball. Els taulers de taller avançats tenen regles avançades de col·locació de les llosetes de taller i de desbloqueig d'ornaments (pàg. 7).

Si es juga amb els taulers de taller pel costat avançat, durant la preparació es col·loquen els ornaments a les caselles designades per a les llosetes de taller, quatre banderes de propietat a l'inventari i dues banderes de propietat addicionals als espais per a les llosetes del dau blanc.

3 Col·loqueu els **computadors de puntuació** de cada jugador sobre la **casella de 2** del marcador de puntuació del tauler central, amb el "+40" cap per avall. **F**

4 Barregeu les **llosetes de recursos** i col·loqueu-les aleatòriament a cada un dels **8** espais del tauler central. **G** Gireu-les de manera que quedin tots els recursos visibles.

5 Agafeu una **carta d'influència** a l'atzar de cada un dels quatre tipus (el gremi d'artesans, el de carreters, el de mercaders i el clericat) i col·loqueu-les als quatre espais indicats en el tauler de joc (no és important en quina posició es col·loquen). **H**



Si és la vostra primera partida, us recomanem fer servir la següent combinació de cartes:



RECURSOS I MATERIALS

Entenem com a material qualsevol objecte "físic" que intervé en la construcció, com ara els maons o la fusta. El concepte de recursos engloba els materials, però també els punts de reconeixement i els rubles.

	FUSTA		OR
	MAÓ		JOIA VERDA
	PEDRA		JOIA LILA



AQUESTA ICONA EQUIVAL A UNA UNITAT D'UN MATERIAL QUALESVOL.



6 Agafeu els **5 daus** amb les dues mans, sacsegeu-los i, començant per la localització on hi ha la lloseta de recurs que atorga ✦, deixeu caure aleatòriament un dau en aquesta localització i en cadascuna de les 4 següents en la direcció de les fletxes. **I**

7 Formeu la reserva general amb tots els materials de construcció i els rubles a un costat, a l'abast dels jugadors. **J**

8 Agafeu les **cartes de plànol** **K** corresponents al nombre de jugadors. Agafeu-ne 1 a l'atzar i torneu la resta de cartes a la caixa. Aquesta carta indica l'alçada de cadascuna de les torres que es construiran. Totes les torres tenen com a mínim una base i una cúpula, però poden tenir un nombre variable de seccions intermèdies.



9 Agafeu les **cartes de catedral** i barregeu per separat les bases, les seccions intermèdies i les cúpules.



Col·loqueu a la zona de catedral **B** tantes cartes de base com torres tingui la construcció indicada a la carta de plànol, sempre de manera que quedi visible el costat que indica el cost de construcció de cada una d'elles. A continuació, col·loqueu de la mateixa manera sobre les bases tantes cartes de secció intermèdia com correspongui a cada torre, i acabeu cada pila amb una carta de cúpula. Ja podeu tornar la carta de plànol i les cartes de catedral que sobrin a la caixa amb la resta.

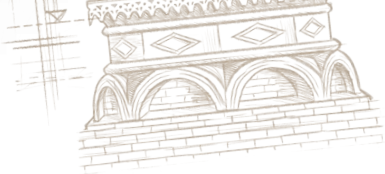
10 Agafeu les **llosetes de taller**. Si la partida es jugarà amb menys de 3 jugadors, torneu a la caixa totes les que tinguin aquesta icona ☞☞☞. Poseu-les en una pila de cap per avall i barregeu-les bé. Col·loqueu-les cap per amunt, una a una i de manera aleatòria sobre cadascuna de les cartes de catedral **L**. Torneu a la caixa les que sobrin.



11 Trieu de la manera que us sembli més convenient un jugador inicial, que agafarà 3 rubles. Repartiu a la resta de jugadors i en el sentit de les agulles del rellotge 4, 4 i 5 rubles respectivament.

70






La partida



El joc es desenvolupa en torns. Els jugadors resoldran cadascun dels seus torns, abans de passar el torn al següent jugador, sempre en el sentit de les agulles del rellotge.



JOC EN SOLITARI




Si vols jugar aquest joc en la seva versió en solitari, a la pàgina 18 hi trobaràs les regles que hauràs d'aplicar.


El joc acaba quan un jugador ha acabat de construir la seva sisena i última part de la catedral. Aquest jugador **obté 3**  com a recompensa i **desencadena el final de partida**. Els altres jugadors tindran un torn més cada un abans de finalitzar la partida.

El marcador de puntuació



Com es pot observar, el marcador de puntuació que rodeja el tauler central mostra dos tipus de conceptes: els **punts de reconeixement**  (números amb fons beix) i els **punts de prestigi** .

o cap enrere. Quan s'indiqui que cal "obtenir o perdre ", mou el teu marcador fins a la **casella** de punts de prestigi més propera per davant o per darrere. A partir de cert punt, les caselles de  i  s'equiparen avançant a la vegada.

Sempre que el joc indiqui que cal "obtenir o perdre ", mou el teu comptador de puntuació tantes caselles com s'indiqui cap endavant

A la fi de la partida, el jugador **amb més punts de prestigi** serà el guanyador.



EL TORN D'UN JUGADOR


En el seu torn, el jugador ha de **tri**ar una de les **3 accions bàsiques disponibles** i dur-la a terme.

a **Reclamar una secció de la catedral**

b **Construir seccions de la catedral**

c **Adquirir recursos**

Adicionalment, en qualsevol moment del seu torn, el jugador pot realitzar qualsevol d'aquestes dues **accions opcionals**:

- Perdre **punts de prestigi a canvi de rubles** a raó de 1  per 2 rubles. Retrocedeix el comptador de punts fins a la casella anterior de punts de prestigi i agafa 2 rubles de la reserva general.



- Perdre **1 punt de prestigi a canvi de tirar els daus** d'una localització. Retrocedeix el comptador de punts fins a la casella anterior de punts de prestigi, tria una de les vuit localitzacions del tauler i tira tots els daus que hi hagi. Només es pot realitzar aquesta acció opcional un cop per torn.



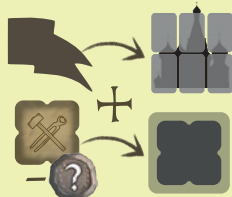
RECLAMAR UNA SECCIÓ DE LA CATEDRAL



Als constructors s'assignaran seccions de la construcció i col·locaran les bastides necessàries per realitzar els seus treballs, representat en el joc com a banderes de propietat. Així mateix, això permetrà que la construcció pugui créixer cap a dalt per sobre de la seva estructura i que qualsevol equip de construcció pugui treballar en les parts més elevades de l'obra.

Per reclamar una part de la catedral, segueix aquests passos:

1 Agafa una bandera de propietat del teu taller personal (alliberant potser un espai del seu inventari).



2 Reclama una carta de catedral disponible i col·loca-li la bandera de propietat. Una carta de catedral disponible és qualsevol carta de base, així com qualsevol altre tipus de carta que es trobi a sobre una altra carta prèviament reclamada o completada per un jugador i que no tingui una bandera de propietat a sobre.

3 Agafa la **lloseta de taller** que està sobre la carta de catedral i col·loca-la en un espai lliure del teu taller. Tens dues opcions:

A Col·locar la lloseta de taller de **cap per avall**. Si la col·loques així, no la podràs activar més endavant.

B Col·locar la lloseta de taller **cap per amunt**, pagant el cost en rubles que mostri l'espai. D'ara en endavant, podràs activar aquesta lloseta. Vegeu "Activar una lloseta de taller" a la pàgina 15.

4 Si has col·locat la **lloseta cap per amunt**, obtens immediatament el benefici que atorga.



1 2 A l'exemple veiem com el jugador groc col·loca un dels seus segells de construcció a la carta que té la lloseta de taller del dau blanc a sobre. **3**

Paga els 2 rubles per col·locar-la a l'espai del dau blau del seu taller. **4** Obté el benefici de la posició actual del dau blanc al tauler central, que és 2 rubles



PARTIDA AVANÇADA

Si heu optat per jugar amb el tauler per la banda avançada, heu de tenir en compte el següent. La partida es desenvolupa igual en tots els aspectes, llevat que la instal·lació de cada lloseta al taller té un **cost fix de 3 rubles** i no es disposa dels ornaments des del principi de la partida. Quan es reclama una part de la catedral, en col·locar la lloseta al taller (previ pagament del cost), l'ornament corresponent passa a estar

disponible. Si no es pot o no es vol col·locar la lloseta, no es podrà obtenir aquest ornament.


Les banderes de propietat de la zona del dau blanc funcionen de la mateixa manera que els de l'inventari, i es poden agafar d'aquí directament. No es pot col·locar una lloseta de taller en un espai del dau blanc si no s'ha fet servir prèviament la bandera de propietat que l'està bloquejant.



- 1 El jugador groc és a punt de reclamar una part de la catedral. Decideix que la lloseta de taller de la part que vol reclamar anirà a l'espai verd del seu taller per obtenir l'arc.
- 2 Agafa una bandera de propietat de l'inventari, la col·loca sobre la carta i obté la lloseta.
- 3 Llavors, quan col·loca la lloseta a l'espai verd pagant els 3 rubles, obté l'arc i el col·loca en el seu lloc corresponent del taller. Si hagués agafat una bandera de propietat de la zona del dau blanc, la lloseta hauria d'haver anat a un dels espais del dau blanc.

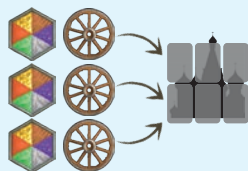
b

CONSTRUIR SECCIONS DE LA CATEDRAL

 En cop ben instal·lada l'estructura de bastides, els equips de construcció ja poden posar-se a treballar i anar finalitzant les parts de la catedral. Per a això hauran d'enviar els materials i, si tenen l'oportunitat de lluir-se, rematar els treballs amb bells ornaments.

Cada cop que tries aquesta acció, pots enviar a la catedral fins a **3 materials**.

Els materials poden utilitzar-se per **Construir** i/o **Adornar**.



Si una secció de la catedral té a sobre tot el que necessita, es considera completada i el jugador serà recompensat amb punts de reconeixement (i possiblement rubles). Afegir ornaments pot atorgar punts de prestigi.

CONSTRUIR

Agafa els materials del teu inventari per enviar-los a **una o diverses** parts de la catedral que hagi reclamat prèviament i/o combinats

per crear ornaments. *Vegeu "Adornar", a continuació.*

No estàs obligat a acabar una secció en el mateix enviament; simplement deixa els materials a la carta per indicar que ja els has lliurat. **1**

COMPLETAR UNA PART DE LA CATEDRAL

Considerem que una part de la catedral està finalitzada quan té a sobre tots els materials que requereix **2**. Quan això passa, se segueixen els passos següents:

- Es retiren els materials que té a sobre i es tornen a la reserva general.
- El jugador obté el reconeixement i els rubles que proporciona la carta **3**.
- Se li dona la volta a la carta mostrant el seu costat construït, deixant la bandera de propietat sobre la carta **4**.



QUÈ PASSA QUAN ES COMPLETA UNA PART DE LA CATEDRAL QUE TÉ PARTS SENSE ACABAR PER SOTA?

Si en completar una carta de la catedral hi ha altres cartes sense acabar per sota, els jugadors que encara no hagin acabat les parts afectades rebran una queixa del tsar. Els jugadors que hagin reclamat

les cartes afectades perdran immediatament tants punts de reconeixement com el nombre de parts finalitzades que tinguin per sobre (sense comptar les seves pròpies).



A la primera imatge, el jugador vermell aconsegueix acabar la seva part de la catedral abans que el blau. El jugador blau pateix una penalització d'1 ✨. **A** Més endavant, el jugador blau segueix sense completar les seves seccions, de manera que quan acaba el jugador groc, **B** el jugador blau patirà una penalització de 3 ✨ : 1 ✨ per la blava de dalt (només en té 1 acabada per sobre) i 2 ✨ per la de baix (té 2 seccions acabades per sobre, completades pels jugadors vermell i groc).



En aquest exemple, el jugador blau aconsegueix acabar la secció de dalt i pateix una penalització d'1 ✨ per la secció del jugador vermell, però no per la que acaba de completar, perquè és seva. **A** Més endavant, en acabar el jugador groc, **B** el jugador blau rebrà una penalització de 2 ✨ (pel vermell i pel groc).

ADORNAR



En acabar les diferents seccions de la catedral, aquestes oferiran l'oportunitat als equips de construcció de lluir-se instal·lant ornaments i millores de tota mena.

Quan alguna part de la catedral quedi acabada, deixarà un buit lliure per col·locar un únic ornament. Les bases et permetran construir una porta, les seccions intermèdies et permetran construir arcs i les cúpules et permetran construir una creu.

Els jugadors podran instal·lar ornaments en qualsevol part de la catedral acabada, independentment de qui sigui el constructor de l'obra.

Per adornar una part de la catedral, el jugador gastarà el tipus de material necessari per a l'ornament (Porta: Fusta; Arc: Pedra; Creu: Or) i **0, 1 o 2 joies** incrustades en l'ornament. Si s'envia un ornament amb joies, el jugador obtindrà immediatament:

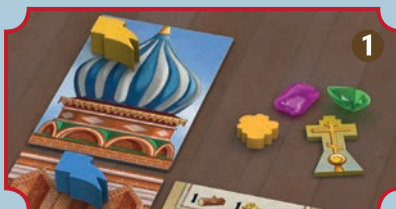



- 1 per cada joia incrustada, o
- 3 si s'incrusten dues joies de diferent color.

Si s'envia un ornament sense joies, no donarà punts de prestigi en aquest moment. No obstant això, tots els ornaments creats generaran punts de prestigi al final de la partida, així que té sentit invertir-hi tot i que no puguin anar acompanyats de joies.




Cada material invertit en l'ornament compta com 1 material enviat. Recorda que en una acció de Construir seccions de la catedral només pots enviar un màxim de 3. En aquest cas, quan s'efectuï un enviament **per adornar**, tots els materials elegits han d'enviar en el mateix torn i l'ornament ha de quedar acabat; a diferència de les parts de la catedral, els ornaments han de ser enviats i instal·lats d'una sola vegada.

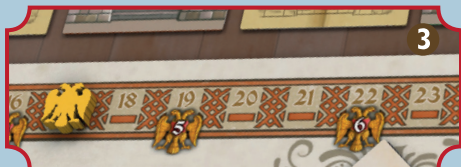
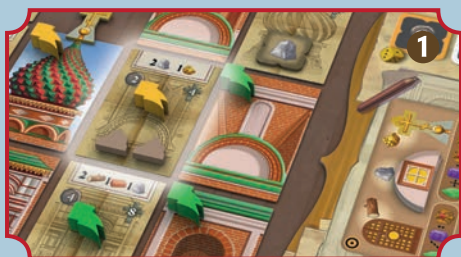
El jugador groc inverteix els seus 3 enviaments per adornar una secció de la catedral, creant una creu amb dues joies diferents incrustades que li atorguen 3 .



El jugador groc inverteix els seus 3 materials en forma d'ornaments, creant una porta (pagant una fusta) amb una joia incrustada que li atorga 1  i, en una altra part de la construcció, una creu amb un or (que no li proporciona cap punt immediat).



En aquest exemple de construir i adornar al mateix temps, el jugador és a punt d'acabar una part de la catedral que té a mitges en una secció intermèdia **1**. Decideix construir, i gasta un dels seus enviaments en l'or que li faltava **2**. Això provoca que es completi la seva banda, atorgant-li 4  i 2 rubles **3** & **4** (a més, el jugador verd patirà una penalització d'1 ). Com que encara és possible efectuar 2 enviaments més en el seu torn, decideix invertir-los en construir un arc amb joia (1 enviaments per la pedra, un altre enviaments per la joia), que col·locarà a la mateixa part que acaba de completar **5**; això li atorga immediatament 1  addicional **6**.




Adquirir recursos



Una part fonamental de tota construcció és poder comptar amb tots els materials necessaris en el moment en què fan falta. Tot el que podem arribar a necessitar es troba a la nostra disposició en el mercat. A més, les relacions amb els diferents gremis ens ajudaran a completar la nostra tasca i poden resultar crucials per convertir-nos en els arquitectes més reconeguts.

La gestió de recursos i les visites al mercat són el nucli de **The Red Cathedral**. Per visitar el mercat, el jugador seguirà aquests passos:

1 Anunciar quin dau de la part central farà servir.

2 Moure aquest dau **en el sentit de les fletxes**, exactament tantes localitzacions com  indiqui el seu valor.

- **Opcionalment**, si el dau activat és el **blanc** o el **del jugador**, es poden pagar rubles per desplaçar-lo **més** localitzacions, a raó d'un ruble per localització de més (en conseqüència, es poden moure més de 6 localitzacions).

- **Important**: Un dau **no pot** acabar el seu moviment en una localització ja ocupada per tres daus. En altres paraules: la capacitat màxima d'ocupació de cada localització és de 3 daus. En aquest cas, el jugador haurà de triar un dau diferent per efectuar l'acció, o pagar rubles per modificar el moviment del dau triat si és blanc o del seu color.

3 Deixar el dau a la localització on ha arribat.

4 Realitzar les **accions de la localització**.

5 Tirar **tots** els daus que hi hagi a la localització d'arribada i tornar a col·locar-los a la localització.



El jugador groc decideix moure el dau groc. El dau mostra un 3, per la qual cosa es mourà 3 vegades i acabarà a la localització on està el dau blau. Com que ha triat el dau del seu color, podria haver pagat rubles per moure més enllà, però en aquest cas no ho ha volgut així.



ACCIONS DE LES LOCALITZACIONS

Un cop que el dau ha acabat el seu moviment, el jugador **pot realitzar una única vegada i en l'ordre que desitgi** una, dues o les tres accions següents:

- 1 OBTENIR RECURSOS DE MERCAT**
- 2 FER SERVIR LES INFLUÈNCIES**
- 3 ACTIVAR UNA LLOSETA DEL TALLER**

1 OBTENIR RECURSOS DE MERCAT

S'obté la recompensa indicada a la lloseta de recursos corresponent a la localització, tantes vegades com daus hi hagi a la localització d'arribada, com a màxim (si el jugador ho prefereix, pot triar una quantitat inferior).

Els recursos estan limitats a la quantitat de la reserva general. Quan s'esgota qualsevol recurs, les recompenses relatives a aquest recurs no tenen efectes fins que n'hi torni a haver.

Després de moure el dau groc, el jugador realitza l'acció "Agafar 2 maons" dues vegades (perquè hi ha dos daus) i obté 4 maons. Com que el groc és el seu color de jugador, podria haver pagat 1 ruble per acabar on és el dau vermell, i obtenir així 4 fustes.



INVENTARI

Cada cop que un jugador obté materials, van a parar a la seva zona d'inventari. Aquesta zona consta inicialment de 6 espais lliures (un per material) i augmenta de capacitat a mesura que es reclamen parts de catedral.

Important: Si s'obtenen materials però no hi ha lloc lliure, **no es poden descartar** els materials existents per deixar espai als nous. Només es poden guardar els materials per als quals hi hagi espai.



2

FER SERVIR LES INFLUÈNCIES



Els jugadors poden utilitzar les seves influències en quatre entitats presents en el tauler: el gremi d'artesans, el gremi de carreters, el gremi de comerciants i el clericat.

Cada entitat està assignada a un quadrant del tauler (estacions de l'any), que afecta a dues localitzacions. El quadrant on acabi el moviment del dau triat indicarà en quina d'aquestes entitats es podrà influir.

Influint en els gremis i el clericat, els jugadors podran realitzar **una de les dues accions** mostrades a les

seves cartes. Algunes requeriran un cost, d'altres no. Les accions assenyalades amb la icona del llamp només permeten fer l'acció una vegada, i les que tenen la icona de l'infinit es poden realitzar tantes vegades com es vulgui. Per a més detalls, vegeu *Apèndix d'influències* (pàg. 20).



Seguint amb l'exemple, després d'obtenir els maons el jugador decideix utilitzar l'acció del gremi dels mercaders i canvia dos dels maons acabats d'obtenir per una joia verda.



3

ACTIVAR UNA LLOSETA DEL TALLER



Si el jugador que ha mogut el dau té prèviament assignada una lloseta de taller a la casella corresponent, pot

obtenir immediatament el benefici que s'hi indica.

Quan el jugador mou el dau blau, pot activar l'acció on es trobi el dau vermell en aquest moment (obtenir 2 fustes). Si mou el dau groc, s'obté 1 ✦.

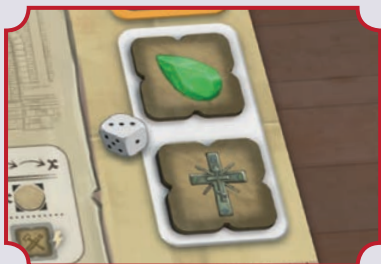


Algunes llosetes de taller mostren recursos, d'altres un dau en un dels 5 colors. A l'hora d'activar una lloseta de taller que contingui aquesta icona, s'obtéindrà la recompensa indicada a la lloseta de recursos al costat de la localització on estigui en aquest moment el dau d'aquest color. **Aquesta recompensa només s'obtéindrà un cop**, independentment del nombre de daus que hi hagi a la localització.




L'ESPAI DEL DAU BLANC

L'espai blanc del taller té dos llocs disponibles, on es poden col·locar llosetes de taller. Si un jugador mou el dau blanc al tauler central i té les dues llosetes assignades al seu taller, **triarà quina de les dues activar.**



RECORDA: QUAN ACABIS TOTES LES TEVES ACCIONS EN EL TAULER CENTRAL, HAS DE TIRAR TOTS ELS DAUS DE LA LOCALITZACIÓ A LA QUAL HAS ARRIBAT.

Final de partida

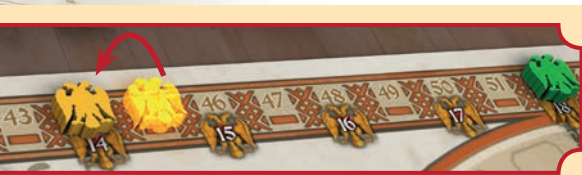
En el moment en el qual un jugador completa la **seva sisena carta** de catedral, un cop anotats els punts de reconeixement proporcionats per aquesta carta, **suma 3** 



adicionals per tancar la partida. Després, els altres jugadors tindran un últim torn cada un abans de passar al recompte final de punts.

Recompte final de punts

Tots els jugadors fan retrocedir els seus comptadors de puntuació fins a la casella de punts de prestigi anterior més propera. Si ja es troben sobre una casella de punts de prestigi, no s'han de moure.



Tan bon punt un jugador superi la casella de 40 punts de prestigi, li donarà la volta al comptador, de manera que es vegi el costat amb el "+40" per comptar més enllà d'aquest valor.





El jugador groc haurà de retrocedir fins a la casella que atorga 14 . El jugador verd romandrà a la casella que atorga 18 .

PUNTUACIÓ ADDICIONAL

A més dels punts de prestigi obtinguts durant la partida, els jugadors sumen::

- 1  per cada **5 materials i rubles** que torni a la reserva.
- Una quantitat de  segons la **seva participació en cadascuna de les torres.**

El valor total de punts de prestigi que atorga una torre és igual a 2  per cada secció **completada**, més 1  per cada ornament que hi hagi. Les seccions sense completar no es tenen en compte.

Cada jugador suma el nombre de **banderes de propietat i ornaments del seu color a les cartes de catedral completades** de cadascuna de les torres.

El jugador amb la quantitat més gran s'endurà el valor total en punts de prestigi d'aquesta torre.

El jugador amb la següent quantitat més alta s'endurà la meitat del total de punts de prestigi de la torre (arrodonint cap avall). El següent s'endurà

la meitat de la meitat, i així successivament.

Si hi ha un empat en alguna posició, se sumen els punts de prestigi de les posicions dels

jugadors empatats i es divideix entre ells, arrodonint cap avall. Si un jugador no té ni banderes de propietat ni ornaments en una torre, simplement no rep punts per la torre.

EXEMPLE D'AVALUACIÓ A 4 JUGADORS

Torre 1: Nombre de 🏰 a repartir: 7 (3 seccions + 1 ornament). Jugador verd té 1 bandera de propietat + una porta, i obté els 7 🏰. Els jugadors groc i vermell empaten en la segona i tercera categoria (3 🏰 i 1 🏰) i es reparteixen els 4 🏰 a raó de 2 🏰 cada un.

Torre 2: 5 🏰 per al jugador blau i 2 🏰 per al jugador groc.

Torre 3: Punts a repartir 12 🏰. Blau 12 🏰, groc 6 🏰. Verd i vermell 2 🏰 cada un.

Torre 4: Punts a repartir 10 🏰. Verd 10 🏰, vermell 5 🏰 i groc 2 🏰.

Torre 5: 9 🏰 a repartir: 9 🏰 pel blau, 7 🏰 (4+2+1) a repartir entre groc, vermell i verd; 2 🏰 cada un.

Torre 6: 9 🏰. 9 per al vermell, 4 per al verd (la creu és seva) i 2 per al blau.



EXCEPCIÓ A 2 JUGADORS

El jugador amb més presència a la torre (més marcadors i ornaments) s'emporta el total de punts que atorgui la torre. El segon, si està present a la torre, s'emporta **un terç** del total en comptes de la meitat (sempre arrodonint cap avall). Si estan empatats, cap jugador obtindrà punts per aquesta torre.

A l'exemple: **Torre 1:** verd 8 🏰 **Torre 2:** groc 6 🏰, verd 2 🏰 **Torre 3:** groc 8 🏰, verd 2 🏰 **Torre 4:** verd 5 🏰, groc 1 🏰

El jugador amb més punts de prestigi 🏰 es el guanyador.

En cas d'empat, guanyarà el jugador que hagi completat més seccions. Si

han completat les mateixes seccions, el que més ornaments hagi col·locat serà el guanyador. Si segueix havent-hi un empat, llavors els jugadors comparteixen la victòria.

Mode solitari

Ivan Yakovlevich ha estat l'arquitecte escollit pel tsar per dissenyar la seva gran catedral. Per encàrrec directe d'Ivan el Terrible, serà ell qui dirigeixi personalment un dels equips de construcció.

No obstant això, el teu equip també participarà en els treballs. Seràs capaç de fer un treball tan brillant que impressioni al tsar competint directament amb l'equip de l'arquitecte de l'obra?




llosetes de taller que has reservat i col·loca-les a l'atzar i cap per amunt en l'espai indicat a les cartes de solitari. Col·loca 5 banderes de propietat d'Ivan sobre de la carta de l'acció "Reclamar una part de la catedral". Al final de la filera, col·loca els ornaments d'Ivan en l'ordre que mostra la imatge.

A continuació, amb la bandera de propietat que queda, **realitza immediatament l'acció de reclamar** una part de la catedral a la carta de base que més punts de reconeixement atorgui. En cas que hi hagi més d'una carta amb el mateix valor de punts, Ivan triarà la torre que estigui més a l'esquerra. Retira del joc la lloseta de taller que estigüés sobre la carta de base reclamada per Ivan. **Després d'això, tu seràs el jugador inicial.**




PREPARACIÓ

Prepara la partida com ho faries per a 2 jugadors. Col·loca el marcador de puntuació i aparta a un costat les 6 banderes de propietat i els ornaments d'un altre color; aquest serà el color que farà servir Ivan Yakovlevich per al seu equip de construcció. No necessitaràs el seu tauler de taller.

Agafa les llosetes de taller que només s'utilitzen en partides de 3-4 , les que tenen la icona d'acció d'un dau. En tindràs 5, una de cada color.

Remena les 5 cartes de la modalitat de solitari i col·loca-les en filera. Aquest serà l'ordre en el qual Ivan executarà les seves accions. A continuació, remena les

DESENVOLUPAMENT DEL JOC

En el teu torn procedeix de manera normal, triant una de les 3 accions disponibles. Després li tocarà el torn a Ivan, i així fins que **un dels dos hagi acabat les seves 6 parts de la catedral**. En qualsevol cas, quan s'arribi al final de la partida, **cap** jugador obtindrà els 3 . Això sí, l'altre jugador obtindrà un torn extra.

TORN D'IVAN

En el torn d'Ivan, observa la seva filera de cartes i aplica la que estigui més a l'esquerra amb la lloseta de taller cap per amunt. Mou el dau del color que mostri la lloseta de taller d'aquesta carta realitzant l'acció bàsica **Adquirir Recursos**, i a continuació **gira la lloseta de taller cap per avall**. Si el moviment del dau el portés a

un espai ocupat per 3 daus, no podria efectuar aquesta part del seu torn.

Ivan no obtindrà cap recurs de mercat, amb l'excepció que si en moure el dau pot obtenir algun punt de reconeixement (ja sigui perquè cau a la localització de mercat que en dona o perquè la carta d'influència del seu quadrant atorga ✦), triarà aquesta opció i actualitzarà el seu comptador. **Després del moviment del dau, duu a terme l'acció indicada a la carta.**

Si a l'inici de torn d'Ivan totes les llosetes de taller estan cap per avall, abans de realitzar el torn d'Ivan, duu a terme aquests passos:

1 Ivan col·locarà **un ornament en una carta construïda**, seguint aquest criteri en aquest ordre:

A Quin ornament col·locar?

L'ordre estricte de col·locació és: porta - arc - arc - creu. Un cop hagi col·locat la porta, la propera vegada intentarà col·locar el primer arc, i així successivament.

B On col·locar-lo? Primer intentarà col·locar-lo en una carta que hagi construït (si hi ha diverses possibilitats, tu tries). Si no, en una carta que hagi construït ell (si hi ha diverses possibilitats, tu tries).

C Si no és possible, salta't aquest pas tot i que hi hagi altres ornaments que poguessin ser col·locats. Si Ivan ha col·locat un ornament, obté 1 🏰. No ha de pagar res per posar-lo.

2 Agafa totes les llosetes de taller, torna-les a remenar i col·loca-les una a una cap per amunt com en la preparació.



ACCIONS QUE REALITZA IVAN

RECONeixEMENT

Ivan obté 4 ✦ immediatament.



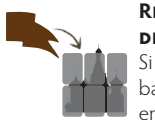
INVENTARI

Col·loca a l'inventari d'Ivan 4 materials de qualsevol tipus. El tipus del material no és rellevant; agafa materials de la pila on n'hi hagi més.



TRANSPORT

Col·loca tots els materials de l'inventari d'Ivan sobre la carta de construcció.

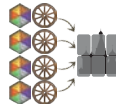


RECLAMAR UNA PART DE LA CATEDRAL

Si encara en té, col·loca una bandera de propietat d'Ivan en una carta de catedral seguint aquesta preferència.

- 1** En una carta immediatament a sobre d'una secció reclamada o construïda per tu.
- 2** En una base.

Si no es compleixen cap d'aquestes condicions, tu tries quina carta reclama Ivan. Si és una carta la lloseta de taller de la qual atorga ✦, Iván obté aquest ✦. Qualsevol lloseta de taller obtinguda es descarta.



CONSTRUCCIÓ

Col·loca tots els materials que hi hagués a sobre d'aquesta carta en seccions de construcció d'Ivan. Quan Ivan completa una construcció, no ha de limitar-se als materials específics exigits per la carta. L'únic que ha de respectar és la quantitat de materials a lliurar. (Per exemple, una secció que requereix 2 fustes, 1 maó i 1 or, per a Ivan requereix 4 materials de qualsevol tipus). Si es completa la secció, procedeix de la manera habitual donant-li a Ivan els ✦ obtinguts.

Per determinar a quina carta col·locar els materials, mira d'esquerra a dreta i de baix a dalt. La primera carta prèviament reclamada per Ivan que trobis serà on es col·locaran els materials.

Si sobressin materials, aquests passarien a la següent carta a construir. Per exemple, si la carta només necessita 3 materials per a ser completada i en tens 4 per col·locar, la resta va a la carta següent.



GREMI D'ARTESANS



Ven 1 material per 1 ruble.



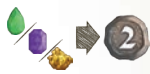
Compra un tipus de material dels indicats per 1 ruble.



Ven 1 material dels indicats per 1 ruble.



Compra un material de qualsevol tipus per 2 rubles.



Ven 1 material dels indicats per 2 rubles.



Compra un material dels indicats per 2 rubles.

GREMI DE CARRETERS



Paga 1 ruble i envia 1 material a la catedral. Pot ser utilitzat per construir i/o per adornar.



Aconseguix 1 ruble.



Paga 3 rubles i envia dos materials a la catedral. Poden ser utilitzats per construir i/o per adornar.



Paga 2 rubles i intercanvia de lloc 2 llosetes de recurs del tauler central.

GREMI DE COMERCIANTS



Canvia 2 materials iguals del teu inventari per un altre material qualsevol.



Canvia 1 ruble i 1 material del teu inventari per un altre material qualsevol.



Canvia 4 materials iguals del teu inventari per 2 materials qualsevol.



Activa una de les llosetes del teu taller.

CLERICAT



Aconseguix 1 ✝



Paga 3 rubles i aconseguix 1 🦅



Torna a la reserva general 3 materials diferents i aconseguix 1 🦅



Si has completat una part de la catedral de cada tipus, obtens 2 ✝

AGRAÏMENTS: Volem donar les gràcies a Bernini, Borromini, a Adrià i especialment a tu, si saps el perquè d'aquest agraiament. A Antonio i a Manuel per ajudar-nos meridianament a deixar el joc de primera i a Devir per convidar-nos a sopar sense saber el que els estava a punt de caure a sobre.

CRÈDITS:

Disseny del joc: **Sheila Santos i Israel Cendrero**

Il·lustració: **Pedro Soto i Chema Román**

Disseny gràfic: **Jordi Roca**

Correcció de textos: **Jaume Muñoz**

Edició: **David Esbrí**

Devir Iberia S.L. · C/ Rosselló, 184. 08008 Barcelona · www.devir.com

