

THE Red Cathedral



Sheila Santos & Israel Cendrero



lla metà del 15° secolo, per commemorare le sue vittorie militari, lo Zar Ivan il Terribile ordinò la costruzione della chiesa che sarebbe stata conosciuta come Cattedrale di San Basilio. Occorsero decenni per completarne il progetto originale, e ai lavori presero parte molte imprese diverse.

In **The Red Cathedral** assumi il ruolo di uno degli architetti incaricati di edificare la cattedrale, e ogni giocatore costruirà diverse parti del monumento. Il tuo obiettivo è salire nelle grazie dello Zar più dei tuoi avversari, sfruttando l'influenza che hai sul clero e sulle gilde della città. Al completamento della cattedrale, il giocatore che avrà ottenuto più prestigio sarà proclamato vincitore!



Preparazione della partita

1 Metti **la plancia Mercato A** al centro del tavolo, assicurandoti che rimanga abbastanza spazio per il **Cantiere della Cattedrale B**

2 Ogni giocatore sceglie un colore e colloca quanto segue nella propria area di gioco:

- La propria **plancia Bottega**, con in alto il lato base (consigliato per le prime partite) o quello avanzato. **C**
- Quattro (delle sue sei) **Bandiere**, nell'Inventario della propria plancia Bottega. Le Bandiere rimanenti sono poste fuori dall'Inventario. **D**
- Le sue **4 Decorazioni** (una porta, due archi e una croce) negli spazi corrispondenti della propria plancia Bottega. **E**

3 Colloca i **segnalini punteggio** di ciascun giocatore sulla **casella 2** del Tracciato del Punteggio (lungo bordo della plancia Mercato), con il "+40" a faccia in giù. **F**

4 Mescola le **tessere Risorsa** e piazzane una scelta a caso in ciascuno degli 8 spazi della plancia Mercato. **G** Girale a faccia in su.

5 Mescola separatamente le **carte Influenza** di ciascuno dei quattro tipi (Gilda degli Artigiani, Gilda dei Carrettieri, Gilda dei Mercanti e Clero). Pesca una di ciascun tipo e piazzala in uno dei quattro spazi indicati sulla plancia Mercato (non importa in quale spazio metti ciascuna carta). **H**



Il lato delle **Botteghe Avanzate** è contrassegnato da un compasso appoggiato sul tavolo da lavoro. Le Botteghe Avanzate hanno regole speciali per quanto riguarda l'utilizzo delle tessere Bottega e il modo di sbloccare

le Decorazioni (pag. 7). Se stai giocando con esse, preparale come segue: colloca le Decorazioni negli spazi per le tessere Bottega indicati, quattro Bandiere nel tuo Inventario e due negli spazi per le tessere Bottega bianchi.

Se questa è la tua prima partita, ti consigliamo di usare le seguenti carte.



RISORSE E MATERIALI


Usiamo il termine Materiali per riferirci agli oggetti "fisici" usati nella costruzione, come mattoni o legname. Il concetto di "risorse" (così come lo usiamo) include sia Materiali che Rubli e Punti Ricompensa.

| | | | |
|--|---------|--|-------------|
| | LEGNAMI | | ORO |
| | MATTONI | | GEMMA VERDE |
| | PIETRA | | GEMMA VIOLA |



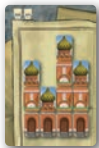
QUESTO SIMBOLO RAPPRESENTA UN'UNITÀ DI QUALSIASI TIPO DI MATERIALE.



6 Prendi i **cinque dadi** tra le mani e scuotili. Lascia cadere un dado e mettilo nello spazio vicino alla tessera Risorsa che fa guadagnare . Fai cadere gli altri dadi uno alla volta, mettendo ciascuno di essi nel primo spazio vuoto seguendo la direzione indicata dalle frecce. **I**

7 Crea una riserva generale con tutti i **Materiali** da costruzione e i **Rubli** da un lato, in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. **I**


8 Prendi le **carte Progetto di Costruzione** **K** sulle quali è riportato il numero di giocatori della partita e mescolale. Pesca una a caso e riponi le altre nella scatola. Questa carta indica l'altezza delle torri che i giocatori dovranno costruire. Ogni torre ha esattamente una base e una cupola, ma il numero di sezioni mediane tra di esse può variare.



9 Prendi le **carte Cattedrale** e mescolale in tre mazzi: basi, sezioni mediane e cupole. Pesca a caso il numero di carte base indicate dal Progetto di Costruzione e piazzale nel Cantiere.



B In seguito, disponi sopra ciascuna base il numero di carte sezione mediana indicato per essa dal Piano di Costruzione, e infine completa ciascuna torre con una carta cupola. Tutte le carte devono avere in alto la faccia su cui sono indicati i Costi di Costruzione. Ora puoi rimettere la carta Piano di Costruzione e il resto delle carte Cattedrale nella scatola insieme alle altre.

10 Prendi le **tessere Bottega**. Se la partita è tra meno di tre giocatori, rimetti nella scatola tutte le tessere con questo simbolo . Metti le tessere sul tavolo a faccia in giù e mescolale bene. Poi, una a una, girale a faccia in su e mettile una a caso sopra ciascuna carta Cattedrale. **L** Riponi le tessere rimaste nella scatola.



11 Puoi scegliere quale giocatore avrà il primo turno in qualsiasi modo. Una volta deciso, il primo giocatore prende 3 Rubli. Gli altri giocatori, in senso orario, ricevono rispettivamente 4 Rubli, 4 Rubli e 5 Rubli.




Svolgimento della partita



La partita si svolge a turni. Ogni giocatore completa il proprio turno prima che tocchi al giocatore successivo, procedendo sempre in senso orario attorno al tavolo.


GIOCARE DA SOLI




Se vuoi giocare la Modalità Solitario, trovi tutte le regole necessarie a pagina 18.

La partita termina quando **un giocatore** ha completato la costruzione della sua sesta sezione di Cattedrale. Quel giocatore **ottiene 3**  come ricompensa **e ha inizio la fine della partita**. Ciascun altro giocatore può svolgere un ultimo turno prima che la partita finisca.

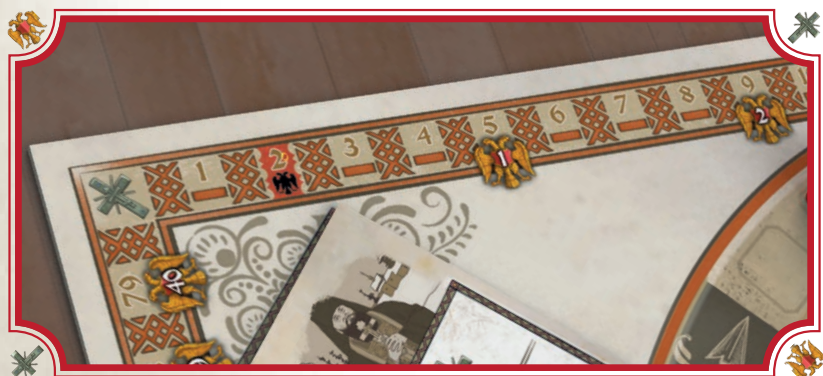
Il tracciato del punteggio

Come puoi vedere, il Tracciato del Punteggio attorno alla plancia Mercato serve a conteggiare due elementi diversi: **Punti Ricompensa**  (i numeri con lo sfondo beige) e **Punti Prestigio** .

Ogni volta che il gioco dice "guadagni o perdi " sposta il tuo segnapunti in avanti o indietro

del numero di caselle indicato. Quando invece dice "guadagni o perdi ", sposta il tuo segnapunti in avanti o indietro fino alla casella Punto Prestigio **più vicina**. A un certo punto le caselle  e  sono equivalenti.

Alla fine della partita, vince il giocatore con più **Punti Prestigio**.



Il turno di un giocatore


Durante il proprio turno, il giocatore deve **compiere una di queste tre azioni di base**:

a **Rivendicare una sezione della cattedrale**

b **Costruire sezioni della cattedrale**

c **Ottenere risorse**

Inoltre, in **qualsiasi** momento durante il proprio turno, un giocatore può decidere di compiere qualsiasi di queste due azioni opzionali:


- Perdere **Punti Prestigio in cambio di Rubli**, scambiando 1  con 2 Rubli. Il giocatore muove il proprio segnapunti indietro, fino alla casella Punto Prestigio precedente, e prende 2 Rubli dalla riserva generale.



- Perdere **1 Punto Prestigio** per tirare i dadi di un qualsiasi spazio sulla plancia. Il giocatore muove il proprio segnapunti sulla casella Punto Prestigio precedente, sceglie uno degli otto spazi sulla plancia e tira tutti i dadi che vi si trovano. I giocatori possono usare questa azione opzionale solo una volta per turno.



Rivendicare una sezione della cattedrale

 I operai vengono assegnati alle sezioni della Cattedrale su cui devono lavorare e innalzano le impalcature di cui hanno bisogno, rappresentate nel gioco dalle Bandiere. Ciò permette alle torri di crescere in altezza, staccandosi dal corpo principale dell'edificio, e alle squadre di operai di raggiungere i punti più alti della costruzione.

Per rivendicare una Sezione delle Cattedrale, un giocatore segue questi passaggi:



1 Prende una Bandiera dalla sua plancia Bottega (liberando, se possibile, uno spazio nel suo Inventario).

2 Rivendica una carta Cattedrale disponibile piazzando sopra di essa la sua Bandiera. Una carta Cattedrale è disponibile se non ha sopra nessuna Bandiera ed è una base, oppure una carta di qualsiasi altro tipo direttamente sopra un'altra carta che ha già sopra una Bandiera (appartenente a qualsiasi giocatore).

3 Prende la tessera Bottega che si trova sulla carta Cattedrale rivendicata e la piazza in uno spazio Bottega libero della propria plancia Bottega. Il giocatore ha due scelte:

A Piazzare la tessera Bottega **a faccia in giù**. Se lo fa, in seguito **non** potrà attivarla.

B **Pagare il costo** (in Rubli) indicato da quello spazio e piazzare la tessera Bottega **a faccia in su**. Ogni volta che sposterà il dado del colore indicato da quello spazio potrà ricevere i benefici indicati da quella tessera Bottega—vedi "Attivare una tessera Bottega" (pagina 15).

4 Se ha pagato per la tessera Bottega e l'ha piazzata a faccia in su, il giocatore ottiene **immediatamente** i benefici indicati su di essa.



1 2 In questo esempio, il giocatore giallo ha piazzato una Bandiera su una carta Cattedrale che ha sopra di sé la tessera Bottega con il dado bianco. **3** Il giocatore giallo paga 2 Rubli per piazzarla nella propria Bottega blu.



4 Il giocatore ottiene risorse in base all'attuale posizione del dado bianco sulla plancia Mercato, ovvero 2 Rubli.



BOTTEGHE PER LE PARTITE AVANZATE

Se hai scelto di giocare la partita usando il lato Avanzato delle plance Bottega, ricorda quanto segue: la partita si svolge in tutto e per tutto seguendo le normali regole, **tranne per il fatto** che piazzare una tessera sulla Bottega ha un costo fisso di 3 Rubli e che le Decorazioni **non** sono disponibili dall'inizio della partita. Quando una parte della Cattedrale viene rivendicata e la tessera viene piazzata nella Bottega (dopo

averne pagato il costo), la Decorazione corrispondente diventa disponibile. Se il giocatore non può o non vuole piazzare la tessera, la Decorazione **non** diventa disponibile. Le Bandiere nelle Botteghe bianche vengono usate come quelle nell'Inventario, e possono essere prese direttamente da lì. Una tessera Bottega **non può** essere piazzata su uno spazio Bottega bianca se la Bandiera che la blocca non è stata ancora usata.



1 Il giocatore giallo sta per rivendicare una parte della Cattedrale. Decide che la tessera Bottega andrà nella sua Bottega verde, in modo da poter prendere l'Arco che vi si trova, che sposta nello spazio corrispondente della plancia.



2 Poi prende una Bandiera dal suo Inventario e la piazza sulla carta Cattedrale per rivendicarla insieme alla tessera associata a essa.



3 Infine, quando piazza la tessera sullo spazio verde pagando 3 Rubli, il giocatore sposta l'arco e lo colloca nello spazio disponibile sulla plancia Bottega. Se avesse preso la Bandiera da una

Bottega bianca, invece, avrebbe potuto piazzare la sua nuova tessera Bottega in uno degli spazi Bottega bianca.

b

Costruire sezioni della cattedrale



Quando le impalcature sono al loro posto, gli operai possono iniziare a lavorare per completare quella parte della Cattedrale. Per farlo hanno bisogno di Materiali da costruzione e, se ne hanno la possibilità, possono aggiungere il tocco finale installando splendide Decorazioni.

Ogni volta che un giocatore sceglie questa azione, può consegnare fino a

tre Materiali

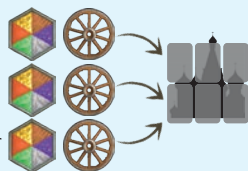
al Cantiere.

Tali materiali possono poi essere usati per

Costruire e/o

Decorare la Cattedrale.

Quando su una sezione ci sono materiali a sufficienza, questa viene completata e il giocatore riceve Punti Ricompensa e, eventualmente, Rubli. Aggiungere Decorazioni può far guadagnare anche Punti Prestigio.



COSTRUIRE

Il giocatore prende dal proprio Inventario i Materiali che vuole consegnare, e li piazza su una o più carte Cattedrale che ha rivendicato con le sue Bandiere e/o li combina

per creare Decorazioni. Vedi "Decorare la Cattedrale", più avanti. Un giocatore non deve necessariamente completare una sezione con una singola consegna; può semplicemente lasciare i Materiali sulla carta per mostrare che sono già stati consegnati. ❶

COMPLETARE UNA SEZIONE DELLA CATTEDRALE

Una sezione della Cattedrale è completa quando su di essa ci sono tutti i Materiali richiesti. ❷ Quando ciò accade, si procede come segue:

- I Materiali vengono rimossi e collocati nella riserva generale.
- Il giocatore ottiene i Punti Ricompensa e i Rubli indicati dalla carta. ❸
- La carta viene girata, in modo che mostri il proprio lato completato. La Bandiera del giocatore rimane su di essa. ❹



COSA ACCADE SE UNA SEZIONE DELLA CATTEDRALE VIENE COMPLETATA QUANDO CI SONO ANCORA SEZIONI INCOMPLETE SOTTO DI ESSA?

Quando una sezione della Cattedrale viene completata, se sotto di essa ci sono carte della stessa torre ancora incomplete, i giocatori che hanno rivendicato quelle sezioni vengono puniti dallo Zar, e perdono

immediatamente un numero di Punti Ricompensa pari al numero di sezioni completate sopra le loro carte (ad eccezione di quelle che hanno completato loro stessi).




Nella prima immagine, il giocatore rosso ha completato una sezione della Cattedrale prima del giocatore blu. Il giocatore blu subisce una penalità di 1 ✦. **A** In seguito, il giocatore blu non ha ancora completato le sue due sezioni quando il giocatore giallo completa la propria, **B** e quindi il giocatore blu subisce una penalità di 3 ✦: 1 ✦ per la sezione in alto (che sopra ha solo 1 sezione completata) e 2 ✦ per quella in basso (che ora ha sopra 2 sezioni, completate dai giocatori rosso e giallo).



In questo esempio, il giocatore blu subisce una penalità di 1 ✦ quando completa la propria sezione in alto, poiché si conteggia la sezione completata dal giocatore rosso, ma non quella che ha appena completato egli stesso. **A** In seguito, quando il giocatore giallo completa la propria sezione, **B** il giocatore blu subisce una penalità di 2 ✦ (per via delle sezioni completate gialla e rossa, ma ignorando quella blu).



DECORARE LA CATTEDRALE

 Quando una sezione della Cattedrale viene completata, la squadra di operai ha l'opportunità di rifinirla, aggiungere delle decorazioni e migliorarla in altri modi.


Ogni sezione della Cattedrale, una volta completata, ha posto per **una sola** Decorazione: le basi permettono la costruzione di una Porta, le sezioni mediane la realizzazione di Archi, e le Cupole l'innalzamento di una Croce. **Qualsiasi giocatore può installare una Decorazione su una qualsiasi sezione della Cattedrale completata, a prescindere da chi l'abbia costruita.**

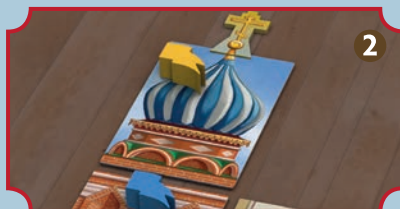
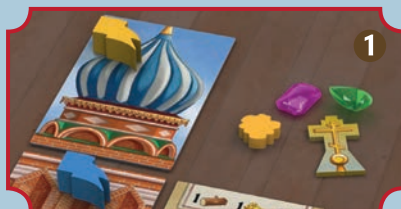
Per decorare una sezione della Cattedrale, il giocatore deve consegnare il **Materiale** richiesto dalla Decorazione (Porta = legname; Arco = pietra; Croce = oro) **più 0, 1, o 2 gemme**, che vengono "incastonate" in essa. Se nella decorazione vengono incastonate delle gemme, il giocatore guadagna immediatamente:



1  per ognuna di esse, oppure un totale di 3  se vi incastonano due gemme di diversi colori.

Se viene aggiunta una Decorazione senza gemme, il giocatore non guadagna subito Punti Prestigio. Tutte le Decorazioni, però, generano Punti Prestigio alla fine della partita (in aggiunta a quelli guadagnati se, quando le si realizza, vi si incastonano delle gemme), quindi ha senso investire su di esse anche senza incastonarvi gemme. Ogni Materiale (gemme incluse) usato per una Decorazione conta come un Materiale consegnato. Ricorda che puoi consegnare solo fino a tre Materiali per ciascuna azione Costruire sezioni della Cattedrale. In questo caso, quando un giocatore effettua una consegna **per decorare**, tutti i materiali scelti devono essere consegnati nello stesso turno; contrariamente alle sezioni della Cattedrale, le Decorazioni devono essere consegnate e completate in una volta sola.

Il giocatore giallo usa le sue 3 consegne per decorare una cupola della Cattedrale, realizzando una Croce nella quale sono incastonate 2 gemme diverse, e guadagna quindi 3 .

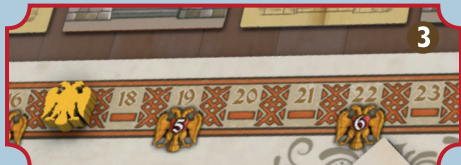


Il giocatore giallo usa tutte le sue 3 consegne per decorare, e realizza una Porta (pagando 1 legname) e una Croce (pagando 1 oro) che non gli fa guadagnare nessun punto nell'immediato.




In questo esempio di costruzione e decorazione combinate, il giocatore giallo si prepara a completare una sezione mediana della Cattedrale 1. Decide di costruire, usando una delle sue consegne per l'oro mancante 2. Ciò gli permette di completare la sezione, guadagnando 4 ✦ e 2 Rubli 3 & 4.

Il giocatore verde, inoltre, viene penalizzato e perde 1 ✦. Potendo fare ancora 2 consegne in questo turno, il giocatore giallo decide di usarle per costruire un Arco con 1 gemma (1 consegna per la pietra e un'altra per la gemma), che piazza sulla sezione che ha appena completato 5, ottenendo immediatamente 1 🦅 aggiuntivo 6.



Obtenere risorse

 er erigere l'edificio è fondamentale avere i Materiali necessari quando devi usarli. Tutto ciò di cui potresti avere bisogno è disponibile al Mercato. Le tue relazioni con le varie Gilde, inoltre, ti aiuteranno a portare a termine l'opera e saranno cruciali per diventare l'architetto più famoso e apprezzato!

Il cuore di **The Red Cathedral** sono la gestione delle risorse e l'uso del Mercato. I passi per visitare il Mercato sono esposti di seguito:

1 Annuncia quale dado Mercato userai.

2 Sposta il dado attorno alla plancia Mercato di tanti spazi quant'è il valore indicato dal dado **seguendo la direzione indicata dalle frecce**.



- **Opzionalmente**, se usi il **dado bianco** o il **dado del tuo stesso colore**, puoi spendere Rubli per incrementarne il movimento, pagando **1 Rublo** per ogni spazio in più (potenzialmente spostandolo di più di 6 spazi).

- **Importante**: un dado **non può** terminare il proprio movimento in uno spazio già occupato da tre dadi. In altre parole, in uno spazio non possono esserci più di tre dadi. Se il dado che stai spostando terminerebbe il proprio movimento in uno spazio pieno, devi scegliere un dado diverso da spostare oppure, se hai scelto il dado bianco o quello del tuo colore, puoi pagare per incrementarne il movimento.

3 Dopo essere stato spostato, il dado rimane nello spazio che ha raggiunto.

4 Ora puoi compiere qualsiasi **azione del Mercato** tu voglia, in base allo spazio su cui hai mosso il dado.

5 Infine, tira **tutti** i dadi che si trovano in quello spazio e rimettili al suo interno.



Il giocatore giallo decide di spostare il dado giallo. Il valore che mostra è 3, quindi lo muove di tre spazi e arriva nello stesso spazio del dado blu. Poiché sta spostando il dado del suo stesso colore (giallo), può spendere Rubli per spostarlo più avanti, ma questa volta non intende farlo.



AZIONI DEL MERCATO

Quando il dado ha terminato il proprio movimento, il giocatore può compiere qualsiasi delle seguenti azioni (anche tutte). Ogni azione può essere compiuta **una sola volta**, ma il giocatore può svolgerle **in qualsiasi ordine desideri**.

- 1 **OTTENERE RISORSE DAL MERCATO** \times = \times
- 2 **USARE LE INFLUENZE**
- 3 **ATTIVARE UNA TESSERA BOTTEGA**

1 OTTENERE RISORSE DAL MERCATO

$$\times \text{ } = \times \text{ }$$

Il giocatore prende dalla riserva generale le risorse indicate dalla tessera Risorsa associata a quello spazio, **moltiplicate per il numero di dadi in quello spazio** (questo è un limite massimo: il giocatore può prenderne di meno, se vuole).

Le risorse sono limitate dalla quantità presente nella riserva generale. Quando una risorsa termina, le ricompense relative a essa non hanno effetto finché non ci sono nuove scorte disponibili.

Dopo aver mosso il dado giallo, il giocatore compie due volte l'azione "Prendi 2 mattoni" (perché nello spazio ci sono due dadi) e ottiene 4 mattoni. Poiché il giallo è anche il colore del giocatore, quest'ultimo avrebbe potuto pagare 1 Rublo e spostare il dado fino allo spazio dove si trova il dado rosso, ottenendo così 4 Legname.



L'INVENTARIO

Ogni volta che ottiene dei Materiali, un giocatore **deve** metterli nel proprio Inventario. All'inizio ciascun Inventario ha sei spazi liberi, ciascuno dei quali può contenere un Materiale. I giocatori possono incrementare le dimensioni dei propri Magazzini rivendicando sezioni della Cattedrale.

Importante: se ottieni dei Materiali,

ma nel tuo Inventario non c'è abbastanza spazio per riporli, **non puoi scartare** quelli già presenti nell'Inventario per fare spazio. Puoi conservare solo i Materiali per i quali hai spazio a sufficienza. Tutti i Materiali, incluse le gemme, devono essere conservati nell'Inventario. Le altre risorse, come i Rubli, non vengono conservate nell'Inventario.





2 USARE LE INFLUENZE



I giocatori possono usare la propria influenza con i quattro gruppi sulla plancia (la Gildea degli Artigiani, la Gildea dei Carrettieri, la Gildea dei Mercanti e il Clero) per compiere una varietà di azioni. A ciascun gruppo è assegnato un quadrante (i quali rappresentano le stagioni dell'anno) della plancia Mercato, al cui interno ci sono due spazi Mercato. Il quadrante in cui termina il movimento del dado scelto determina quale gruppo può essere influenzato in quel turno.

Quando un giocatore influenza una Gildea o il Clero, egli può compiere una delle due azioni indicate dalla carta di quel gruppo. Alcune di queste azioni richiedono di pagare un costo,

-  altre no. Le azioni indicate con il simbolo del fulmine possono essere compiute una sola volta nel turno, mentre quelle con il simbolo dell'infinito possono essere compiute tante volte quante il giocatore desidera. Per maggiori dettagli, vedi l'Appendice delle Influenze (a pagina 20).
- 



Riprendendo dall'esempio precedente, dopo aver ottenuto i mattoni, il giocatore decide di usare l'azione Gildea dei Mercanti per ottenere 1 gemma verde in cambio di 2 dei mattoni che ha appena ottenuto.



3 ATTIVARE UNA TESSERA BOTTEGA



Se il giocatore ha una tessera Bottega assegnata alla propria Bottega dello stesso colore del dado che

è stato spostato in questo turno, può ottenere immediatamente il beneficio mostrato su di essa.

*Quando questo giocatore muove il dado blu può ricevere anche le risorse dello spazio in cui si trova al momento il dado rosso (2 legname, in questo caso). Se muove il dado giallo, guadagna invece 1**



Alcune tessere Bottega forniscono risorse, mentre altre mostrano un dado colorato. Quando attivi una tessera Bottega sulla quale è raffigurato un dado, ottieni le risorse indicate dalla tessera Risorsa associata allo spazio nel quale si trova quel dado. **Otteni queste risorse una sola volta**, a prescindere dal numero di dadi presenti in quello spazio.



GLI SPAZI DELLE BOTTEGHE BIANCHE

Gli spazi delle Botteghe Bianche sulla plancia Bottega di ciascun giocatore sono due spazi sui quali si possono piazzare tessere Bottega. Se un giocatore sposta il dado bianco sulla plancia Mercato e ha due tessere assegnate alla sua Bottega bianca, **può scegliere quale delle due attivare** in quel turno (non può usarle entrambe).



RICORDA: DOPO AVER COMPLETATO LE TUE AZIONI MERCATO, DEVI TIRARE TUTTI I DADI CHE SI TROVANO NELLO SPAZIO NEL QUALE HAI TERMINATO IL MOVIMENTO.

Fine della partita

Appena un giocatore ha completato la sua **sesta carta Cattedrale** e ottenuto i relativi Punti Ricompensa, **ottiene 3**  **aggiuntivi per aver terminato la partita.**


Poi ciascuno degli altri giocatori può svolgere un ultimo turno prima di effettuare il conteggio finale dei punti.


Sunteggio finale

A questo punto, tutti i giocatori devono spostare i propri segnapunti **indietro** fino alla casella Punto Prestigio inferiore più vicina. Se il giocatore si trova già su una casella Punto Prestigio, non si sposta.

Quando un giocatore supera i 40 Punti Prestigio, gira il suo segnapunti dal lato "+40" e continua a contare i punti aggiuntivi.







Il giocatore giallo deve spostarsi indietro fino alla casella 14 .

Il giocatore verde rimane sulla casella 18 .

PUNTI AGGIUNTIVI

Oltre ai Punti Prestigio guadagnati durante la partita, i giocatori guadagnano:

- 1  per ogni **cinque Materiali e Rubli** che ripone nella riserva generale.
- Un numero di  che dipende **dal suo contributo a ciascuna delle torri.**

Ogni torre vale 2  per ogni sezione **completata**, più 1  per ogni Decorazione su di essa. Le sezioni che non sono state completate non contano ai fini dell'assegnazione finale dei punti.

Ogni giocatore conta il numero di **Bandiere e Decorazioni del proprio colore che si trovano sulle carte Cattedrale completate di quella torre.**

Il giocatore con il totale maggiore riceve il valore in punti complessivo della torre.

Il giocatore con il secondo totale maggiore riceve la metà del valore in punti complessivo della torre (arrotondato per difetto).

Il giocatore con il totale successivo riceve la metà di tale valore, e così via. Se per una posizione c'è una situazione di pareggio, somma i Punti Prestigio concessi dalle posizioni occupate dai giocatori in

parità e dividili equamente tra di essi (arrotondando per difetto).

Se un giocatore non ha Bandiere o Decorazioni su una torre, non riceve punti per essa.

ESEMPIO DI ASSEGNAZIONE DEI PUNTI CON QUATTRO GIOCATORI:

Torre 1: numero di 🏰 da assegnare 7 (3 sezioni completate + 1 Decorazione).

Il verde ha 1 Bandiera + 1 Porta e guadagna 7 🏰. Il giallo e il rosso pareggiano per il 2° e il 3° posto (3 🏰 e 1 🏰) quindi si spartiscono i relativi 4 🏰 guadagnando entrambi 2 🏰.

Torre 2: 5 🏰 al blu e 2 🏰 al giallo.

Torre 3: punti da assegnare 12 🏰. Il blu guadagna 12 🏰, il giallo 6 🏰. Il verde e il rosso 2 🏰 ciascuno.

Torre 4: punti da assegnare 10 🏰. Il verde ne guadagna 10 🏰 il rosso 5 🏰 e il giallo 2 🏰.

Torre 5: punti da assegnare 9 🏰. 9 🏰 al blu, 7 🏰 (4+2+1) da spartire tra giallo, rosso e verde, che guadagnano 2 🏰 ciascuno.

Torre 6: 9 🏰 al rosso; 4 al verde (a cui appartiene la croce); e 2 al blu.



REGOLE SPECIALI PER LE PARTITE TRA DUE GIOCATORI

il giocatore con la maggior presenza sulla torre (più Bandiere e Decorazioni) guadagna tutti i punti concessi dalla torre, mentre l'altro giocatore, se ha una presenza su quella torre, ne guadagna un terzo del totale, anziché metà (sempre arrotondando per difetto). In caso di pareggio, nessun giocatore guadagna punti da quella torre.

Nell'esempio: **Torre 1:** verde 8 🏰 **Torre 2:** giallo 6 🏰, verde 2 🏰. **Torre 3:** giallo 8 🏰, verde 2 🏰. **Torre 4:** verde 5 🏰, giallo 1 🏰.

Il giocatore con più Punti Prestigio vince! Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Punti Prestigio, vince quello che, tra loro, ha completato più sezioni. Se quei giocatori hanno

completato lo stesso numero di sezioni, vince quello che, tra loro, ha piazzato più Decorazioni. Se c'è un pareggio anche in questo caso, quei giocatori condividono la vittoria.

Modalità Solitario

Ivan Yakovlevich è l'architetto scelto dallo Zar per progettare la sua grandiosa cattedrale. Per ordine esplicito di Ivan il Terribile, sarà lui a dirigere personalmente una delle squadre di operai. Anche la tua squadra, però, parteciperà all'impresa. Riuscirai a fare un lavoro talmente eclatante da impressionare lo Zar, anche se sei in competizione diretta con l'architetto a capo della costruzione?



a faccia in su negli spazi indicati sulle carte Solitario. Piazza cinque delle Bandiere di Ivan sulla carta Solitario "Rivendica una sezione della Cattedrale". Colloca le Decorazioni di Ivan alla fine della fila.

Poi, con la Bandiera rimanente, compi immediatamente un'azione **Rivendicare una sezione della Cattedrale** per Ivan, rivendicando la carta base della Cattedrale che concede più Punti Ricompensa. Se più carte concedono lo stesso numero di punti, Ivan sceglie quella più a sinistra. Rimuovi dal gioco la tessera Bottega che si trova sulla carta base rivendicata da Ivan. Ora inizia la partita giocando il tuo primo turno.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Gioca il tuo turno normalmente, scegliendo una delle tre azioni a tua disposizione. Poi tocca a Ivan. Continuate ad alternarvi in questo modo finché tu o Ivan completate sei parti della Cattedrale. Quando ha inizio la fine della partita, il giocatore che l'ha innescata non riceve il bonus di 3 🐉, ma l'altro giocatore può comunque svolgere un ultimo turno.

PREPARAZIONE

Prepara la partita come faresti se ci fossero due giocatori. Piazza entrambi i segnapunti sul Tracciato del Punteggio e metti da una parte le sei Bandiere e le Decorazioni di un altro colore. Questo sarà il colore usato da Ivan Yakovlevich per la sua squadra di operai. Non ti serve la sua plancia Bottega.

Prendi le tessere Bottega che si usano solo nelle partite con 3-4 giocatori 🐉🐉, che hanno i simboli delle azioni dei dadi. Ce ne sono cinque, una per ciascun colore.

Mescola le cinque carte Solitario e disponile in fila. Questo è l'ordine in cui Ivan compirà le sue azioni. Poi mescola le tessere Bottega che hai pescato e disponile a caso

IL TURNO DI IVAN

Durante il turno di Ivan, guarda la fila di carte Solitario e trova quella più a sinistra che ha su di sé una tessera Bottega a **faccia in su**. Per prima cosa, muovi il dado indicato da quella tessera Bottega come se Ivan stesse compiendo l'azione **Ottenere risorse dal Mercato**, poi gira la tessera Bottega a faccia in giù. Se dovresti spostare un dado in uno spazio su cui ci sono già tre dadi, non svolgervi questa parte del turno di Ivan.

Ivan non ottiene risorse da questa azione, ma può ancora guadagnare un Punto Ricompensa (se arriva in uno spazio del Mercato che glielo fa guadagnare o se la carta Influenza gli fa guadagnare un ✦). In questo caso, sposta di conseguenza il suo segnapunti. **Dopo aver spostato il dado (se possibile), compi l'azione indicata su quella carta Solitario.**

Se, all'inizio del turno di Ivan, tutte le sue tessere Bottega sono a faccia in giù, segui la procedura qui sotto **prima** di svolgere normalmente il turno di Ivan:

1 Ivan, se può, piazza una **Decorazione su una carta costruita**, seguendo l'ordine e i criteri sottoindicati:

A Quale Decorazione piazzare?

L'ordine in cui piazzarle è Porta - Arco - Arco - Croce. Se la porta è già stata

piazzata, piazza il primo dei due Archi, e così via.

B Dove piazzarla? Ivan proverà a decorare una carta costruita dal giocatore (se ce ne sono più di una, scegli tu quale). Se ciò non è possibile, scegli una delle carte costruite da lui (se ce ne sono più di una, scegli tu quale).

C Ignora questo passaggio se non può piazzare quella Decorazione, anche se ha altre Decorazioni che possono essere piazzate. Se Ivan ha piazzato una decorazione, guadagna 1 🐉. Non deve spendere Materiali per piazzarla.

2 Poi prendi tutte le sue tessere Bottega, mescolale di nuovo e piazzale una a una a faccia in su sulle carte Solitario per preparare il suo turno.



AZIONI SVOLTE DA IVAN

RICOMPENSA

Ivan guadagna immediatamente 4 ✦.



INVENTARIO

Piazza 4 Materiali di qualsiasi tipo su questa carta.

Il tipo di Materiale non conta: prendi semplicemente i Materiali dalla pila che ne ha di più.



TRASPORTO

Piazza tutti i Materiali dell'Inventario di Ivan sulla sua carta Costruzione.



RIVENDICARE UNA SEZIONE DELLA CATTEDRALE

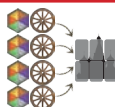
Se ha ancora Bandiere, piazzane 1 su una carta Cattedrale seguendo

questo ordine di preferenza:

- 1** Su una carta che si trova direttamente sopra una sezione che hai rivendicato o costruito tu.
- 2** Su una base.

Se nessuna di queste condizioni può essere soddisfatta, scegli tu quale carta viene rivendicata da Ivan.

Se la tessera Bottega su quella carta concede ✦, Ivan guadagna quei ✦. A ogni modo, qualsiasi tessera che ottiene viene scartata.



COSTRUZIONE

Piazza tutti i Materiali che si trovano su questa carta sulle sezioni della Cattedrale che Ivan sta costruendo. Quando Ivan svolge questa azione, **non** deve necessariamente usare le risorse indicate dalle carte Cattedrale. L'unica restrizione che deve rispettare è quella del numero di Materiali richiesti. *(Per esempio, se per una sezione servono 2 legname, 1 mattone e 1 oro, a Ivan servono 4 Materiali di qualsiasi tipo). Se ora quella sezione è completata, Ivan guadagna normalmente i ✦ che essa concede.*

Per determinare su quale carta piazzare i Materiali, guarda da sinistra a destra, dal basso in alto. La prima carta rivendicata da Ivan che incontri è quella su cui vengono piazzati i Materiali.

Se Ivan ha più Materiali di quanti gliene occorrono, quelli rimanenti sono piazzati sulla **successiva** carta Cattedrale che sta costruendo. Per esempio, se per completare la carta corrente occorrono 3 Materiali, e Ivan ne ha da piazzare 4, quello rimanente viene piazzato sulla carta successiva.



GILDA DEGLI ARTIGIANI



Vendi 1 Materiale di qualsiasi tipo per 1 Rublo.



Compra 1 Materiale di uno dei tipi indicati per 1 Rublo.



Vendi 1 Materiale di uno dei tipi indicati per 1 Rublo.



Compra 1 Materiale di qualsiasi tipo per 2 Rubli.



Vendi 1 Materiale di uno dei tipi indicati per 2 Rubli.



Compra 1 Materiale di uno dei tipi indicati per 2 Rubli.

GILDA DEI CARRETTIERI



Paga 1 Rublo per consegnare 1 Materiale al Cantiere. Può essere usato immediatamente per costruire e/o decorare.



Guadagni 1 Rublo.



Paga 3 Rubli per consegnare 2 Materiali al Cantiere. Possono essere usati immediatamente per costruire e/o decorare.



Paga 2 Rubli per scambiare le posizioni di 2 tessere Risorsa qualsiasi nel Mercato.

GILDA DEI MERCANTI



Scambia 2 Materiali dello stesso tipo nel tuo Inventario per 1 Materiale qualsiasi.



Scambia 1 Rublo e 1 Materiale nel tuo Inventario per 1 Materiale di un qualsiasi altro tipo.



Scambia 4 Materiali dello stesso tipo nel tuo Inventario per 2 Materiali qualsiasi.



Attiva 1 delle tue tessere Bottega.

CLERO



Guadagni 1 Croce.



Paga 3 Rubli per guadagnare 1 Materiale.



Scarta 3 Materiali diversi per guadagnare 1 Materiale.



Se hai completato almeno 1 sezione della Cattedrale di ciascun tipo, guadagni 2 Materiali.

RINGRAZIAMENTI: Vorremmo ringraziare Bernini, Borromini e in particolar modo te, Adriano. Tu sai perché. Vorremmo inoltre ringraziare Antonio e Manuel per averci aiutati a rendere questo gioco fantastico, e Devir per averci invitati a cena anche senza sapere a cosa stava andando incontro.

CREDITI:

Game design: **Sheila Santos** e **Israel Cendrero**

Grafica: **Pedro Soto** e **Chema Román**

Traduzione: **Alessandro Barella**

Graphic Design: **Jordi Roca**

Editor: **David Esbrí**

Devir Italia • Piazza Petrucci 8 • Camaiore (LU) • www.devir.com

