

THE Red Cathedral

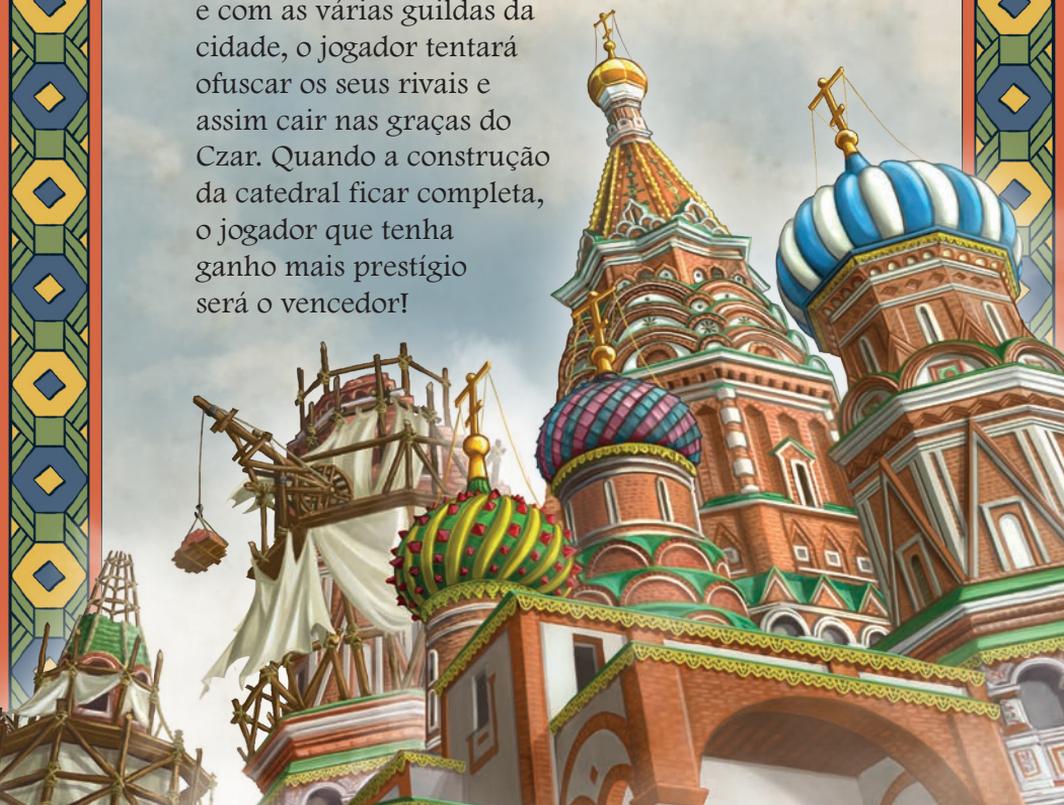


Sheila Santos & Israel Cendrero



Em meados do séc. XV, o Czar Ivan, o Terrível, para comemorar as suas vitórias militares, ordenou a construção do templo que acabaria por ficar conhecido como a Catedral de São Basílio. O seu desenho original levou várias décadas a construir e a obra foi levada a cabo por muitos conjuntos diferentes de construtores.

Em **The Red Cathedral**, o jogador toma o lugar de um grupo de arquitetos encarregados de construir a catedral. Cada jogador irá erigir diferentes partes do monumento. Ao usar a sua influência com o clero e com as várias guildas da cidade, o jogador tentará ofuscar os seus rivais e assim cair nas graças do Czar. Quando a construção da catedral ficar completa, o jogador que tenha ganho mais prestígio será o vencedor!



Preparação

1 Coloque o **tabuleiro principal** **A** no centro da mesa, deixando espaço num dos lados para o **local de construção da Catedral** **B**.

2 Cada jogador decide-se por uma cor e coloca o seguinte na respectiva área de jogo:

- O seu **tabuleiro de oficina**, com o lado básico (*recomendado para as primeiras partidas*) ou com o lado avançado virado para cima. **C**
- Quatro (dos seis) **estandartes**, são colocados no inventário do seu tabuleiro de oficina. Os restantes dois são colocados fora do inventário. **D**
- Os seus **4 ornamentos** (uma porta, dois arcos e uma cruz) que são colocados nos lugares correspondentes do seu tabuleiro de oficina. **E**

O **tabuleiro de oficina avançado** é o que mostra a jogar com o lado da mesa de trabalho. As oficinas avançadas têm regras especiais para a colocação das peças de oficina e para o "desbloqueamento"

dos ornamentos (ver pág. 7). Se estiver a jogar com o lado avançado do tabuleiro de oficina, faça a seguinte preparação: os ornamentos são colocados nas casas designadas para as peças de oficina, os quatro estandartes são colocados no seu inventário e os outros dois estandartes são colocados nas casas para as peças do dado branco.

3 Coloque os **marcadores de pontuação** de cada jogador na **casa 2** do contador de pontuação (que rodeia o tabuleiro principal), com o +40 virado para baixo. **F**

4 Embaralhe as **peças de recursos** e coloque uma, à sorte, em cada uma das **8 casas** do tabuleiro principal. **G** Vire-as de modo a ficarem com os recursos à vista.

5 Embaralhe as **cartas de influência** de cada um dos quatro grupos (a guilda dos artesãos, a guilda dos transportadores, a guilda dos comerciantes e o clero) separadamente. Tire uma de cada e coloque-as nos quatro espaços correspondentes no tabuleiro principal (não interessa em que posição se coloca cada uma delas) **H**.

Se esta for a sua primeira partida, recomendamos que use a seguinte combinação de cartas:



RECURSOS E MATERIAIS

Usamos o termo "materiais" para nos referirmos a qualquer objeto físico que seja usado na construção, sejam tijolos ou madeiras. O conceito de "recursos" (assim como o usamos) engloba os "materiais", mas também os rublos e os pontos de reconhecimento.

	MADEIRA		OURO
	TIJLOS		JÓIA VERDE
	PEDRA		JÓIA ROXA

ESTE SÍMBOLO EQUIVALE A UMA UNIDADE DE UM MATERIAL QUALQUER.



6 Segure os **cinco dados** em ambas as mãos, sacuda-os e, começando no local ao pé da peça de recurso que concede **✦**, deixe cair lá um dado qualquer. A seguir, largue um dado em cada um dos locais seguintes, na direção das setas. **I**

7 Crie uma provisão geral com todos os **rublos** e **materiais** de construção, ao alcance de todos os jogadores. **J**

8 Tire as **cartas de planta de construção** **K** correspondentes ao número de participantes em jogo e embaralhe-as. Recolha uma à sorte e deixe o resto na caixa. Esta carta indica a altura de cada torre que os jogadores terão de construir. As torres têm, no mínimo, uma fundação e uma cúpula, mas o número de secções intermediárias pode variar.



9 Tire as **cartas de catedral**, separe-as em três baralhos; as fundações, as secções intermediárias e as cúpulas, e embaralhe-os separadamente. Tire, à sorte, o número de cartas de fundação indicado na planta de construção e coloque-as no local de construção **B** certificando-se de que o lado que mostra o custo de construção de cada carta fica virado para cima. A seguir, em cada torre, coloque o número de cartas de secção intermediária indicado na planta de construção em cima das fundações e depois termine cada uma delas com uma carta de cúpula. Agora já pode arrumar a carta da planta de construção e o resto das cartas de catedral na caixa, junto às outras.



10 Recolha as **peças de oficina**. Se a partida estiver a ser jogada com menos de três jogadores, arrume, na caixa, todas as peças que tiverem este símbolo **✦✦**. Coloque as peças viradas para baixo nos tabuleiros e misture-as bem. A seguir, uma a uma, vire-as para cima e coloque-as aleatoriamente em cada uma das cartas de catedral **L**. Guarde as restantes na caixa.



11 Decida, da maneira que quiser, quem será o jogador inicial. Ele receberá 3 rublos. O resto dos jogadores receberá, no sentido horário, 4, 4 e 5 rublos, respectivamente.



A PARTIDA

A partida decorre por turnos. Cada jogador executa o seu turno inteiro antes de ser a vez do jogador seguinte, sempre no sentido horário.

PARTIDAS SOLITÁRIAS

Se quiser jogar o Modo Solitário, pode encontrar as regras necessárias na página 18.

O CONTADOR DE PONTUAÇÃO

Como pode ver, o contador de pontuação que rodeia o tabuleiro principal regista duas coisas diferentes:

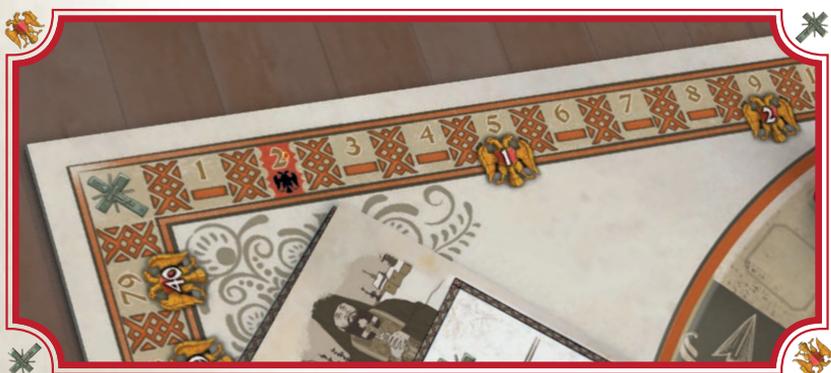
os pontos de reconhecimento ✦ (os números num fundo bege) e **os pontos de prestígio** 🏰.

Sempre que o jogo lhe diz para "perder ou ganhar ✦", deve avançar ou recuar o seu marcador de pontuação de acordo com o número

A partida termina quando **um jogador** acaba a construção da sua sexta e última parte da catedral. Esse jogador obtém 3 🏰 como recompensa e **desencadeia o final da partida**. Os outros jogadores terão um turno final antes da partida acabar.

de casas indicado. Quando lhe é dito para "perder ou ganhar 🏰", avance ou recue o seu marcador para a casa de pontos de prestígio **mais próxima**. A partir de certo ponto, as casas de ✦ e 🏰 estarão equiparadas.

No fim da partida, o jogador com mais **pontos de prestígio** será o vencedor.



TURNO DE UM JOGADOR

Durante o seu turno, o jogador deve **efetuar uma destas três ações básicas**.

a REIVINDICAR UMA SECÇÃO DA CATEDRAL

b CONSTRUIR SECÇÕES DA CATEDRAL

c ADQUIRIR RECURSOS

Adicionalmente, a **qualquer** momento do seu turno, o jogador pode escolher executar qualquer uma destas duas **ações opcionais**:

- Perder **pontos de prestígio em troca de rublos**, à razão de 1  por 2 rublos. Recue o seu marcador de pontuação para a casa de pontos de prestígio anterior e receba 2 rublos da provisão geral.



- Perder **1 ponto de prestígio para poder lançar os dados** de um dos locais do tabuleiro principal. Recue o marcador de pontuação para a casa de pontos de prestígio anterior, escolha um dos oito locais do tabuleiro e lance todos os dados que se encontrem lá. Os jogadores só podem executar esta ação opcional uma vez por turno.



Reivindicar uma secção da catedral

Os construtores são atribuídos a secções da catedral e lá colocarão os andaimes necessários para levar a cabo o seu trabalho, representado no jogo pelos estandartes. Isto permitirá que as torres cresçam verticalmente a partir da estrutura principal e que os construtores possam chegar até às partes mais altas da obra.

Para reivindicar uma parte da catedral, siga estes passos:



1 Tire um estandarte do seu tabuleiro de oficina (possivelmente libertando um espaço no seu inventário).

2 Reivindique uma carta de catedral disponível ao colocar nela o seu estandarte. Uma carta de catedral disponível é qualquer carta de fundação, ou qualquer outro tipo de carta que se encontre sobre uma outra previamente reivindicada, ou finalizada por um jogador, e que não tenha um estandarte nela.

3 Recolha a **peça de oficina** que está na carta de catedral reivindicada e coloque-a numa casa livre do seu tabuleiro. Tem duas opções:

- A** Colocar a peça de oficina **virada para baixo**. Se o fizer, não poderá ativá-la mais tarde.
- B** Colocar a peça de oficina **virada para cima, pagando o custo** (em rublos) ilustrado na casa. A partir de agora, poderá ativar esta peça. Ver "Ativar uma peça de oficina" na página 15.

4 Se colocou a peça **virada para cima**, obtém imediatamente a bonificação correspondente.



1 2 Neste exemplo, podemos ver que o jogador amarelo colocou um dos seus estandartes na carta de catedral que tem uma peça de oficina com um dado branco

3 Ele paga os 2 rublos para colocar a peça de oficina, virada para cima, na casa do dado azul da sua oficina **4** O jogador obtém a bonificação pela posição atual do dado branco no tabuleiro principal, que é de 2 rublos.



PARTIDA AVANÇADA

Se escolheu jogar com o lado avançado do seu tabuleiro de oficina, considere o seguinte: o jogo decorre igualmente em todos os aspectos, com a **exceção** de que a colocação de cada peça nas casas do tabuleiro de oficina tem um custo fixo de 3 rublos e de que os ornamentos **não** estão disponíveis desde o início da partida. Quando se reivindica parte da catedral e se coloca a peça de oficina (depois de pagar os custos), o ornamento

correspondente passa a estar disponível. Se não se pode, ou não se quer, colocar a peça, o ornamento **não** fica disponível. Os estandartes da zona do dado branco funcionam da mesma maneira do que as do inventário e podem ser tirados diretamente de lá. **Não** se pode colocar uma peça de oficina numa casa do dado branco se o estandarte que a está a ocupar ainda não tiver sido usado.



- 1 O jogador amarelo vai reivindicar uma secção da catedral. Ele decide colocar a peça de oficina da carta que vai reivindicar na casa verde da sua oficina, para poder obter o arco.
- 2 Tira um estandarte do seu inventário, coloca-a na carta e obtém a peça de oficina.
- 3 Depois, pagando os 3 rublos, ele coloca a peça na casa verde da sua oficina e obtém o arco, que coloca no lugar correspondente do seu tabuleiro. Se tivesse escolhido um estandarte da zona do dado branco, a peça teria de ser colocada numa das casas do dado branco.

b

CONSTRUIR SECCOES DA CATEDRAL

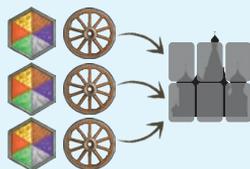
Assim que os andaimes estiverem montados, os grupos de construção podem pôr mãos à obra e ir terminando as partes da catedral. Para isso, vão precisar de materiais de construção e, se tiverem uma oportunidade para deslumbrar, podem rematar os trabalhos com uns belos ornamentos.

Cada vez que escolher esta ação, pode enviar até **3 materiais** para o local de construção.

Os materiais podem ser usados para **Construir** e/ou

Ornamentar

a catedral. Se uma secção da catedral tiver sobre ela todos os materiais necessários, considera-se terminada e o jogador é recompensado com pontos de reconhecimento e, possivelmente, rublos. Adicionar ornamentos pode valer pontos de prestígio.



CONSTRUIR

Tire os materiais do seu inventário para enviá-los a **uma ou várias** secções da catedral que tenha reivindicado anteriormente. Não

é obrigatório terminar uma secção com uma única entrega; deixe simplesmente os materiais na carta, para indicar que foram entregues. ❶

TERMINAR UMA SECÇÃO DA CATEDRAL

Considera-se que uma secção da catedral está terminada quando tem sobre ela todos os materiais requeridos ❷. Quando isto acontece, executam-se os passos seguintes:

- Os materiais são retirados da carta e devolvidos à provisão geral.
- O jogador ganha os pontos de reconhecimento e os rublos dados pela carta ❸.
- A carta é virada de modo a mostrar o seu lado construído, deixando o estandarte do jogador nela ❹.



O QUE ACONTECE QUANDO SE TERMINA UMA SECÇÃO DA CATEDRAL QUE TENHA SECÇÕES POR TERMINAR ABAIXO DELA?

Se, ao terminar uma secção da catedral, houver outras incompletas abaixo dela na mesma torre, os jogadores que as reivindicaram e ainda não as tenham terminado serão castigados pelo Czar. Os jogadores que reivindicaram

essas cartas incompletas perdem imediatamente tantos pontos de reconhecimento como o número de secções terminadas acima das suas cartas (sem contar com as suas próprias secções terminadas).



Na primeira imagem, o jogador vermelho conseguiu terminar a sua secção da catedral antes do jogador azul. Este último sofre uma penalização de 1 ✨. **A** Mais tarde, o jogador azul ainda não tinha terminado as suas secções quando o jogador amarelo terminou a sua. **B** Com isto, o jogador azul irá sofrer uma penalização de 3 ✨ : 1 ✨ pela secção azul de cima (só tem 1 secção terminada acima dela) e 2 ✨ pela de baixo (que tem agora 2 secções terminadas acima dela, a do jogador vermelho e a do amarelo).



Neste exemplo, o jogador azul consegue terminar a secção de cima e sofre uma penalização de 1 ✨ por causa da secção do jogador vermelho, mas não pela que acaba de terminar, porque lhe pertence. **A** Posteriormente, quando o jogador amarelo termina a sua secção, **B** o jogador azul sofre uma penalização de 2 ✨ devido às secções amarela e vermelha, mas ignorando a azul.

ORNAMENTAR A CATEDRAL

 o terminar as várias secções da catedral, estas oferecem a oportunidade para os grupos de construção deslumbrarem as pessoas ao instalarem ornamentos e outros tipos de acabamentos.

Cada secção terminada da catedral tem um espaço para colocar um único ornamento. As fundações permitem a construção de portas, as secções intermediárias permitem adicionar arcos e as cúpulas permitem construir cruzes. **Todos os jogadores podem adicionar ornamentos a qualquer secção terminada da catedral, independentemente de quem a tenha construído.**

Para ornamentar uma secção da catedral, o jogador terá que gastar o tipo de **material** necessário para o ornamento (Porta = madeira; Arco = pedra; Cruz = ouro) e **1, 2 ou nenhuma jóia** incrustada no ornamento. Se um ornamento tiver jóias incrustadas, o jogador recebe imediatamente:



- 1  por cada jóia incrustada ou
- 3  se tiver incrustadas duas jóias de cores diferentes.

Se um ornamento for adicionado sem jóias, não se concedem pontos de prestígio nesse momento. Porém, todos os ornamentos dão pontos de prestígio no fim do jogo, pelo que faz sentido investir neles, mesmo se não forem acompanhados por jóias.

Cada material (incluindo qualquer jóia) investido num ornamento conta como 1 material entregue. Lembre-se de que só pode entregar um máximo de 3 materiais durante cada ação "Construir secções da catedral". Neste caso, quando se entregam materiais **para ornamentar**, todos os materiais escolhidos devem ser entregues no mesmo turno, ficando o ornamento instalado. Ao contrário de como acontece com as secções da catedral, os ornamentos devem ser entregues e instalados numa só vez.

O jogador amarelo usa as suas 3 entregas para ornamentar uma secção da catedral, criando uma cruz com duas jóias diferentes incrustadas, o que lhe vale 3 .



Neste exemplo, o jogador amarelo investe os seus 3 materiais em ornamentos, criando uma porta (pagando 1 madeira) com uma jóia incrustada, que lhe vale 1 , e uma cruz (pagando 1 peça de ouro), que não proporciona nenhum ponto imediato.



Neste exemplo de construção e ornamentação concomitantes, o jogador amarelo prepara-se para terminar uma secção intermediária da catedral que está com a construção a meio. **1** Ele decide construir e usa uma das suas entregas para obter o ouro que lhe faltava **2**. Isto permite-lhe terminar essa secção, o que lhe vale 4  e 2 rublos **3** & **4**. Além disso, o jogador verde sofre uma penalização de 1 . Como ainda pode efetuar mais 2 entregas no seu turno, ele decide investi-las para construir um arco com 1 jóia (1 entrega pela pedra e outra pela jóia), que instala na mesma secção que acabou de terminar **5**, valendo-lhe imediatamente 1  adicional **6**.



Adquirir Recursos

ma parte fundamental de toda a construção é poder contar com todos os materiais necessários no momento em que são precisos. Tudo o que pode ser necessário está disponível no mercado. Além disso, as suas relações com as diferentes guildas irão ajudá-lo a terminar o seu trabalho e podem ser cruciais para o transformar no arquiteto mais famoso e apreciado!

A gestão de recursos e as idas ao mercado são o cerne de **The Red Cathedral**. Para uma ida ao mercado, o jogador deve seguir estes passos:

1 Anunciar que dado do tabuleiro principal irá usar.

2 Mover esse dado **na direção das setas**, pelo número exato de locais igual ao seu valor.



• **Opcionalmente**, se o dado ativado for o **branco** ou o **da cor do jogador**, é possível pagar rublos para avançar **mais** locais, à razão de 1 rublo por local adicional (podendo resultar num movimento maior do que 6 locais).

• **Importante**: Um dado **não pode** terminar o seu movimento num local já ocupado por **três dados**. Por outras palavras, a capacidade máxima de cada local do tabuleiro principal é de 3 dados. Se o dado a mover for parar a um local já cheio, o jogador terá que escolher outro dado para mover ou terá que pagar rublos para modificar o movimento, se for o dado branco ou da sua cor.

3 Deixar o dado no local onde terminou o movimento.

4 Efetuar as **ações relativas ao local** onde parou.

5 Lançar **todos** os dados existentes no local de chegada e voltar a colocá-los no mesmo.

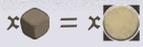


O jogador amarelo decide mover o dado amarelo. O dado mostra um 3, por isso o jogador avança 3 locais e pára no local onde se encontra o dado azul. Como ele escolheu o dado da sua cor, poderia pagar alguns rublos para mover o dado mais adiante, mas não o quis fazer neste momento.



AÇÕES DOS LOCAIS

Assim que o dado terminar o seu movimento, o jogador **pode** executar uma, duas ou todas as ações seguintes. Só pode executar cada ação **apenas uma vez**, mas elas podem ser executadas **pela ordem que quiser**.

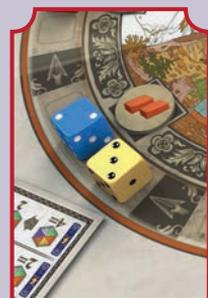
- 1** OBTER RECURSOS DO MERCADO 
- 2** INFLUENCIAR AS GUILDAS 
- 3** ATIVAR UMA PEÇA DE OFICINA 

1 OBTER RECURSOS DO MERCADO

O jogador recebe a recompensa indicada na peça de recursos correspondente ao local, **multiplicada**, no máximo, pelo **número de dados existente nesse local** (se o jogador quiser, pode receber uma menor quantidade de recursos).

Os recursos estão limitados à quantidade existente na provisão geral. Quando algum deles se esgotar, as recompensas correspondentes ficam sem efeito até que eles sejam devolvidos à provisão.

Depois de mover o dado amarelo, o jogador executa duas vezes a ação "Tirar 2 tijolos" (porque existem dois dados no local) e obtém 4 tijolos. Como o amarelo é a cor do jogador, ele podia ter pago 1 rublo para chegar ao local onde está o dado vermelho e, com isso, obter 4 madeiras.



O INVENTÁRIO

Sempre que se obtêm materiais, estes vão para à zona do inventário do jogador. Esta área tem inicialmente 6 espaços livres (um por material) e pode aumentar de tamanho à medida que se reivindicam secções da catedral.

Importante: se obtiver materiais, mas não houver espaço no inventário para os guardar, **não se podem descartar** os que já lá estão para dar lugar aos novos. Só pode ficar com os materiais para os quais tenha espaço suficiente.



2

INFLUENCIAR AS GUILDAS



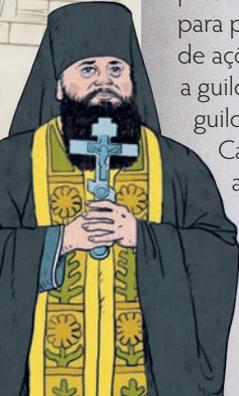
Os jogadores podem usar a sua influência em quatro entidades presentes no tabuleiro principal para poder executar uma variedade de ações: a guilda dos artesãos, a guilda dos transportadores, a guilda dos comerciantes e o clero.

Cada entidade está atribuída a um quadrante do tabuleiro principal (representando as estações do ano) que abrange dois dos locais para os dados. O quadrante onde o dado escolhido termina o seu movimento determina qual

das entidades poderá ser influenciada nesse turno.

Quando os jogadores influenciam uma guilda ou o clero, eles podem executar **uma das duas ações** ilustradas na carta da entidade. Algumas destas ações têm um custo e outras não.

As ações marcadas com o símbolo do raio só podem ser executadas uma vez nesse turno e as marcadas com o símbolo do infinito podem ser executadas as vezes que o jogador quiser. *Para mais detalhes, ver o "Apêndice das influências" na página 20.*



Seguindo o exemplo anterior, depois de obter os tijolos, o jogador decide usar a ação da guilda dos comerciantes para trocar dois dos tijolos recém-obtidos por uma jóia verde.



3 ATIVAR UMA PEÇA DE OFICINA



Se o jogador tiver uma peça de oficina numa casa correspondente à cor do dado que moveu nesse

turno, pode obter imediatamente a bonificação ilustrada nessa peça.

Quando o jogador move o dado azul, pode ativar a ação de onde se encontra o dado vermelho nesse momento (obter 2 madeiras). Se mover o dado amarelo, recebe 1 ✦.



Algumas peças de oficina retratam recursos, enquanto outras mostram um dos 5 dados coloridos. Quando se ativa uma peça de oficina que mostra um dado, ganha-se a recompensa indicada na peça de recursos junto ao local onde, de momento, se encontra o dado correspondente. **Esta recompensa só é obtida uma vez**, independentemente da quantidade de dados existente nesse local.



A CASA DO DADO BRANCO

A zona branca de cada tabuleiro de oficinas tem duas casas onde se podem colocar peças de oficina. Se um jogador mover o dado branco no tabuleiro principal e tiver as duas casas ocupadas por peças de oficina, só **poderá ativar uma delas** nesse turno (não pode ativar as duas).

LEMBRE-SE: DEPOIS DE TERMINAR TODAS AS SUAS AÇÕES NO TABULEIRO PRINCIPAL, DEVE LANÇAR TODOS OS DADOS DO LOCAL ONDE PAROU.



Fim da partida

Assim que um jogador termina a sua **6ª carta de catedral** e anota os pontos de reconhecimento dados pela dita carta, **ele ganha 3**  **adicionais por encerrar**

Pontuação final

Neste momento, todos os jogadores **retrocedem** os seus marcadores de pontuação até à casa de pontos de prestígio mais próxima. Se já se encontram numa casa de pontos de prestígio, não é necessário

a partida. A seguir, os outros jogadores têm direito a um último turno cada, antes de passar à pontuação final.

moverem-se. Assim que um jogador ultrapassar a casa dos 40 pontos de prestígio, ele vira o seu marcador para o lado que mostra "+40" e pode continuar a contar a partir daí.



O jogador amarelo vai ter de retroceder até à casa que vale 14 
O jogador verde permanece na casa que vale 18 .

PONTUAÇÃO ADICIONAL

Além dos pontos de prestígio obtidos durante a partida, os jogadores adicionam:

- 1  por cada **5 materiais e rublos** que devolverem à provisão geral.
- Uma quantidade de  baseada na **sua contribuição em cada uma das torres.**

O valor total de pontos de prestígio dados por uma torre é de 2  por cada secção **terminada**, mais 1  por cada ornamento instalado. As secções inacabadas não se levam em conta.

Cada jogador conta o número de **estandartes** e de **ornamentos da sua cor existentes nas cartas de catedral terminadas** em cada uma das torres.

O jogador com a soma mais alta recebe o valor total de pontos de prestígio dado por essa torre.

O jogador com a segunda contagem mais alta recebe metade do valor total de pontos de prestígio dado pela torre (arredondando para baixo). O jogador seguinte recebe

metade da metade, e assim sucessivamente.

Se houver um empate em alguma das posições, somam-se os pontos de prestígio das posições dos

jogadores empatados e dividem-se entre eles (arredondando para baixo).

Se um jogador não tiver estandartes ou ornamentos numa torre, não recebe pontos por ela.

EXEMPLO DA PONTUAÇÃO DAS TORRES PARA 4 JOGADORES:

Torre 1: número de 🏰 a repartir: 7 (3 secções terminadas + 1 Ornamento). O jogador verde tem 1 estandarte + 1 porta e ganha os 7 🏰. Os jogadores amarelo e vermelho empatam segunda posição (3 🏰 e 1 🏰) por isso os 4 🏰 são divididos entre eles, ganhando cada um 2 🏰.

Torre 2: 5 🏰 para o azul e 2 🏰 para o amarelo.

Torre 3: Pontos a repartir: 12 🏰. O azul recebe os 12 🏰, o amarelo recebe 6 🏰 e o verde mais o vermelho recebem 2 🏰 cada.

Torre 4: Pontos a repartir: 10 🏰. O verde recebe os 10 🏰, o vermelho recebe 5 🏰 e o amarelo recebe 2 🏰.

Torre 5: Pontos a repartir: 9 🏰. Os 9 🏰 vão para o azul e 7 🏰 (4+2+1) são divididos entre os jogadores amarelo, vermelho e verde, com cada um a receber 2 🏰.

Torre 6: 9 🏰 9 para o vermelho, 4 para o verde (visto que a cruz é sua) e 2 para o azul.



REGRAS ESPECIAIS PARA PARTIDAS COM 2 JOGADORES

O jogador com a maior presença na torre (mais estandartes e ornamentos) ganha **todos** os pontos dados por essa torre e o segundo jogador, se estiver presente nela, ganha **um terço** do total, em vez da metade (sempre arredondando para baixo). Se empatarem, nenhum deles recebe qualquer ponto por essa torre.

Exemplo: **Torre 1:** o verde recebe 8 🏰. **Torre 2:** o amarelo recebe 6 🏰, e o verde recebe 2 🏰. **Torre 3:** o amarelo recebe 8 🏰, e o verde recebe 2 🏰. **Torre 4:** o verde recebe 5 🏰, e o amarelo 1 🏰.

O jogador com mais pontos de prestígio 🏰 é o vencedor!

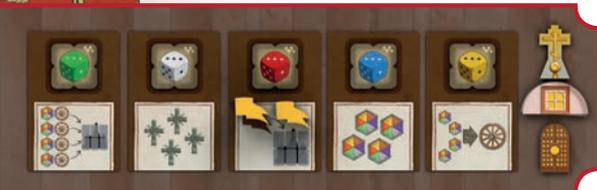
Em caso de empate, ganha o que tiver mais secções terminadas. Se os

jogadores empatados concluíram o mesmo número de secções, o que tiver mais ornamentos instalados será o vencedor. Se o empate persistir, a vitória é partilhada.

Modo SOLITÁRIO



Ivan Yakovlevich foi o arquiteto escolhido pelo Czar para idealizar a sua grande catedral. Por ordem direta de Ivan, o Terrível, será ele a dirigir pessoalmente um dos grupos de construção. Porém, o seu grupo de construção também irá fazer parte dos trabalhos. Será capaz de fazer um trabalho tão deslumbrante que consiga maravilhar o próprio Czar, mesmo estando em competição direta com o grupo do arquiteto encarregado da obra?



PREPARAÇÃO

Prepare a partida como o faria para 2 jogadores. Coloque ambos os marcadores de pontuação no contador de pontuação e ponha de lado seis estandartes e ornamentos de uma outra cor. Essa será a cor usada pelo grupo de construção do Ivan Yakovlevich. O tabuleiro de oficinas dele não vai ser necessário.

Recolha as peças de oficina usadas apenas nas partidas com 3-4 jogadores  (as que têm o símbolo de ação com um dado). Irá ficar com 5, uma de cada cor.

Embaralhe as 5 cartas do modo solitário e disponha-as em fila (linha). Esta será a ordem pela que o Ivan irá acarretar as suas ações. A

seguir, misture as peças de oficina previamente recolhidas e coloque-as aleatoriamente e viradas para cima nos espaços indicados nas cartas do modo solitário. Coloque 5 dos estandartes do Ivan na carta com a ação "Reivindicar uma secção da catedral". Coloque os ornamentos do Ivan no fim da fila, como mostra a imagem.

Depois, com o estandarte que resta, **execute imediatamente a ação "Reivindicar uma secção da catedral"** para o Ivan, reivindicando a carta de fundação que vale o maior número de pontos de reconhecimento. No caso de haver mais de uma carta com o mesmo número de pontos, o Ivan irá escolher a torre mais à esquerda. Retire do jogo a peça de oficina que estava na carta de fundação reivindicada pelo Ivan. **A seguir a isto, o jogo começa com o leitor a ser o jogador inicial.**

COMO JOGAR

O seu turno prossegue da maneira normal, escolhendo uma das 3 ações disponíveis. Depois é o turno do Ivan, e assim sucessivamente até um dos dois construir as suas 6 secções da catedral. De qualquer maneira, assim que se desencadeia o final da partida, **nenhum** jogador obtém os 3 , mas o outro jogador ainda terá direito a um turno final.

TURNO DO IVAN

Durante o turno do Ivan, observe a sua fila de cartas e encontre a que estiver mais à esquerda com a peça de oficina **virada para cima**. Primeiro, mova o dado da cor correspondente a essa peça de oficina como se o Ivan estivesse a executar a ação **"Adquirir recursos"** e, **a seguir, vire a peça de oficina para**

baixo. Se o movimento do dado o levar a um local onde já existam 3 dados, esta parte do turno do Ivan simplesmente não é efetuada.

O Ivan não obtém nenhum recurso por esta ação, mas ainda pode obter pontos de reconhecimento com o movimento do dado (seja porque pára num local do tabuleiro principal que os concede ou porque a carta de influência do seu quadrante concede ). Nesse caso, atualize o contador de pontuação do Ivan. **Depois do possível movimento do dado, execute a ação indicada na carta.**

Se, no início do turno do Ivan, todas as suas peças de oficina estiverem viradas para baixo, siga estes passos antes de jogar o turno dele

1 O Ivan colocará **um ornamento numa carta construída**, seguindo este critério e ordem:

A Que ornamento colocar? A ordem de

colocação é: porta – arco - arco – cruz. Uma vez colocada a porta, a próxima coisa a ser colocada é um dos arcos e assim sucessivamente.

B Onde o colocar? Primeiro, o Ivan vai tentar ornamentar uma carta construída pelo jogador (se houver mais do que uma, o jogador escolhe qual). Se não puder ser, ele o colocará numa carta construída por ele (se houver várias, o jogador escolhe qual).

C Se isto não for possível, ignore este passo mesmo que haja outros ornamentos que possam ser colocados. Se o Ivan coloca um ornamento, ele obtém 1 . Não precisa de pagar nada para colocá-los.

2 Recolha todas as peças de oficina dele, embaralhe-as novamente e coloque-as, uma a uma, viradas para cima nas cartas, como na preparação. preparação.



AÇÕES EXECUTADAS PELO IVAN



RECONHECIMENTO

O Ivan obtém imediatamente 4 .



INVENTÁRIO

Coloque, nesta carta, 4 materiais de qualquer tipo. O tipo do material não é relevante. Simplesmente tire os materiais da pilha que tiver mais.



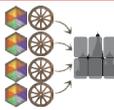
TRANSPORTE

Coloque todos os materiais do inventário do Ivan em cima da carta de construção dele.



REIVINDICAR UMA SECÇÃO DA CATEDRAL

Se ele ainda tiver estandartes, coloque 1 numa carta de catedral, seguindo



CONSTRUÇÃO

Coloque todos os materiais existentes nesta carta nas secções da catedral em construção pelo Ivan. Quando o Ivan executa esta ação, não precisa de se cingir aos materiais específicos requeridos pela carta de catedral. A única coisa que tem de respeitar é a quantidade de materiais requerida. *(Por exemplo, se os requisitos de uma secção forem 2 madeiras, 1 tijolo e 1 peça de ouro, o Ivan só precisa de entregar 4 materiais quaisquer). Se essa secção ficar terminada, o Ivan obtém os  que seriam atribuídos normalmente.*

Para determinar em que carta vai colocar os materiais, olhe da esquerda para a direita e de baixo para cima. A primeira carta que encontrar previamente reivindicada pelo Ivan, será aquela onde os materiais são colocados.

Se sobraem materiais, estes serão colocados na **seguinte carta** a construir. Exemplificando, se a carta atual só precisa de 3 materiais para ser terminada e o Ivan tem 4 para colocar, o restante será entregue à carta seguinte.

esta preferência:

1 Numa carta imediatamente acima de uma secção reivindicada ou construída pelo jogador

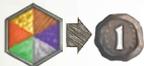
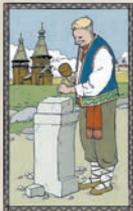
2 Numa fundação.

Se não se cumprem nenhuma destas condições, o jogador escolhe que carta o Ivan vai reivindicar.

Se a peça de oficina nessa carta conceder , o Ivan obtém esse . Em qualquer caso, as peças de oficina que ele obtiver são descartadas.



GUILDA DOS ARTESÃOS



Venda 1 material por 1 rublo.



Compre 1 dos materiais indicados por 1 rublo.



Venda 1 dos materiais indicados por 1 rublo.



Compre 1 material de qualquer tipo por 2 rublos.



Venda 1 dos materiais indicados por 2 rublos.



Compre 1 dos materiais indicados por 2 rublos.

GUILDA DOS TRANSPORTADORES



Pague 1 rublo e envie 1 material para a catedral. Este pode ser usado para construir e/ou ornamentar.



Obtenha 1 Rublo.



Pague 3 rublos e envie 2 materiais para a catedral. Estes podem ser usados para construir e/ou ornamentar.



Pague 2 rublos e troque de lugar 2 peças de recursos do tabuleiro principal.

GUILDA DOS COMERCIANTES



Troque 2 dos mesmos materiais do seu inventário por 1 outro material qualquer.



Troque 1 rublo e 1 material do seu inventário por 1 outro material qualquer.



Troque 4 dos mesmos materiais do seu inventário por 2 outros materiais quaisquer.



Ative 1 das suas peças de oficina.

CLERO



Obtenha 1 ✝.



Pague 3 rublos para obter 1 🦅.



Devolva 3 materiais diferentes à provisão geral para obter 1 🦅.



Se terminou, no mínimo, 1 secção da catedral de cada tipo, obtém 2 ✝.

AGRADECIMENTOS: Gostaríamos de agradecer a Bernini, Borromini, e especialmente ao Adriano. Ele sabe porquê. Também queremos agradecer ao Antonio e ao Manuel por nos ajudar a deixar o jogo fantástico, e à Devir, por nos ter convidado para jantar sem saber onde se iriam meter.

CRÉDITOS:

Autoria: Sheila Santos e Israel Cendrero

Ilustrações: Pedro Soto e Chema Román

Desenho gráfico: Jordi Roca

Edição: David Esbrí

Tradução: Rui Ferrão

Revisão da versão portuguesa: Marcelo Fernandes

Editado em Portugal por:

Devir Livraria, Lda

Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4 – Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo Palmela
Portugal
www.devir.pt • devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela

Devir Livraria, Lda

Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918