

Czerwona Katedra

Sheila Santos & Israel Cendrero



połowie XVI stulecia Car Wszechrusi Iwan Groźny, aby upamiętnić swe militarne podboje, zlecił wzniesienie katedry, która stała się później znana jako Sobór Wasyla Błogosławionego. Dziesiątki lat zajęło ukończenie jej budowy, mimo zaangażowania wielu zespołów utalentowanych rzemieślników.

W grze **Czerwona Katedra** każdy z graczy będzie kierować zespołem architektów odpowiedzialnych za ukończenie innej części świątyni. Wpływaj na działania Kleru i różnych miejskich Gildii, aby zdobyć uznanie Cara i wyróżnić się na tle rywali. Gdy budowa Katedry zostanie ukończona, zwycięży ten z graczy, który zdobędzie najwięcej Punktów Prestiżu!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Umieście **planszę Rynku** **A** na środku stołu, upewniając się, że zostawiliście wystarczająco wiele miejsca na Plac Budowy Katedry. **B**

2 Każdy gracz wybiera kolor i umieszcza przed sobą następujące komponenty:

- **Planszę Warsztatu** w swoim kolorze ułożoną stroną podstawową (polecaną w pierwszych kilku rozgrywkach) lub stroną zaawansowaną do góry. **C**

- 4 z 6 swoich **Sztandarów** umieszcza w Magazynie na swojej planszy Warsztatu. Pozostałe Sztandary umieszcza poza Magazynem. **D**

- **4 Zdobienia** (1 Wrota, 2 Łuki i 1 Krzyż) umieszcza na odpowiednich miejscach na planszy Warsztatu. **E**

Na białce na **zaawansowanej stronie planszy Warsztatu** znajduje się cyrkiel. Specjalne zasady dotyczące używania żetonów Warsztatu i odblokowywania Zdobień w rozgrywkach z użyciem zaawansowanej strony planszy Warsztatu opisano na stronie 7. Jeśli używasz zaawansowanej strony

planszy Warsztatu, w trakcie przygotowania do gry: umieść Zdobienia na wskazanych polach na żetony Warsztatu, 4 Sztandary umieść w swoim Magazynie, a 2 pozostałe na białych polach na żetony Warsztatu.

3 Umieście **znaczniki Punktowania** każdego z graczy na 2 polu toru Punktowania (przy krawędzi planszy Rynku), stroną "+40" do dołu. **F**

4 Potasujcie zakryte żetony Zasobów i umieście losowo po jednym z nich na każdym z **8** pól na planszy Rynku. **G** Odkryjcie je.

5 Potasujcie oddzielnie **karty Wpływu** każdej z 4 talii (Gildii Rzemieślników, Gildii Wozaków, Gildii Kupców i Kleru). Dobierzcie po 1 kartę z każdej talii i umieście na 4 wskazanych polach na planszy Rynku (nie ma znaczenia, na którym polu położycie którą kartę). **H**

W waszej pierwszej rozgrywce polecamy użyć tego zestawu kart.



ZASOBY I BUDULCE

"Budulec" to termin określający "fizyczne" obiekty używane w trakcie budowy, na przykład cegły lub drewno. Zasoby to szersze pojęcie obejmujące zarówno Budulce, jak i Ruble oraz Punkty Uznania.

	DREWNO		ZŁOTO
	CEGLA		SZMARAGD
	KAMIEŃ		SZAFIR

TEN SYMBOL OZNACZA JEDNĄ SZTUKĘ DOWOLNEGO BUDULCA.



6 Dowolny gracz bierze **5 kości** w obie ręce, potrząsa nimi, a następnie na pole z żetonem Zasobu **+** upuszcza kość losową stroną do góry. Następnie na każde kolejne pole w kierunku oznaczonym strzałkami upuszcza po 1 kości. **1**

7 Obok planszy Rynku, w zasięgu graczy, stwórzcie zasoby ogólne **Budulców i Rubli**. **1**

8 Weźcie **karty Planu Budowy K** oznaczone liczbą graczy biorących udział w tej rozgrywce i potasujcie je. Odkryjcie losową z nich, a pozostałe odłóżcie do pudełka. W trakcie rozgrywki gracze będą wznosić wieże, których wysokość określa wylosowana karta. Każda wieża składa się z dokładnie jednej Podstawy i jednej Kopuły, ale liczba Pięter pomiędzy Podstawą, a Kopułą może być różna.

9 Weźcie **karty Katedry** i potasujcie oddzielnie karty Podstaw, karty Pięter i karty Kopuły. Losowo dobraćcie tyle kart Podstawy, ile wskazano na karcie Planu Budowy i umieśćcie je na Placu Budowy, **B** upewniając się, że widoczna jest strona pokazująca koszt budowy. Następnie ponad kartami Podstawy umieśćcie karty Pięter w ilości wskazanej na karcie Planu Budowy i zakończcie każdą z wież kartą Kopuły. Kartę Planu Budowy i pozostałe karty Katedry odłóżcie z powrotem do pudełka.

10 Weźcie **żetony Warsztatu**. W rozgrywkach dla mniej niż trzech graczy zwróćcie do pudełka wszystkie żetony z symbolem **+**. Zakryjcie przygotowane żetony Warsztatu i dobrze je wymieszajcie, a następnie umieśćcie losowo po jednym odkrytym żetonie na każdej z kart Katedry **L**. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.

11 W dowolny sposób wybierzcie spośród siebie pierwszego gracza. Pierwszy gracz otrzymuje 3 Ruble. Pozostali gracze w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara otrzymują odpowiednio 4 Ruble, 4 Ruble i 5 Rubli.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z tur. Po kolei każdy z graczy wykonuje całą swoją turę, a następnie rozpoczyna swoją turę kolejny gracz (zawsze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara).

TRYB SOLO

Na stronie 18 opisano zasady rozgrywki w trybie Solo.

Gra kończy się, gdy jeden z graczy ukończy budowę swojej szóstej karty Katedry. Ten gracz zrealizował warunek zakończenia gry. **Otrzymuje 3** jako nagrodę. Pozostali gracze wykonują jeszcze po 1 ostatniej turze, zanim nastąpi Końcowa Punktacja.

TOR punktowania

Na torze Punktowania otaczającym planszę Rynku zaznaczono dwie różne punktacje: **Punkty Uznania** (liczby na beżowym tle) i **Punkty Prestiżu**.

Za każdym razem, gdy gra każe ci "zyskać lub stracić", przemieść swój znacznik Punktowania do przodu lub do tyłu o wskazaną liczbę pól. Z kolei gdy masz "zyskać

lub stracić", przemieść swój znacznik do przodu lub do tyłu na **najbliższe** pole Punktów Prestiżu. Niektóre pola na torze Punktowania są wspólne dla oraz.

Zwycięża gracz posiadający na koniec gry najwięcej Punktów Prestiżu.



TURA GRACZA

W swojej turze gracz musi **wykonać jedną z 3 akcji podstawowych**:

a

ZAREZERWUJ KARTĘ KATEDRY


b

ZBUDUJ KARTĘ KATEDRY

c

DOZYSKAJ ZASOBY Z RYNKU

Dodatkowo, w trakcie swojej tury w **dowolnym** momencie, gracz może zdecydować się na wykonanie dowolnej z dwóch akcji:

- **Wymień Punkty Prestiżu na Ruble** - po 2 Ruble za każdy wydany . Gracz cofa swój znacznik Punktowania na wcześniejsze pole Punktów Prestiżu i otrzymuje 2 Ruble z zasobów ogólnych. Tę akcję gracze mogą wykonać wielokrotnie w każdej turze.




- **Wydadź 1 Punkt Prestiżu, aby przerzucić kości** z dowolnego pola na planszy Rynku. Gracz cofa swój znacznik Punktowania na wcześniejsze pole Punktów Prestiżu, a następnie wybiera jedno z ośmiu pól na planszy i rzuca wszystkimi znajdującymi się tam kośćmi. Tę akcję gracze mogą wykonać tylko raz na turę.



a

ZAREZERWUJ KARTĘ KATEDRY

 sztandary reprezentują zespoły budowniczych przypisanych do części Katedry, którzy rozkładają swoje rusztowania i przygotowują się do pracy. Rusztowania umożliwiają budowniczym pracę nad najwyższymi częściami wież, pnącymi się w górę wysoko ponad głównymi nawami.

Aby zarezerwować kartę Katedry, gracz wykonuje następujące kroki:

1 Bierze dowolny Sztandar ze swojej planszy Warsztatu (co może zwolnić jedno z pól Magazynu).



2 Następnie **rezerwuje dostępną kartę Katedry**, umieszczając na niej swój Sztandar. Karta Katedry jest dostępna, gdy nie ma na niej żadnego Sztandaru oraz dodatkowo jest kartą Podstawy lub na wszystkich kartach poniżej niej znajdują się już Sztandary (należące do dowolnych graczy).

3 Bierze **żeton Warsztatu** znajdujący się na rezerwowanej karcie Katedry i umieszcza go na pustym polu Warsztatu na swojej planszy Warsztatu. Gracz ma do wyboru dwie możliwości:

A Umieścić **zakryty** żeton Warsztatu. W takim wypadku ten Warsztat **nie będzie** mógł być w przyszłości aktywowany.

B Zapłacić **koszt** (w Rublach) wskazany na tym polu Warsztatu i umieścić na nim **odkryty** żeton Warsztatu. Dzięki temu będzie otrzymywać premię pokazaną na tym żetonie Warsztatu za każdym razem, gdy poruszy kość w kolorze tego Warsztatu - więcej w sekcji "Aktywuj żeton Warsztatu" (strona 15).

4 Po opłaceniu kosztu umieszczenia odkrytego żetonu Warsztatu, gracz **natychmiast** otrzymuje przedstawioną na nim premię.



W przykładzie po lewej stronie widzimy, że żółty gracz umieścił jeden ze swoich Sztandarów na karcie Katedry, na której leży żeton Warsztatu przedstawiający białą kość **1 2**. Żółty gracz płaci 2 Ruble, aby umieścić go na swoim niebieskim polu Warsztatu **3**.



Następnie otrzymuje Zasoby zgodnie z aktualną pozycją białej kości na planszy Rynku, czyli 2 Ruble **4**.



WARSZTATY DLA ZAAWANSOWANYCH

Jeśli zdecydowaliście się na użycie zaawansowanej strony planszy Warsztatu, pamiętajcie, że rozgrywka wygląda identycznie, jak przy użyciu podstawowych plansz Warsztatu **z następującymi wyjątkami:** Koszt umieszczenia odkrytego żetonu Warsztatu **zawsze wynosi 3 Ruble.**

Zdobienia nie są dostępne od początku rozgrywki. Kiedy po zarezerwowaniu karty Katedry umieszczany jest odkryty żeton

Warsztatu (po opłaceniu jego kosztu), odpowiednie Zdobienie staje się dostępne. Jeżeli gracz nie może lub nie chce opłacić kosztu umieszczenia odkrytego żetonu, to Zdobienie **nie** staje się dostępne.

Gracz może umieszczać Sztandary z białych pól Warsztatu w taki sam sposób, jak te z Magazynu, jednak żeton Warsztatu **nie może** zostać umieszczony na białym polu Warsztatu, jeśli wciąż znajduje się na nim Sztandar.



- 1 Żółty gracz zamierza zarezerwować kartę Katedry. Decyduje, że położy ten żeton Warsztatu na zielonym polu Warsztatu, aby wziąć leżący tam łuk i przenieść go na odpowiednie miejsce na swojej planszy Warsztatu.
- 2 Rozpoczyna od wzięcia swojego Sztandaru z Magazynu i umieszczenia go na wybranej karcie Katedry, aby zarezerwować ją i otrzymać żeton Warsztatu.
- 3 Następnie umieszcza ten żeton na zielonym polu Warsztatu płacąc 3 Ruble i przynosi łuk na odpowiednie miejsce na swojej planszy Warsztatu. Jeśli zamiast tego



gracz zabrałby Sztandar ze swojego białego pola Warsztatu, mógłby na tym polu umieścić żeton Warsztatu.

b

Zbuduj kartę katedry

Budowa zawsze rozpoczyna się od rozstawienia rusztowania - dopiero wtedy budowniczy mogą zabrać się do pracy. Zgromadzenie niezbędnych materiałów budowlanych umożliwia nie tylko wzniesienie części Katedry, ale także wykończenie jej pięknymi Zdobieniami.

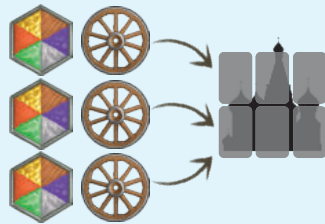
Za każdym razem, gdy gracz wybiera tę akcję, może dostarczyć do 3 Budulców na Plac Budowy.

BUDOWANIE

Gracz bierze ze swojego Magazynu Budulce, które chce dostarczyć i umieszcza je na jednej lub wielu kartach Katedry, na których znajdują

Następnie te Budulce mogą zostać użyte, do Budowy i/lub Zdobienia karty Katedry.

Jeśli na karcie znajdują się wszystkie wymagane Budulce, ta karta Katedry zostaje ukończona, co przynosi graczowi Punkty Uznania, a czasem także Ruble. Dodawanie Zdobień może przynosić także Punkty Prestiżu.



się jego Sztandary. Ukończenie całej karty Katedry w jednej akcji Budowania nie jest konieczne - pozostawione na karcie Budulce wskazują, że zostały już dostarczone. ❶



BUDOWANIE KATEDRY

Karta Katedry zostaje natychmiast ukończona, gdy znajdują się na niej wszystkie niezbędne Budulce ❷. Gracz wykonuje wtedy następujące kroki:

- Usuwa z karty wszystkie Budulce i zwraca je do zasobów ogólnych.
- Otrzymuje Punkty Uznania i Ruble przedstawione na karcie Katedry ❸.
- Odwraca kartę, tak aby przedstawiała ukończoną część Katedry. Sztandar gracza pozostaje na karcie do końca gry ❹.

CO DZIEJE SIĘ, GDY ZOSTAJE UKOŃCZONA KARTA KATEDRY, PONIŻEJ KTÓREJ ZNAJDUJĄ SIĘ NIEUKOŃCZONE KARTY KATEDRY?

Gracze posiadający Sztandary na nieukończonych kartach Katedry, które znajdują się w tej samej wieży poniżej ukończonej karty Katedry, zostają ukarani przez Cara - tracą

natychmiast po 1 Punkcie Uznania za każdą ukończoną kartę Katedry, należącą do innego gracza, która znajduje się powyżej nieukończonej karty Katedry z ich Sztandarem.



W przykładzie na pierwszej ilustracji czerwony gracz ukończył kartę Katedry przed niebieskim graczem. Niebieski gracz zostaje ukarany utratą 1 \dagger . **A** W ciągu dalszej rozgrywki niebieski gracz nie zdołał ukończyć swoich kart Katedry przed żółtym graczem, **B** więc znów zostaje ukarany utratą 3 \dagger : 1 \dagger za górną niebieską kartę (nad którą znajduje się tylko 1 ukończona karta Katedry) i 2 \dagger za dolną kartę (nad którą znajdują się 2 ukończone karty Katedry należące do czerwonego i żółtego gracza).



W powyższym przykładzie, w momencie ukończenia budowy górnej karty Katedry, niebieski gracz zostaje ukarany utratą tylko 1 \dagger za ukończoną kartę czerwonego gracza, ale nie za właśnie ukończoną własną kartę. **A** W dalszej rozgrywce, gdy żółty gracz kończy swoją kartę Katedry, **B** niebieski gracz traci 2 \dagger (po 1 za ukończone karty czerwonego i żółtego gracza, ale ignorując własną ukończoną kartę).



OZDABIANIE KATEDRY

Kiedy części Katedry zostaną ukończone, zespoły budowniczych mają okazję, by pokazać swój kunszt i talenty dodając wspaniałe Zdobienia i inne dekoracje.

Na każdej ukończonej karcie Katedry znajduje się miejsce na jedno Zdobienie: w Podstawach można zamontować Wrota; nad Piętami wzniesić Łuki, a Kopuły uwieńczyć Krzyżem. Gracze mogą dodawać Zdobienia na dowolne ukończone karty Katedry, także te wzniesione przez innych graczy.

Udekorowanie karty Katedry wymaga od gracza dostarczenia Budulców niezbędnych do wykonania Zdobienia (Wrota = Drewno, Łuk = Kamień, Krzyż = Żółto) oraz dodania 0, 1 lub 2 Klejnotów, aby upiększyć to Zdobienie. Jeśli gracz dodał Klejnoty do Zdobienia, otrzymuje za nie natychmiast:




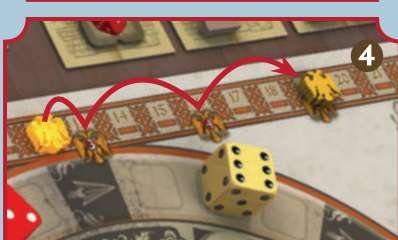
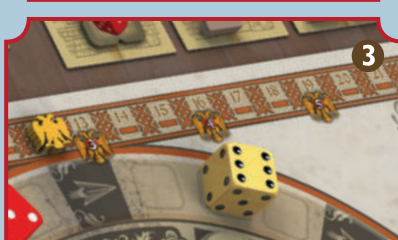
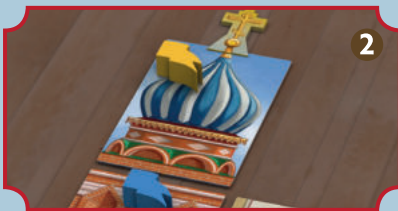
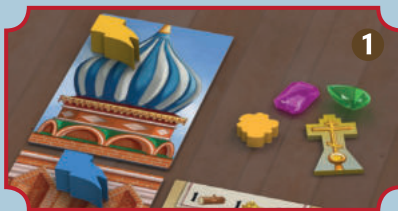
- 1  za każdy dodany Klejnot lub
- 3  za zestaw 2 dodanych Klejnotów w różnych kolorach.

Jeżeli do Zdobienia nie zostały dodane Klejnoty, gracz nie otrzymuje w tym momencie żadnych Punktów Prestiżu.


Warto inwestować w Zdobienia, nawet jeśli nie dodajemy do nich żadnych Klejnotów, ponieważ wszystkie Zdobienia mogą przynieść Punkty Prestiżu na koniec gry.

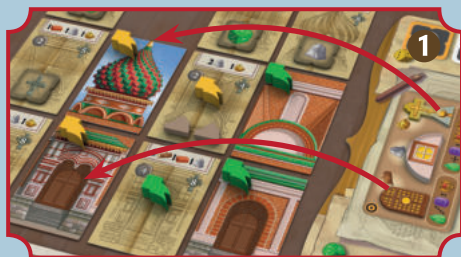
Każdy Budulec (włączając Klejnoty) zużyty do Zdobienia jest traktowany jako 1 dostarczony Budulec. W ramach akcji Budowy można dostarczyć na karty Katedry maksymalnie 3 Budulce. W przeciwieństwie do Budowy kart Katedry, Zdobienia muszą być ukończone w trakcie pojedynczej akcji.




Żółty gracz w swojej akcji dostarcza 3 Budulce, by uwieńczyć Kopułę Katedry Krzyżem z dodanymi 2 różnymi Klejnotami, co daje mu 3 .

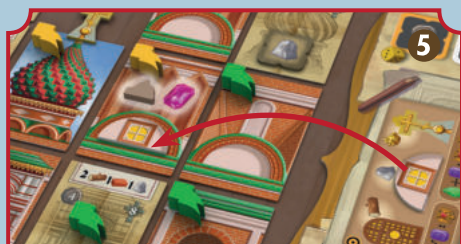
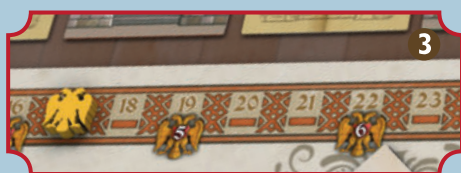
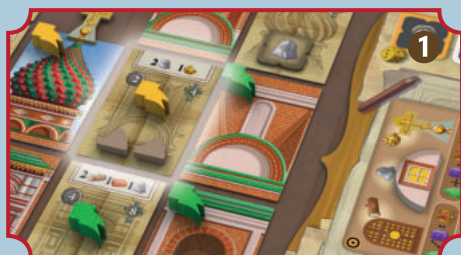


70 ✂ 85

Żółty gracz dostarcza 3 Budulce, aby dodać Zdobienia. Zużywa 1 Drewno oraz 1 Klejnot, tworząc Wrota (co daje mu 1 ) oraz 1 złoto, tworząc Krzyż, który nie daje mu w tej chwili żadnych Punktów.




W poniższym przypadku żółty gracz łączy Budowanie i tworzenie Zdobień, ponieważ jest gotowy do ukończenia karty Piętra **1**. Decyduje się użyć jednej ze swych dostaw, aby dostarczyć brakujące Złoto **2**. Umożliwia to ukończenie tej karty Katedry, zdobycie 4  i 2 Rubli **3** i **4** i powoduje, że zielony gracz zostaje ukarany utratą 1 . Żółty gracz ma w tej turze możliwość dostarczenia jeszcze 2 Budulców, więc decyduje się zbudować łuk z 1 Klejnotem (1 dostawa Kamienia i 1 Klejnotu), który umieszcza na właśnie ukończonej karcie Katedry **5** otrzymując natychmiast dodatki .



C

POZYSKAJ ZASOBY Z RYNKU

trakcie budowy najważniejsze to posiadać wszystkie niezbędne Budulce, dokładnie w momencie kiedy są potrzebne. Wszystko czego możesz potrzebować jest dostępne na Rynku. Twoje relacje z różnymi Gildiami mogą pomóc ci ukończyć twoją pracę i są dla każdego architekta kluczowe do zdobywania sławy i uznania!

Sercem każdej rozgrywki w Czerwonej Katedrze jest umiejętne korzystanie z Rynku i zarządzanie Zasobami. Aby zdobyć Zasoby z Rynku, gracz musi wykonać następujące kroki:

1 Ogłosić, którą z kości zamierza poruszyć.

2 Poruszyć tę kość wokół planszy Rynku w **kierunku oznaczonym strzałkami** o liczbę pól równą wartości tej kości.



- **Dodatkowo**, jeśli porusza **białą kość** lub **kość w swoim kolorze**, może wydać Ruble, by poruszyć ją **dalej - po 1 Rublu** za każde dodatkowe pole (w ten sposób można wykonać ruch kością o więcej niż sześć pól).
- **Ważne**: Kość nigdy **nie może** zakończyć swojego ruchu na polu, na którym znajdują się już **trzy kości**. Innymi słowy, maksymalna liczba kości na jednym polu Rynku nie może być większa niż trzy. Jeśli ruch kości miałby zakończyć się na polu z trzema kośćmi, gracz musi wybrać ruch inną kością albo (jeśli porusza kość w swoim kolorze lub białą) zapłacić, aby poruszyć ją dalej.

3 Kość pozostaje na polu, na którym zakończyła swój ruch.

4 Następnie gracz wykonuje dowolne wybrane **akcje Rynku**, w zależności od pola, na które wykonał ruch.

5 Na koniec gracz rzuca **wszystkimi** kośćmi znajdującymi się na tym polu i odkłada je z powrotem na to pole.

Fanom eurogier



Portal
Games

poleca:



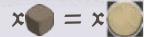
Zółty gracz decyduje się poruszyć żółtą kość. Jej wartość to 3, zatem porusza ją o trzy pola, kończąc ruch na polu z niebieską kością. Żółty gracz porusza żółtą kość (w swoim kolorze), zatem mógłby wydać Ruble, aby poruszyć ją dalej, ale tym razem rezygnuje z tej możliwości.



AKCJE RYNKU

Kiedy kość zakończy swój ruch, gracz może wykonać dowolne z poniższych akcji. Każdą akcję można wykonać **dokładnie raz**, ale mogą być one wykonywane **w dowolnej kolejności**.

1 OTRZYMAJ ZASOBY Z RYNKU



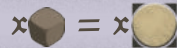
2 UŻYJ WPŁYWU



3 AKTYWUJ ŻETON WARSZTATU



1 OTRZYMAJ ZASOBY Z RYNKU



Gracz bierze z zasobów ogólnych Zasoby przedstawione na żetonie Zasobów, znajdującym się obok tego pola Rynku, **pomnożone przez liczbę kości na tym polu** (jest to wartość maksymalna; jeśli zechce, gracz może wziąć mniej Zasobów). Zasoby są ograniczone liczbą ich znaczników

w zasobach ogólnych. Jeśli w zasobach ogólnych jest mniej surowców, niż chce otrzymać gracz, otrzymuje tyle, ile zostało. Jeśli którykolwiek rodzaj Zasobów jest wyczerpany, akcje przynoszące ten Zasób nie dają żadnego efektu.

Po poruszeniu żółtej kości, gracz dwukrotnie wykonuje akcję "Weź 2 Cegły" (ponieważ na tym polu Rynku znajdują się 2 kości) i otrzymuje 4 Cegły. Ten gracz mógłby zapłacić dodatkowego Rubla i poruszyć kość o 1 pole dalej (ponieważ to kość w jego kolorze), gdzie znajduje się czerwona kość, aby otrzymać 4 sztuki Drewna.



MAGAZYN

Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje Budulec, **musi** umieścić go na wolnym polu w swoim Magazynie. Każdy Magazyn składa się początkowo z sześciu pustych miejsc, z których każde może pomieścić 1 Budulec. Gracze mogą zwiększać wielkość swojego Magazynu, rezerwując karty Katedry.

Ważne: Gdy otrzymujesz Budulce, ale nie masz na nie pustych miejsc w swoim Magazynie, **nie możesz** odrzucić Budulców ze swojego Magazynu, aby zwolnić miejsce. Możesz przechowywać tylko tyle Budulców, ile masz miejsc w Magazynie.



2

UŻYJ WPŁYWU



Gracze mogą wpływać na działanie jednej z 4 grup - Gildii Rzemieślników, Gildii Wozaków, Gildii Kupców i Kleru - aby wykonywać różnorodne akcje. Każda grupa jest przypisana do jednej z ćwiartek (odpowiadających czterem porom roku) planszy Rynku, z których każda zawiera dwa pola Rynku. Ćwiartka, w której wybrana kość kończy swój ruch określa, na którą z tych grup gracz będzie mógł wyrzucić Wpływ.

Kiedy gracz wywiera Wpływ na Gildię lub Kler, może wykonać **jedną z dwóch akcji** przedstawionych na



karcie tej grupy. Niektóre z tych akcji wymagają opłacenia kosztu, podczas gdy inne są darmowe.



Akcje oznaczone symbolem błyskawicy mogą zostać wykonane tylko raz w każdej turze, natomiast te z symbolem nieskończoności mogą być wykonywane dowolną liczbą razy. Więcej szczegółów zebrano w tabeli Wpływu na stronie 20.

Kontynuując przykład z poprzedniej strony, po otrzymaniu Cegieł gracz zdecydował się użyć akcji Gildii Kupców, aby wymienić 2 z Cegieł, które właśnie otrzymał na 1 Szmaragd.




3

AKTYWUJ ŻETON WARSZTATU



Jeśli gracz posiada żeton Warsztatu leżący na polu Warsztatu w kolorze kości, którą poruszał w tej turze, może

natychmiast otrzymać przedstawioną na nim premię.

Gdy ten gracz porusza niebieską kość, otrzymuje także Zasoby z pola, gdzie w tym momencie znajduje się czerwona kość (w tym wypadku 2 sztuki Drewna). Gdy porusza żółtą kość, otrzymuje 1 .



Niektóre z żetonów Warsztatu dostarczają Zasoby, podczas gdy inne przedstawiają jedną z pięciu kolorowych kości. Kiedy aktywujesz żeton Warsztatu przedstawiający kość, otrzymujesz Zasoby wskazane przez żeton Zasobów, znajdujący się obok pola, na którym leży ta kość. **Otrzymujesz te Zasoby tylko raz**, niezależnie od liczby kości znajdujących się na tym polu.




BIAŁE POLA WARSZTATU

Białe pole Warsztatu na planszy Warsztatu każdego z graczy zawiera dwa miejsca na żetony Warsztatu. Gdy gracz porusza białą kość po planszy Rynku i posiada dwa żetony Warsztatu na białym polu Warsztatu, **może wybrać tylko jeden z nich**, którego użyje w tej turze (nie może użyć obu).



PAMIĘTAJCIĘ: PO WYKONANIU WSZYSTKICH AKCJI NA PLANSZY RYNKU, GRACZ MUSI RZUCIĆ WSZYSTKIMI KOŚCIMI Z POLA, NA KTÓRYM ZAKOŃCZYŁ RUCH.

Zakończenie gry

Gdy którykolwiek z graczy ukończy budowę swojej szóstej karty Katedry i otrzyma za nią Punkty Uznania, **zdoływa dodatkowe 3**  **za spełnienie warunku zakończenia gry.** Następnie pozostali gracze


wykonyją po jeszcze jednej ostatniej turze, zanim nastąpi Końcowa Punktacja.

Końcowa punktacja

W tym momencie wszyscy gracze muszą **cofnąć** swoje znaczniki Punktowania na najbliższe niższe pole Punktów Prestiżu, o ile nie znajdują się na polu Punktów Prestiżu.

Ważne: Jeśli gracz przekroczy 40 Punktów Prestiżu, odwraca swój znacznik Punktowania, tak aby pokazywał stronę "+40" i kontynuuje zdobywanie Punktów od początku toru Punktowania.







Zółty gracz cofa się na pole 14 
Zielony gracz pozostaje na polu 18



DODATKOWA PUNKTACJA

Do Punktów Prestiżu zdobytych w trakcie rozgrywki każdy gracz dolicza:

- po 1  za każde **5 Budulców i Rubli**, które posiada.
- dodatkowe  uzyskane za **udział w budowie każdej z wież.**

Wartość wieży wynosi 2  za każdą ukończoną kartę Katedry oraz 1  za każde Zdobienie. Nieukończone karty Katedry nie mają wpływu na Wartość Wieży.

Każdy z graczy sumuje **Sztandary i Zdobienia w swoim kolorze na**

ukończonych kartach Katedry w wieży. Gracz posiadający ich najwięcej otrzymuje tyle Punktów, ile wynosi Wartość tej wieży.

Gracz posiadający drugą najwyższą liczbę Sztandarów i Zdobień, otrzymuje połowę Wartości tej wieży (zaokrąglając w dół). Trzeci gracz otrzymuje połowę Wartości drugiego miejsca itd.

Jeśli gracze remisują pod względem liczby posiadanych Sztandarów i Zdobień, muszą

dodać do siebie Punkty Prestiżu za zajmowane przez siebie miejsca i (zaokrąglając w dół) podzielić je po równo między sobą. Jeśli gracz

nie posiada w wieży Sztandarów ani Zdobień, nie otrzymuje za nią żadnych Punktów Prestiżu.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA WIEŻ DLA CZTERECH GRACZY

Wieża 1: Wartość : 7 (3 ukończone karty Katedry + 1 Zdobień). Zielony gracz posiada 1 Sztandar + 1 Wrota, więc zdobywa 7 . Żółty i czerwony gracz remisują na drugim i trzecim miejscu (odpowiednio 3 i 1), więc otrzymują do podziału 4 , co daje każdemu z nich po 2 .

Wieża 2: Wartość : 5. 5 dla niebieskiego gracza i 2 dla żółtego gracza.

Wieża 3: Wartość : 12. Niebieski gracz zdobywa 12 , żółty 6 , a zielony i czerwony otrzymują po 2 każdy.

Wieża 4: Wartość : 10. Zielony gracz zdobywa 10 ; czerwony 5 , a żółty otrzymuje 2 .

Wieża 5: Wartość : 9. Niebieski gracz zdobywa 9 ; a żółty, czerwony i zielony gracz otrzymują 7 ($4+2+1$) do podziału, więc zdobywają po 2 .

Wieża 6: Wartość : 9. Czerwony gracz zdobywa 9 , zielony 4 (ponieważ Krzyż jest zielony), a niebieski otrzymuje 2.



SPECJALNE ZASADY ROZGRYWEK DWUOSOBOWYCH

Gracz posiadający większość (w sumie więcej Sztandarów i Zdobień) w wieży, otrzymuje **tylko Punkty, ile wynosi jej Wartość**, a drugi gracz **jedną trzecią tej Wartości** zamiast połowy (jak zwykle zaokrąglając w dół). W przypadku remisu, żaden z graczy nie otrzymuje Punktów za wieżę.

Przykład: **Wieża 1** Zielony gracz zdobywa 8 .

Wieża 2: Żółty gracz zdobywa 6 , a zielony 2 .

Wieża 3: żółty gracz zdobywa 8 , a zielony 2 .

Wieża 4: Zielony gracz zdobywa 5 , a żółty 1 .

Gracz, który zdobył najwięcej Punktów Prestiżu zwycięża!

W przypadku remisu, zwycięża ten z remisujących graczy, który ukończył

najwięcej kart Katedry. Jeśli utrzymuje się remis, zwycięża gracz, który umieścił na kartach najwięcej Zdobień. Jeśli i to nie przyniosło rozstrzygnięcia, gracze dzielą się zwycięstwem.

TRYB SOLO

Iwan Yakovlevich został przez Czarza obdarzony zaszczytem zaprojektowania jego wspaniałej Czerwonej Katedry. Z rozkazu Iwana Groźnego, to on będzie kierował jednym z zespołów budowniczych, ale i twój zespół zdecydował się wziąć udział w budowie. Czy uda ci się pokonać głównego architekta odpowiedzialnego za budowę Czerwonej Katedry? Czy swoją ciężką pracę zdołasz olśnić samego Czarza?



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóż grę tak jak w rozgrywce dwuosobowej. Umieść oba znaczniki Punktowania na torze Punktowania, a wszystkie 6 Sztandarów i Zdobienia w wybranym kolorze pośród obok planszy Rynku. Iwan Yakovlevich i jego zespół będą używać komponentów w tym kolorze. Plansza Warsztatu dla Iwana nie będzie potrzebna.


Potasuj pięć kart Iwana i ułóż je w rzędzie. W tej wylosowanej kolejności Iwan będzie wykonywał swoje akcje.

Następnie weź wszystkie żetony Warsztatu przedstawiające kości, które są używane tylko w grach dla 3-4 graczy. Jest ich pięć, po jednym z kością w każdym kolorze. Wymieszaj te 5 żetonów Warsztatu

i losowo rozłóż je odkryte na wskazanych miejscach na kartach Iwana. Umieść pięć Sztandarów Iwana powyżej karty Iwana "Zarezerwuj kartę Katedry". Na końcu rzędu kart Iwana umieść Zdobienia Iwana.

Następnie, używając ostatniego Sztandaru, wykonaj akcję Iwana **Zarezerwuj kartę Katedry** i umieść go na karcie Katedry przedstawiającej Podstawę, która przynosi najwięcej Punktów Uznania. Jeśli kilka kart Katedry spełnia powyższe warunki, Iwan wybierze spośród nich pierwszą kartę od lewej. Zwróć do pudełka żeton Warsztatu, który znajdował się na karcie Podstawy zarezerwowanej przez Iwana. **Rozpocznij rozgrywkę wykonując swoją pierwszą turę.**

PRZEBIEG GRY

Normalnie wykonaj swoją turę, wybierając jedną z trzech dostępnych akcji. Następnie przychodzi czas na turę Iwana. Wykonuj w ten sposób naprzemiennie tury, do momentu gdy tobie lub Iwanowi uda się ukończyć szóstą kartę Katedry. Niezależnie kto spełnił warunek zakończenia gry, nikt nie otrzymuje premii 3 , ale drugi z graczy może wciąż wykonać jeszcze jedną turę.

TURA IWANA

W turze Iwana z rzędu kart Iwana wybierz pierwszą od lewej kartę z **odkrytym** żetonem Warsztatu. Najpierw przemieść kość pokazaną na tym żetonie Warsztatu, tak jakby Iwan wykonywał akcję podstawową **"Pozyskaj Zasoby z Rynku", a następnie odwróć ten żeton Warsztatu**. Jeśli ruch tej kości miałby zakończyć się na polu, na którym znajdują się już 3 kości, po prostu pomiń tę część tury Iwana.

W wyniku tej akcji Iwan nie zdobywa żadnych Zasobów, ale wciąż może otrzymać Punkty Uznania (gdy zakończy ruch na odpowiednim polu Rynku lub dzięki działaniu karty Wpływu). W takim wypadku przesunij jego znacznik Punktowania. Niezależnie czy Iwan wykonał ruch kością czy nie, kolejnym krokiem jest **wykonanie akcji wskazanej na tej karcie Iwana**.

Jeśli na początku tury Iwana wszystkie żetony Warsztatu są zakryte, **zanim** rozpatrzysz turę Iwana, wykonaj następujące kroki:


1 Jeśli to możliwe Iwan umieszcza jedno **Zdobienie na wybudowanej karcie Katedry** zgodnie z następującymi warunkami:

A Które Zdobienie umieścić?

Kolejność ich umieszczania jest następująca: Wrota - Łuk - Łuk - Krzyż.

Dopiero po umieszczeniu Wrót, Iwan będzie mógł umieścić Łuk itd.

B Gdzie umieścić Zdobienie? Iwan będzie starał się umieścić Zdobienie na karcie Katedry zbudowanej przez ciebie (możesz wybrać dowolną kartę spełniającą ten warunek). Jeśli nie jest to możliwe, Iwan wybierze jedną z kart, które sam zbudował (możesz wybrać dowolną kartę spełniającą ten warunek).

C Jeśli nie możesz umieścić tego Zdobienia lub nie ma odpowiedniej ukończonej karty Katedry, pominiij ten krok, nawet jeśli Iwan posiada inne Zdobienia, które mógłby umieścić. Iwan nie zużywa żadnych Budulców, by umieszczać Zdobienia i otrzymuje 1 , za każdym razem, gdy umieszcza Zdobienie.

2 Następnie przetasuj wszystkie żetony Warsztatu należące do Iwana i ponownie umieść po jednym z nich na każdej z kart Iwana, aby przygotować jej turę.

AKCJE IWANA



UZNIANIE

Iwan natychmiast otrzymuje 4 .



MAGAZYN

Umieść 4 Budulce dowolnego rodzaju na tej karcie.



Rodzaj Budulca nie ma znaczenia, po prostu weź te Budulce, których najwięcej znaczników pozostało w zasobach ogólnych.

TRANSPORT



Przemieść wszystkie Budulce z Magazynu Iwana na jego kartę akcji "Budowa".

ZAREZERWUJ KARTĘ KATEDRY

Jeśli Iwan posiada jeszcze wolny Sztandar:

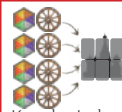
1 Umieść go (jeśli to możliwe) na karcie znajdującej się bezpośrednio nad kartą Katedry zarezerwowaną lub wybudowaną przez ciebie.


2 W przeciwnym wypadku umieść go na karcie Podstawy bez żadnego Sztandaru.

Jeśli żaden z tych warunków nie może zostać spełniony, umieść Sztandar na dowolnej karcie Katedry.

Jeśli żeton Warsztatu na tej karcie zapewnia , Iwan otrzymuje . Następnie Iwan odrzuca żeton Warsztatu z rezerwowanej karty.

BUDOWA



Przemieść wszystkie Budulce z tej karty na karty Katedry zarezerwowane przez Iwana. W tej akcji Iwan **nie** musi dostarczać konkretnych Zasobów wskazanych na kartach Katedry. Jedynym warunkiem, który musi spełnić jest liczba potrzebnych Budulców (na przykład jeśli karta Katedry wymaga 2 sztuk Drewna, 1 Cegły i 1 sztuki Żłota - Iwan musi dostarczyć 4 dowolne Budulce). Jeśli w tej akcji Iwanowi uda się ukończyć budowę karty Katedry, normalnie otrzymuje .

Aby określić, na którą kartę Iwan dostarcza Budulce, rozpatrz kolejno karty od lewej do prawej i od dołu do góry. Iwan dostarcza Budulce na pierwszą kartę ze swoim Sztandarem, na jaką w ten sposób natrafisz.

Jeśli Iwan dostarcza więcej Budulców, nadmiarowe surowce są umieszczane **na kolejnej** zarezerwowanej przez niego karcie Katedry. Na przykład, gdy pierwsza karta wymaga tylko 3 Budulców do ukończenia jej budowy, a Iwan dostarcza 4 Budulce, 1 Budulec zostanie dostarczony na kolejną kartę.

GILDIA RZEMIEŚNIKÓW



Sprzedaj 1 dowolny Budulec za 1 Rubla.



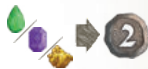
Kup 1 ze wskazanych Budulców za 1 Rubla.



Sprzedaj 1 ze wskazanych Budulców za 1 Rubla.



Kup 1 dowolny Budulec za 2 Ruble.

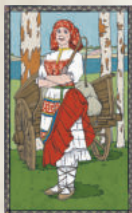


Sprzedaj 1 ze wskazanych Budulców za 2 Ruble.



Kup 1 ze wskazanych Budulców za 2 Ruble.

GILDIA WOZAKÓW



Zapłać 1 Rubla, aby dostarczyć 1 Budulec na Plac Budowy. Ten Budulec może być użyty do dodania Zdobienia lub zbudowania karty Katedry.



Otrzymaj 1 Rubla.



Zapłać 3 Ruble, aby dostarczyć 2 Budulce na Plac Budowy. Te Budulce mogą zostać użyte do dodania Zdobienia lub zbudowania karty Katedry.



Zapłać 2 Ruble, aby zamienić miejscami 2 dowolne żetony Zasobów na planszy Rynku.

GILDIA KUPCÓW



Wymień 2 identyczne Budulce ze swojego Magazynu na 1 dowolny Budulec.



Wymień 1 Rubel i 1 Budulec ze swojego Magazynu na 1 dowolny inny Budulec.



Wymień 4 identyczne Budulce ze swojego Magazynu na 2 dowolne Budulce.



Aktywuj 1 ze swoich żetonów Warsztatu.

KLER



Otrzymaj 1 .



Zapłać 3 Ruble, aby otrzymać 1 .



Odrzuć 3 różne Budulce ze swojego Magazynu, aby otrzymać 1 .



Jeśli ukończyłeś co najmniej 1 kartę Katedry każdego rodzaju, otrzymujesz 2 .

PODZIĘKOWANIA: Na specjalne podziękowania zasługują Bernini, Borromini i Adriano oraz wszyscy nasi testerzy - sami wiecie za co! Chcielibyśmy też wyrazić naszą wdzięczność Antonio i Manuelowi, którzy pomogli nam doprowadzić grę do punktu, w którym stała się niesamowita, a także Devir Games, którzy zaprosili nas na spotkanie, zupełnie nie wiedząc w co się angażują.

Twórcy:

Autorzy gry: **Sheila Santos i Israel Cendrero**

Projekt graficzny: **Pedro Soto i Chema Román**

Projekt graficzny: **Jordi Roca**

Tłumaczenie na angielski: **Andy Campbell**

Adaptacja na angielski: **William Niebling**

Wersja polska: **Zespół Portal Games**



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone

