THE Red Cathedral

1-4

10+

80 min

Sheila Santos & Israel Cendrero

A mediados del siglo XVI, el zar Iván el Terrible ordenó la construcción del templo que sería conocido como la Catedral de San Basilio, como conmemoración a sus victorias militares. Su original diseño tardó varias décadas en terminarse, y en la obra participaron múltiples equipos de construcción.

En The Red Cathedral tomaréis el papel de los equipos de arquitectos que construyeron la catedral. Cada jugador construirá diferentes partes del monumento. Teniendo en cuenta la influencia del clero y de los diferentes gremios de la ciudad, intentaréis luciros más que los demás y obtener así el favor del zar. Cuando los trabajos en la catedral hayan finalizado, el jugador que haya cosechado un mayor prestigio será el ganador.



Preparación de la partida

1 Colocad el **tablero** central A al alcance de todos, dejando sitio por encima o a un lado a modo de **zona de la catedral**. B

2 Cada jugador elige un color y coloca en su zona de juego los siguientes elementos:
- Su **tablero de taller personal**, por el lado básico (recomendado para primeras partidas) o por el avanzado. C
- Cuatro (de las seis) **banderas de propiedad**, que se colocan en su inventario. Las dos restantes se colocan fuera del inventario. D
- Sus **4 adornos** (una puerta, dos arcos y una cruz), que se colocan en los sitios designados para ello en su tablero de taller. E



*El **tablero avanzado** es el que muestra un compás sobre la mesa de trabajo. Los tableros personales de taller avanzados tienen reglas especiales de colocación de las losetas de taller y de "desbloqueo" de adornos (pág. 7).*

Si se juega con los tableros de taller por el lado avanzado, en la preparación se colocan los adornos en las casillas designadas para las losetas de taller, cuatro banderas de propiedad en el inventario y dos banderas de propiedad adicionales en los espacios para las losetas del dado blanco.

3 Colocad los **contadores de puntuación** de cada jugador sobre la **casilla de 2** del marcador de puntuación del tablero central. (con el +40 boca abajo). F

4 Barajad las **losetas de recursos** y colocadlas aleatoriamente en cada uno de los **8** espacios del tablero central. G Dadles la vuelta de modo que queden todos los recursos visibles.

5 Tomad una **carta de influencia** al azar de cada uno de los cuatro tipos (el gremio de artesanos, el de carreteros, el de mercaderes y el clero) y colocadlas en los cuatro espacios indicados en el tablero de juego (no importa en qué posición se coloque cada una de ellas). H

Si es vuestra primera partida, os recomendamos usar la siguiente combinación de cartas:



6 Tomad los **5 dados** con las dos manos, agitadlos y, comenzando por la localización donde está la loseta de recurso que otorga ✝, dejad caer aleatoriamente un dado en esa localización del rondel y en cada una de las 4 siguientes en la dirección de las flechas. I

7 Formad la reserva general con todos los materiales de construcción y los rublos a un lado, al alcance de los jugadores. J

8 Tomad las **cartas de plano** K correspondientes al número de jugadores. Sacad una al azar y devolved el resto a la caja. Esta carta indica la altura de cada una de las torres que se construirán. Todas las torres tienen como mínimo una base y una cúpula, pero pueden tener un número variable de secciones intermedias.



9 Tomad las **cartas de catedral** y barajad por separado bases, secciones intermedias y cúpulas. Colocad en la zona de catedral B tantas cartas de base como torres tenga la construcción indicada en la carta de plano, siempre de modo que quede visible el lado que indica los costes para construir cada una de ellas. A continuación, colocad del mismo modo sobre las bases tantas cartas de sección intermedia como corresponda a cada torre, y terminad cada una con una carta de cúpula. Ya podéis devolver la carta de plano y las cartas de catedral sobrantes a la caja con el resto.



10 Tomad las **losetas de taller**. Si la partida se va a jugar con menos de 3 jugadores, devolved a la caja todas las que tengan este icono . Ponedlas en un montón boca abajo y mezcladlas bien. Colocadlas boca arriba, una a una y de forma aleatoria sobre cada una de las cartas de catedral L. Devolved a la caja las que sobren.



11 Elegid del modo que os parezca más conveniente un jugador inicial, que tomará 3 rublos. Repartid al resto de jugadores y en el sentido de las agujas del reloj 4, 4 y 5 rublos respectivamente.



Recursos y Materiales

Entendemos como material cualquier objeto "físico" que interviene en la construcción, como los ladrillos o la madera. El concepto de recursos engloba los materiales, pero también los puntos de reconocimiento y los rublos.

Madera	Oro
Ladrillo	GemaVerde
Piedra	Gema Lila

Este icono equivale a una Unidad de un Material cualquiera.

La partida

El juego se desarrolla en turnos. Los jugadores resolverán cada uno de sus turnos, antes de cederlo al siguiente jugador, siempre en el sentido de las agujas del reloj.

El juego termina cuando un jugador ha terminado de construir su sexta y última parte de la catedral. Ese jugador **obtiene 3** a modo de recompensa **y desencadena el final de partida**. Los demás jugadores tendrán un turno más cada uno antes de finalizar la partida.

Juego en Solitario

Si vas a jugar este juego en su versión en solitario, en la página 18 encontrarás las reglas que deberás aplicar para jugar de este modo.

El marcador de puntuación

Como se puede observar, el marcador de puntuación que rodea el tablero central muestra dos tipos de conceptos: los **puntos de reconocimiento** (los números con fondo beige) y los **puntos de prestigio** .

Siempre que el juego indique que hay que "obtener o perder ", mueve tu contador de puntuación tantas casillas como se indique hacia adelante o hacia atrás. Cuando se indique que hay que "obtener o perder , mueve tu marcador hasta la **casilla** de puntos de prestigio más próxima por delante o por detrás. A partir de cierto punto, las casillas de y se equiparán avanzando al tiempo.

Al final del juego, el jugador con más puntos de prestigio será el ganador.



El turno de un jugador

En su turno, el jugador debe elegir **una de las 3 acciones básicas disponibles** y llevarla a cabo.

a **Reclamar una sección de la catedral**

b **Construir secciones de la catedral**

c **Adquirir recursos**

Adicionalmente, en cualquier momento de su turno, el jugador puede aplicar cualquiera de estas dos acciones opcionales:

- Perder **puntos de prestigio a cambio de rublos** a razón de 1 por 2 rublos. Retrocede el contador de puntos hasta la casilla anterior de puntos de prestigio y toma 2 rublos de la reserva general.

- Perder **1 punto de prestigio a cambio de tirar los dados** de una localización. Retrocede el contador de puntos hasta la casilla anterior de puntos de prestigio, elige una de las ocho localizaciones del tablero y tira todos los dados que se encuentren ahí. Solo se puede realizar esta acción opcional una vez por turno.



Reclamar una sección de la catedral

Los constructores se asignarán secciones de la construcción y colocarán los andamios necesarios para acometer sus trabajos, representado en el juego como banderas de propiedad. A su vez, esto permitirá que la construcción pueda crecer a lo alto encima de su estructura y que cualquier equipo de construcción pueda acometer partes más elevadas de la obra.







❶ ❷ *En el ejemplo vemos como el jugador amarillo coloca una de sus banderas de propiedad en la carta que tiene la loseta de taller del dado blanco encima.* ❸ *Paga los 2 rublos para colocarla en el espacio del dado azul en su taller.* ❹ *Obtiene el beneficio de la posición actual del dado blanco en el tablero central, que es dos rublos.*

Para reclamar una parte de la catedral, sigue estos pasos:



❶ Toma una bandera de propiedad de tu taller personal (posiblemente liberando un espacio en el inventario).

❷ **Reclama una carta de catedral disponible** y coloca la bandera de propiedad sobre ella. Una carta de catedral disponible es cualquier carta de base, así como cualquier otro tipo de carta que se encuentre encima de otra previamente reclamada o completada por un jugador y que no tenga una bandera de propiedad sobre ella.

❸ Toma la **loseta de taller** que está encima de la carta de catedral y colócala en un espacio libre de tu tablero de taller. Tienes dos opciones:

- **A** Colocar la loseta de taller **boca abajo**. Si la colocas así, no podrás activarla más adelante.
- **B** Colocar la loseta de taller **boca arriba, pagando el coste en rublos** que muestre el espacio. De ahora en adelante, podrás activar esta loseta. Ver "Activar una loseta de taller" en la página 15.

❹ Si has colocado la loseta **boca arriba**, obtienes inmediatamente el beneficio que otorga.

Partida Avanzada

Si habéis optado por jugar con el tablero por su lado avanzado, tened en cuenta lo siguiente. La partida se desarrolla igual en todos los aspectos, a **excepción** de que la instalación de cada loseta en el taller tiene un **coste fijo de 3 rublos** y no se dispone de los adornos desde el principio de la partida. Cuando se reclama una parte de la catedral, al colocar la loseta en el taller (previo pago del coste), el adorno correspondiente pasa a estar disponible. Si no se puede o no se quiere colocar la loseta, no se podrá obtener ese adorno.

Las banderas de propiedad de la zona del dado blanco funcionan de la misma manera que los del inventario, pudiéndose tomar de ahí directamente. No se puede colocar una loseta de taller en un espacio del dado blanco si no se ha usado previamente la bandera de propiedad que lo está bloqueando.







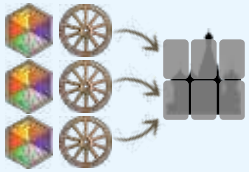
❶ *El jugador amarillo va a reclamar una parte de la catedral. Decide que la loseta de taller de la parte que va a reclamar va a ir en el espacio verde de su taller para obtener el arco.*
❷ *Toma una bandera de propiedad del inventario, la coloca en la carta y obtiene la loseta.*
❸ *Entonces, al colocar la loseta en el espacio verde pagando los 3 rublos, obtiene el arco colocándolo en su lugar correspondiente del taller.*
Si hubiera cogido una bandera de propiedad de la zona del dado blanco, la loseta tendría que haber ido a uno de los espacios del dado blanco.

b

Construir secciones de la catedral

Una vez bien instalada la estructura de andamios, los equipos de construcción pueden ponerse ya manos a la obra e ir finalizando las partes de la catedral. Para ello tendrán que enviar los materiales y, si tienen la oportunidad de lucirse, rematar los trabajos con bellos adornos.

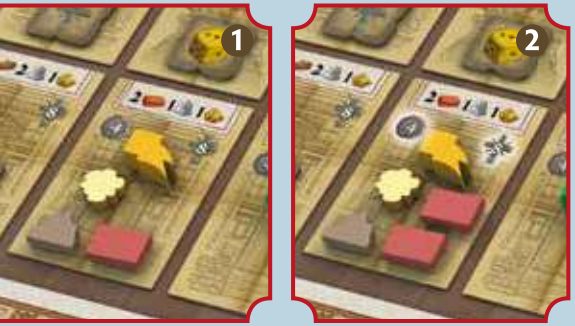
Cada vez que eliges esta acción puedes enviar a la catedral hasta **3 materiales**.



Los materiales pueden utilizarse para **Construir** y/o **Adornar**.
Si una sección de la catedral tiene encima todos los materiales requeridos, se considera completada y el jugador será recompensado con puntos de reconocimiento y posiblemente rublos. Añadir adornos puede otorgar puntos de prestigio.

Construir

Toma los materiales de tu inventario para enviarlos a una o varias partes de la catedral que hayas reclamado previamente. No estás obligado a terminar una sección en el mismo envío; simplemente deja los materiales en la carta para indicar que ya los has entregado. ❶





Completar una Parte de la Catedral

Consideramos que una parte de la catedral está finalizada cuando tiene encima todos los materiales que requiere ❷. Cuando esto ocurre, se siguen estos pasos:

- Se retiran los materiales que tiene encima y se devuelven a la reserva general.
- El jugador obtiene el reconocimiento y los rublos que proporciona la carta ❸.
- Se le da la vuelta a la carta mostrando su lado construido, dejando la bandera de propiedad sobre ella ❹.

¿Qué ocurre cuando se completa una parte de la catedral que tiene partes sin terminar por debajo de ella?

Si al completar una carta de la catedral hay otras cartas sin terminar por debajo, los jugadores que todavía no hayan finalizado las partes afectadas serán apremiados por el zar.

Los jugadores que hayan reclamado las cartas afectadas perderán inmediatamente tantos puntos de reconocimiento como partes finalizadas tengan por encima (sin contar las suyas propias).







En la primera imagen el jugador rojo consigue terminar su parte de la catedral antes que el azul. El jugador azul sufre una penalización de 1 ✚. A Más adelante, el jugador azul sigue sin completar sus secciones, de modo que al terminar el jugador amarillo, B el jugador azul sufrirá una penalización de 3 ✚ : 1 ✚ por la azul de arriba (solo tiene 1 terminada por encima) y 2 ✚ por la de abajo (tiene 2 secciones terminadas por encima, la del jugador rojo y la del jugador amarillo).







En este ejemplo, el jugador azul consigue terminar la sección de arriba y sufre una penalización de 1 ✚ por la sección del jugador rojo, pero no por la que acaba de terminar, porque es suya. A Más adelante, al terminar el jugador amarillo, B el jugador azul recibirá una penalización de 2 ✚ (por el rojo y por el amarillo).

Adornar



Al terminar las distintas secciones de la catedral, estas ofrecerán la oportunidad a los equipos de construcción de lucirse instalando adornos y mejoras de todo tipo.

Cuando alguna parte de la catedral quede terminada, dejará un hueco libre para colocar un **único** adorno. Las bases te permitirán construir una puerta, las secciones intermedias te permitirán construir arcos y las cúpulas te permitirán construir una cruz. **Los jugadores podrán instalar adornos en cualquier parte de la catedral terminada independientemente de quién sea el constructor de la misma**. Para adornar una parte de la catedral, el jugador gastará el tipo de material necesario para el adorno (*Puerta: Madera; Arco: Piedra; Cruz: Oro*) **y 0, 1 o 2** gemas engarzadas en el adorno.

Si se envía un adorno con gemas, el jugador obtendrá inmediatamente:

- 1 por cada gema engarzada, o
- 3 si se engarzan dos gemas de diferente color.

Si se envía un adorno sin gemas, no otorgará puntos de prestigio en este momento. No obstante, todos los adornos creados generarán puntos de prestigio al final del juego, así que tiene sentido invertir en ellos a pesar de que no puedan ir acompañados de gemas.

Cada material invertido en el adorno cuenta como 1 material enviado. Recuerda que en una acción de *Construir secciones de la catedral* solo puedes enviar un máximo de 3. En este caso, en cuanto se efectúe un envío para **adornar**, todos los materiales elegidos deben enviarse en el mismo turno quedando el adorno instalado; al contrario que las partes de la catedral, los envíos de adornos deben ser completados e instalados de una vez.

El jugador amarillo invierte sus 3 envíos para adornar una sección de la catedral, creando una cruz con dos gemas diferentes engarzadas que le otorgan 3 .



El jugador amarillo invierte sus 3 materiales en forma de adornos, creando una puerta (pagando una madera) con una gema engarzada, que le otorga 1 y en otra parte de la construcción, una cruz con un oro, que no le proporciona ningún punto inmediato.



En este ejemplo de construir y adornar a la vez, el jugador amarillo se dispone a terminar una parte de la catedral que tiene a medias en una sección intermedia ❶. Decide construir, y gasta uno de sus envíos en el oro que le faltaba ❷. Esto provoca que se complete la sección, otorgándole 4 y 2 rublos ❸ & ❹ (además, el jugador verde sufrirá una penalización de 1). Como todavía es posible efectuar 2 envíos más en su turno, decide invertirlos en construir un arco con gema (1 envío por la piedra, otro envío por la gema), que colocará en la misma parte que acaba de completar ❺, y esto le otorga 1 adicional inmediatamente ❻.



C

Adquirir recursos

Una parte fundamental de toda construcción es poder contar con todos los materiales necesarios en el momento en el que se requiere su uso. Todo lo que podemos llegar a necesitar se encuentra a nuestra disposición en el mercado. Además, las relaciones con los distintos gremios nos ayudarán a completar nuestra labor y pueden resultar cruciales para convertirnos en los arquitectos más reconocidos.

La gestión de recursos y las visitas al mercado son el núcleo de ***The Red Cathedral***. Para visitar el mercado, el jugador seguirá estos pasos:



1. Anunciar qué dado del tablero central va a usar.

2. Mover ese dado **en el sentido de las flechas**, exactamente tantas localizaciones como indique su valor. 
   - **Opcionalmente**, si el dado activado es **el blanco** o **el del color del jugador**, se pueden pagar rublos para desplazarlo **más** localizaciones, a razón de 1 rublo por localización de más (pudiendo resultar en un movimiento mayor de 6).
   - **Importante**: Un dado **no puede** terminar su movimiento en una localización ya ocupada por tres dados. En otras palabras: la capacidad máxima de ocupación de cada localización es de 3 dados. En ese caso, el jugador deberá elegir un dado distinto para efectuar la acción, o pagar rublos para modificar el movimiento del dado elegido si es blanco o de su color.

3. Dejar el dado en la localización donde ha llegado.

4. Realizar las **acciones de la localización**.

5. Lanzar **todos** los dados que haya en la localización de llegada y volver a colocarlos en ella.

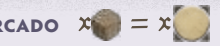
El jugador amarillo decide mover el dado amarillo. El dado muestra un 3, por lo que se moverá 3 veces y terminará en la localización donde está el dado azul. Como eligió el dado de su color, podría haber pagado rublos para moverlo más allá, pero en este caso no lo ha querido así.

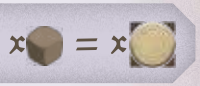




Acciones de las Localizaciones

Una vez que el dado ha terminado su movimiento, el jugador **puede** realizar **una única vez y en el orden que desee** una, dos o las tres acciones siguientes:

1. Obtener Recursos del Mercado 
2. Hacer Uso de las Influencias 
3. Activar una Loseta del Taller 

1 Obtener Recursos del Mercado 

Se obtiene la recompensa indicada en la loseta de recursos correspondiente a la localización, tantas veces como dados haya en la localización de llegada como máximo (si el jugador lo prefiere, puede tomar una cantidad menor).

Los recursos están limitados a las cantidades que hay en la reserva general. Cuando se agote cualquiera de ellos, las recompensas correspondientes quedarán sin efecto hasta que vuelvan a la reserva.

Después de mover el dado amarillo, el jugador realiza la acción "Tomar 2 ladrillos" dos veces (porque hay dos dados) y obtiene 4 ladrillos. Como el amarillo es su color de jugador, podía haber pagado 1 rublo para haber acabado donde el dado rojo, y obtener cuatro maderas.







Inventario

Cada vez que se obtienen materiales, van a parar a la zona del inventario del jugador. Esta zona consta inicialmente de 6 espacios libres (uno por material) y aumenta de tamaño a medida que se reclaman partes de catedral.

Importante: Si se obtienen materiales pero no hay sitio libre, **no se pueden descartar** los que ya hubiera para hacer hueco a los nuevos. Solo se pueden guardar aquellos para los que haya espacio.



2 Hacer Uso de las Influencias



Los jugadores pueden utilizar sus influencias en cuatro entidades presentes en el tablero: el gremio de artesanos, el gremio de carreteros, el gremio de comerciantes y el clero. Cada entidad está asignada a un cuadrante (estaciones del año) del tablero, que afecta a dos localizaciones. El cuadrante en el que acabe el movimiento del dado elegido indicará en cuál de estas entidades se podrá influir.

Al influir en los gremios y el clero, los jugadores podrán realizar **una de las dos acciones** mostradas en sus cartas. Algunas requerirán un coste, otras no. Las acciones señaladas con el icono del rayo solo permiten hacer la acción una vez, y las que tienen el icono del infinito se pueden realizar tantas veces como se desee. *Para más detalles, véase Apéndice de influencias (pág. 20).*

Siguiendo con el ejemplo, tras obtener los ladrillos decide usar la acción del gremio de los mercaderes y cambia dos de los ladrillos recién obtenidos por una gema verde.





3 Activar una Loseta del Taller

Si el jugador que ha movido el dado tiene previamente asignada una loseta de taller en la casilla correspondiente al color de dicho dado, puede obtener inmediatamente el beneficio que indica.

Cuando el jugador mueve el dado azul, puede activar la acción donde se encuentre el dado rojo en ese momento (obtener 2 maderas). Si mueve el dado amarillo, obtiene 1 .







Algunas losetas de taller muestran recursos y otras un dado en uno de los 5 colores. A la hora de activar una loseta de taller que contenga este icono, se obtendrá la recompensa indicada en la loseta de recursos junto a la localización en la que esté en ese momento el dado de ese color. **Esta recompensa sólo se obtendrá una vez** independientemente del número de dados que haya en la localización.





El Espacio del Dado Blanco

El espacio blanco del taller tiene dos sitios disponibles en los que se pueden colocar losetas de taller. Si un jugador mueve el dado blanco en el tablero central y tiene las dos losetas asignadas en su taller, **elegirá cuál de las dos activar**.



Recuerda: Al Terminar Todas tus Acciones en el Tablero Central, Debes Tirar Todos los Dados de la Localización a la que Llegaste.

Final de partida

En el momento que un jugador completa su **6ª carta de catedral**, una vez anotados los puntos de reconocimiento proporcionados por dicha carta, **suma 3** adicionales **por cerrar la partida**. Después, los demás jugadores tendrán un último turno cada uno antes de pasar al recuento final de puntos.

Recuento final de puntos

Todos los jugadores retroceden sus contadores de puntuación hasta la casilla de puntos de prestigio anterior más cercana.
Si ya se encuentran sobre una casilla de puntos de prestigio, no será necesario moverse. En cuanto un jugador supere la casilla de 40 puntos de prestigio, volteará su contador de modo que muestre el lado con el "+40" para contar más allá de este valor.



El jugador amarillo deberá retroceder hasta la casilla que indica 14 . El jugador verde permanecerá en la casilla que indica 18 .

Puntuación Adicional

Además de los puntos de prestigio obtenidos durante la partida, los jugadores suman:

- 1 por cada **5 materiales y rublos** que devuelva a la reserva.
- Una cantidad de según su **participación en cada una de las torres**.

El valor total de puntos de prestigio que otorga una torre es igual a 2 por cada sección **completada**, más 1 por cada adorno en ella. Las secciones sin completar no se tienen en cuenta.

Cada jugador suma el número de **banderas de propiedad** y **adornos de su color en las cartas de catedral completadas** de cada una de las torres.

El jugador con la mayor suma se llevará el valor total en puntos de prestigio de esa torre.

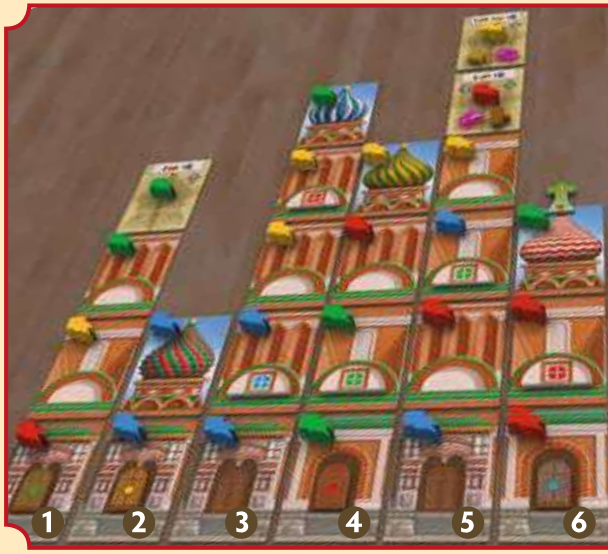
El jugador con la siguiente suma más alta, se llevará la mitad del total de puntos de prestigio de la torre (redondeando hacia abajo).

El siguiente, la mitad de la mitad, y así sucesivamente.

Si hay un empate en alguna posición, se suman los puntos de prestigio de las posiciones de los jugadores empatados y se divide entre ellos redondeando hacia abajo. Si un jugador no tiene ni banderas de propiedad ni adornos en una torre, simplemente no recibe puntos por ella.

Ejemplo de Evaluación a 4 Jugadores

***Torre 1**: Número de a repartir: 7 (3 secciones + 1 adorno). Jugador verde tiene 1 bandera de propiedad + una puerta y obtiene los 7 . Los jugadores amarillo y rojo empatan en la 2ª y 3ª categoría (3 y 1) y se reparten los 4 a razón de 2 cada uno.*
***Torre 2**: 5 para el jugador azul y 2 para el jugador amarillo.*
***Torre 3**: Puntos a repartir 12 . Azul 12 , amarillo 6 . Verde y rojo 2 cada uno.*
***Torre 4**: Puntos a repartir 10 . Verde 10 rojo 5 y amarillo 2 .*
***Torre 5**: 9 a repartir. 9 para azul, 7 (4+2+1) a repartir entre amarillo, rojo y verde; 2 cada uno.*
***Torre 6**: 9 . 9 para el rojo, 4 para el verde (la cruz es suya) y 2 para el azul.*





Excepción a 2 Jugadores

El jugador con más presencia en la torre (más marcadores y adornos) se lleva el total de puntos que otorgue la torre y el segundo, si está presente en la torre, se llevará **un tercio** del total en vez de la mitad (siempre redondeando hacia abajo). Si están empatados, ningún jugador obtendrá puntos por esa torre.

*En el ejemplo: **Torre 1**: verde 8 . **Torre 2**: amarillo 6 , verde 2 **Torre 3**: amarillo 8 , verde 2 . **Torre 4**: verde 5 , amarillo 1 .*

El jugador con más puntos de prestigio es el ganador.

En caso de empate, ganará el jugador que más secciones haya completado.

Si han completado las mismas secciones, el que más adornos haya colocado será el ganador. Si sigue habiendo un empate, los jugadores comparten la victoria.

Modo solitario



Iván Yákovlevich ha sido el arquitecto elegido por el zar para diseñar su gran catedral. Por encargo directo de Iván el terrible, será él quien dirija personalmente uno de los equipos de construcción. No obstante, tu equipo también tomará parte en los trabajos ¿Serás capaz de hacer un trabajo tan brillante que deslumbre al mismísimo zar en directa competencia con el equipo del arquitecto de la obra?



Preparación

Prepara la partida como lo harías para 2 jugadores. Coloca el marcador de puntuación y aparta a un lado las 6 banderas de propiedad y los adornos de otro color; este será el color que usará Iván Yákovlevich para su equipo de construcción. No necesitarás su tablero de taller.

Toma las losetas de taller que solo se utilizan en partidas de 3-4 , las que tienen el icono de acción de un dado. Tendrás 5, cada una con un dado de color distinto.

Baraja las 5 cartas del modo solitario y colócalas en fila. Este será el orden en el que Iván ejecutará sus acciones. A continuación, baraja las losetas de taller que has reservado y colócalas al azar y boca arriba en el espacio indicado en las cartas de solitario. Coloca 5 banderas de propiedad de Iván encima de la carta de la acción "Reclamar una parte de la catedral". Al final de la fila, coloca los adornos de Iván en el orden que muestra la imagen.

A continuación, con la bandera de propiedad que queda, **realiza inmediatamente la acción de reclamar** una parte de la catedral en la carta de base que más puntos de reconocimiento otorgue. En caso de que haya más de una carta con el mismo valor de puntos, Iván elegirá la torre que esté más a la izquierda. Retira del juego la loseta de taller que estuviese sobre la carta de base reclamada por Iván. **Tras ello, tu serás el jugador inicial**.

Desarrollo del Juego

En tu turno procede de manera normal, eligiendo una de las 3 acciones disponibles. Después le tocará el turno a Iván, y así hasta que **uno de los dos haya terminado sus 6 partes de la catedral**. En cualquier caso, cuando se desencadene el fin de partida, **ningún** jugador obtendrá los 3 , aunque el otro jugador si obtendrá un turno extra.

Turno de Iván

En el turno de Iván, observa su fila de cartas y aplica la que esté más a la izquierda con la loseta de taller boca arriba. Mueve el dado del color que muestre la loseta de taller de dicha carta realizando la acción básica de **Adquirir Recursos, y a continuación gira la loseta de taller dejándola boca abajo**.

Si el movimiento del dado lo llevase a un espacio ya ocupado por 3 dados, simplemente no efectuaría esta parte de su turno.

Iván no obtendrá ningún recurso del mercado, con la excepción de que si al mover el dado puede obtener algún punto de reconocimiento (ya sea porque cae en la localización de mercado que los otorga o porque la carta de influencia de su cuadrante otorga), tomará esa opción y actualizará su contador. **Tras el movimiento del dado, lleva a cabo la acción indicada en su carta**.

Si al inicio del turno de Iván todas las losetas de taller están boca abajo, antes de realizar el turno de Iván, lleva a cabo estos pasos:

1. Iván colocará un **adorno en una carta construida**, siguiendo este criterio en este orden:

A ¿Qué adorno colocar? El orden estricto de colocación es puerta - arco - arco - cruz. Una vez haya colocado la puerta, la próxima vez intentará colocar el primer arco y así sucesivamente.

B ¿Dónde colocarlo? Primero intentará colocarlo en una carta que hayas construido (si hay varias posibles, tú eliges). Si no, en una carta que haya construido él (si hay varias posibles, tú eliges).

C Si no es posible, sáltate este paso a pesar de que haya otros adornos que pudieran ser colocados. Si Iván ha colocado un adorno obtiene 1 . No tiene que pagar nada por ponerlos.

2. Toma todas las losetas de taller, vuelvelas a barajar y colócalas boca arriba una a una en las cartas como en la preparación.

Acciones que realiza Iván



Reconocimiento
Iván obtiene 4 inmediatamente.



Inventario
Coloca en esta carta 4 materiales de cualquier tipo. El tipo del material no es relevante, simplemente toma materiales de la pila en la que más queden.



Transporte
Coloca todos los materiales del inventario de Iván encima de la carta de construcción.

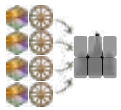


Reclamar una parte de la catedral
Si todavía le quedan, coloca una bandera de propiedad de Iván en una carta de catedral siguiendo esta preferencia.

1. En una carta inmediatamente encima de una sección reclamada o construida por ti.
2. En una base.

Si no se cumplen ninguna de esas condiciones, tu eliges qué carta reclama Iván.

Si es una carta cuya loseta de taller otorga , Iván obtiene ese . Cualquier loseta de taller obtenida se descarta.



Construcción
Coloca todos los materiales que hubiera encima de esta carta en secciones en construcción de Iván. Cuando Iván completa una construcción, no tiene por qué ceñirse a los materiales específicos reclamados por la carta. Lo único que debe respetar es la cantidad de materiales a entregar. *(Por ejemplo, una sección que requiere 2 maderas, 1 ladrillo y 1 oro, para Iván requiere 4 materiales cualesquiera). Si se completa la sección, procede de la manera habitual dándole los obtenidos a Iván.*

Para determinar en qué carta colocar los materiales, mira de izquierda a derecha desde abajo hasta arriba. La primera carta previamente reclamada por Iván que encuentres será donde se colocarán los materiales.

Si sobraran materiales, estos pasarían a la siguiente carta a construir. *Por ejemplo, si la carta solo necesita 3 materiales para ser completada y tienes 4 para colocar, el restante va a la siguiente carta.*

Gremio de Artesanos



Vende 1 material por 1 rublo.

Compra un tipo de material de los indicados por 1 rublo.

Vende 1 material de los indicados por 1 rublo.

Compra un material de cualquier tipo por 2 rublos.

Vende 1 material de los indicados por 2 rublos.

Compra un material de los indicados por 2 rublos.

Gremio de Carreteros



Paga 1 rublo y envía un material a la catedral. Puede ser utilizado para construir y/o para adornar.

Obtén 1 rublo.

Paga 3 rublos y envía dos materiales a la catedral. Pueden ser utilizados para construir y/o para adornar.

Paga 2 rublos e intercambia de sitio dos losetas de recurso del tablero central.

Gremio de Comerciantes



Cambia 2 materiales iguales de tu inventario por otro material cualquiera.

Cambia 1 rublo y 1 material de tu inventario por otro material cualquiera.

Cambia 4 materiales iguales de tu inventario por 2 materiales cualesquiera.

Activa una de las losetas de tu taller.

Clero



Obtén 1 .

Paga 3 rublos y obtén 1 .

Devuelve a la reserva general 3 materiales distintos y obtén 1 .

Si has completado una parte de la catedral de cada tipo, obtienes 2 .

Agradecimientos: *Queremos dar las gracias a Bernini, Borromini, a Adriano y a ti en especial si sabes el porqué de este agradecimiento. A Antonio y a Manuel por ayudarnos a dejar el juego meridianamente genial y a Devir por invitarnos a cenar sin saber lo que se les venía encima.*

Créditos:

Diseño del juego: **Sheila Santos** e **Israel Cendrero**
Ilustración: **Pedro Soto** y **Chema Román**
Diseño gráfico: **Jordi Roca**
Corrección de textos: **Jaume Muñoz**
Edición: **David Esbrí**

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

DEVIR

