

LA Cathédrale Rouge

Sheila Santos & Israel Cendrero



u milieu du XVI^e siècle, pour commémorer ses victoires militaires, le tsar Ivan le Terrible ordonna la construction d'un temple qui allait devenir, avec le temps, la cathédrale Saint-Basile. Il fallut plusieurs décennies pour la bâtir, et de nombreux travailleurs participèrent à son édification.

Dans **La Cathédrale rouge**, vous endossez le rôle d'architectes chargés de construire cette cathédrale. Chaque joueur construira différentes sections du monument. En utilisant votre influence auprès du clergé et des diverses guildes de la ville, vous tenterez d'obtenir davantage de faveurs de la part du tsar que vos rivaux. Lorsque les travaux de la cathédrale seront achevés, le joueur jouissant du plus grand prestige sera promu « grand architecte du tsar »!



Mise en place

1 Placez le **plateau Marché** **A** au centre de la table en veillant à laisser suffisamment de place à côté pour le chantier de la cathédrale. **B**

2 Chaque joueur choisit une couleur et place les éléments suivants dans sa zone de jeu :

- Son **plateau Atelier** sur sa face standard (recommandée pour vos premières parties) ou sur sa face avancée. **C**
- **4** de ses **6 bannières** sont placées dans l'inventaire de son plateau Atelier. Les autres bannières sont placées à l'extérieur de l'inventaire. **D**
- Ses **4 ornements** (1 porte, 2 arches et 1 croix) sont placés sur les emplacements correspondants de son plateau Atelier. **E**

3 Placez le **marqueur de score** de chaque joueur sur la case 2 de la piste de score (bordant le plateau Marché), face « +40 » cachée. **F**

4 Mélangez les **tuiles Ressource** et placez-en une au hasard sur chacun des huit emplacements du plateau Marché. **G** Une fois placées, révélez-les.

5 Mélangez séparément les **cartes Influence** de chacun des quatre groupes (la Guilde des artisans, la Guilde des convoyeurs, la Guilde des marchands et le Clergé). Piochez-en une de chaque et placez-les sur les quatre emplacements correspondants du plateau Marché (la position de chaque carte n'a aucune importance). **H**



S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser cet ensemble de cartes :



La face **Atelier avancé** montre un compas sur un établi. Elle introduit des règles spéciales pour utiliser les tuiles Atelier et débloquer les ornements (page 7). Si vous jouez avec les ateliers avancés, suivez la mise en place suivante : les ornements

sont placés sur les emplacements de tuile Atelier indiqués ; 4 bannières sont placées dans votre inventaire et 2 bannières sur vos emplacements de tuile Atelier blancs.

RESSOURCES ET MATÉRIAUX

Le terme « matériaux » désigne tous les objets physiques utilisés dans la construction, comme les briques ou le bois. Le concept de « ressources » (tel que nous l'utilisons) inclut les matériaux, mais également les roubles et les points de reconnaissance.


	BOIS		OR
	BRIQUE		GEMME VERTE
	PIERRE		GEMME VIOLETTE

CE SYMBOLE DÉSIGNE UNE UNITÉ DE MATÉRIAU DE VOTRE CHOIX.



J

85

6 Prenez les **5 dés** dans vos mains et secouez-les. En commençant par l'emplacement adjacent à la tuile Ressource qui accorde , laissez-y tomber 1 dé au hasard. Puis faites tomber 1 dé sur chacun des emplacements suivants, dans le sens des flèches (sens horaire). **I**

7 Le long du plateau Marché, à portée de tous les joueurs, formez une réserve générale en regroupant tous les **matériaux** de construction et les **roubles**. **J**

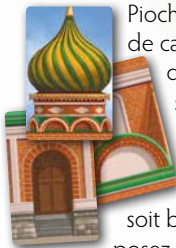
8 Prenez les cartes **Plan de construction** **K** correspondant au nombre de joueurs autour de la table et mélangez-les. Piochez-en une au hasard et rangez les autres dans la boîte. Cette carte indique la hauteur de chacune des tours que les joueurs vont devoir construire. Une tour est toujours constituée d'une base et d'un dôme, mais le nombre de sections intermédiaires entre ces extrémités varie.



9 Prenez les **cartes Cathédrale** et mélangez-les en 3 paquets : les bases, les sections intermédiaires et les dômes.

Piochez aléatoirement le nombre de cartes Base indiqué sur le plan de construction, puis placez-les sur le chantier de construction

B en vous assurant que la face indiquant les coûts de construction de chaque carte soit bien visible. Pour chaque tour, posez ensuite sur sa base le nombre de cartes Section intermédiaire indiqué sur le plan de construction, et achevez-la avec une carte Dôme. Vous pouvez désormais ranger la carte Plan de construction et le reste des cartes Cathédrale dans la boîte.



10 Prenez les **tuiles Atelier**. S'il y a moins de trois joueurs, rangez dans la boîte toutes les tuiles indiquant le symbole . Placez les tuiles face cachée sur la table et mélangez-les. Placez-les ensuite, l'une après l'autre, sur chacune des cartes Cathédrale et révélez-les. **L** Rangez les tuiles restantes dans la boîte.



11 Déterminez le premier joueur de la partie de la manière de votre choix : il reçoit 3 roubles. Les autres joueurs reçoivent ensuite des roubles dans le sens horaire, respectivement 4 roubles, 4 roubles et 5 roubles.




Déroulement de la partie



La partie se déroule en plusieurs tours. Chaque joueur doit compléter son tour avant que ce soit celui du joueur suivant, toujours dans le sens horaire.


JEU SOLO




Si vous souhaitez jouer en solo, reportez-vous aux règles présentées page 18.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs a achevé la construction de sa sixième section de cathédrale. **Ce joueur reçoit en récompense 3  et la fin de la partie est déclenchée.** Les autres joueurs disposent alors d'un dernier tour de jeu chacun avant la fin de la partie.

Piste de score

Comme vous pouvez le voir, la piste de score courant autour du plateau Marché permet de suivre deux éléments distincts : les **points de reconnaissance**  (numéros sur fond beige) et les **points de prestige** .

Lorsque le jeu indique de gagner ou de perdre , déplacez votre marqueur de score du nombre de

cases indiqué, vers l'avant ou l'arrière. Lorsque vous gagnez ou perdez , déplacez votre marqueur sur la case de points de prestige la plus proche, vers l'avant ou l'arrière. À la fin de la piste, les cases  et  sont les mêmes.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points de prestige l'emporte.




Tour d'un joueur

À son tour, le joueur actif doit effectuer l'une de ces trois actions de base :

- a **Revendiquer une section de cathédrale**
- b **Construire des sections de cathédrale**
- c **Acquérir des ressources du marché**

De plus, à **tout moment pendant son tour**, le joueur actif peut décider d'effectuer l'une de ces deux actions facultatives :

- **Perdre des points de prestige en échange de roubles** à raison de 1  contre 2 roubles. Il recule alors son marqueur de score sur la case précédente des points de prestige et reçoit 2 roubles de la réserve générale.



- **Perdre 1 point de prestige pour relancer les dés** depuis n'importe quel emplacement du plateau. Il recule le marqueur de score sur la case précédente des points de prestige, choisit l'un des huit emplacements du plateau Marché et relance tous les dés qui s'y trouvent. Chaque joueur ne peut utiliser cette action facultative qu'une seule fois par tour.



Revendiquer une section de cathédrale

Les bâtisseurs se voient attribuer des sections de cathédrale sur lesquelles ils vont pouvoir travailler et placer les échafaudages, représentés par les bannières, dont ils auront besoin pour mener à bien leurs travaux. Cela permet aux tours d'être érigées verticalement à partir de la structure principale et aux équipes de construction d'atteindre les sections les plus élevées des tours.

Pour revendiquer une section de cathédrale, le joueur procède ainsi :



1 Il prend 1 bannière de son choix sur son plateau Atelier (libérant éventuellement un emplacement dans son inventaire — voir page 14).

2 Il revendique une **carte Cathédrale disponible** en y plaçant sa bannière. Une carte Cathédrale est disponible si aucune bannière ne s'y trouve et qu'il s'agit soit d'une carte Base, soit d'une carte d'un autre type placée directement au-dessus d'une carte déjà occupée par une bannière (quel que soit le joueur auquel elle appartient).

3 Il prend la **tuile Atelier** se trouvant sur la carte Cathédrale revendiquée et la place sur un emplacement Atelier vide de son plateau Atelier. Deux choix s'offrent à lui :

A Placer la tuile Atelier **face cachée**. S'il le fait, il ne pourra **pas activer** cet atelier ultérieurement.

B **Payer le coût** (en roubles) indiqué sur l'emplacement Atelier et y placer la tuile Atelier **face visible**. Il recevra l'avantage indiqué sur cette tuile chaque fois qu'il déplacera le dé de la même couleur que cet atelier — voir « Activer une tuile Atelier » (page 15).

4 Si la tuile Atelier est payée et placée face visible, le joueur reçoit **immédiatement** l'avantage indiqué sur celle-ci.



Dans cet exemple, le joueur jaune a placé l'une de ses bannières sur une carte Cathédrale associée à la tuile Atelier du dé blanc **1 2**. Le joueur

jaune paie 2 roubles pour la placer sur son atelier bleu **3**.

Le joueur obtient des ressources en fonction de la position actuelle du dé blanc sur le plateau Marché : 2 roubles dans le cas présent **4**.



ATELIERS AVANCÉS

Si vous avez choisi de jouer avec la face avancée des plateaux Atelier, gardez à l'esprit les points suivants. La partie se déroule normalement, **à l'exception de deux éléments** : le placement d'une tuile sur un atelier a un **coût fixe de 3 roubles** et les ornements ne sont **pas disponibles** dès le début de la partie. Lorsqu'une section de cathédrale est revendiquée et que la tuile Atelier est placée (après avoir payé le coût de l'atelier), l'ornement

correspondant devient disponible. Si le joueur ne peut ou ne veut pas payer pour placer la tuile, l'ornement reste **indisponible**.

Les bannières sur les ateliers blancs sont utilisées de la même manière que celles de l'inventaire : elles peuvent être prises directement dans celui-ci. Une tuile Atelier ne peut pas être placée sur un emplacement Atelier blanc si la bannière qui le bloque n'a pas été utilisée.



1 Le joueur jaune va revendiquer une section de cathédrale. Il décide de placer la tuile Atelier sur son atelier vert afin d'y prendre l'arche. Il la déplace sur l'emplacement correspondant de son plateau Atelier.

2 Puis, le joueur prend 1 bannière de son inventaire et la place sur la carte Cathédrale : celle-ci est revendiquée, ainsi que la tuile Atelier associée.

3 Enfin, il place la tuile sur l'emplacement vert, paie 3 roubles, puis déplace l'arche sur l'emplacement disponible de son plateau Atelier. S'il avait, à la place, pris une bannière



de son atelier blanc, la nouvelle tuile Atelier aurait pu être placée sur l'un des emplacements Atelier blancs.

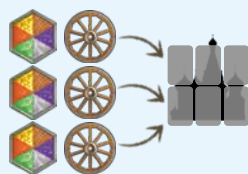
b

CONSTRUIRE DES SECTIONS DE CATHÉDRALE

Une fois l'échafaudage installé, les équipes de construction peuvent se mettre au travail et achever la section de cathédrale revendiquée. Pour ce faire, elles auront besoin de matériaux de construction. Si elles en ont l'occasion, enfin, elles pourront parachever l'ouvrage en posant de splendides ornements.

Chaque fois qu'un joueur choisit cette action, il peut livrer jusqu'à **3 matériaux** sur le chantier de construction.

Ces matériaux peuvent ensuite être utilisés pour **construire** et/ou **décorer** la



cathédrale. Si une section réunit tous les matériaux requis, elle est achevée et le joueur reçoit des points de reconnaissance (et éventuellement des roubles). L'ajout d'ornements peut, quant à lui, rapporter des points de prestige.

CONSTRUCTION

Le joueur prend dans son inventaire les matériaux qu'il souhaite livrer et les affecte à une ou plusieurs des

cartes Cathédrale sur lesquelles sont placées ses bannières. Le joueur n'est pas tenu d'achever la section en une seule livraison : il suffit de laisser les matériaux sur la ou les carte(s) pour indiquer ceux ayant déjà été livrés **1**.

CONSTRUIRE UNE SECTION DE CATHÉDRALE

Une section de cathédrale est achevée lorsque tous les matériaux requis y sont réunis **2**. Lorsque cela se produit, résolvez les étapes suivantes :

- Les matériaux sont remis dans la réserve générale.
- Le joueur gagne les points de reconnaissance et les roubles indiqués sur la carte Cathédrale **3**.
- La carte est retournée face achevée visible. La bannière du joueur reste sur la carte **4**.



QUE SE PASSE-T-IL SI UNE SECTION DE CATHÉDRALE EST ACHÉVÉE ALORS QU'IL RESTE DES SECTIONS INACHÉVÉES EN DESSOUS ?

Si, lorsqu'une section de cathédrale est achevée, certaines des cartes situées en dessous dans la même tour ne sont pas achevées, les joueurs ayant revendiqué ces sections inachevées seront réprimandés par le tsar.

Les joueurs ayant revendiqué ces sections inachevées perdent immédiatement autant de points de reconnaissance que le nombre de sections achevées au-dessus de leurs cartes, sans compter leurs propres sections achevées.



Sur la première image, le joueur rouge a achevé une section de cathédrale avant le joueur bleu. Le joueur bleu est donc pénalisé de 1 ✦. **A** Plus tard, le joueur bleu n'a toujours pas achevé sa section alors que le joueur jaune achève la sienne, **B** donc le joueur bleu subit une pénalité de 3 ✦ : 1 ✦ pour la carte bleue du haut (qu'une seule section achevée surplombe) et 2 pour celle du bas, maintenant surplombée de 2 sections achevées, une rouge et une jaune.



Dans cet exemple, le joueur bleu subit une pénalité de 1 ✦ lorsqu'il achève sa deuxième section en raison de la section rouge achevée : celle-ci est considérée comme une section inachevée pour le joueur bleu. **A** Plus tard, lorsque le joueur jaune achève sa section, **B** le joueur bleu reçoit une pénalité de 2 ✦ en raison des sections rouge et jaune construites au-dessus de sa première section.

DÉCORER LA CATHÉDRALE



Une fois qu'une section de cathédrale est achevée, les équipes de construction ont la possibilité d'y ajouter des finitions en installant des décorations et autres types d'améliorations.

Chaque section de cathédrale, une fois achevée, dispose d'un emplacement pour la décoration. Il ne peut recevoir qu'**un seul** ornement : les bases permettent l'installation d'une porte, les sections intermédiaires l'ajout d'arches, et les dômes l'érection d'une croix. **Tout joueur peut installer un ornement sur une section de cathédrale achevée, quel que soit le constructeur de cette section.**

Pour décorer une section de cathédrale, le joueur doit fournir les matériaux nécessaires à l'ornement (porte = bois, arche = pierre, croix = or) ainsi que **0, 1 ou 2 gemmes** qui seront « serties » dans l'ornement. Si des gemmes sont serties dans l'ornement, le joueur gagne immédiatement :

- soit 1 🏰 pour chaque gemme sertie dans l'ornement ;



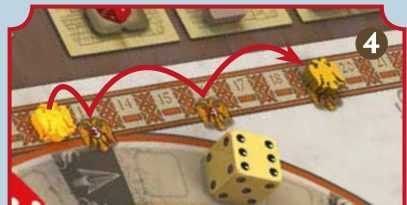
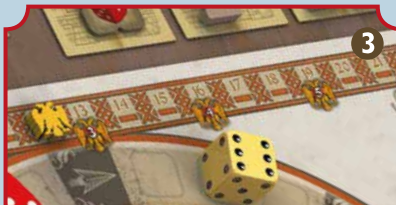
- soit un total de 3 🏰 si 2 gemmes de couleurs différentes sont serties dans l'ornement.

Si un ornement est ajouté sans gemme, aucun point de prestige n'est attribué pour l'instant.

Quoi qu'il en soit, tous les ornements peuvent générer des points de prestige à la fin de la partie (en plus de ceux octroyés par les gemmes lors de leur installation). Il reste donc judicieux d'investir dans des ornements même s'ils ne sont pas serties de gemmes.

Chaque matériau (y compris les gemmes) utilisé pour un ornement compte comme un matériau livré. N'oubliez pas que vous ne pouvez livrer que 3 matériaux maximum lors de chaque action *Construire des sections de cathédrale*. Contrairement aux sections de cathédrale, lorsqu'un joueur fait livrer des **matériaux pour une décoration**, tous les matériaux choisis doivent être livrés en une seule fois.

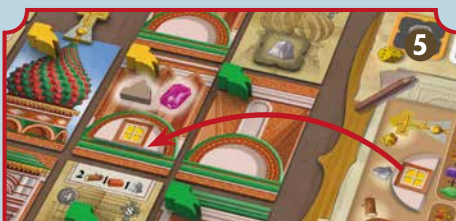
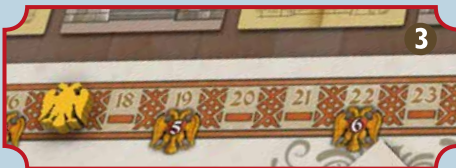
Le joueur jaune utilise ses 3 livraisons pour décorer l'un des dômes de la cathédrale, créant une croix sertie de 2 gemmes différentes, ce qui lui rapporte 3 🏰.




Le joueur jaune utilise ses 3 livraisons pour des ornements, créant une porte (en payant 1 bois) sertie de 1 gemme, ce qui lui rapporte 1 🐼, et une croix (en payant 1 or) qui ne lui rapporte aucun point immédiat.




Dans cet exemple de construction et de décoration combinées, le joueur jaune s'apprête à achever une section intermédiaire de la cathédrale 1. Il choisit l'action Construire et utilise l'une de ses livraisons pour l'or manquant 2. Cela lui permet d'achever sa section, en gagnant 4 🐼 et 2 roubles 3 4. De plus, le joueur vert est pénalisé et perd 1 🐼. Puisqu'il lui reste 2 livraisons pour ce tour, le joueur jaune décide de construire une arche avec 1 gemme (une livraison pour la pierre et une autre pour la gemme). Il les place ensuite sur la section qu'il vient d'achever 5 pour 1 🐼 supplémentaire, qu'il reçoit immédiatement 6.



Acquérir des ressources du marché

 ne partie fondamentale de la construction consiste à disposer de tous les matériaux nécessaires au moment où vous voulez les utiliser. Tout ce dont vous pouvez avoir besoin est disponible sur le marché. De plus, vos relations avec les différentes guildes vous aideront à terminer votre travail et seront donc cruciales pour devenir l'architecte le plus célèbre et le plus apprécié du tsar !

La gestion des ressources et l'exploitation du marché sont au cœur de [La Cathédrale rouge](#). Pour visiter le marché, le joueur doit résoudre les étapes suivantes :

- 1 Il annonce le dé Marché qu'il compte utiliser.
- 2 Il déplace ce dé sur le plateau Marché, **dans le sens des flèches** (sens horaire), d'autant d'emplacements que sa valeur. 

- **Facultatif** : S'il utilise le **dé blanc** ou le **dé de sa propre couleur**, le joueur peut dépenser des roubles pour le déplacer d'un emplacement **supplémentaire**, à raison de **1 rouble** par emplacement supplémentaire (ce qui peut conduire à un déplacement total supérieur à six emplacements).

- **Important** : Un dé ne peut **jamais terminer** son déplacement sur un **emplacement déjà occupé par 3 dés**. En d'autres termes, le nombre maximum de dés pouvant se trouver sur chaque emplacement est de 3. Si le dé termine son déplacement sur un emplacement plein, le joueur doit choisir un autre dé à déplacer ou, lorsqu'il s'agit du dé blanc ou de celui de sa couleur, il peut payer pour augmenter son déplacement.

- 3 Le dé reste sur l'emplacement atteint à l'issue de son déplacement.

- 4 Le joueur effectue maintenant autant d'**actions Marché** qu'il le souhaite parmi celles disponibles à l'emplacement atteint par le dé.

- 5 Enfin, il relance **tous** les dés présents sur cet emplacement, puis les y replace.

Le joueur jaune décide de déplacer le dé jaune, dont la valeur est 3. Il le déplace donc de trois emplacements et atteint un emplacement déjà occupé par le dé bleu. Comme le joueur jaune déplace le dé de sa couleur, il pourrait dépenser des roubles pour augmenter son déplacement, mais il décide de ne pas le faire cette fois-ci.



ACTIONS MARCHÉ

Une fois que le dé a terminé son déplacement, le joueur peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes. Il ne peut effectuer chaque action qu'**une seule fois**, mais **dans l'ordre de son choix**.

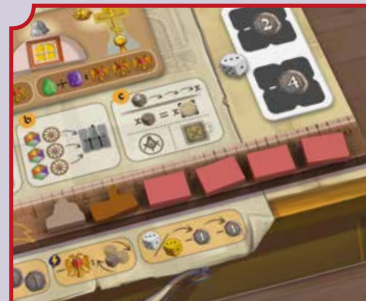
- 1 OBTENIR DES RESSOURCES DU MARCHÉ 
- 2 UTILISER DE L'INFLUENCE 
- 3 ACTIVER UNE TUILLE ATELIER 

1 OBTENIR DES RESSOURCES DU MARCHÉ $x \text{ dé} = x \text{ tuile}$

Le joueur prend dans la réserve générale les ressources indiquées sur la tuile Ressource associée à l'emplacement qu'il a atteint, **multipliées par le nombre de dés présents sur cet emplacement** (le joueur peut en prendre moins s'il le souhaite).

Les ressources sont limitées à la quantité disponible dans la réserve générale. Si l'une d'entre elles est épuisée, toute action permettant de gagner cette ressource est sans effet jusqu'à ce que la réserve soit reconstituée.

Après avoir déplacé le dé jaune, le joueur double l'effet de l'action Prendre 2 briques car il y a 2 dés sur l'emplacement : il obtient ainsi 4 briques. Comme il s'agit du joueur jaune, il aurait également pu payer 1 rouble pour terminer son déplacement sur l'emplacement où se trouve le dé rouge et ainsi obtenir 4 bois.



INVENTAIRE

Chaque fois qu'un joueur obtient des matériaux, il **doit** les placer dans son inventaire. En début de partie, chaque inventaire dispose de six emplacements libres pouvant contenir un matériau chacun. Les joueurs peuvent augmenter la capacité de leur inventaire en revendiquant des sections de cathédrale.

Important : Si vous obtenez des matériaux alors que votre inventaire est plein, vous ne pouvez **pas défausser** ceux qui s'y trouvent déjà pour faire de la place. Vous ne pouvez donc conserver que les nouveaux matériaux pour lesquels vous avez suffisamment de place.



2

UTILISER DE L'INFLUENCE



Pour effectuer diverses actions, les joueurs peuvent utiliser leur influence sur les quatre groupes du plateau (la Guilde des artisans, la Guilde des convoyeurs, la Guilde des marchands et le Clergé). Chaque groupe se voit attribuer un quadrant du plateau Marché (représentant une saison de l'année). Chaque quadrant contient deux emplacements Marché. Le quadrant où se termine le déplacement du dé choisi indique le groupe pouvant être influencé ce tour-ci.

Lorsqu'un joueur influence l'une des Guildes ou le Clergé, il peut effectuer **l'une des deux actions**



indiquées sur la carte de ce groupe. Certaines de ces actions ont un coût, d'autres non. Les actions marquées d'un symbole Éclair ne peuvent être effectuées



qu'une seule fois par tour, tandis que celles marquées d'un symbole Infini peuvent être effectuées autant de fois que le joueur le souhaite. Pour plus de détails, consultez le tableau des actions d'influence (page 20).

Pour poursuivre l'exemple précédent, après avoir obtenu des briques, le joueur décide d'influencer la Guilde des marchands pour échanger 2 de ses briques contre 1 gemme verte.




3 ACTIVER UNE TUILE ATELIER



Si le joueur dispose d'une tuile Atelier affectée à l'atelier de sa couleur et qu'elle correspond au dé qu'il

a déplacé lors de ce tour, il peut immédiatement obtenir l'avantage indiqué sur cette tuile.

Si le joueur jaune déplace le dé bleu, il reçoit des ressources de l'emplacement où se trouve le dé rouge (2 bois, dans ce cas). S'il déplace le dé jaune, il gagne immédiatement 1 .



Certaines tuiles Atelier fournissent des ressources, tandis que d'autres indiquent l'une des cinq couleurs de dé. Lorsque vous activez une tuile Atelier représentant un dé, vous gagnez les ressources indiquées sur la tuile Ressource associée à l'emplacement où se trouve ce dé. **Vous n'obtenez ces ressources qu'une seule fois**, quel que soit le nombre de dés présents sur cet emplacement.



EMPLACEMENTS ATELIER BLANCS

L'emplacement Atelier blanc sur le plateau Atelier de chaque joueur contient deux emplacements sur lesquels des tuiles Atelier peuvent être placées. Si un joueur déplace le dé blanc sur le plateau Marché et que deux tuiles sont assignées à l'atelier blanc, **il doit en choisir une à activer** lors de ce tour (il ne peut pas utiliser les deux).



RAPPEL : APRÈS AVOIR EFFECTUÉ VOS ACTIONS SUR LE MARCHÉ, VOUS DEVEZ RELANCER TOUS LES DÉ S'ILS SE TROUVENT SUR L'EMPLACEMENT ATTEINT PAR LE DÉ DÉPLACÉ.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a achevé sa sixième carte Cathédrale et que les points de reconnaissance accordés par cette carte ont été attribués, **il gagne 3 🏰 supplémentaires pour avoir mis**

fin à la partie. Ensuite, les autres joueurs disposent chacun d'un dernier tour avant que le décompte final ne soit effectué.

Décompte final

Tous les joueurs commencent par **reculer** leur marqueur de score jusqu'à la case de points de prestige inférieure la plus proche. Si un joueur se trouve déjà sur une case de points de prestige, il ne se déplace pas.

Important : Si un joueur dépasse 40 points de prestige, il retourne son marqueur de score face « +40 » visible et continue à compter ses points en repartant du début de la piste.



Le joueur jaune doit retourner sur la case 14 🏰. Le joueur vert reste sur la case 18 🏰.

DÉCOMPTÉ SUPPLÉMENTAIRE

En plus des points de prestige gagnés au cours de la partie, les joueurs gagnent également :

- 1 🏰 par groupe de **5 matériaux et/ou roubles inutilisés.**
- Des 🏰 déterminés par **leur contribution à la construction de chacune des tours.**

Pour chacune des tours :

- La valeur totale d'une tour est de 2 🏰 par section **achevée**, plus 1 🏰 pour chaque **ornement**. Les sections inachevées ne sont pas prises en compte lors du décompte final.

- Chaque joueur compte ensuite le nombre de bannières et d'ornements de sa couleur présents sur les cartes Cathédrale **achevées** de chaque tour :
 - A** Le joueur ayant le total le plus élevé reçoit la valeur totale de cette tour.
 - B** Le joueur ayant le deuxième meilleur total reçoit la moitié de cette valeur totale (arrondie à l'inférieur). Le joueur suivant reçoit la moitié de cette nouvelle valeur, et ainsi de suite.

En cas d'égalité, additionnez les points de prestige des joueurs à égalité et divisez-les par le nombre de ces joueurs pour les répartir

équitablement entre eux (en arrondissant à l'inférieur). Si un joueur n'a pas de bannière ou d'ornement sur une tour, il ne reçoit aucun point pour cette tour.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE TOURS À QUATRE JOUEURS

Tour 1 : Points à attribuer : 7 🏰 (pour 3 sections achevées + 1 ornement). Vert a 1 bannière + 1 porte et gagne donc 7 🏰. Jaune et Rouge sont ex æquo et se partagent la 2^e et 3^e place (3 🏰 et 1 🏰) : leurs 4 🏰 sont donc répartis équitablement, soit 2 🏰 pour chacun d'eux.

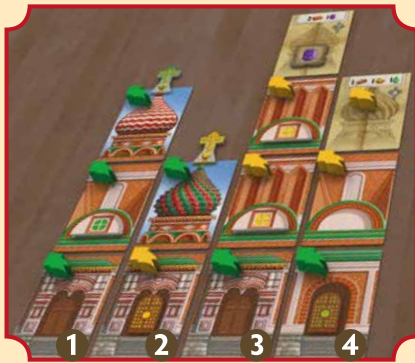
Tour 2 : 5 🏰 pour Bleu et 2 🏰 pour Jaune.

Tour 3 : Bleu obtient 12 🏰, Jaune 6 🏰, Vert et Rouge 2 🏰 chacun.

Tour 4 : Vert obtient 10 🏰, Rouge 5 🏰 et Jaune 2 🏰.

Tour 5 : 9 🏰 pour Bleu, 7 🏰 (4+2+1) à partager entre Jaune, Rouge et Vert, soit 2 🏰 chacun (7/3 arrondi à l'inférieur).

Tour 6 : 9 🏰 pour Rouge, 4 🏰 pour Vert (puisque la croix lui appartient) et 2 🏰 pour Bleu.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PARTIES À DEUX JOUEURS

Le joueur majoritaire sur une tour (celui qui y possède le plus de bannières et d'ornements) obtient **tous** les points accordés par cette tour. L'autre joueur, s'il est présent sur cette tour, obtient un tiers du total au lieu de la moitié (toujours arrondi à l'inférieur). En cas d'égalité, aucun des deux joueurs ne reçoit de points pour cette tour.

Exemple :

Tour 1 : Vert 8 🏰. **Tour 2 :** Jaune 6 🏰, Vert 2 🏰.

Tour 3 : Jaune 8 🏰, Vert 2 🏰.

Tour 4 : Vert 5 🏰, Jaune 1 🏰.

Le joueur totalisant le plus de points de prestige l'emporte, et il est proclamé « grand architecte du tsar » !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de sections achevées l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant placé le plus d'ornements l'emporte. Si l'égalité n'est pas résolue, les joueurs se partagent la victoire.

Mode solo

Ivan Jakovlevitch est l'architecte choisi par le tsar pour concevoir sa grande cathédrale. Sur ordre direct d'Ivan le Terrible, il devra aussi diriger personnellement l'une des équipes de construction. Malheureusement pour vous, votre équipe participe aussi à ces travaux. Serez-vous capable de piloter une réalisation si brillante qu'elle éblouira le tsar, malgré la concurrence directe de cet architecte de renom ?



placez-les au hasard, face visible, sur les emplacements indiqués sur les cartes Solo. Empilez 5 des bannières d'Ivan sur la carte Solo « Revendiquer une section de cathédrale ». Placez ses ornements au bout de la rangée.

Puis, avec la bannière restante, effectuez immédiatement pour Ivan l'action *Revendiquer une section de cathédrale*, en revendiquant la carte Base de cathédrale qui accorde le plus de points de reconnaissance. Si plusieurs cartes valent le même nombre de points, Ivan choisit la carte la plus à gauche. Retirez du jeu la tuile Atelier se trouvant sur la carte Base revendiquée par Ivan. **La partie peut maintenant commencer et vous jouez en premier.**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez votre tour normalement, en choisissant l'une des trois actions disponibles. Ce sera ensuite le tour d'Ivan. Alternez les tours de cette manière jusqu'à ce que Ivan ou vous ayez achevé six sections de cathédrale. Quoi qu'il en soit, dès que la fin de partie est déclenchée, aucun joueur n'obtient le bonus de 3 🏰, mais l'autre joueur a toujours droit à un dernier tour.

LE TOUR D'IVAN

Au tour d'Ivan, consultez la rangée de cartes Solo et repérez celle la plus à gauche où est placée une tuile Atelier face visible. Déplacez alors le dé indiqué sur cette tuile Atelier, comme si Ivan effectuait l'action *Acquérir des ressources du marché*, puis retournez la tuile Atelier face cachée. Si cela devait avoir pour effet de déplacer un dé sur un emplacement qui en compte déjà 3, ne résolvez pas cette étape du tour d'Ivan.



MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place du jeu comme vous le feriez pour une partie à deux joueurs. Placez les 2 marqueurs de score sur leur piste, puis mettez de côté les 6 bannières et les ornements de l'une des couleurs : il s'agit de l'équipe de construction d'Ivan Jakovlevitch. Vous n'aurez pas besoin de son plateau Atelier.

Prenez les tuiles Atelier qui ne sont utilisées que dans les parties à 3-4 joueurs 🏰+ et qui indiquent un dé : il y en a cinq, une de chaque couleur.

Mélangez les cinq cartes Solo et posez-les devant vous en formant une rangée. C'est dans cet ordre qu'Ivan effectuera ses actions. Mélangez ensuite les tuiles Atelier inutilisées et



Avec cette action, Ivan ne gagne pas de ressources, mais il peut tout de même obtenir 1  (soit parce qu'il a terminé son déplacement sur une case Marché qui le lui accorde, soit parce que la carte Influence lui donne 1 .

Dans ce cas, mettez à jour son marqueur de score. **Après le déplacement du dé (si possible), effectuez l'action indiquée sur la carte Solo activée en début de tour.**

Si, au début du tour d'Ivan, toutes ses tuiles Atelier sont positionnées face cachée, suivez les étapes suivantes **avant** de poursuivre son tour normalement :


1 Ivan place **1 ornement sur une carte construite**, s'il le peut, en suivant ces critères et dans cet ordre :

A Quel ornement placer ? L'ordre dans lequel les placer est : porte — arche —

arche — croix. Une fois la porte placée, le prochain ornement à placer est l'une des arches, et ainsi de suite.

B Où le placer ? Ivan essaie de décorer une carte que vous avez construite (s'il y en a plusieurs, vous choisissez laquelle). Si ce n'est pas possible, il choisit l'une des cartes qu'il a lui-même construites (s'il y en a plusieurs, vous choisissez laquelle).

Si ce n'est pas possible, ignorez cette étape, même si d'autres ornements peuvent être placés.


C Si Ivan a placé 1 ornement, il reçoit 1 . Il n'a pas besoin de payer de matériaux pour les placer.

2 Ensuite, prenez toutes ses tuiles Atelier, mélangez-les à nouveau, puis placez-les une par une sur les cartes face visible pour préparer son prochain tour.

ACTIONS EFFECTUÉES PAR IVAN



RECONNAISSANCE

Ivan gagne immédiatement 4 .



INVENTAIRE

Placez 4 matériaux d'un même type sur cette carte. Le type de matériau n'a aucune importance, prenez simplement les matériaux de la pile la plus fournie.



TRANSPORT

Placez tous les matériaux de l'inventaire d'Ivan sur sa carte Construction.

REVENDIQUER UNE SECTION DE CATHÉDRALE





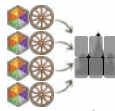
Si Ivan a encore des bannières, mettez-en 1 sur une carte Cathédrale, dans l'ordre suivant :

1 Sur une carte placée directement au-dessus d'une section que vous avez revendiquée ou construite.


2 Sur une base.

Si aucune de ces conditions ne peut être remplie, le joueur choisit la carte qu'Ivan revendique.

Si la tuile Atelier de cette carte accorde 1 , Ivan gagne ce . Dans les deux cas, toute tuile obtenue est défaussée.



CONSTRUIRE UNE SECTION DE CATHÉDRALE

Placez tous les matériaux disposés sur cette carte sur les sections de cathédrale qu'Ivan est en train de construire. Lorsque Ivan effectue cette action, il n'est **pas tenu de respecter** les ressources spécifiques indiquées sur les cartes Cathédrale. La seule chose qu'il doit respecter est le nombre de matériaux requis (par exemple, si une section nécessite 2 bois, 1 brique et 1 or, pour Ivan, elle nécessite simplement 4 matériaux). Quand cette section est achevée, Ivan reçoit les  qui lui sont normalement attribués.

Pour déterminer quelle carte doit recevoir les matériaux, parcourez-les de gauche à droite et de bas en haut. La première carte revendiquée par Ivan sur laquelle vous tombez est celle où les matériaux seront placés.

Si Ivan possède plus de matériaux que nécessaire, le surplus est placé sur la **prochaine** carte Cathédrale qu'il construit. *Par exemple, si la carte en cours ne nécessite que 3 matériaux et qu'Ivan en a 4 à placer, le matériau excédentaire est placé sur la carte suivante.*

GUILDE DES ARTISANS



Vendez 1 matériau de votre choix pour gagner 1 rouble.



Payez 1 rouble pour acheter 1 des matériaux indiqués.



Vendez 1 des matériaux indiqués pour gagner 1 rouble.



Payez 2 roubles pour acheter 1 matériau de votre choix.



Vendez 1 des matériaux indiqués pour gagner 2 roubles.



Payez 2 roubles pour acheter 1 des matériaux indiqués.

GUILDE DES CONVOYEURS



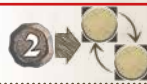
Payez 1 rouble pour faire livrer 1 matériau sur le chantier de construction. Il peut être utilisé pour construire ou décorer.



Gagnez 1 rouble.



Payez 3 roubles pour faire livrer 2 matériaux sur le chantier de construction. Ils peuvent être utilisés pour construire et/ou décorer.



Payez 2 roubles pour échanger la position de 2 tuiles Ressource de votre choix sur le marché.

GUILDE DES MARCHANDS



Échangez 2 matériaux identiques de votre inventaire contre 1 matériau de votre choix.



Échangez 1 rouble et 1 matériau de votre inventaire contre 1 matériau de votre choix.




Échangez 4 matériaux identiques de votre inventaire contre 2 matériaux de votre choix.




Activez 1 de vos tuiles Atelier.

CLERGÉ



Gagnez 1 .




Payez 3 roubles pour gagner 1 .



Défaussez 3 matériaux différents pour gagner 1 .



Si vous avez achevé au moins 1 section de cathédrale de chaque type, gagnez 2 .

REMERCIEMENTS : Nous souhaitons remercier Bernini, Borromini et Adriano, ainsi que tous les testeurs. Nous souhaitons également exprimer notre reconnaissance à Antonio et Manuel pour nous avoir aidés à rendre le jeu génial, ainsi qu'à Devir pour nous avoir invités à dîner sans avoir aucune idée de là où ils mettaient les pieds.

CRÉDITS :

Auteurs : Sheila Santos et Israel Cendrero

Illustrations : Pedro Soto et Chema Román

Conception graphique : Jordi Roca

Éditeur : David Esbri

Édition française : IELLO

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu

et Robin Houpiet

© 2022 IELLO
pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables,
lot 341 - 54180 Héillecourt, France
www.iello.com

