

The Red Cathedral

Diseñado por Israel Cendrero, Sheila Santos

1-4 jugadores / 30-120 minutos / 10+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)



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 los jugadores tomarán 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, intentarán lucirse 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

- [A] Coloca el **tablero** a un costado de la mesa.
 - [G] Mezcla las **losetas de recursos** y coloca una al azar bocarriba sobre las casillas del tablero.
 - [H] Baraja las **cartas de influencia** separadas por tipo (artesanos, carreteros, mercaderes y clérigo). Toma una de cada tipo y colócalas bocarriba en las 4 casillas designadas del tablero. Da igual en que casilla queden. Devuelve las sobrantes a la caja.
 - [I] Lanza un **dado** y colócalo en el sector de la cruz. Lanza los demás dados uno a uno y los colocas en los siguientes sectores en sentido horario.
- [J] Forma las **reservas** de materiales y rublos.



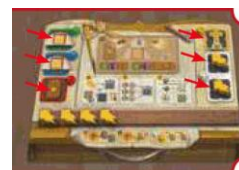
• Cimientos de la catedral:

- [K] Toma una **carta de plano** al azar que corresponda a la cantidad de jugadores.
- [B] Baraja las **cartas de catedral** separadas por tipo y arma los cimientos de la catedral con las cartas indicadas en la carta de plano.
- [L] Baraja las **losetas de taller** y coloca una bocarriba al azar en cada una de las cartas de la catedral. Devuelve las sobran a la caja.
OJO: Con 1-2 jugadores se deben remover que tengan 3 caritas.



• CADA JUGADOR RECIBE:

- [C] 1 **taller**. Deben decidir si lo colocan por el lado básico o avanzado (con el compás).
- [D] 6 **banderas**. Colocan 4 en el inventario. Las otras dos se colocan fuera del tablero en el tablero básico o en la zona del dado blanco en el tablero avanzado.
- [E] 4 **adornos** (puerta, arcos y cruz) que coloca en los espacios designados.
- [F] 1 **marcador de puntuación** que coloca en 2PV.
- \$3/\$4/\$4/\$5 para el 1^{er}/2^o/3^{er}/4^o jugador.



PRIMERA PARTIDA



TURNO

Escoge **una** opción:


- Reclamar una sección de la catedral.
- Construir secciones de la catedral.
- Adquirir recursos.


Adicionalmente puedes:

- Perder 1PP para recibir \$2 (tantas veces como desees).
- Perder 1PP para lanzar todos los dados de una localización (1 vez por turno).



RECONOCIMIENTO VS PRESTIGIO

Puntos de Reconocimiento (PR): Se avanzan y retroceden de a uno. 

Puntos de Prestigio (PP): Al avanzar o retroceder mueve tu marcador a la **casilla** de PP más próxima por delante o por detrás. 



RECLAMAR UNA SECCIÓN DE LA CATEDRAL

Inicia la construcción de una sección colocando los andamios.

- Escoge una sección no construida de la catedral que no tenga una bandera sobre ella y que esté soportada (que esté en la base o que esté sobre otra sección que ya tenga una bandera o haya sido construida).
- Toma una bandera de tu taller y colócala sobre esa carta.



- Toma la loseta de taller que estaba sobre esa carta y colócala en un espacio libre de tu taller. Debes escoger entre:

- Colocarla bocabajo.
- Colocarla bocarriba:
 - Paga su coste en rublos (indicados en la casilla donde la colocas en el lado básico o \$3 siempre por el lado avanzado).
 - Obtienes de inmediato el beneficio que otorga.
 - Si están jugando por el lado avanzado al colocar una loseta de taller sobre un adorno muévelo al centro del taller y lo tendrás disponible para construir. Además solo puedes colocar una loseta de taller en la zona del dado blanco la bandera que acabas de colocar en la catedral la tomaste de ahí.



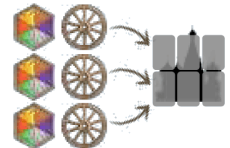
CONSTRUIR SECCIONES DE LA CATEDRAL

- Puedes enviar hasta 3 materiales a la catedral.

- Los materiales se pueden usar para construir y/o adornar.

- **Secciones de la catedral:**

- Añade materiales a partes de la catedral que hayas reclamado.
- Los materiales requeridos por cada sección pueden ser enviados en varios turnos.
- Cuando una sección tenga todos los materiales necesarios la completas →
 - Devuelve los materiales a la reserva.
 - Avanza los PR y recibe los rublos indicados en la carta.
 - Voltea la carta, dejando tu bandera sobre ella.
 - Si hay partes de la catedral incompletas bajo la sección completada → Los dueños de **cada** sección incompleta (incluido quien acaba de completar una) pierden tantos PR como secciones finalizadas de otros jugadores haya sobre su carta reclamada. Si un jugador tiene más de una sección incompleta hace el cálculo para cada una de ellas.



• Adornos:

- Puedes agregar un adorno a una sección de la catedral previamente construida.



- La sección puede ser tuya o de otro jugador.
- Cada sección acepta un solo adorno.
- Las puertas/ventanas/cruces deben ser añadidas a una sección de base/media/cúpula.
- Como construir:
 - Debes tener el adorno disponible.
 - Paga el recurso necesario: madera/piedra/oro para una puerta/ventana/cruz.
 - Añade 0, 1 o 2 gemas diferentes. Cada gema se considera una entrega.
 - A diferencia de las secciones de la catedral cada adorno se construye de inmediato, por lo que no puedes agregar gemas después.
 - Si añadiste 1/2 gemas diferentes recibes 1/3 PP.



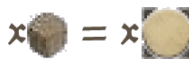
ADQUIRIR RECURSOS

- Escoge un dado del tablero y avánzalo en sentido horario tantas secciones como el valor del dado.
- Si el dado es blanco o de tu color puedes pagar para avanzar **más** casillas. Por cada casilla adicional pagas \$1. Es posible que el movimiento final sea mayor a 6.
- Un dado no puede terminar su movimiento donde ya hay 3 dados. Por lo tanto si eso fuese a ocurrir debes pagar para modificar el movimiento o escoger otro dado.
- Deja el dado en la localización donde ha llegado.
- Realiza las acciones de la localización en el orden que desees:



○ Obtener recursos del mercado:

- Obtén la recompensa de la sección tantas veces como dados haya en ella.
- Si lo deseas puedes obtener menos de lo posible.
- Todos los recursos deben ser colocados en casillas libres de tu inventario. No puedes descartar los que ya había para hacer espacio.
- La reserva es limitada por lo que si no quedan recursos en ella recibes menos.



○ Hacer uso de las influencias:



- Puedes realizar una de las dos acciones de la carta de gremio de la sección activada.
- \checkmark → Puedes realizar la acción escogida una vez.
- ∞ → Puedes realizar la acción escogida varias veces.

○ Activar una loseta de taller:



- Puedes activar una loseta de taller que tengas en la sección del color del dado movido.
- Sección blanca → escoges una de las dos losetas.
- Si la loseta de taller muestra un dado → Recibes **una** vez el beneficio de la sección dónde está ese dado.



- Finalmente relanza todos los dados de la localización activada.



FINAL DE LA PARTIDA

Termina cuando un jugador haya construido 6 piezas de la catedral. Ese jugador recibe 3 PP. Los demás jugadores tendrán un último turno.





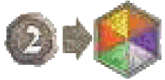


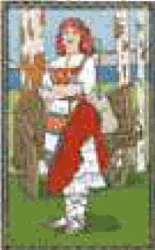




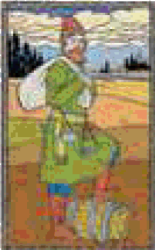













PUNTUACIÓN FINAL

- Los jugadores retroceden hasta la casilla de PP más cercana.
 - Cada 5 materiales o rublos → 1PP.
 - PP de las torres:
 - Cada sección completa vale 2PP y cada adorno vale 1PP. Estos son los PP que da la torre.
 - Cada jugador tiene 2 puntos de presencia por cada sección completa y 1 por cada adorno.
 - El jugador con más presencia recibe los PP de la torre. El 2º lugar de la torre recibe los PP/2. El 3º lugar recibe los PP/3 y así sucesivamente. Los redondeos son hacia abajo. En caso de empate se suman y dividen las posiciones. Debes tener presencia en la torre para puntuar.
- Con 2 jugadores → La mayoría se lleva el total de los puntos de la torre y el 2º lugar recibe los PP/3. Si hay empate nadie recibe los PP.



El jugador con más PP será el ganador.

Empate → + secciones completas → + adornos.

GREMIO DE ARTESANOS 		 <p>Vende 1 material por 1 rublo.</p>	 <p>Compra un tipo de material de los indicados por 1 rublo.</p>	 <p>Vende 1 material de los indicados por 1 rublo.</p>
		 <p>Compra un material de cualquier tipo por 2 rublos.</p>	 <p>Vende 1 material de los indicados por 2 rublos.</p>	 <p>Compra un material de los indicados por 2 rublos.</p>
GREMIO DE CARRETEROS 		 <p>Paga 1 rublo y envía un material a la catedral. Puede ser utilizado para construir y/o para adornar.</p>	 <p>Obtén 1 rublo.</p>	
		 <p>Paga 3 rublos y envía dos materiales a la catedral. Pueden ser utilizados para construir y/o para adornar.</p>	 <p>Paga 2 rublos e intercambia de sitio dos losetas de recurso del tablero central.</p>	
GREMIO DE COMERCIANTES 		 <p>Cambia 2 materiales iguales de tu inventario por otro material cualquiera.</p>	 <p>Cambia 1 rublo y 1 material de tu inventario por otro material cualquiera.</p>	
		 <p>Cambia 4 materiales iguales de tu inventario por 2 materiales cualesquiera.</p>	 <p>Activa una de las losetas de tu taller.</p>	
CLERO 		 <p>Obtén 1 .</p>	 <p>Paga 3 rublos y obtén 1 .</p>	
		 <p>Devuelve a la reserva general 3 materiales distintos y obtén 1 .</p>	 <p>Si has completado una parte de la catedral de cada tipo, obtienes 2 .</p>	