



# Красный Собор



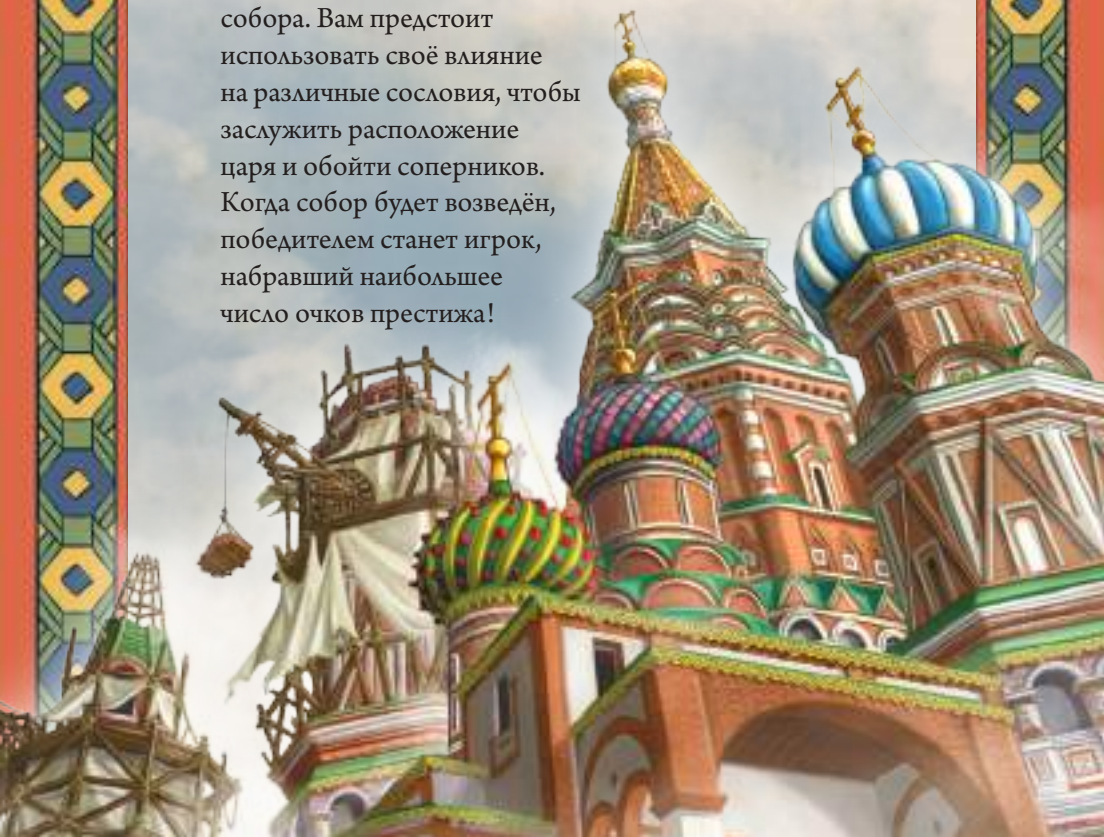
Шейпа Сантос и Исраэль Сендреро



середине XVI в. царь Иван Грозный, дабы увековечить свои военные победы, приказал возвести собор, который впоследствии стал известен как храм Василия Блаженного.

Его строительство заняло несколько десятилетий и потребовало участия великого множества артелей и мастеров.

В игре «Красный собор» вы возьмёте на себя роль артели зодчих, которым поручено это эпохальное строительство, и примете участие в возведении секций собора. Вам предстоит использовать своё влияние на различные сословия, чтобы заслужить расположение царя и обойти соперников. Когда собор будет возведён, победителем станет игрок, набравший наибольшее число очков престижа!



# Подготовка к игре

**1** Поместите в центр стола игровое поле с **рынком А**. Здесь вы будете приобретать необходимые для строительства ресурсы. Убедитесь, что на столе рядом с ним достаточно места для строительной площадки собора **Б**.

**2** Каждый игрок выбирает цвет и помещает рядом с собой следующие компоненты:

- **личный планшет мастерской** своего цвета: в зависимости от желаемого уровня сложности выложите его перед собой либо обычной стороной вверх (рекомендуется для первых партий), либо стороной с чертёжным циркулем **В**;
- **6 флажков** своего цвета: поместите 4 из них на складе на планшете мастерской, а оставшиеся — под складом **Г**;
- **4 жетона украшений** своего цвета (1 дверь, 2 арки и 1 крест): поместите их в соответствующие ячейки на планшете мастерской **А**.

У каждого планшета мастерской есть **сторона повышенного уровня сложности**, на которой изображён чертёжный циркуль. Для этой стороны действуют особые правила в части жетонов мастерской и доступа к жетонам украшений (стр. 7). Если вы играете на продвинутой стороне планшета мастерской, то при подготовке к игре проделайте следующие действия: поместите жетоны украшений в соответствующие ячейки для жетонов мастерской, поместите 4 флажка на склад, а оставшиеся 2 флажка — в белые ячейки для жетонов мастерской.

**3** Возьмите **маркеры победных очков** цветов и поместите их на деление 2 шкалы подсчёта очков (по краю рынка). Убедитесь, что они лежат на шкале стороной с надписью «+40» вниз **Е**.

**4** Перемешайте **жетоны ресурсов** лицом вниз, случайным образом выложите по одному жетону в каждую из **8** ячеек рынка **Ж**, а затем переверните их лицом вверх.

**5** Поделите **карты влияния** на четыре колоды, по одной для каждого сословия (ремесленники, извозчики, купечество и духовенство) и перемешайте их по отдельности. Затем возьмите по одной карте каждого сословия и поместите их лицом вверх в 4 соответствующие ячейки рынка (в любом порядке) **З**.

Если это ваша первая партия в «Красный собор», рекомендуем начать игру с этими картами сословий:



У каждого планшета мастерской есть сторона повышенного уровня сложности, на которой изображён чертёжный циркуль. Для этой стороны действуют особые правила в части жетонов мастерской и доступа к жетонам украшений (стр. 7). Если вы играете на продвинутой стороне планшета мастерской, то при подготовке к игре проделайте следующие действия: поместите жетоны украшений в соответствующие ячейки для жетонов мастерской, поместите 4 флажка на склад, а оставшиеся 2 флажка — в белые ячейки для жетонов мастерской.

## РЕСУРСЫ И МАТЕРИАЛЫ

Под «материалами» мы подразумеваем осязаемые объекты, непосредственно используемые при строительстве (например, кирпич или лес). «Ресурсы» — более широкое понятие. Оно включает в себя не только материалы, но также рубли и очки признания.

	Лес		Золото
	Кирпич		ЗЕЛЁНЫЕ САМОЦВЕТЫ
	Камень		ФИОЛЕТОВЫЕ САМОЦВЕТЫ

ЭТОТ СИМВОЛ СООТВЕТСТВУЕТ 1 ЕДИНИЦЕ ЛЮБОГО МАТЕРИАЛА.



**К**





6 Возьмите все **5 кубиков** в руки и хорошо их встряхните. Найдите на рынке сектор с жетоном ресурсов с символом **+** и уроните в него любой кубик — так, чтобы на нём выпало случайное число. Затем аналогичным образом бросьте по одному кубику в каждый сектор рынка в порядке, указанном стрелками на поле **И**.

7 Рядом с полем рынка сформируйте общий запас всех **материалов** и **рублей** так, чтобы игроки могли дотянуться **К**.

8 Возьмите **карты плана строительства** **А**, на которых указано количество участвующих в партии игроков, и перемешайте их. Откройте одну из них случайным образом, а остальные верните в коробку. На карте будет указана высота всех башен собора, которые игрокам предстоит построить. У каждой башни всегда есть ровно одно основание и один купол, а также может быть одна или несколько средних секций.

9 Разделите **карты секций собора** на три колоды по их типу (основания, средние секции и купола) и перемешайте их по отдельности. Возьмите случайным образом карты оснований в количестве, указанном на плане строительства, и поместите их на строительную площадку **Б** стороной со стоимостью строительства вверх. Затем выложите над основаниями карты средних секций (если требуется) согласно плану строительства. После этого завершите каждую башню, поместив сверху по одной карте купола, и верните карту плана строительства и колоды секций собора в коробку.

10 Возьмите **жетоны мастерской**. Если в партии участвует менее трёх игроков, верните все жетоны с символом **+** обратно в коробку. Поместите эти жетоны на стол лицом вниз и тщательно перемешайте. Затем переверните жетоны по одному лицом вверх и разместите их в случайном порядке на карты собора **М**. Закончив, верните в коробку неиспользованные жетоны мастерской.

11 Любым удобным вам способом определите первого игрока; он получает 3 рубля из запаса. Игрок, сидящий слева от него, получает 4 рубля, а следующие игроки по часовой стрелке (если есть) — 4 рубля и 5 рублей соответственно.



## Ход игры

Игроки ходят поочерёдно: право хода передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок может выполнять действия только в свой ход.

### Одиночная игра

Если вы хотите сыграть в «Красный собор» в одиночку, вы можете найти правила для одиночного режима на стр. 18.

## Шкала очков

В рамке по краю рынка расположена шкала очков. По ней можно проследить, сколько у каждого игрока **очков признания** ✝ (числа на бежевом фоне) и **очков престижа** 🏰.

Когда вы получаете или теряете ✝, переместите свой маркер победных очков на указанное число делений вперёд или назад по шкале очков соответственно. Когда вы получаете или теряете 🏰,

Игра заканчивается, когда один из игроков возвёл 6 секций собора своими силами. Он **получает 3 🏰** в качестве награды за расторопность и **больше не получает право хода**. Остальные игроки совершают по одному последнему ходу, после чего начинается подсчёт очков.

переместите свой маркер очков на **ближайшее** деление с 🏰 столько раз, сколько престижа вы должны получить или потерять. Некоторые деления на шкале используются для подсчёта ✝ и 🏰 одновременно (например, 5 ✝ соответствуют 1 🏰, а 78 ✝ равны 39 🏰).

В конце игры побеждает тот, кто набрал наибольшее количество очков престижа.



# Ход игрока

В свой ход игрок должен **выполнить одно из 3 основных действий**:

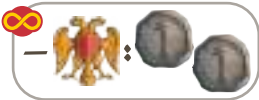
**а** Заявить права на секцию собора

**б** Заняться строительством

**в** Отправиться на рынок за ресурсами

**Кроме того**, в **любой** момент своего хода игрок может совершить следующие **необязательные действия** (как по отдельности, так и вместе):

- **Отдать очки престижа за рубли:**  
по 2 рубля за каждое . Всякий раз, когда вы выполняете это действие, передвиньте свой маркер победных очков назад на ближайшее деление с символом престижа и возьмите 2 рубля из запаса.



- **Отдать 1 очко престижа, чтобы перебросить кубики** в одной секции рынка. Сначала передвиньте свой маркер победных очков назад на ближайшее деление с символом престижа, после чего выберите любую из восьми секций рынка и перебросьте все кубики в ней. Это необязательное действие можно проделать только один раз в ход.





а

## Заявить права на секцию собора

**В**ы можете отправить строителей заявить права на секцию собора и возвести строительные леса (представленные в игре флажками вашего цвета). Это действие необходимо, чтобы артели могли приступить к работе, а башни собора начали подниматься к небу.

Чтобы заявить права на секцию собора, вы должны проделать следующие шаги:



**1** Возьмите один флажок со своего планшета мастерской (это может освободить место на вашем складе).

**2** Поместите флажок на любую незанятую секцию собора: **вы заявляете на неё свои права**. Секция собора считается незанятой, если:

- 1.** На ней нет флажков.
- 2.** Секция собора является основанием башни **либо** на секции непосредственно под ней уже есть флажок (ваш или другого игрока).

**3** Возьмите с этой секции собора жетон мастерской и поместите его в любую пустую ячейку мастерской соответствующей формы на своём планшете:

- А** Вы можете поместить его в ячейку мастерской **лицом вниз**, но в этом случае вы **не** сможете активировать его позже или использовать его преимущества.
- Б** Вы можете поместить его в ячейку мастерской **лицом вверх**, но тогда вы должны будете **уплатить в резерв стоимость ячейки** (в рублях), указанную на ней. В этом случае каждый раз, когда вы перемещаете по рынку кубик цвета этой ячейки, вы сможете получить указанный на жетоне бонус (см. «Активировать жетон мастерской» на стр. 15).

**4** Если вы поместили жетон в ячейку мастерской и уплатили стоимость, вы **немедленно** получаете бонус, указанный на жетоне.



Приведём пример. Жёлтый игрок установил свой флажок на секцию собора с жетоном мастерской с изображением белого кубика **1 2**. Он решает уплатить 2 рубля, чтобы выложить жетон на синюю ячейку на своём планшете **лицом вверх 3**. За это он сразу получает ресурсы из сектора рынка, в котором сейчас находится белый кубик: 2 рубля **4**.



## ПЛАНШЕТ МАСТЕРСКОЙ: ПОВЫШЕННЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Если при подготовке игры вы выложили свой планшет стороной с чертёжным циркулем вверх, во время игры для вас также действуют дополнительные правила:

- 1) Стоимость ячейки мастерской для жетона лицом вверх **всегда составляет 3 рубля**.
- 2) В начале игры украшения собора для вас **недоступны** и находятся в ячейках мастерской.

Чтобы забрать жетон украшения из ячейки, вы должны выложить туда жетон с секции собора,

а также уплатить стоимость этой ячейки мастерской (см. выше). Если вы не можете или не желаете уплатить стоимость ячейки, жетон украшения **остаётся в ячейке** и не может быть использован. Флажки в белых ячейках планшета мастерской могут быть использованы по тем же правилам, что и флажки на складе: вы можете свободно брать их из ячеек. Жетон мастерской **нельзя** выложить в белую ячейку, занятую флажком.



1 В этом примере жёлтый игрок собирается заявить права на новую секцию собора. Он решает разместить жетон мастерской в зелёной ячейке, чтобы позднее использовать находящуюся там арку.

2 Сначала игрок берёт флажок со своего склада, помещает его на карту секции собора и берёт с неё жетон мастерской.

3 Он платит в запас стоимость ячейки (3 рубля на повышенном уровне сложности), помещает жетон в неё лицом вверх и кладёт лежавшую там арку в центр своего планшета мастерской. Кроме того, жёлтый игрок также мог использовать флаг в одной из белых ячеек мастерской,



а затем поместить жетон с секции собора в только что освободившуюся белую ячейку.



## Заняться строительством

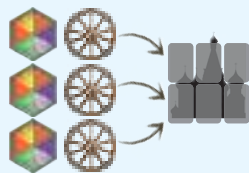
**К**огда леса установлены, рабочие могут приступить к стройке и начать возводить секцию. Осталось только привезти им строительные материалы — и, быть может, даже украшения и драгоценные камни для убранства собора.

Выбрав это действие, вы можете доставить до **3 единиц материалов** на свои строящиеся секции собора.

### СТРОИТЕЛЬСТВО

Снимите со своего склада до 3 единиц материалов, которые вы желаете отправить на стройку, и распределите их между секциями собора, отмеченными флажками вашего

цвета. Когда материалы доставлены на стройку, вы можете возвести и/или украсить секцию



собора. Если на вашей секции собора находятся все необходимые ресурсы, она считается возведённой: получите награду за эту секцию (очки признания и/или рубли). Также вы можете возвести на ней украшение и даже инкрустировать его камнями-самоцветами, чтобы получить очки престижа.

цвета. Не обязательно доставлять ресурсы для строительства за один ход: ресурсы, которые вы поместили на секцию собора, остаются на ней, пока она не будет возведена. ❶

### ВОЗВЕДЕНИЕ СЕКЦИИ СОБОРА

Как только на вашей секции собора собраны все указанные на ней необходимые материалы, она считается возведённой ❷. Немедленно проделайте следующие действия:

- Снимите все материалы с возведённой секции и верните их в общий запас.
- Получите столько очков признания и/или рубли, сколько указано на карте секции ❸.
- Переверните карту секции цветным изображением вверх, но не убирайте с неё свой флажок ❹.





## ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ Я ВОЗВЕДУ СЕКЦИЮ СОБОРА, КОГДА ПОД НЕЙ ЕСТЬ НЕДОСТРОЕННЫЕ СЕКЦИИ?

В ходе игры может возникнуть ситуация, когда кто-то завершает строительство средней секции собора или купола, но при этом нижние секции этой башни ещё не достроены. В таком случае царь наказывает все артели, которые задерживают строительство башни!

Все игроки, у которых есть недостроенные участки под только что возведённой секцией, немедленно теряют по 1 очку признания за каждую возведённую секцию других игроков в этой башне над своими недостроенными участками.



В этом примере красный игрок только что возвёл секцию собора над участком синего игрока. Синий игрок немедленно получает штраф в  $-1$  ✦. **А** Несколько ходов спустя жёлтый игрок успешно возвёл секцию собора в той же башне, прежде чем синий успел достроить свои секции **Б**. На этот раз он теряет  $3$  ✦:  $-1$  ✦ за верхнюю карту со своим флажком (над которой есть 1 возведённая секция) и  $-2$  ✦ за нижнюю карту (над которой теперь находятся 2 завершённые секции, построенные красным и жёлтым игроками).



Предположим, что эта партия пошла иначе и синий игрок успел возвести свою верхнюю секцию в этой башне. В этом случае он всё равно получает штраф в  $-1$  ✦, поскольку над его недостроенным участком есть секция красного игрока (свои секции не считаются). **А** Если жёлтый игрок возведёт купол, прежде чем основание будет достроено, **Б** то синий игрок потеряет  $2$  ✦ (за завершённые секции красного и жёлтого игроков, но за свою секцию штрафа не будет).

## УКРАШЕНИЯ СОБОРА

**К**огда основные конструкции собора возведены, артели могут приступить к отделке и богатому убранству собора и установить элементы декора и прочие украшения.


На каждой возведённой секции собора есть место для **одного** жетона украшения:

- 1) в секции основания — место для двери;
- 2) в средней секции — место для арки;
- 3) на куполе — место для креста.


**Вы можете установить украшение на возведённую секцию собора любого игрока, даже если её строили не вы.**

Чтобы установить украшение на секцию собора, вы должны доставить туда **1 единицу материалов** (дверь — лес, арка — камень, крест — золото), **а также до 2 самоцветов для инкрустации.**

Установите украшение в секцию, как только вы доставили ресурсы. Если вы вместе с материалами для украшения доставили самоцветы для инкрустации, вы немедленно получаете престиж:

- 1  за каждый установленный самоцвет...




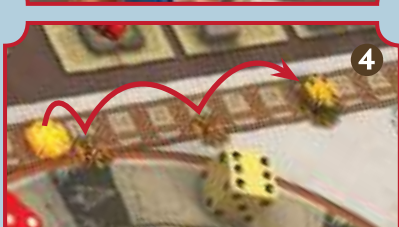
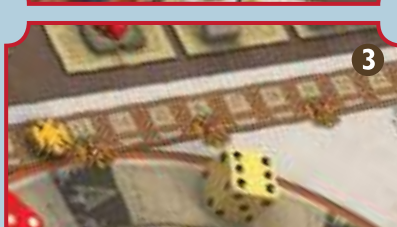
- ...или 3  за 2 установленных самоцвета разных цветов (не суммируется с предыдущим пунктом).

Если вы установили украшение без самоцветов, вы не получаете очки престижа. Инкрустировать украшение самоцветами можно только во время его установки.

Тем не менее каждое установленное украшение принесёт очки престижа в конце партии (в дополнение к тем, которые были получены за инкрустацию), так что не гнушайтесь устанавливать их даже без самоцветов.

Для установки украшения необходимо доставить нужные материалы (включая самоцветы) на ту секцию собора, где вы планируете его разместить. Помните, что вы можете доставлять не более 3 единиц материалов за одно основное действие, когда решаете заняться строительством. Все материалы для одного украшения должны быть доставлены одновременно, то есть в один и тот же ход. Это значит, что вы не сможете инкрустировать уже установленное украшение, а также не можете доставить самоцветы в секцию собора до установки украшения.

*Жёлтый игрок может доставить до 3 единиц материала одновременно. Он использует свой ход, чтобы установить на башне собора крест и немедленно инкрустировать его двумя самоцветами разных цветов: за это он сразу получает 3 .*

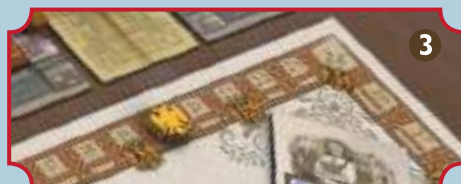




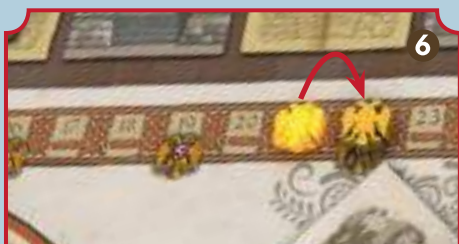
70 ✂

85

Жёлтый игрок доставляет 3 единицы материала за один ход: на одну завершённую секцию — лес для двери и самоцвет для инкрустации двери (за что сразу же получает 1 🐼), а на другую — золото для креста без инкрустации (это даст ему престиж только в конце игры).



В этом примере жёлтый игрок решает возвести среднюю секцию собора и сразу установить на ней украшение. На его секции уже есть почти все нужные ресурсы **1**. Он отправляет на этот участок первый ресурс за свой ход — золото. Как только все нужные ресурсы доставлены на секцию, она становится возведённой **2**, за что жёлтый игрок сразу получает 4 🏰 и 2 рубля **3** и **4**. Более того, из-за этого зелёный игрок получает штраф в -1 🏰. В этот ход жёлтый игрок может доставить ещё 2 единицы ресурса: он решает установить на свой участок арку и доставляет туда 1 единицу камня (для украшения) и самоцвет для инкрустации **5**, чтобы немедленно получить ещё 1 🐼 **6**.



## Отправиться на рынок



пытные зодчие знают: для строительства лучше заблаговременно заготовить всё нужное. На рынке вы найдёте всё, что может понадобиться для возведения собора: от материалов до полезных связей.

Перед посещением рынка обратите внимание на то, из каких частей он состоит:

- Он разделён на 4 зоны, представляющие различные времена года.
- Зона времени года поделена на 2 сектора, к каждому из которых привязан определённый жетон ресурсов.
- Наконец, каждый сектор разбит на 3 ячейки для кубиков.

Чтобы отправиться на рынок, проделайте следующие шаги:

- 1 Объявите, какой кубик на рынке вы собираетесь использовать.
- 2 Переместите этот кубик **по направлению стрелок** вдоль края рынка на число **секторов** (не ячеек!), равное значению на нём.



- **Помимо этого**, если вы выбрали кубик **белого** или **своего цвета**, вы можете потратить рубли (1 рубль за один сектор), чтобы **дополнительно** продвинуть его вперёд на соответствующее число секторов (благодаря этому эффекту кубик может продвинуться вперёд на 7 или более секторов).
- **Важно:** если в секторе рынка **уже есть 3 кубика**, он переполнен и переместиться туда нельзя. Если перемещаемый кубик должен остановиться в переполненном секторе, игрок обязан выбрать другой кубик или (если кубик белого или своего цвета) потратить хотя бы 1 рубль, чтобы «обойти» переполненный сектор и остановиться там, где есть место.
- 3 Кубик остаётся в том секторе рынка, в котором он оказался в результате перемещения.
- 4 После этого вы можете совершить одну или несколько сделок на рынке в том секторе, в котором остановился выбранный вами кубик.
- 5 В конце вашего хода вы должны перебросить выбранный вами кубик и **все** кубики в одном секторе с ним (при этом они остаются в том же секторе).





Жёлтый игрок решает переместить жёлтый кубик по рынку. Текущее значение этого кубика равно 3, поэтому игрок перемещает его на три сектора вперёд — туда, где уже находится синий кубик. Поскольку жёлтый игрок переместил кубик своего цвета, он также мог бы потратить рубли, чтобы продвинуть его ещё дальше.



## СДЕЛКИ НА РЫНКЕ

После того как вы выбрали и переместили кубик на рынке, вы можете совершить одну или несколько сделок в итоговом секторе. Каждую сделку можно совершить только один раз в ход, но в любом порядке.

- 1 ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ С РЫНКА
- 2 ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЛИЯНИЕ
- 3 АКТИВИРОВАТЬ ЖЕТОН МАСТЕРСКОЙ

### 1 ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ С РЫНКА

$$x \text{ (resource token)} = x \text{ (resource token)}$$

Рядом с каждым из 8 секторов рынка есть жетон ресурсов. Переместив кубик, вы можете получить с рынка ресурсы указанного типа. Для этого **умножьте** количество ресурсов, указанное на жетоне сектора, **на количество кубиков в этом секторе** и возьмите себе столько ресурсов (или меньше).

Ресурсы в общем запасе ограничены. Если какой-либо из них закончился, то игроки больше не могут получать этот ресурс, до тех пор пока он снова не появится в запасе.

Переместив жёлтый кубик, игрок берёт с рынка ресурсы: 2 единицы кирпича. Поскольку в этом секторе два кубика (жёлтый и синий), игрок проделывает это дважды и в сумме получает 4 единицы кирпича. Если бы жёлтый игрок заплатил 1 рубль, чтобы продвинуть свой кубик на 1 сектор дальше, он мог бы взять 4 единицы дерева из сектора с красным кубиком (по 2 за каждый кубик в секторе).



## Склад

Получив материалы с рынка, вы **должны** поместить их на свой склад. В начале игры у вас есть 6 свободных ячеек на складе: в каждую ячейку помещается по 1 единице материала. Некоторые ячейки склада заняты вашими флажками: когда вы используете их, чтобы заявить право на секцию собора, вы освобо-

ждаете место под ресурсы.

**Важно:** если у вас недостаточно места на складе под новые материалы, **вы не можете выкидывать старые материалы со склада.** Расчистите место на складе другими способами, прежде чем получать ресурсы с рынка.



## 2

## ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЛИЯНИЕ



На рынке есть представители четырёх сословий: ремесленники, извозчики, купечество и духовенство. Вы можете заключать с ними сделки и использовать своё влияние, чтобы совершать различные действия. Каждое сословие занимает на рынке свою зону, обозначающую то или иное время года. Зона, в которой вы остановились, определяет, действия какого сословия доступны для вас в этом ходу.

Когда игрок решает воспользоваться своим влиянием на сословие, он может совершить

**одно из двух действий**, указанных на карте сословия. Некоторые действия требуют дополнительных расходов. Если действие отмечено синим символом с молнией, его можно совершить только один раз в ход; действия с красным символом с изображением бесконечности можно проделывать сколько угодно раз за ход. Подробнее об этом — в разделе «Действия влияния» на стр. 20.



Получив кирпичи с рынка, жёлтый игрок решает воспользоваться своим влиянием среди купечества, чтобы обменять 2 только что полученных единицы кирпича на 1 зелёный самоцвет.






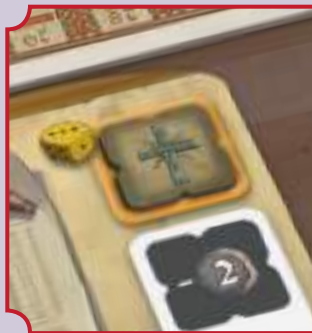
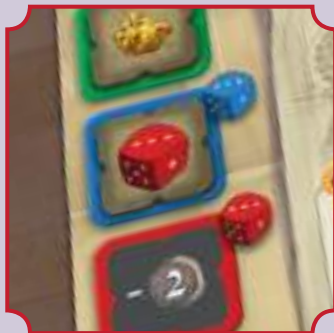
3

## АКТИВИРОВАТЬ ЖЕТОН МАСТЕРСКОЙ



Если в ячейке цвета выбранного вами кубика на вашем планшете мастерской есть жетон, вы можете немедленно получить указанную на нём награду.

На планшете у игрока есть жетон мастерской в синей ячейке. Если он переместит синий кубик, он также может получить ресурсы из сектора рынка, в котором находится красный кубик (в этом примере — 2 единицы леса). В жёлтой ячейке есть другой жетон: переместив жёлтый кубик, этот игрок получит 1 .



В основном жетоны мастерской дают ресурсы. Однако если на жетоне изображён кубик, он даёт ресурсы с рынка в том секторе, на котором находится в этом ходу. Но учтите, что **вы не получаете ресурсы за другие кубики в секторе с кубиком на жетоне мастерской.**



### БЕЛЫЕ ЯЧЕЙКИ МАСТЕРСКОЙ

Две ячейки на вашем планшете мастерской окрашены в белый цвет. Если в обеих белых ячейках на вашем планшете есть по жетону мастерской, **вы можете активировать только один из них на свой выбор** (но не оба), когда переместили белый кубик по рынку.

**ПОМНИТЕ: ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ТОРГОВЫХ СДЕЛОК ВЫ ДОЛЖНЫ ПЕРЕБРОСИТЬ ВАШ ВЫБРАННЫЙ КУБИК, А ТАКЖЕ ВСЕ КУБИКИ В ТОМ ЖЕ СЕКТОРЕ!**

## Конец игры

Когда один из игроков возвёл 6 секций собора своими силами, он получает не только обычную награду за возведение секции, но и дополнительно **3** за расторопность и больше не получает право хода.

## Подсчёт очков

Если ваш маркер победных очков не находится на делении с символом престижа, **передвиньте его назад** на ближайшее деление с символом престижа.

Все остальные игроки делают по одному последнему ходу, после чего игра заканчивается и начинается подсчёт очков.

**Важно:** если вы набрали 40 очков престижа или более, переверните свой маркер победных очков стороной с надписью «+40» вверх. Вы по-прежнему можете получать и терять очки престижа, двигаясь по шкале очков по второму кругу.

Жёлтый игрок вынужден отступить на деление с 14, так как это ближайшее к его маркеру деление с этим символом. Маркер зелёного игрока остаётся на делении с 18.

## Дополнительные очки

В конце игры подсчитайте дополнительные очки престижа за некоторые действия:

- Получите по 1 за каждые 5 материалов у вас на складе и/или рублей у вас в запасе.
- Получите за ваш вклад в строительство башен.

Сначала определите архитектурную ценность каждой башни: +2 за каждую завершенную секцию в башне и +1 за каждое украшение на её секциях. Незавершённые секции не учитываются.

Затем игроки подсчитывают свой вклад в строительство башни: +1 за каждый флажок или украшение своего цвета на её секциях.

Игрок с наибольшим вкладом в строительство башни получает за её архитектурную ценность в полном объёме.

Следующий по вкладу игрок получает половину от значения архитектурной ценности башни (округляя вниз), третий по вкладу — половину от этой половины, и так далее.



Если два или более игроков сравнялись по вкладу в строительство башни (например, за 2-е и 3-е места), сложите 🏰, которые они должны получить за эти места, и поделите

очки между ними поровну (округляя вниз). Если в башне нет ни одного флага или украшения вашего цвета, вы не получаете за неё очков.

### ПРИМЕР: ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

**1-я башня:** архитектурная ценность — 7 🏰 (3 завершённые секции + 1 за украшение в основании). У зелёного игрока наибольший вклад в её строительство (1 флаг + 1 дверь), поэтому он получает 7 🏰. Жёлтый и красный игроки сравнялись по вкладу и делят между собой 2-е и 3-е место (3 🏰 и 1 🏰) — в сумме 4 🏰, которые нужно поделить между ними: в итоге и жёлтый и красный игроки получают по 2 🏰 каждый.

**2-я башня:** 5 🏰 — синему игроку и 2 🏰 — жёлтому.

**3-я башня:** ценность равна 12 🏰. Синий получает 12 🏰; жёлтый — 6 🏰; зелёный с красным — по 2 🏰.

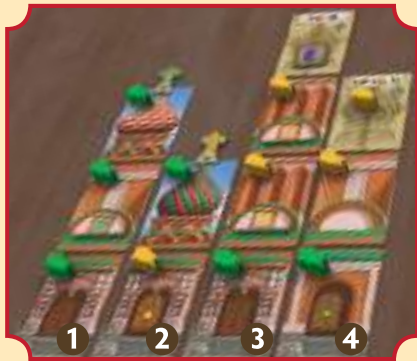
**4-я башня:** ценность равна 10 🏰. Зелёный получает 10 🏰; красный — 5 🏰, а жёлтый — 2 🏰.

**5-я башня:** ценность равна 9 🏰. Синий получает 9 🏰. Сразу три игрока сравнялись, поэтому 7 🏰 за 2-е, 3-е и 4-е места (4+2+1) необходимо поделить между жёлтым,



красным и зелёным поровну, округляя вниз: каждый из них получает по 2 🏰.

**6-я башня:** ценность равна 9 🏰. Красный получает 9 🏰; зелёный — 4 🏰 (поскольку на башне есть зелёный крест), синий — 2 🏰.



### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

Игрок с наибольшим вкладом в строительство башни (больше всего флагов и/или украшений) получает **все** очки за её архитектурную ценность. Его соперник (если он участвовал в строительстве башни) получает **треть** от значения её ценности (округляя вниз). Если оба игрока сравнялись по вкладу, очки за башню не получает никто.


Подсчёт очков на примере слева: **1-я башня:** зелёный получает 8 🏰 **2-я башня:** жёлтый получает 6 🏰, зелёный — 2 🏰 **3-я башня:** жёлтый получает 8 🏰, зелёный — 2 🏰 **4-я башня:** зелёный получает 5 🏰, жёлтый — 1 🏰

**Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа 🏰, становится победителем!**

В случае ничьей побеждает тот, кто возвёл больше всего секций

собора. Если определить победителя по-прежнему невозможно, победа достаётся тому, кто установил больше всего украшений. Если таких игроков несколько, они делят победу друг с другом.

## Одиночный режим

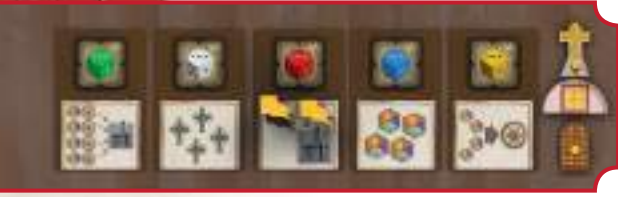


**И**сковский зодчий Яковлев, известный строительством церквей и городов, был самолично избран царём на роль старшего зодчего нового великого собора и получил под своё начало артель строителей. Вы решили бросить вызов искусному мастеру. Удается ли вам превзойти главного зодчего по мастерству и впечатлить Ивана Грозного?


жетоны мастерской и случайным образом выложите их в ячейки на картах Яковлева. Поместите 5 флажков цвета артели Яковлева на карту «Заявить права на секцию собора» и разложите его жетоны украшений в конце ряда после карт.

Артель Яковлева немедленно использует последний (шестой) флажок, чтобы заявить права на секцию собора, которая даёт больше всего очков признания в награду. Если таких секций несколько, Яковлев предпочитает самую левую из них. Уберите из игры жетон мастерской с карты с этим флажком. **Всё готово для начала игры: время делать ваш первый ход.**

### Ход игры



В свой ход вы должны выполнить одно из 3 основных действий по обычным правилам, после чего артель Яковлева получает право хода. Продолжайте ходить по очереди, **пока кто-либо не возведёт 6 секций собора своими силами.**

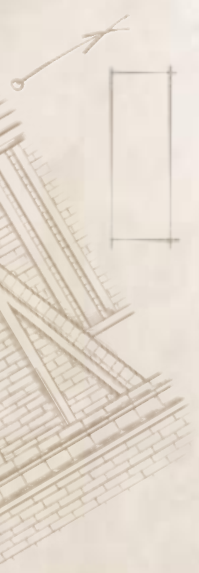
Обратите внимание, что в одиночной игре за это **нельзя получить** награду в 3  за расторопность, однако другой игрок по-прежнему может совершить один последний ход.

### Ход артели Яковлева


Во время хода Яковлева посмотрите на его ряд карт и найдите среди них самую левую карту с жетоном мастерской **лицом вверх**. Переместите кубик указанного на этом жетоне цвета, как если бы Яковлев выбрал основное действие **«Отправиться на рынок»**, а затем **переверните этот жетон мастерской лицом вниз**. Если сектор, в который должен переместиться кубик, уже переполнен, не передвигайте кубик в этот ход Яковлева.

Яковлев не получает рубли или материалы с рынка в результате это-

### Подготовка к игре



Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Отложите в сторону маркеры победных очков и 6 флажков одного из неиспользуемых цветов: они будут принадлежать строительной артели Яковлева. Ему НЕ понадобится его планшет мастерской (сам царь предоставил ему всё необходимое). Поместите оба маркера победных очков на шкалу.

Отложите в сторону 5 жетонов мастерской с символами кубиков (по одному каждого цвета), использующихся в партии на 3–4 игроков .

Перемешайте и выложите в ряд 5 карт для одиночной игры: это карты Яковлева, которые определяют очередность действий его артели. Затем перемешайте отложенные ранее



го действия, однако может получить очки признания (если способность на карте влияния или жетон в секторе рынка позволяет получить ✦): в этом случае продвиньте его маркер победных очков по обычным правилам. **После перемещения кубика (если это возможно) выполните действие, указанное на карте Яковлева с выбранным жетоном.**

Если в начале хода Яковлева все жетоны мастерской на его картах лежат лицом вниз, перед началом его хода проделайте следующее:

**1** Яковлев устанавливает **1 украшение на возведённую секцию собора** (если это возможно), придерживаясь следующих правил:

### А Какое украшение устанавливать?

Яковлев следует следующему порядку: дверь — арка — арка — крест. Сначала он устанавливает на собор дверь сво-

его цвета, затем первую из двух арок и так далее.

**Б Где установить украшение?** Яковлев отдаёт предпочтение секциям собора, возведённым игроком (если таких несколько, вы делаете выбор за него). Если это невозможно, Яковлев устанавливает украшение на одной из своих возведённых секций (если таких несколько, вы также делаете выбор за него).

**В** Если в соборе нет возведённых секций без украшений подходящего типа, Яковлев не устанавливает украшение. Помните, что он строго следует порядку выше и не примется за арки или крест, пока не установит дверь! Если Яковлев установил украшение, он получает 1 🏰. Ему не нужны материалы для украшений.

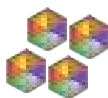
**2** Наконец, возьмите все жетоны мастерской Яковлева, снова перемешайте их случайным образом и разместите на его карты: всё готово для нового хода.

### ДЕЙСТВИЯ АРТЕЛИ ЯКОВЛЕВА



#### ПРИЗНАНИЕ

Яковлев немедленно получает 4 ✦.



#### УЧЁТ МАТЕРИАЛОВ

Поместите на эту карту 4 любых материала (их тип не имеет значения: просто возьмите те материалы, которых больше всего в общем запасе).



#### ДОСТАВКА

Переместите все материалы с карты Яковлева

«Учёт материалов» на его карту «Строительство».

#### ЗАЯВИТЬ ПРАВА НА СЕКЦИЮ СОБОРА

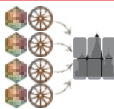
Если у Яковлева остались неиспользованные флажки, поместите 1 из них на незанятую секцию собора.

Он следует следующим правилам:

- 1 Если возможно, секции непосредственно над участками, на которые вы заявили права.
- 2 Если возможно, основание.

Если ни одно из этих условий нельзя выполнить, игрок сам выбирает, куда поместить флажок артели Яковлева.

Проверьте, что даёт жетон мастерской на выбранном им участке. Если это жетон ✦, Яковлев получает эти очки: в противном случае просто уберите жетон в коробку.



#### СТРОИТЕЛЬСТВО

Переместите все материалы с этой карты на секции собора с флажком артели Яковлева. При этом секция считается возведённой, если количество ресурсов на карте секции совпадает с количеством ресурсов, указанных на его карте. Тип ресурсов при этом значения не имеет — только их количество. Так, если для строительства секции собора нужно 2 ед. леса, 1 ед. кирпича и 1 ед. золота, Яковлев может построить её за 4 ед. любых материалов. Яковлев получает ✦ за возведение секций по обычным правилам.

Во время строительства Яковлев возводит секции в следующем порядке: слева направо, снизу вверх. Материалы размещаются на первой определённой таким образом карте, на которую заявили права его артель.

Если у Яковлева есть больше материалов, чем нужно для возведения секции собора, избыток ресурсов размещается на **следующей** секции согласно его предпочтениям. Например, если для постройки секции нужно 3 материала, а Яковлев размещает 4, то оставшаяся единица материала направится на следующую карту.

## РЕМЕСЛЕННИКИ



Продайте 1 любой материал за 1 рубль.



Купите 1 из указанных материалов за 1 рубль.



Продайте 1 из указанных материалов за 1 рубль.



Купите 1 любой материал за 2 рубля.



Продайте 1 из указанных материалов за 2 рубля.



Купите 1 из указанных материалов за 2 рубля.

## ИЗВОЗЧИКИ



Заплатите 1 рубль, чтобы доставить 1 материал на строительную площадку. Его можно направить на возведение секции собора или установку украшения.



Получите 1 рубль.



Заплатите 3 рубля, чтобы доставить 2 материала на строительную площадку. Их можно направить на возведение секции собора и/или установку украшения.

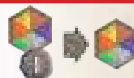


Заплатите 2 рубля, чтобы поменять местами 2 жетона ресурсов на рынке.

## КУПЕЧЕСТВО



Обменяйте 2 одинаковых материала со своего склада на 1 любой материал.



Обменяйте 1 рубль и 1 материал со своего склада на 1 любой другой материал.



Обменяйте 4 одинаковых материала со своего склада на 2 любых материала.



Активируйте 1 из своих жетонов мастерской.

## ДУХОВЕНСТВО



Получите 1



Заплатите 3 рубля, чтобы получить 1



Сбросьте 3 разных материала, чтобы получить 1



Если вы возвели хотя бы по 1 секции собора каждого типа (основание, купол и средняя секция), получите 2

**Благодарности:** Мы бы хотели поблагодарить Бернини, Борромини и Адриано, а также всех, кто принимал участие в тестировании игры. Также мы выражаем признательность Антонио и Мануэлю за помощь в доработке игры и компании Devir за то, что пригласили нас на ужин, хоть они и не знали, во что ввязываются.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Авторы: Шейла Сантос и Израэль Сендреро  
Художники: Педро Сото и Чема Роман  
Дизайнер: Хорди Рока  
Перевод на английский: Энди Кэмпбелл  
Английская локализация: Уильям Ниблинг  
Редактор: Дэвид Эсбри

### Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов  
Редактор: Данила Евстифеев  
Корректор: ООО «Корректор»  
Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова  
Руководитель проекта: Никита Черкасов  
Общее руководство: Антон Сковородин

**GAGA  
GAMES**

