

devir

The Red Cathedral



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ Tabuleiro principal no centro da mesa.
- ▶ Marcadores de pontuação: 2 do contador de pontuação (que rodeia o tabuleiro principal), com o +40 virado para baixo.
- ▶ Embaralhe as peças de recursos e coloque uma, à sorte, em cada uma das 8 casas do tabuleiro principal. Vire-as de modo a ficarem com os recursos à vista.
- ▶ Embaralhe as cartas de influência de cada um dos quatro grupos (a guilda dos artesãos, a guilda dos transportadores, a guilda dos comerciantes e o clero) separadamente. Tire uma de cada e coloque-as nos quatro espaços correspondentes no tabuleiro principal (não interessa em que posição se coloca cada uma delas).
- ▶ Tire as cartas de planta de construção correspondentes ao número de participantes em jogo e embaralhe-as. Recolha uma à sorte e deixe o resto na caixa. Esta carta indica a altura de cada torre que os jogadores terão de construir. As torres têm, no mínimo, uma fundação e uma cúpula, mas o número de secções intermediárias pode variar.
- ▶ Tire as cartas de catedral, separe-as em três baralhos: as fundações, as secções intermediárias e as cúpulas, e embaralhe-os separadamente.
- ▶ Tire, à sorte, o número de cartas de fundação indicado na planta de construção e coloque-as no local de construção certificando-se de que o lado que mostra o custo de construção de cada carta fica virado para cima.
- ▶ Em cada torre, coloque o número de cartas de secção intermediária indicado na planta de construção em cima das fundações e depois termine cada uma delas com uma carta de cúpula. Agora já pode arrumar a carta da planta de construção e o resto das cartas de catedral na caixa, junto às outras.
- ▶ Recolha as peças de oficina. Se a partida estiver a ser jogada com menos de três jogadores, arrume, na caixa, todas as peças que tiverem este símbolo + . Coloque as peças viradas para baixo nos tabuleiros e misture-as bem. A seguir, uma a uma, vire-as para cima e coloque-as aleatoriamente em cada uma das cartas de catedral. Guarde as restantes na caixa.
- ▶ Crie uma provisão geral com todos os rublos e materiais de construção, ao alcance de todos os jogadores.

Jogador

- ▶ Cada jogador decide-se por uma cor e coloca o seguinte na respectiva área de jogo:
 - ▶ O seu tabuleiro de oficina, com o lado básico (recomendado para as primeiras partidas) ou com o lado avançado virado para cima.

- ▶ Quatro (dos seis) estandartes, são colocados no inventário do seu tabuleiro de oficina. Os restantes dois são colocados fora do inventário.
 - ▶ Os seus 4 ornamentos (uma porta, dois arcos e uma cruz) que são colocados nos lugares correspondentes do seu tabuleiro de oficina.
- ▶ Segure os cinco dados em ambas as mãos, sacuda-os e, começando no local ao pé da peça de recurso que concede, deixe cair lá um dado qualquer. A seguir, largue um dado em cada um dos locais seguintes, na direção das setas.
- ▶ Decida, da maneira que quiser, quem será o jogador inicial. Ele receberá 3 rublos. O resto dos jogadores receberá, no sentido horário, 4, 4 e 5 rublos, respectivamente.

Solo

- ▶ USE ESTE ESPAÇO PARA O TEXTO
- ▶ USE ESTE ESPAÇO PARA O TEXTO
- ▶ USE ESTE ESPAÇO PARA O TEXTO

TURNOS

- ▶ A partida decorre por turnos. Cada jogador executa o seu turno inteiro antes de ser a vez do jogador seguinte, sempre no sentido horário.
- ▶ Durante o seu turno, o jogador deve efetuar uma destas três ações abaixo:

Reivindicar uma secção da catedral

- ▶ Tire um estandarte do seu tabuleiro de oficina (possivelmente libertando um espaço no seu inventário).
- ▶ Reivindique uma carta de catedral disponível ao colocar nela o seu estandarte. Uma carta de catedral disponível é qualquer carta de fundação, ou qualquer outro tipo de carta que se encontre sobre uma outra previamente reivindicada, ou finalizada por um jogador, e que não tenha um estandarte nela.
- ▶ Recolha a peça de oficina que está na carta de catedral reivindicada e coloque-a numa casa livre do seu tabuleiro. Tem duas opções:
 1. Colocar a peça de oficina virada para baixo. Se o fizer, não poderá ativá-la mais tarde.
 2. Colocar a peça de oficina virada para cima, pagando o custo (em rublos) ilustrado na casa. A partir de agora, poderá ativar esta peça. Ver "Ativar uma peça de oficina" na página 15.
 3. Se colocou a peça virada para cima, obtém imediatamente a bonificação correspondente.

Construir secções da catedral

- ▶ Tire os materiais do seu inventário para enviá-los a uma ou várias secções da catedral que tenha reivindicado anteriormente. Não é obrigatório terminar uma secção com uma única entrega; deixe simplesmente os materiais na carta, para indicar que foram entregues.
- ▶ Cada vez que escolher esta ação, pode enviar até 3 materiais para o local de construção.
- ▶ Os materiais podem ser usados para Construir e/ou Ornamentar a catedral. ▶ Se uma secção da catedral tiver sobre ela todos os materiais necessários, considera-se terminada e o jogador é recompensado com pontos de reconhecimento e, possivelmente, rublos.

- ▶ Adicionar ornamentos pode valer pontos de prestígio.

Adquirir recursos

- ▶ Anunciar que dado do tabuleiro principal irá usar.
- ▶ Mover esse dado na direção das setas, pelo número exato de locais igual ao seu valor.
- ▶ Opcionalmente, se o dado ativado for o branco ou o da cor do jogador, é possível pagar rublos para avançar mais locais, à razão de 1 rublo por local adicional (podendo resultar num movimento maior do que 6 locais).
- ▶ Importante: Um dado não pode terminar o seu movimento num local já ocupado por três dados. Por outras palavras, a capacidade máxima de cada local do tabuleiro principal é de 3 dados. Se o dado a mover for parar a um local já cheio, o jogador terá que escolher outro dado para mover ou terá que pagar rublos para modificar o movimento, se for o dado branco ou o da sua cor.
- ▶ Deixar o dado no local onde terminou o movimento.
- ▶ Efetuar as ações relativas ao local onde parou.
- ▶ Lançar todos os dados existentes no local de chegada e voltar a colocá-los no mesmo.

ações opcionais

- ▶ Perder pontos de prestígio em troca de rublos, à razão de 1 por 2 rublos. Recue o seu marcador de pontuação para a casa de pontos de prestígio anterior e receba 2 rublos da provisão geral.
- ▶ Perder 1 ponto de prestígio para poder lançar os dados de um dos locais do tabuleiro principal. Recue o marcador de pontuação para a casa de pontos de prestígio anterior, escolha um dos oito locais do tabuleiro e lance todos os dados que se encontrem lá. Os jogadores só podem executar esta ação opcional uma vez por turno.

FIM DO JOGO

- ▶ A partida termina quando um jogador acaba a construção da sua sexta e última parte da catedral.
- ▶ Esse jogador obtém 3 como recompensa e desencadeia o final da partida. Os outros jogadores terão um turno final antes da partida acabar.
- ▶ No fim da partida, o jogador com mais pontos de prestígio será o vencedor.

APÊNCIDE

- ▶ Recursos e Materiais: Usamos o termo “materiais” para nos referirmos a qualquer objeto físico que seja usado na construção, sejam tijolos ou madeiras. O conceito de “recursos” (assim como o usamos) engloba os “materiais”, mas também os rublos e os pontos de reconhecimento.
- ▶ O contador de pontuação: como pode ver, o contador de pontuação que rodeia o tabuleiro principal registra duas coisas diferentes: os pontos de reconhecimento (os números num fundo bege) e os pontos de prestígio.
- ▶ Sempre que o jogo lhe diz para “perder ou ganhar”, deve avançar ou recuar o seu marcador de pontuação de acordo com o número de casas indicado.

► Quando lhe é dito para “perder ou ganhar , avance ou recue o seu marcador para a casa de pontos de prestígio mais próxima. A partir de certo ponto, as casas de e estarão equiparadas.

UTILIDADES

Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:red_cathedral

Modificado em: **2024/10/01 08:57**