

Shei S.
Isra C.

THE Red Cathedral

P. Soto
C. Roman

Contractors



Para garantir que a construção da Catedral de São Basílio prossiga a bom ritmo e se torne a obra de arte para que está predestinada, devem ser encontrados os melhores especialistas e artesãos capazes de criar uma obra digna de um Czar. Para o fazer, as equipas (as equipes) de construção enviam os seus empreiteiros para contratarem os melhores empregados que consigam encontrar nos arredores de Moscovo (Moscou).



Algumas destas novas guildas só podem ser usadas com o módulo **"Os empreiteiros"**, mas a maioria também pode ser usada com o jogo base por si só. Algumas necessitarão de peças de jogo adicionais, mas essas serão explicadas em detalhe neste manual de regras.

Certifique-se de incluir as peças com o símbolo de 3 e 4 jogadores , se for o caso **C**.

12 Coloque o tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo (Moscou) ao lado do tabuleiro de mercado **D**. Coloque as 24 peças de especialistas **E** na bolsa e retire 5 delas, que serão colocadas, viradas para cima, nos espaços do tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo.



13 Misture as 6 peças de cidade e coloque aleatoriamente 1, virada para cima, no topo de cada torre da catedral. **F** Coloque o resto das peças de cidade viradas para baixo (de maneira a que o X esteja visível) nas cidades correspondentes do tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo. **G** Não poderá enviar empreiteiros para essas cidades em nenhum momento da partida.



14 Cada jogador recebe 1 **licença**  (deixe as restantes perto do tabuleiro) e uma **extensão de tabuleiro de oficina** **H** para os Empreiteiros, que é acrescentada à parte inferior do seu próprio tabuleiro de oficina. Também recebem 6 peões de empreiteiro **I**, que são colocados nas respectivas extensões. Esta extensão do tabuleiro é onde também irá guardar as licenças que poderá ter durante a partida (máximo de 6). Esta extensão de tabuleiro pode ser usada quando jogar com as oficinas avançadas, bem como com as do modo normal. Quando estiver a jogar o modo básico, coloque os dois standartes adicionais **J** em cima do inventário **I**.



Os empreiteiros

Os Empreiteiros adicionam uma **quarta ação** às 3 ações do jogo base. Esta nova ação permite-lhe enviar um empreiteiro para contratar trabalhadores especialistas nas cidades mais importantes nos arredores de Moscovo, que o ajudarão a completar as mais complexas tarefas e, com isso, aumentar a sua notoriedade como arquiteto. Quando enviar um empreiteiro a uma cidade (incluindo a própria Moscovo) para contratar especialistas, irá precisar de licenças e dinheiro. O emprego destes trabalhadores sub-contratados tem repercussões ao longo da duração da partida: cada vez que completar uma das torres da catedral, isso ativa uma pontuação nessa cidade e fecha a possibilidade de contratar mais trabalhadores dessa cidade.

a Reivindicar uma secção da catedral

b Construir secções da catedral

c Adquirir recursos

d Contratar

As Peças de Especialista e o Dado de Especialista

O novo dado para o especialista funciona tal como os dados coloridos de cada jogador e o dado branco. Isto quer dizer que pode pagar dinheiro para avançar mais espaços.

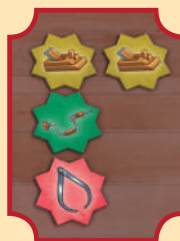


seu tabuleiro para que mostre uma das 6 ferramentas. **As Peças de Especialista são de uso único.**


1 2 3 4 5 6
1/2/4/7/11/16


No fim da partida, ganhará 1/2/4/7/11/16 **pontos de prestígio** por cada grupo de ferramentas diferentes que possuir.

Quando executar a ação **Adquirir Recursos** do mercado e mover o dado preto, pode usar os efeitos da peça de especialista como se fosse uma peça de oficina. **Cada peça de especialista só pode ser usada uma vez.** Quando usar a peça de especialista, irá ganhar a bonificação ilustrada (para mais detalhes, ver a página 14). A seguir, terá de pôr a peça virada para baixo ao lado do



Exemplo: com esta combinação, Jorge ganha 5 pontos de prestígio no final da partida: 4 pelo grupo de 3 ferramentas e mais 1 pela ferramenta que está sozinha.

d

Contratar



xistem 6 cidades no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo que podem, ou não, estar disponíveis para poder contratar especialistas. As cidades indisponíveis estarão cobertas com uma peça ilustrada com um X vermelho, indicando que não é possível colocar empreiteiros nelas. Para que possa contratar especialistas, terá de ter licenças e dinheiro.

Quando escolher esta ação, siga estes passos:

- 1** Mova o empreiteiro que estiver mais à esquerda no seu tabuleiro para uma cidade disponível no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo. A seguir, pague tantas licenças da sua reserva quantos empreiteiros houver nessa cidade (contando o empreiteiro que acabou de colocar, mais os empreiteiros da sua cor e de outras cores quaisquer).
- 2** Mover um empreiteiro pode desbloquear uma bonificação no seu tabuleiro, **que terá de usar imediatamente**.
- 3** Pague 2 rublos e escolha 1 dos 2 especialistas disponíveis perto dessa cidade. Se já tiver um especialista no seu tabuleiro, terá de o descartar virado para baixo, **sem ativar a sua habilidade**, para que possa arranjar espaço para a nova peça. **Importante:** em vez disso, pode decidir não pagar os 2 rublos e simplesmente descartar o novo especialista, removendo-o da partida.
- 4** Por fim, coloque a nova peça de especialista no espaço vazio.



Por exemplo: as cidades de Smolensk e Ryazan não estão disponíveis, por isso não é possível colocar mais empreiteiros nelas.

Neste exemplo, o jogador amarelo receberá um material à sua escolha após enviar o seu terceiro empreiteiro.





1 Maria quer contratar um especialista em Suzdal, por isso ela move o empreiteiro mais à esquerda do seu tabuleiro para essa cidade.

2 Para o fazer, ela tem de pagar 5 licenças (existem agora 5 empreiteiros lá). Ela também recebe um material à sua escolha.

3 A seguir, ela tem de escolher entre as peças A ou B. Ela decide-se pela A. Ela paga o custo de 2 rublos e coloca a peça na sua extensão do tabuleiro de oficina.

4 Por fim, ela retira uma peça da bolsa e coloca-a no espaço deixado vazio.

CONTRATAR EM MOSCOVO (MOSCOU)

Quando disponível, contratar especialistas em Moscovo permite-lhe escolher **qualquer** um dos 5 especialistas existentes. Relativamente aos outros efeitos e custos, tudo funciona como nas outras cidades.



PONTOS DE CIDADE



Durante a preparação, colocou uma peça de cidade no topo de cada torre. **Quando uma torre estiver completa,** terá de seguir estes passos:

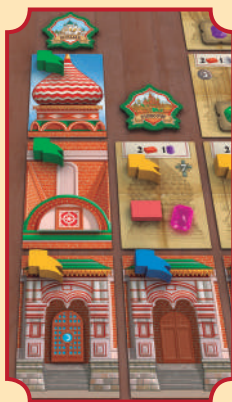
- Mova a peça de cidade para o espaço de cidade correspondente no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo e coloque-a virada para baixo, com o X à vista. Isto indica que os empreiteiros já não podem ser enviados lá para recrutar especialistas.



- **Pontos de cidade:** Cada jogador que tenha empreiteiros nessa cidade ganha uma quantidade de pontos de reconhecimento ✦ igual ao número de estandartes da sua cor existentes nessa torre, multiplicada pelo número de empreiteiros que tenha nessa cidade.

Assim que isto for feito, o jogo continua como de costume.

Maria (verde) acabou de concluir a secção intermédia de uma torre de 3 cartas, consequentemente fechando a cidade de Suzdal. Ela coloca a peça de cidade com o X à vista no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo. Agora, mais nenhum empreiteiro pode ser enviado para lá. Aquando a pontuação da cidade de Suzdal, Isra (amarelo) recebe 1 ponto de reconhecimento (1 empreiteiro x 1 estandarte na torre) e Maria (verde) recebe 4 pontos de reconhecimento (2 empreiteiros x 2 estandartes). Jorge (vermelho), apesar de ter um ornamento lá, não recebe nenhum ponto porque não tem nenhum estandarte na torre. Da mesma forma, José (azul) não recebe nenhum ponto, visto que não tem nenhum estandarte na torre. Moscovo, na torre adjacente, não será pontuada até que Isra (amarelo) complete a carta da cúpula.



Se um jogador concluir a sua sexta carta de catedral (causando o fim da partida) e uma torre ao mesmo tempo, os pontos da cidade são contados primeiro, como seriam normalmente. Nessa altura, o jogador que causou o fim da partida adiciona 3 pontos de prestígio à sua pontuação. No fim da partida, se ainda houver torres que não tenham sido terminadas, **as cidades associadas a elas não serão pontuadas.**



As licenças são um recurso que não é armazenado no seu inventário, mas, em vez disso, são mantidas no espaço reservado para elas na sua extensão de tabuleiro. As licenças são utilizadas para contratar os melhores profissionais nas cidades mais importantes do Grão-Ducado de Moscovo. Eles podem ser obtidos no mercado da mesma forma que outros recursos, graças à peça de recursos correspondente.

Adicionalmente, em qualquer momento do seu turno pode recuar um ponto de prestígio e obter 1 licença. Ao marcar pontos no final da partida, as suas licenças são contadas juntamente com os seus rublos e outros materiais.



As novas guildas



A construção da catedral levou a um aumento da população da cidade para suprir a oferta de emprego. As novas guildas que se estabeleceram podem ajudar-lhe com as tarefas mais complexas da construção.

Cada nova guilda é composta por 3 cartas que podem ser combinadas com novas peças do jogo. Para todos os efeitos, elas funcionam como qualquer outra guilda do jogo base. Algumas cartas destas guildas só podem ser jogadas quando usar a expansão **Os empreiteiros**, mas a maioria pode ser jogada independentemente de estar a usar a expansão ou somente o jogo base.



As cartas que só podem ser usadas com **Os empreiteiros** estão marcadas com este ícone para que possam ser identificadas rapidamente.



PREPARAÇÃO

Todas estas guildas entram em jogo da mesma maneira: usa-se uma carta de guilda para os comerciantes, artesãos e transportadores do jogo base, e **substitui-se a carta do clero** pela carta de guilda desta expansão que se quer usar no seu lugar.

OURIVES



PEÇAS
ADICIONAIS



15 DIAMANTES

Os diamantes são armazenados no seu inventário da mesma maneira que qualquer outro material. Quando usar materiais (independentemente se é para uma secção da catedral ou para ornamentação), os diamantes podem substituir qualquer material, em qualquer quantidade. Isto

quer dizer que, numa secção que precise de 2 tijolos e 1 madeira, pode usar 3 diamantes em substituição, por exemplo.

Durante a preparação do jogo, pegue nos diamantes e coloque-os junto com o resto dos materiais de construção para criar uma provisão.



Compre 1 diamante por um 1 rublo.



Compre 2 diamantes por 3 rublos.



Troque quaisquer 3 materiais por 2 diamantes.



Pague 1 diamante para obter 2 licenças.

ARTÍFICES



PEÇAS
ADICIONAIS

NENHUMA

Os artífices permitem-lhe ativar ações de peças de oficina (Não de especialistas).



Ative 1 das suas peças de oficina.



1



Pague 1 Rublo para ativar 1 peça de oficina numa oficina de outro jogador.



Pague 2 Rublos para ativar 1 das suas peças de oficina duas vezes.



2



Pague 2 Rublos para ativar 2 peças de oficina diferentes na sua oficina.

CAPATAZES



PEÇAS
ADICIONAIS



1 PEÇA
CAPATAZ

Os capatazes fornecem dinheiro e reconhecimento aos jogadores, à medida que avaliam o estado dos projetos em curso na catedral. **Durante a preparação**, coloque os capatazes por baixo da torre que esteja mais à esquerda.

Quando tiver que mover o capataz, mova-o sempre da esquerda para a direita, uma torre de cada vez. A torre onde o capataz acaba o seu movimento será a torre que ele avaliará. Quando ele chegar à torre o mais à direita possível, ele continuará o seu movimento

começando pela da esquerda outra vez, como se estivesse a andar em círculos pelo local de construção.

O capataz providencia ganhos e penalizações adicionais. Ele está de olho!

Quando uma secção é concluída na torre onde o capataz se encontra, o jogador que a conduziu é **gratificado com 1 ponto de reconhecimento adicional**, e por secções concluídas acima de secções inacabadas de outros jogadores, a **penalização é de 2 pontos de reconhecimento** por carta (em vez de 1).



Mova o capataz 1 ou 2 torres e receba tantos pontos de reconhecimento como quantos estandartes tiver nessa nova torre.



Mova o capataz 1 ou 2 torres e receba tantos rublos como quantos estandartes tiver nessa nova torre.



Mova o capataz 1 ou 2 torres, depois **escolha uma cor de outro jogador** e receba tantos pontos de reconhecimento como quantos estandartes esse jogador tiver nessa nova torre.



Mova o capataz 1 ou 2 torres, depois **escolha uma cor de outro jogador** e receba tantos rublos como quantos estandartes esse jogador tiver nessa nova torre.

Os EMPREITEIROS



PEÇAS
ADICIONAIS

COMPONENTES DA EXPANSÃO
Os EMPREITEIROS

Os empreiteiros permitem-lhe obter recursos baseados no dado do especialista ou obter benefícios dependendo de onde os seus empreiteiros estiverem no tabuleiro.



Obtenha o recurso ou recursos do espaço de mercado em que o dado preto estiver. Este benefício só se pode obter uma vez, independentemente do número de dados que estiver nesse local.



Obtenha tantas licenças como quantos empreiteiros tiver no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo.



Obtenha tantos rublos como quantos empreiteiros tiver no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo.



Obtenha tantos rublos como empreiteiros no tabuleiro do Grão-Ducado de Moscovo que pertençam a **1 outro jogador** à sua escolha.

DISTRIBUIDORES



PEÇAS
ADICIONAIS

NENHUMA

Os distribuidores permitem-lhe executar mais ações no mercado sempre que adquira recursos.



Pague 1 rublo e execute qualquer ação de mercado uma vez.



Pague 2 rublos e execute qualquer ação de mercado uma vez e obtenha, também, 1 material à sua escolha.



Pague 3 rublos e execute qualquer ação de mercado duas vezes (a mesma ação 2 vezes).



Pague 4 rublos e execute quaisquer 2 ações de mercado diferentes.

GERENTES



PEÇAS
ADICIONAIS

NENHUMA

Os gerentes dão-lhe uma maior flexibilidade ao adquirir e usar materiais de construção básicos para a catedral.



Obtenha 1 material de um dos tipos indicados.



Obtenha 1 rublo.



Obtenha 1 jóia verde ou 1 jóia roxa.



Pague 1 material à sua escolha destes ilustrados para obter 1 ponto de reconhecimento.



Pague 1 ouro e obtenha 3 rublos.



Pague 1 jóia verde e 1 jóia roxa para obter 1 ponto de prestígio e 2 rublos.

ADVOGADOS



MATERIAL
ADICIONAL:

COMPONENTES DA EXPANSÃO
OS EMPREITEIROS

Os advogados ajudam-no a adquirir mais licenças para os seus empreiteiros ou a trocá-las por benefícios.



Obtenha 1 licença.



Pague 2 licenças para obter 1 ponto de prestígio.



Pague 1 licença para entregar 1 material.



Pague 1 licença para obter 1 material à sua escolha.

ARQUIVISTAS



MATERIAL
ADICIONAL:

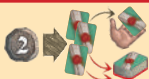


15 CARTAS DE
CONTRATO

Os arquivistas permitem-lhe tirar 3 cartas de contrato e manter 1 delas para pontuar no **fim da partida** ou fornecer-lhe benefícios em troca de pontos de reconhecimento.

Durante a preparação, pegue nas cartas de contrato, embaralhe-as e coloque o baralho, virado para baixo, perto da guilda dos arquivistas. As cartas de contrato oferecerem-lhe pontos de prestígio adicionais baseados nos objetivos das cartas. Não pode ter mais de 3 cartas de contrato: se já

tiver 3 cartas quando for buscar ao baralho, então pode descartar uma das que tenha na sua mão e coloque-a no fim do baralho. Mantenha as cartas de contrato secretas até ao final da partida. As cartas de contrato são pontuadas no final da partida, mas **sempre antes de toda a pontuação de final do jogo** (por isso, recursos entregues para contratos não contam para a pontuação final). A pontuação extra será contada, mas **sempre antes de qualquer outra**.



Pague 2 rublos para tirar 3 cartas de contrato do baralho e manter 1. Devolva as outras 2 para o fundo do baralho.



Pague 1 ponto de reconhecimento para escolher qualquer local de mercado e obter o recurso ou recursos desse local, multiplicados pelo número de dados desse local.



Pague 1 ponto de reconhecimento para executar qualquer 1 ação de qualquer uma das outras 3 guildas.



Pague 1 ponto de reconhecimento para ativar 1 peça de recurso e obter o recurso ou recursos ilustrados.

AS CARTAS DE CONTRATO:



Devolva 2 madeiras à provisão para obter 2 pontos de prestígio.



Devolva 2 pedras à provisão para obter 2 pontos de prestígio.



Devolva 4 rublos à provisão para obter 2 pontos de prestígio.



Obtenha 2 pontos de prestígio se tiver construído **TODOS** os seus ornamentos.



Obtenha 1 ponto de prestígio por cada ornamento que tenha construído nas **SUAS** secções de catedral.



Obtenha 3 pontos de prestígio se reivindicou pelo menos 3 secções na mesma torre (quer estejam completas ou não).



Obtenha 2 pontos de prestígio (4 pontos no modo de 2 jogadores) por cada torre em que **NÃO** tenha presença (estandartes/ornamentos).



Obtenha 2 pontos de prestígio se tiver concluído uma secção de cada tipo (fundação, intermédia e cúpula).



Devolva 2 tijolos à provisão para obter 2 pontos de prestígio.



Devolva 1 jóia e 1 ouro à provisão para obter 3 pontos de prestígio.



Obtenha 3 pontos de prestígio se tiver 6 peças de oficina viradas para cima na sua oficina.



Obtenha 2 pontos de prestígio por cada ornamento que tenha que **NÃO** esteja construído.



Obtenha 1 ponto de prestígio por cada ornamento que tenha construído nas secções de catedral dos **OUTROS** jogadores.



Obtenha 3 pontos de prestígio se tiver 3 ornamentos de qualquer tipo na mesma torre.

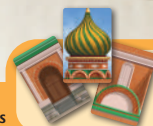


Obtenha 1 ponto de prestígio (2 pontos no modo de 2 jogadores) por cada torre em que tenha presença (estandartes/ornamentos).

MESTRES CONSTRUTORES



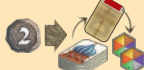
PEÇAS
ADICIONAIS



AS CARTAS DE
CATEDRAL QUE NÃO
FORAM INCLuíDAS
NO JOGO.

Os mestres construtores permitem-lhe usar as cartas de catedral que não foram usadas na partida. **Durante a preparação**, pegue nestas cartas extra e embaralhe-as para formar um

único baralho. Após executar a ação, coloque a carta de catedral numa pilha de descarte. Se este baralho acabar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho.



Pague 2 rublos para tirar 1 carta do baralho de catedral e obtenha 2 materiais à sua escolha daqueles pedidos na carta tirada.



Pague 3 rublos para tirar 2 cartas de catedral e obter 2 materiais à sua escolha daqueles pedidos em 1 das cartas e 1 recurso da outra carta.



Pague 1 ponto de reconhecimento para obter os rublos de 1 secção que tenha em construção. (Ganhará na mesma o valor total quando a secção estiver concluída.)



Pague 1 rublo para obter metade dos pontos de reconhecimento de 1 secção que tenha em construção. (Ganhará na mesma o valor total quando a secção estiver concluída.)

TIJOLEIROS



PEÇAS
ADICIONAIS



PEÇAS
DE REFORÇO

Os tijoleiros convertem tijolos para dar benefícios extra durante a partida ao adicionarem reforços à catedral ou trocando favores. **Durante a preparação**, pegue em todas as peças de reforço e coloque-as, viradas para cima, perto do tabuleiro de mercado.

Quando uma peça de reforço é adquirida, **pode usá-la a qualquer altura durante o seu turno, mas só pode usar uma peça de reforço por turno**. Uma vez usada, a peça é guardada na caixa.



Pague 2 tijolos e escolha 1 das peças de reforço disponíveis. Se não houver mais peças disponíveis, então esta ação não pode ser executada.



Pague 1 tijolo para entregar 1 material ao local de construção.



Troque 1 tijolo por 2 rublos.



Troque 1 tijolo por 1 ponto de reconhecimento.

PEÇAS DE REFORÇO



Obtenha 5 rublos.



Execute qualquer 1 ação de qualquer uma das 4 guildas.



Active 1 das suas peças de oficina.



Entregue 1 material ao local de construção.



Obtenha 3 pontos de reconhecimento.



Não pague o custo de colocar uma peça de oficina quando reivindicar uma secção de catedral.



Obtenha 2 materiais à sua escolha.



Obtenha o recurso ou recursos correspondentes a um dado à sua escolha do mercado.

PEÇAS DE ESPECIALISTA



Obtenha o que está ilustrado na peça: materiais, rublos, licenças ou pontos de reconhecimento.



Devolva o material ilustrado à provisão e obtenha o número indicado de pontos de prestígio.



Pague o material indicado para obter 3 pontos de reconhecimento.



Active uma vez 2 das suas peças de oficina ou ative a mesma peça duas vezes.



Descarte 1 dos seus ornamentos que não tenha sido adicionado à catedral e obtenha 3 pontos de prestígio. Guarde o ornamento na caixa.



Pague até 5 rublos para obter um igual número de pontos de reconhecimento.



Obtenha 1 material à sua escolha e entregue 1 material. Pode fazer estas duas coisas na ordem que preferir.



Active 1 peça de recurso à sua escolha e obtenha o recurso ou recursos ilustrados nela.



Execute uma ação "Reivindicar uma secção da catedral".

Modo SOLITÁRIO

Obviamente, a influência de Ivan Yakovlevich pode ser vista na equipa (equipe) de empreiteiros envolvidos na construção da Catedral de São Basílio. Ele consegue mostrar o seu lado de competidor feroz tanto no local de construção como na procura de trabalhadores especializados.

PREPARAÇÃO

Prepare a partida como faria normalmente para 2 jogadores a usar a expansão "Os empreiteiros". Para além da preparação normal do modo solitário, terá de adicionar a carta de empreiteiro para o Ivan e a peça que mostra , para o dado preto.

Após preparar as cartas e peças, coloque todos os empreiteiros de Ivan ao pé da carta que executa a ação de contratar, como ilustrado na imagem.



Coloque a figura de Ivan junto à peça de cidade acima da torre onde Ivan reivindica a sua primeira secção. **1**. A seguir, coloque um dos empreiteiros de Ivan nessa cidade, **sem obter** qualquer peça de especialista **2**.

Ivan começa com uma pequena vantagem: coloque o marcador

de pontuação de Ivan no espaço que mostra 3 pontos de prestígio. Coloque o seu próprio marcador de pontuação de acordo com as regras normais.

Lembre-se de que será o jogador inicial com 3 rublos e **1 licença**.



JOGAR COM IVAN E OS EMPREITEIROS

O jogo solitário desenvolve-se da mesma maneira que o normal, com a exceção que Ivan executa uma ação a mais. Quando Ivan executa a ação de contratar, coloque 1 dos seus empreiteiros na cidade correspondente à peça ao lado da qual está localizado, nesse momento, o marcador de Ivan. Ivan não entrega nenhuma licença para executar esta ação. Ele simplesmente coloca 1 dos seus empreiteiros lá.

Após colocar o empreiteiro na cidade, recolha **ambas as peças de especialista** disponíveis. Ivan não executa as ações das peças, a não ser que ele possa obter pontos de reconhecimento sem pagar nada. A seguir, vire-as ao contrário e coloque-as de lado para fazerem parte da pontuação de Ivan no final da partida. **Se, a qualquer momento, Ivan tiver 2 peças de especialista com a mesma ferramenta, ambas são devolvidas à bolsa e ele fica sem elas.**



É a vez de Ivan. Após mover o dado verde, ele tem de colocar um empreiteiro na cidade de Smolensk. Após colocar o empreiteiro (A), ele obtém as 2 peças disponíveis em Smolensk: vire-as ao contrário e coloque-as na zona de pontuação de Ivan (B). Visto que agora ele tem duas peças de ferramenta do mesmo tipo, essas 2 peças são devolvidas à bolsa. (C)



Mover a figura de Ivan.

Cada vez que você ou Ivan reivindicarem uma nova secção, a figura de Ivan tem de ser movida para essa torre.

Importante: se Ivan colocar um empreiteiro em Moscovo, ele não obtém nenhuma peça, mas em vez disso ganha 1 ponto de prestígio 🏰.

Ivan acabou de reivindicar uma secção na torre com a peça Vologda, por isso a figura de Ivan é movida para lá. Mais tarde, você reivindica uma secção correspondente a Smolensk, por isso a figura de Ivan é movida para lá.



A pontuação das cidades quando uma torre é concluída funciona tal como no modo de multijogador (ver página 7).

AGRADECIMENTOS: Esta expansão é dedicada aqueles que jogaram, compartilharam, desfrutaram, esperaram por e ensinaram outros a jogar *The Red Cathedral*. Sem este apoio incondicional ao jogo, esta expansão não existiria e não faria nenhum sentido. Para aqueles que nos ajudaram a testar as 30 cartas de guilda, vocês foram incansáveis. E um agradecimento especial ao David por tornar o nosso jogo num clássico moderno através das artes negras da edição.

CRÉDITOS:

Autoria: **Sheila Santos e Israel Cendrero**

Ilustrações: **Pedro Soto e Chema Román**

Desenho gráfico: **Jordi Roca**

Edição: **David Esbrí**

Tradução: **Rui Ferrão**

Revisão da versão portuguesa: **Marcelo Fernandes**

Editado em Portugal por:

Devir Livraria, Lda

Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4 – Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo Palmela
Portugal

www.devir.pt • devir.pt@devir.com

Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil pela

Devir Livraria, Lda

Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo – SP

CNPJ 57.883.647/0001-26

sac@devir.com.br

Telefone (11) 2924-6918

