

# Postańcy



by budowa Soboru Wasyla Błogosławionego postępowała w szybkim tempie, a sama katedra stała się perłą architektury, potrzeba najlepszych specjalistów i rzemieślników, którzy stworzą dzieło na miarę cara.

W tym celu zespoły architektów wysyłają posłańców z Moskwy do okolicznych miast, aby zatrudnili najlepszych pracowników.



# Czerwona Katedra Postańcy

Dodatek składa się z modułu głównego o nazwie **Postańcy** oraz 10 nowych Gildii. Zawiera on także 6 nowych kart Planu Budowy i 1 kartę do Trybu Solo.

## Przygotowanie do gry:

Aby zagrać w **Czerwoną Katedrę** z modułem **Postańcy**, przygotujcie grę tak, jak w wariancie podstawowym, ale z następującymi zmianami:

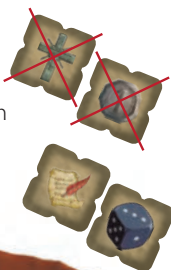
- 4** Usunąć z planszy żeton Zasobów, który daje 1 Punkt Uznania i umieścić w tym miejscu żeton Zasobów (z Dodatku), który daje 1 Pozwolenie. **A**




- 6** Dodajcie kość Specjalistów (czarną **B**) do pozostałych 5 kości i rozłóżcie je jak zwykle, zaczynając od żetonu Pozwolenia. **A**



- 10** Usunąć pokazane 2 żetony Warsztatu i dodać te dwa, z których 1 daje 1 Pozwolenie, a drugi pozwala graczowi aktywować kość Specjalistów.



Część z nowych Gildii może być używana tylko z modułem **Posłańcy**, ale większość można wykorzystywać niezależnie w grze podstawowej. Do kilku z nich będą potrzebne dodatkowe komponenty, co szczegółowo opisano w dalszej części instrukcji.

Pamiętajcie o dodaniu żetonów z oznaczeniem 3 lub 4 graczy , jeżeli zajdzie potrzeba. **C**

**12** Połóżcie planszę Wielkiego Księstwa Moskiewskiego obok planszy Rynku. **D** Umieście w woreczku 24 żetony Specjalistów **E**, dobieczcie 5 z nich i umieście je odkryte na polach planszy Księstwa.



**13** Przemieszczajcie 6 żetonów Miasta i umieście po 1 losowo wybranym odkrytym żetonie na szczycie każdej z wież Katedry. **F** Umieście pozostałe zakryte żetony Miasta (z widocznym X) na odpowiadających miastach na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. **G** W żadnym momencie rozgrywki nie możecie wysłać Posłańców do tych miast.



**14** Każdy gracz otrzymuje: 1 **Pozwolenie** (zostawcie pozostałe w pobliżu planszy), 1 **przedłużenie planszy Warsztatu**, które umieszcza pod swoją planszą **H** oraz 6 pionów Posłańców **I**, które umieszcza na tym przedłużeniu. To na nim będziecie przechowywać wszystkie Pozwolenia, które uzyskacie w grze (maksymalnie 6). Przedłużenia planszy można użyć w zarówno zwykłej rozgrywce, jak i w zaawansowanej wersji z Warsztatami. Jeżeli używacie podstawowej strony planszy Warsztatu, umieście 2 dodatkowe Sztandary w Magazynie. **J**



# Posłańcy

Dodatek **Posłańcy** pozwala na wykonanie nowej, **czwartej akcji**. Polega ona na wysłaniu Posłańca do jednego z najważniejszych miast wokół Moskwy w celu zatrudnienia Specjalistów do wykonania najtrudniejszych zadań, co zwiększy Wasze uznanie jako architektów. Jeżeli wysyłacie Posłańca do miasta (w tym Moskwy) w celu zatrudnienia Specjalistów, potrzebujecie Pozwoleń i Rubli. Zatrudnienie podwykonawców wpływa na długość gry: za każdym razem, gdy ukończycie jedną z wież Katedry, zaczyna się podliczanie punktów w tym mieście i nie wolno już zatrudniać tam kolejnych Specjalistów.

a

**Zarezerwuj kartę katedry**

b

**Zbuduj kartę katedry**

c

**Pozyskaj zasoby z rynku**

d

**Zatrudnij specjalistów**

## ŻETONY SPECJALISTÓW I KOŚĆ SPECJALISTÓW

Kość Specjalistów działa tak samo, jak kości w kolorach graczy i biała kość - można zapłacić Rublami, aby poruszyć ją o dodatkowe pola.



żeton obok swojej planszy w taki sposób, aby pokazywał 1 z 6 narzędzi.



Na koniec gry otrzymasz 1/2/4/7/11/16 **punktów Prestiżu** za każdy zestaw posiadanych różnych narzędzi. **Każdy żeton Specjalisty może być użyty tylko raz.**

Kiedy wykonujesz akcję **Pozyskaj Zasoby z Rynku** i poruszasz czarną kość, możesz skorzystać z działania swojego żetonu Specjalisty, jakby to był żeton Warsztatu.

**Każdy żeton Specjalisty może być użyty tylko raz.** Kiedy używasz żetonu Specjalisty, otrzymujesz wskazany bonus (więcej szczegółów na str. 14). Następnie umieszczasz odkryty



Za posiadane żetony Grzesiek na koniec gry otrzyma 5 Punktów Prestiżu - 4 za zestaw 3 narzędzi i 1 za osobne narzędzie.

## Zatrudnij specjalistów

**Z**a planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego znajduje się 6 miast, w których możecie - lub nie - zatrudnić Specjalistów. Miasta niedostępne są przykryte żetonami z czerwonym X, co oznacza zakaz umieszczania tam Posłańców. Aby zatrudnić Specjalistów, potrzebujecie Rubli i Pozwoleń.

Aby wykonać tę akcję, rozpatrz kolejno następujące kroki:

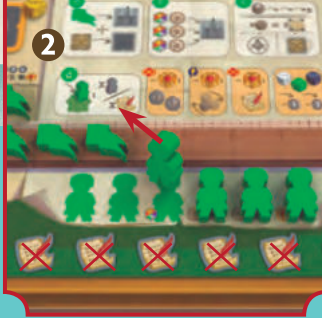
- 1** Przenieś pierwszego od lewej Posłańca z twojej planszy na dostępne miasto na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Następnie zapłać tyle Pozwoleń, ilu Posłańców jest już w tym mieście (wliczając właśnie umieszczonego Posłańca i wszystkich pozostałych, niezależnie od ich koloru).
- 2** Przeniesienie Posłańca może odblokować na twojej planszy bonus, **który musisz rozpatrzyć od razu.**
- 3** Zapłać 2 Ruble i wybierz 1 z 2 Specjalistów dostępnych w pobliżu tego miasta. Jeżeli masz już Specjalistę na swojej planszy, musisz go zakryć **bez aktywowania jego działania**, aby zwolnić pole na nowy żeton. **Uwaga:** Możesz też nie zapłacić 2 Rubli, wtedy odrzucasz nowego Specjalistę i usuwasz go z gry.
- 4** Na koniec umieść nowy żeton Specjalisty na wolnym polu.



Przykład: Miasta Smolensk oraz Ryazan są niedostępne, zatem nie można już umieszczać w nich Posłańców.

W tym przykładzie, po wysłaniu 3. Posłańca, żółty gracz otrzyma wybrany przez siebie Budulec.





**1** Sylwia chce zatrudnić Specjalistę w Suzdalu, więc przenosi pierwszego od lewej Posłańca do tego miasta.

**2** Aby go zatrudnić, musi zapłacić 5 Pozwoleń (jest tam teraz w sumie 5 Posłańców). Otrzymuje także wybrany przez siebie Budulec.

**3** Następnie musi wybrać jeden z zetonów A lub B. Wybiera A, płaci za niego 2 Ruble i umieszcza go na swoim przedłużeniu planszy Warsztatu.

**4** Na koniec losuje zeton z woreczka i umieszcza go na powstałym pustym polu obok Suzdalu.

## ZATRUDNIANIE W MOSKWIE

Zatrudniając w Moskwie (jeżeli w tej rozgrywce jest to możliwe), możecie wybierać spośród 5 dostępnych Specjalistów. Jeśli chodzi o pozostałe działania i koszty, wszystko przebiega tak, jak w innych miastach.



## PUNKTY MIASTA



Podczas przygotowania do gry umieściliście żetony Miasta nad każdą z wież. **Kiedy ukończycie wieżę**, wykonajcie następujące kroki:

- przesunięcie zakryty żeton Miasta na

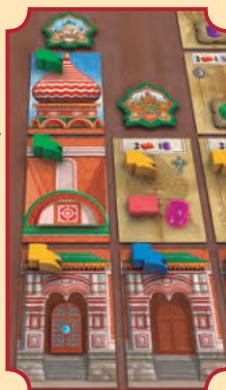
odpowiadające pole na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego tak, aby widoczny był X. Oznacza to, że nie można już wysłać do tego miasta Posłańców poszukujących Specjalistów;



- **punkty Miasta** - każdy gracz, który ma Posłańców w tym mieście, otrzymuje tyle Punktów Uznania, ile wynosi liczba Sztandarów jego koloru w tej wieży, pomnożona przez liczbę jego Posłańców w tym mieście.

Dalej gra toczy się według zwykłych zasad.

Sylwia (zielony gracz) właśnie ukończyła kartę Katedry w wieży złożonej z 3 kart, co oznacza, że Suzdal przestaje być dostępny. Sylwia umieszcza zakryty żeton Miasta z widocznym X na planszy Księstwa. Od teraz nie można już wysłać tam Posłańców. Przy podliczaniu punktów w Suzdału, Kuba (żółty gracz) otrzymuje 1 Punkt Uznania (1 Posłańiec x 1 Sztandar na wieży), a Sylwia (zielony gracz) otrzymuje 4 (2 Posłańców x 2 Sztandary). Grzesiek (czerwony gracz), mimo że ma w wieży 1 Zdobienie, nie otrzymuje żadnych punktów, bo nie ma tam żadnych Sztandarów. Tak samo Piotrek (niebieski gracz) - nie ma żadnych Sztandarów w wieży, więc nie otrzymuje punktów. Punkty w Moskwie (z sąsiadującej wieży) zostaną podliczone dopiero, gdy Kuba (żółty) zakończy wieżę Kopułą.



Jeżeli jakiś gracz ukończy 6. kartę Katedry (czyli rozpocznie koniec gry) i w tym samym momencie ukończy wieżę, najpierw podlicza się w zwykły sposób punkty Miasta. Następnie gracz, który wywołał koniec rozgrywki, otrzymuje 3 Punkty Prestiżu. Na koniec gry, jeżeli na nieukończonych wieżach pozostały żetony Miasta, **nie podlicza się w nich punktów Miasta.**



Pozwolenia to Zasób, którego nie trzyma się w Magazynach, ale na przeznaczonych na nie polach na przedłużeniu planszy Warsztatu. Służą do zatrudniania najlepszych Specjalistów z najważniejszych miast Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Można je otrzymać na Rynku, tak samo jak inne Zasoby, dzięki odpowiedniemu żetonowi Zasobu.

**Ponadto** w dowolnym momencie swojej tury gracz może wydać 1 Punkt Prestiżu, aby otrzymać 1 Pozwolenie. Podczas przyznawania punktów na koniec gry, Pozwolenia podlicza się razem z Rublami i Budulcami.



# Nowe gildie



**N**owowa Katedry wywołała napływ ludności do miasta, aby zaspokoić zapotrzebowanie na pracowników. Bardziej złożone zadania mogą być teraz zlecane nowo powstałym Gildiom.

Każda nowa Gildia składa się z 3 kart, a niektóre wymagają wykorzystania także nowych komponentów. Nowe Gildie działają identycznie jak Gildie z gry podstawowej. Część z tych kart może być używana wyłącznie z dodatkiem **Posłańcy**, ale większość można wykorzystać w grze podstawowej, bez konieczności używania dodatku. Karty, które wymagają użycia dodatku



**Posłańcy**, oznaczono ikoną , więc można je łatwo odróżnić.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszystkie nowe Gildie działają w ten sam sposób: użycie po 1 karcie Gildii Kupców, Rzemieślników i Wozaków z gry podstawowej i **wymieńcie kartę Kleru** na kartę dowolnej Gildii z dodatku Posłańcy.

## JUBILERZY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:



15 DIAMENTÓW

Diamenty trzyma się w Magazynie, tak jak pozostałe Budulce. Kiedy wydajesz dowolne Budulce lub płacisz nimi (czy to za kartę Katedry, czy za Zdobienie), Diamenty mogą je zastąpić, bez ograniczeń ilościowych. To znaczy, że jeżeli karta Katedry kosztuje 2 Cegły i 1 Drewno, możesz

zapłacić za nią na przykład 3 Diamentami.

Diamenty można zdobyć wyłącznie korzystając z akcji tej Gildii.

**Podczas przygotowania do gry** wzięcie Diamenty i umieścić je wraz z resztą Budulców, aby utworzyć zasoby ogólne.



Kup 1 Diament za 1 Rubla.



Kup 2 Diamenty za 3 Ruble.



Wymień dowolne 3 Budulce na 2 Diamenty.



Kup 2 Pozwoleń za 1 Diament.



## RĘKODZIELNICY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:

BRAK

Dzięki Rękodzielnikom możecie aktywować akcje zetonów Warsztatu (nie Specjalistów).



Aktywuj 1 ze swoich zetonów Warsztatu.



Zapłać 2 Ruble i aktywuj dwukrotnie 1 (ten sam) ze swoich zetonów Warsztatu.



Zapłać 1 Rubla i aktywuj 1 zeton Warsztatu w Warsztacie innego gracza.



Zapłać 2 Ruble i aktywuj 2 różne zetony Warsztatu w swoim Warsztacie.

## MAJSTRZY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:



1 PIONEK  
MAJSTRA

Majstrzy oceniają stan prac nad Katedrą i przyznają graczom pieniądze i uznanie. **Podczas przygotowania** do gry umieście Majstra pod pierwszą wieżą od lewej.

Majster porusza się zawsze od lewej do prawej. Wieża, przy której się zatrzyma, podlega jego ocenie. Kiedy dotrze do pierwszej od prawej wieży, kontynuuje swój ruch od nowa (od lewej) tak, jakby robił obchód Placu Budowy.

**Majster przyznaje dodatkowe kary i nagrody.** Ma was na oku! Jeżeli ukończono kartę Katedry w wieży, przy której znajduje się Majster, gracz, który ją ukończył **otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Uznania**. Dodatkowo kara za posiadanie Sztandaru na nieukończonej karcie Katedry poniżej właśnie ukończonej karty Katedry wynosi **2 Punkty Uznania (zamiast 1)**.



Przesuń Majstra o 1 lub 2 wieże i otrzymaj tyle Punktów Uznania, ile masz Sztandarów w tej wieży.



Przesuń Majstra o 1 lub 2 wieże, następnie **wybierz innego gracza** i otrzymaj tyle Punktów Uznania, ile Sztandarów tego gracza znajduje się w tej wieży.



Przesuń Majstra o 1 lub 2 wieże i otrzymaj tyle Rubli, ile masz Sztandarów w tej wieży.



Przesuń Majstra o 1 lub 2 wieże, następnie **wybierz innego gracza** i otrzymaj tyle Rubli, ile Sztandarów tego gracza znajduje się w tej wieży.

## POŚLAŃCY



DODATKOWE  
KOMPLEMENTY:

KOMPONENTY  
Z MODUŁU **POŚLAŃCY**

Dzięki Poślącom otrzymacie Zasoby (zależnie od pozycji kości Specjalistów) lub uzyskanie korzyści (w zależności od miejsca Pośląców na planszy).



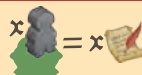
P



Otrzymaj Zasób/-y z zetonu Zasoby obok pola Rynku, na którym znajduje się czarna kość. Tę korzyść można uzyskać tylko raz, niezależnie od liczby kości na tym polu.



P



Otrzymaj tyle Pozwoleń, ilu twoich Pośląców znajduje się na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego.



P



Otrzymaj tyle Rubli, ilu twoich Pośląców znajduje się na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego.



P



Otrzymaj tyle Rubli, ilu Pośląców wybranego przez Ciebie przeciwnika znajduje się na planszy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego.

## HURTOWNICY



DODATKOWE  
KOMPLEMENTY:

BRAK

Hurtownicy umożliwiają wykonanie więcej akcji na Rynku, za każdym razem, gdy otrzymujesz Zasoby.



Zapłać 1 Rubla i wykonaj 1 raz dowolną akcję Rynku.



Zapłać 2 Ruble i wykonaj dowolną akcję Rynku oraz otrzymaj 1 wybrany przez siebie Budulec.



Zapłać 3 Ruble i wykonaj dwukrotnie dowolną (tę samą) akcję Rynku.



Zapłać 4 Ruble i wykonaj 2 różne akcje Rynku.

# SPRAWDŹ INNE NASZE GRY



## ZARZĄDCY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:

BRĄK

Dzięki Zarządcom jesteście bardziej elastyczni w pozyskiwaniu i używaniu podstawowych Budulców.



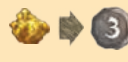
Otrzymaj 1 ze wskazanych Budulców.



Zapłać 1 ze wskazanych Budulców,  
aby otrzymać 1 Punkt Uznania.



Otrzymaj 1 Rubla.



Zapłać 1 sztukę Złota, aby otrzymać 3 Ruble.



Otrzymaj 1 Szmaragd lub 1 Szafir.



Zapłać 1 Szmaragd i 1 Szafir, aby otrzymać  
1 Punkt Prestiżu i 2 Ruble.

## PRAWNICY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:

KOMPONENTY  
Z MODUŁU POSEŁAŃCY

Prawnicy pomogą Ci otrzymać więcej Pozwoleń dla Postaci lub korzystnie nimi obracać.



P



Otrzymaj 1 Pozwolenie.



P



Zapłać 1 Pozwolenie, aby dostarczyć  
1 Budulec.



P



Zapłać 2 Pozwolenia, aby otrzymać 1 Punkt  
Prestiżu.



P



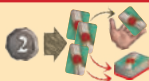
Zapłać 1 Pozwolenie, aby otrzymać  
1 wybrany Budulec.



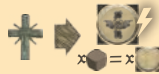
Archiwisci pozwalają na dobieranie kart Kontraktów, które przynoszą punkty **na koniec gry** oraz zapewniają korzyści w zamian za Punkty Uznania. **Podczas przygotowania do gry** potasujecie karty Kontraktów i umieścicie je zakryte obok Gildii Archiwistów.

Karty Kontraktów przyniosą dodatkowe Punkty Prestiżu za rozpatrzenie przedstawionych na

nich efektów. Punkty za karty Kontraktów są przyznawane na koniec gry, **ale przed podliczeniem pozostałych punktów**. Możesz mieć co najwyżej 3 karty Kontraktów: jeżeli masz już 3, przed dobraniem kolejnej karty, odrzuć jedną z już posiadanych i umieść ją na spodzie talii. Nie pokazuj swoich kart Kontraktów innym graczom, aż do zakończenia gry.



Zapłać 2 Ruble, aby dobrać 3 karty Kontraktów i zatrzymać 1. Odlóż pozostałe 2 karty na spód talii.



Zapłać 1 Punkt Uznania, aby wybrać pole Rynku. Za każdą kość na tym polu otrzymaj Zasób lub Zasoby wskazane na żetonie Zasobów tego pola Rynku.



Zapłać 1 Punkt Uznania, aby wykonać dowolną akcję jednej z pozostałych 3 Gildii.



Zapłać 1 Punkt Uznania, aby aktywować 1 żeton Zasobów i otrzymaj wskazany/e na nim Zasoby.

## KARTY KONTRAKTÓW:



Odlóż 2 sztuki Drewna do zasobów ogólnych, aby otrzymać 2 Punkty Prestiżu.



Odlóż 2 Kamienie do zasobów ogólnych, aby otrzymać 2 Punkty Prestiżu.



Odlóż 4 Ruble do zasobów ogólnych, aby otrzymać 2 Punkty Prestiżu.



Jeżeli wykonałeś wszystkie **SWOJE** Zdobienia, otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu.



Za każde Zdobienie wykonane na **SWOJEM** karcie Katedry, otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu.



Za zarezerwowanie co najmniej 3 kart w tej samej wieży (niezależnie od ich ukończenia), otrzymujesz 3 Punkty Prestiżu.



Za każdą wieżę **BEZ** Twoich Sztandarów/Zdobień otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu (4 w grze 2-osobowej).



Za ukończenie 3 różnych kart Katedry (Podstawy, Piętra i Kopuły), otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu.



Odlóż 2 Cegły do zasobów ogólnych, aby otrzymać 2 Punkty Prestiżu.



Odlóż 1 Klejnot i 1 sztukę Złota do zasobów ogólnych, aby otrzymać 3 Punkty Prestiżu.



Jeżeli posiadasz 6 odkrytych żetonów Warsztatu na swojej planszy Warsztatu, otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu.



Za każde **NIWYKONANE** Zdobienie, otrzymujesz 2 Punkty Prestiżu.



Za każde twoje Zdobienie wykonane na karcie Katedry **INNEGO GRACZA**, otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu.



Za wykonanie 3 dowolnych Zdobień na tej samej wieży, otrzymujesz 3 Punkty Prestiżu.

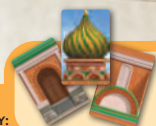


Za każdą wieżę z Twoimi Sztandarami/Zdobieniami, otrzymujesz 1 Punkt Prestiżu (2 w grze 2-osobowej).

## MISTRZOWIE MURARSCY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:



NIETYKORZYSTANE  
W GRZE KARTY  
KATEDRY

Mistrzowie murarscy pozwalają na użycie kart Katedry dotychczas niewykorzystanych w grze. **Podczas przygotowania do gry** potasujcie te dodatkowe karty i stwórzcie z nich talię kart Katedry.

Po rozpatrzeniu akcji Mistrzów Murarskich umieśćcie użytą kartę Katedry na stosie kart odrzuconych. Jeżeli zabraknie kart do dobierania, potasujcie stos kart odrzuconych i ułóżcie z nich nową talię.



Zapłać 2 Ruble, aby dobrać 1 kartę z talii kart Katedry i otrzymaj 2 wybrane Budulce wymagane przez tę kartę.



Zapłać 3 Ruble, aby dobrać 2 karty Katedry. Otrzymaj wybrane 2 Budulce wymagane przez 1 z tych kart oraz 1 Budulec z drugiej karty.



Zapłać 1 Punkt Uznania i otrzymaj Ruble z 1 niewybudowanej karty Katedry z twoim Sztandarem (po ukończeniu tej karty Katedry wciąż otrzymujesz pełną nagrodę).



Zapłać 1 Rubla i otrzymaj połowę Punktów Uznania (zaokrąglając w dół) za 1 kartę Katedry z twoim Sztandarem (po ukończeniu tej karty Katedry wciąż otrzymujesz pełną nagrodę).

## CEGIELNICY



DODATKOWE  
KOMPONENTY:



ŻETON  
WZMOCNIENIA

Cegielnicy przetwarzają Cegły, dodają wzmocnienia do Katedry i umożliwiają wymianę przysług, aby uzyskać dodatkowe korzyści podczas gry.

**Podczas przygotowania do gry** umieśćcie wszystkie odkryte żetony Wzmocnienia obok

planszy Rynku. Każdy pozyskany żeton Wzmocnienia **może być użyty w dowolnym momencie tury gracza, ale można użyć tylko 1 żetonu na turę**. Po wykorzystaniu żetonu odłóżcie go do pudełka.



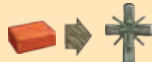
Zapłać 2 Cegły i wybierz 1 z dostępnych żetonów Wzmocnienia. Jeżeli nie ma dostępnych żetonów, nie można wykonać tej akcji.



Zapłać 1 Cegłę, aby dostarczyć 1 Budulec na Plac Budowy.



Wymień 1 Cegłę na 2 Ruble.



Wymień 1 Cegłę na 1 Punkt Uznania.

## ŻETONY WZMOCNIENIA



Otrzymaj 5 Rubli.



Wykonaj 1 dowolną akcję jednej z 4 Gildii.



Aktywuj 1 za swoich żetonów Warsztatu.



Dostarcz 1 Budulec na Plac Budowy.



Otrzymaj 3 Punkty Uznania.



Nie płać za umieszczenie żetonu Warsztatu przy rezerwowaniu karty Katedry.



Otrzymaj 2 wybrane przez siebie Budulce.



Otrzymaj Zasoby z Rynku odpowiadające 1 wybranej przez Ciebie kości.

## ŻETONY SPECJALISTÓW



Otrzymaj to, co przedstawiono na żetonie: Budulce, Ruble, Pozwolenia lub Punkty Uznania.



4



Odlóż Budulec widoczny na żetonie do zasobów ogólnych, aby otrzymać wskazaną liczbę Punktów Prestiżu.



Zapłać wskazany Budulec, aby otrzymać 3 Punkty Uznania.



Aktywuj 2 ze swoich żetonów Warsztatu (jedenkrotnie) lub aktywuj 1 żeton Warsztatu dwukrotnie.



Odrzuć 1 ze swoich nieużytych Zdobieni do pudełka, aby otrzymać 3 Punkty Prestiżu.



x5 max.

Zapłać do 5 Rubli, aby otrzymać tyle samo Punktów Uznania.



Otrzymaj 1 wybrany przez siebie Budulec i dostarcz 1 Budulec. Wykonaj te czynności w dowolnej kolejności.



Aktywuj 1 wybrany żeton Zasobu i otrzymaj widoczny/e na nim Zasób/Zasoby.




Zarezerwuj kartę Katedry.

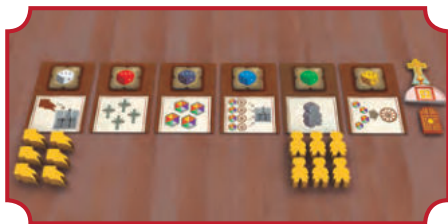
# Tryb solo

Łatwo dostrzec wpływ Iwana Jakowlewicza na zespoły budowniczych zaangażowane w budowę Soboru Wasyła Błogosławionego. Tak na placu budowy, jak przy poszukiwaniach Specjalistów, dał się on poznać jako zacięty konkurent.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóż grę tak, jak w rozgrywce dwuosobowej wraz z dodatkami Poślańcy. Dodatkowo, w odróżnieniu od gry podstawowej, musisz dodać kartę Poślańca dla Iwana oraz żeton z symbolem  dla czarnej kości.

Po przygotowaniu kart i żetonów umieść wszystkich Poślańców Iwana obok karty służącej do zatrudniania, tak jak pokazano na ilustracji.



Umieść znacznik Iwana obok żetonu Miasta nad wieżą, w której Iwan rezerwuje pierwszą kartę Katedry ❶. Następnie umieść w tym mieście 1 z jego Poślańców. Iwan nie otrzymuje przy tym żadnego żetonu Specjalisty ❷.

Iwan zaczyna grę z niewielką przewagą: umieść jego znacznik na polu z 3 Punktami Prestiżu.

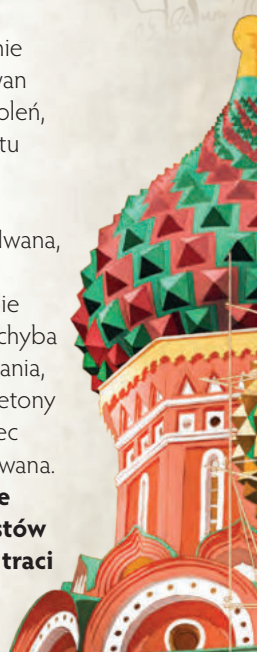
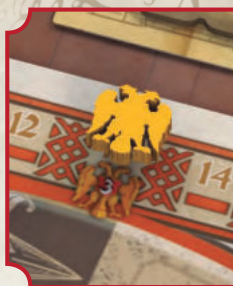
Umieść swój znacznik zgodnie ze zwykłymi regułami.

Pamiętaj, to Ty rozpoczynasz grę, więc otrzymujesz 3 Ruble i **1 Pozwolenie**.

## ROZGRYWKA Z IWANEM I MODUŁEM POSŁAŃCY

Tryb solo jest rozgrywany tak samo, jak w grze podstawowej z tym wyjątkiem, że Iwan ma o 1 dostępną akcję więcej. Kiedy Iwan wykonuje akcję "Zatrudnij Specjalistów", umieść 1 z jego Poślańców w mieście, przy którym aktualnie znajduje się znacznik Iwana. Iwan nie potrzebuje żadnych Pozwoleń, aby wykonać tę akcję. Po prostu umieszcza 1 swojego Poślańca w mieście.

Po umieszczeniu Poślańca Iwana, **zabierz obydwa dostępne żetony Specjalistów**. Iwan nie wykonuje akcji tych żetonów, chyba że może otrzymać Punkty Uznania, niczego nie płacąc. Odwróć żetony i odłóż je na bok, aby na koniec gry stanowiły część punktów Iwana. **Jeżeli w którymś momencie Iwan ma 2 żetony Specjalistów z tym samym narzędziem, traci je i odkłada do worka.**



To tura Iwana.  
Po poruszeniu zielonej  
kości Iwan musi umieścić  
Pościańca w Smoleńsku.  
Po umieszczeniu Pościańca  
(A), otrzymuje 2 żetony  
dostępne w Smoleńsku:  
odwróć je i umieść w polu  
punktowania Iwana (B).  
Ponieważ Iwan ma teraz  
2 żetony z tym samym  
narzędziem, odkłada oba  
do worka.



### Przesuwanie znacznika Iwana:

Za każdym razem, gdy ty lub Iwan rezerwujecie kartę Katedry, musicz przesunąć znacznik Iwana nad tę wieżę.

### Uwaga:

Jeżeli Iwan umieści Pościańca w Moskwie, nie otrzyma żetonów, ale otrzyma 1 Punkt Prestiżu.

Iwan zarezerwował kartę Katedry na wieży z żetonem Wołogdy, więc przesuwasz jego znacznik nad tę wieżę. Następnie Ty rezerwujesz kartę Katedry na wieży z żetonem Smoleńska, więc przesuwasz nad nią znacznik.



Podliczenie punktów z miast po ukończeniu wieży odbywa się tak samo, jak w rozgrywce wieloosobowej (patrz strona 7).

**PODZIĘKOWANIA:** Ten dodatek dedykujemy wszystkim, którzy grali w Czerwoną Katedrę, dzielił się nią, czekali na nią i uczyli innych w nią grać. Bez waszego bezwarunkowego wsparcia ten dodatek nie powstałby ani nie miałby sensu. Wy, którzy testowaliście 30 kart Gildii - urobiliście sobie ręce po łokcie! Specjalne podziękowania należą się Davidowi, który przy użyciu mrocznej sztuki redakcji zmienił tę grę w nowoczesny klasyk.

### TWÓRCY:

**Projekt gry:** Sheila Santos i Israel Cendrero

**Ilustracje:** Pedro Soto i Chema Román

**Projekt graficzny:** Jordi Roca

**Tłumaczenie na angielski:** Andy Campbell

**Adaptacja na angielski:** William Niebling

**Redakcja:** David Esbrí

**Wersja Polska:** Zespół Portal Games

**Tłumaczenie:** Katarzyna Siedlarska



PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów  
Wszystkie prawa zastrzeżone

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [www.portalgames.pl/pl/reklamacje/](http://www.portalgames.pl/pl/reklamacje/)