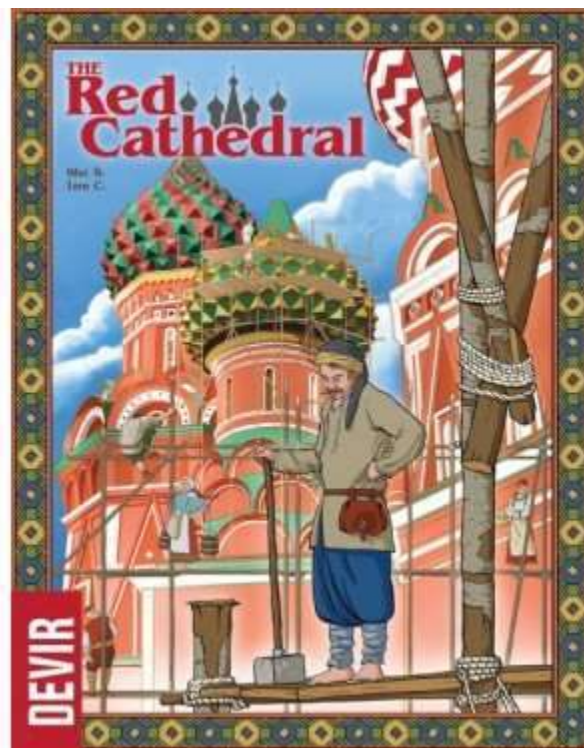


*Un jeu d'Israel Cendrero & Sheila Santos  
Illustré par Chema Roman & Pedro Soto  
Publié par DEVIR Games*

*Traduction française non officielle par Stéphane Chagrin  
V.2 du 28/02/2021*



Au milieu du XV<sup>e</sup> siècle, pour commémorer ses victoires militaires, le Tsar Ivan le Terrible ordonna la construction du temple connu à ce jour sous le nom de Cathédrale Saint-Basile. Du fait de sa conception originale, plusieurs décennies s'écoulèrent avant son achèvement et de nombreuses équipes participèrent à sa construction.

Dans The Red Cathedral, vous jouerez le rôle d'une équipe d'architectes chargée de construire la Cathédrale. Chaque joueur construira différentes parties du monument. En usant de votre influence auprès du clergé et des différentes guildes de la ville, vous tenterez de gagner plus de faveurs du Tsar que vos rivaux. Quand les travaux de la Cathédrale seront achevés, le joueur qui aura gagné le plus de prestige sera déclaré vainqueur!

## MISE EN PLACE DU JEU

1) Placez le plateau Marché au centre de la table en vous assurant de laisser suffisamment de place à proximité pour le Site de Construction de la Cathédrale.

2) Chaque joueur choisit une couleur et place les éléments suivants dans sa zone de jeu personnelle:

- Son plateau Atelier personnel du côté jeu de base (recommandé pour vos premières parties) ou du côté avancé.

- 4 de ses 6 Bannières sont placées dans l'Inventaire de son plateau Atelier. Les Bannières restantes sont placées hors de l'Inventaire, sur la ligne située en-dessous.

- Ses 4 Ornaments: 1 Porte, 2 Arches et 1 Croix sont placés dans les emplacements correspondants de son plateau Atelier.

3) Placez les marqueurs de score de chaque joueur sur les 2 emplacements de la Piste de Score (à proximité d'un coin du plateau Marché) avec le côté "+40" face cachée.

4) Mélangez les tuiles Ressources et placez-en une aléatoirement face visible dans chacun des 8 emplacements du plateau Marché.

5) Mélangez séparément les cartes Influence pour chacun des quatre groupes (la Guilde des Artisans, la Guilde des Livreurs, la Guilde des Marchands et le Clergé). Piochez une carte de chaque et placez-les dans les quatre emplacements indiqués du plateau Marché (l'ordre de disposition des cartes n'a pas d'importance).

6) Prenez les 5 dés en main et brassez-les. Commencez par l'emplacement situé à côté de la tuile Ressource qui rapporte des PR et placez-y aléatoirement un dé. Ensuite, placez un dé dans chaque emplacement suivant dans le sens des flèches.

7) D'un côté du plateau Marché, créez une réserve générale pour tous les Matériaux de construction et les Roubles, accessible de tous les joueurs.

8) Prenez les cartes Plan de Construction indiquant le nombre de joueurs pour cette partie et mélangez-les. Piochez-en une au hasard et remettez les autres cartes dans la boîte. Cette carte indiquera la hauteur des tours que les joueurs vont construire. Chaque tour possède exactement une base et un dôme, mais le nombre de sections comprises entre chaque base et chaque dôme peut varier.

9) Prenez les cartes Cathédrale selon leur type (base, intermédiaire, dôme) et mélangez-les séparément. Piochez le nombre de cartes base indiqué sur la carte Plan de Construction et placez-les sur le site de Construction en vous assurant de les disposer face Coûts de Construction visible. Ensuite, piochez le nombre de cartes section intermédiaire indiqué sur la carte Plan de Construction pour chaque tour, placez-les puis complétez chaque tour par une carte dôme. Vous pouvez maintenant remettre les cartes Plan de Construction ainsi que les cartes Cathédrale restantes dans la boîte.

10) Prenez les tuiles Atelier. Si vous jouez à moins de trois joueurs, remettez toutes les tuiles indiquant cette icône dans la boîte. Placez les tuiles face cachée sur la table et mélangez-les. Ensuite, une par une, tournez-les face visible et placez-en une aléatoirement sur chacune des cartes Cathédrale. Remettez les tuiles Atelier restantes dans la boîte.

11) Vous pouvez choisir le premier joueur à votre convenance. Le premier joueur reçoit 3 Roubles. Les autres joueurs reçoivent respectivement en sens horaire 4 Roubles, 4 Roubles et 5 Roubles.

*Sur le côté Atelier avancé de votre plateau personnel figure un compas sur la table de travail. Il y aura des règles spéciales pour l'utilisation des tuiles Atelier et pour débloquer les Ornaments (page 7). Si vous choisissez de jouer avec ce mode Atelier avancé, réalisez la mise en place suivante: les Ornaments sont placés sur les emplacements tuile Atelier indiqués, quatre Bannières sont placées dans votre Inventaire et deux Bannières sont placées dans les emplacements Atelier blancs.*

*S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le groupe de cartes suivantes.*



## Ressources et Matériaux

Nous utilisons le terme Matériaux pour référer à n'importe quel objet "physique" utilisé lors de la construction, tels que des briques ou du bois. Le concept de Ressources (tel que nous l'utilisons) inclut les Matériaux, mais aussi les Roubles et les Points Reconnaissance.

---

p.4

### DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en une succession de tours. Chaque joueur joue son tour complètement avant le joueur suivant. L'ordre du tour est toujours en sens horaire.

La partie prend fin lorsqu'un joueur a achevé la construction de 6 sections de Cathédrale. Ce joueur reçoit 3 PP en récompense et la fin du jeu est déclenchée. Les autres joueurs joueront un dernier tour avant la fin du jeu.

Jeu solo

Si vous souhaitez jouer en Mode Solo, vous trouverez les règles correspondantes page 18.

### LA PISTE DE SCORE

Comme vous pouvez le remarquer, la Piste de Score située sur le pourtour du plateau Marché comporte deux éléments différents: les Points de Reconnaissance (nombres sur fond beige) et les Points de Prestige.

Lorsque le jeu vous indique de "gagner ou de perdre des PR", avancez ou reculez votre marqueur de score du nombre de cases indiqué.

Lorsque le jeu vous indique de "gagner ou de perdre des PP", avancez ou reculez votre marqueur sur la case Points de Prestige la plus proche. A certains endroits, les cases PR et PP sont égales.

A la fin du jeu, le joueur avec le plus de Points de Prestige sera déclaré vainqueur.

---

p.5

### LE TOUR D'UN JOUEUR

Lors de votre tour, vous devez réaliser l'une des 3 actions de base suivantes:

- a Revendiquer une section de la Cathédrale
- b Construire des sections de la Cathédrale
- c Acquérir des Ressources au Marché

De plus, à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez décider d'exécuter ces deux actions optionnelles:

- Perdre des Points de Prestige en échange de Roubles au ratio de 1 PP pour 2 Roubles. Vous reculez votre marqueur de score sur la case Points de Prestige la plus proche et vous prenez 2 Roubles dans la réserve générale.

-Perdre 1 Point de Prestige pour relancer les dés de n'importe quelle case du plateau. Vous reculez votre marqueur de score sur la case Points de Prestige la plus proche, choisissez l'une des huit cases du plateau et relancez tous les dés qui y sont présents. Vous pouvez n'utiliser cette action optionnelle qu'une fois par tour.

### a Revendiquer une section de la Cathédrale

Les architectes se voient assigner des parties de la Cathédrale sur lesquelles travailler et placer les échafaudages dont ils ont besoin pour effectuer leurs travaux, représentés dans le jeu par les Bannières.

Cela permettra aux tours de se développer Verticalement au-dessus de la structure principale et aux équipes de construction d'atteindre les sections les plus hautes des tours.

Pour revendiquer une section de la Cathédrale, vous devez appliquer les étapes suivantes:

1) Prenez n'importe quelle Bannière de votre plateau Atelier (en libérant potentiellement un emplacement de votre Inventaire).

2) Revendiquez une carte Cathédrale disponible en y plaçant dessus votre Bannière. Une carte Cathédrale est disponible s'il n'y a aucune Bannière dessus et qu'il s'agit de n'importe quelle carte base ou de tout autre type de carte qui se trouve directement au-dessus d'une autre carte sur laquelle se trouve déjà une Bannière (de n'importe quel joueur).

3) Prenez la tuile Atelier qui est sur la carte Cathédrale revendiquée et placez-la dans n'importe quel emplacement libre de votre plateau Atelier. Vous avez alors deux possibilités:

- A Placez la tuile Atelier face cachée. En faisant cela, vous ne pourrez plus activer cet emplacement.

- B Payez le coût (en Roubles) indiqué sur l'emplacement de votre Atelier et placez-y la tuile Atelier face visible. Vous serez en mesure de recevoir le bénéfice indiqué sur cette tuile Atelier à chaque fois que vous déplacerez le dé de la même couleur que cet emplacement de votre Atelier -voir "Activer une tuile Atelier" (page 15).

4) Si vous avez choisi de payer le coût de la tuile Atelier pour la placer face visible, vous recevez immédiatement le bénéfice indiqué sur la tuile.

*Dans cet exemple, nous pouvons voir que le joueur Jaune a placé l'une de ses Bannières sur une carte Cathédrale sur laquelle est placée une tuile Atelier représentant le dé blanc. Le joueur Jaune paye 2 Roubles pour placer cette tuile sur l'emplacement Bleu de son Atelier. Le joueur Jaune obtient des Ressources liées à la position actuelle du dé blanc sur le plateau Marché, à savoir 2 Roubles.*



## MODE ATELIERS AVANCES

Si vous avez choisi de jouer avec le côté Atelier avancé de votre plateau personnel, gardez à l'esprit les points suivants:

Le jeu se déroule exactement comme dans le jeu de base à l'exception près que placer une tuile sur un emplacement de votre Atelier a un coût fixe de 3 Roubles et que les Ornements ne sont pas disponibles au début de la partie. Lorsqu'une section de la Cathédrale est revendiquée et que la tuile Atelier est placée sur un emplacement où un Ornement est présent (après en avoir payé le coût), l'Ornement correspondant devient disponible. Si le joueur ne peut ou ne veut pas payer le coût pour placer la tuile, l'Ornement reste indisponible.

Les Bannières situées sur les emplacements blancs de l'Atelier sont utilisées de la même manière que celles de l'Inventaire et peuvent être prises directement. Une tuile Atelier ne peut pas être placée sur un emplacement blanc de l'Atelier tant que la Bannière qui bloque cet emplacement n'a pas été utilisée.

*1) Le joueur Jaune s'apprête à revendiquer une section de la Cathédrale. Il décide que la tuile Atelier ira sur l'emplacement Vert de son Atelier, ainsi il pourra prendre l'Arche qui s'y trouve et la déplacer sur l'emplacement correspondant de son plateau.*

*2) Le joueur place une Bannière de son Inventaire et la place sur la carte Cathédrale pour la revendiquer et ainsi prendre la tuile Atelier qui s'y trouve.*

*3) Enfin, en plaçant la tuile sur l'emplacement Vert de son Atelier et en payant 3 Roubles, le joueur déplace l'Arche et la place sur l'emplacement correspondant de son plateau Atelier. A la place, s'il avait décidé de prendre une Bannière de l'un des emplacements blancs de son Atelier, il aurait pu placer sa nouvelle tuile Atelier sur l'un des emplacements blancs de son Atelier.*





b Construire des sections de la Cathédrale

Une fois qu'un échafaudage a été installé, les équipes de construction peuvent se mettre au travail pour achever cette section de la Cathédrale. Pour ce faire, elles auront besoin de Matériaux de construction, et si elles en ont l'opportunité, pourront ajouter des finitions à l'œuvre par le biais de magnifiques Ornements.

Chaque fois que vous choisissez cette action, vous pouvez délivrer jusqu'à trois Matériaux au Site de Construction.

Ensuite, ces Matériaux peuvent être utilisés pour Construire et/ou Décorer la Cathédrale. Si une section possède tous les Matériaux requis, elle est achevée et le joueur est récompensé par des Points de Reconnaissance et potentiellement par des Roubles. Ajouter des Ornements peut également rapporter des Points de Prestige.

CONSTRUCTION

Prenez les Matériaux que vous souhaitez retirer de votre Inventaire et livrez-les à une ou plusieurs cartes Cathédrale sur lesquelles vos Bannières sont présentes. Vous n'avez aucune obligation d'achever une section en une seule livraison –déposez simplement les Matériaux sur la carte pour indiquer qu'ils ont déjà été livrés.

Construire une Section de Cathédrale

Une section de Cathédrale est achevée lorsque tous les Matériaux nécessaires ont été déposés dessus. Lorsque cela arrive, suivez les étapes suivantes :

- Les Matériaux sont retirés et retournés dans la réserve générale.
- Gagnez les Points de Reconnaissance et les Roubles indiqués sur la carte.
- Retournez la carte sur son côté achevé et laissez votre Bannière sur la carte.

QUE SE PASSE-T-IL SI UNE SECTION DE CATHEDRALE EST ACHEVEE ALORS QUE DES SECTIONS INFERIEURES SONT INACHEVEES ?

Lorsqu'une section de la Cathédrale est achevée et que se trouvent dans la même tour des sections inachevées en-dessous, les joueurs qui ont revendiqué ces sections inachevées sont châtiés par le Tsar.

Le(s) joueur(s) qui a/ont revendiqué ces cartes inachevées perdent immédiatement des Points de Reconnaissance égaux au nombre de sections achevées au-dessus de chacune de leur(s) carte(s) sans compter leurs propres sections achevées.

*Sur la première illustration, le joueur Rouge a pu achever une section de la Cathédrale avant le joueur Bleu. Le joueur Bleu est pénalisé de 1 PR. Plus tard, le joueur Bleu n'a toujours pas achevé sa section avant que le joueur Jaune ne termine la sienne, le joueur Bleu subit donc une pénalité de 3 PR: 1 PR pour la carte Bleue du haut (qui n'a qu'une section achevée au-dessus) et 2 PR pour celle du bas (qui a maintenant 2 sections achevées au-dessus, achevées par les joueurs Rouge et Jaune).*



*Dans cet exemple, le joueur Bleu subit une pénalité de 1 PR lorsqu'il achève sa section la plus haute à cause de la section déjà achevée du joueur Rouge, mais on ignore la section que le joueur Bleu vient d'achever. Plus tard, lorsque le joueur Jaune achève sa section, le Bleu reçoit une pénalité de 2 PR (à cause des sections des achevées des joueurs Rouge et Jaune mais on ignore la section Bleue achevée).*



## p.10-11 DECORER LA CATHEDRALE

Dès lors qu'une section de la Cathédrale a été achevée, les équipes de construction ont l'opportunité d'ajouter des finitions, des décorations et autres améliorations.

Chaque section de la Cathédrale, une fois achevée, possède de l'espace pour UN Ornement: les bases permettent l'ajout d'une Porte, les sections intermédiaires permettent l'ajout d'Arches, et les dômes permettent d'ériger une Croix. Chaque joueur peut ajouter un Ornement sur n'importe quelle section de Cathédrale achevée, quel que soit le joueur qui a construit cette section.

Pour décorer une section de la Cathédrale, vous devez livrer les Matériaux requis pour l'Ornement (Porte = bois; Arche = pierre; Croix = or) plus 0, 1 ou 2 bijoux qui sont sertis dans l'Ornement. Si des bijoux sont sertis dans l'Ornement, vous obtenez:

- 1 PP pour chaque bijou sertis, ou
- un total de 3 PP si 2 bijoux de couleurs différentes y sont sertis

Si un Ornement est ajouté sans qu'aucun bijou n'y soit sertis, vous ne recevez aucun point pour le moment.

Mais à la fin du jeu, tous les Ornements rapportent des Points de Prestige (en addition de ceux reçus pour les bijoux sertis au moment de la construction), donc cela a du sens d'ajouter un Ornement, même si aucun bijou n'y est sertis.

Chaque Matériau (en incluant les bijoux) utilisé pour un Ornement compte comme un Matériau livré. Rappelez-vous que vous ne pouvez livrer qu'un maximum de trois Matériaux lors de chaque action Construire des Sections de la Cathédrale. Dans ce cas, lorsque vous livrez des Matériaux pour la Décoration, vous devez livrer tous les Matériaux choisis lors du même tour. Contrairement aux sections de la Cathédrale, les décorations doivent être livrées et achevées en une seule fois.

*Le joueur Jaune utilise ses 3 livraisons pour décorer un dôme de la Cathédrale, en érigeant une Croix avec 2 bijoux différents sertis, ce qui lui rapporte 3 PP.*



*Le joueur Jaune utilise ses 3 livraisons pour des ajouter 2 Ornements: il ajoute une Porte (en payant 1 bois) avec un bijou sertis (ce qui lui rapporte 1PP) et une Croix (en payant 1 or) qui ne lui rapporte aucun point immédiatement.*

*Dans cet exemple où sont combinées construction et décoration, le joueur Jaune se prépare à achever une section intermédiaire de la Cathédrale. Il décide de la construire et utilise l'une de ses livraisons pour livrer l'or manquant. Cela lui permet d'achever sa section, de gagner 4 PR et 2 Roubles et de pénaliser le joueur Vert de 1 PR. Puisqu'il lui est encore possible de faire 2 livraisons ce tour-ci, le joueur Jaune décide de les utiliser pour ajouter une arche avec 1 bijou (1 livraison pour la pierre et une autre livraison pour le bijou), qu'il place ensuite sur la section qu'il vient d'achever lui rapportant 1 PP supplémentaire attribué immédiatement.*



### c Acquérir des Ressources au Marché

Un élément fondamental de la construction nécessite d'avoir tous les Matériaux requis au moment où vous allez les utiliser. Tout ce dont vous pourriez avoir besoin se trouve au Marché. De plus, vos relations avec les différentes Guildes vous permettront d'achever votre travail et seront cruciales pour que vous puissiez devenir l'architecte le plus renommé et le plus apprécié!

La gestion des Ressources et l'utilisation du Marché sont au cœur de The Red Cathedral. Pour aller au Marché, vous devez appliquer les étapes suivantes :

- 1) Annoncez quel dé du Marché vous allez utiliser.
- 2) Déplacez ce dé sur le pourtour du plateau Marché dans la direction des flèches d'un nombre de cases égal à la valeur indiquée par le dé.

- Optionnellement, si vous utilisez le dé blanc ou le dé de votre couleur, vous pouvez dépenser des Roubles pour le déplacer sur des cases supplémentaires, au tarif d'un Rouble par case supplémentaire (cela peut vous permettre de réaliser un mouvement de plus de six cases).

- Important: Un dé ne peut pas terminer son mouvement sur une case déjà occupée par trois dés. En d'autres termes, le maximum de dés qu'une case peut contenir est de trois. Si le déplacement du dé vous conduit à terminer le mouvement sur une case déjà remplie, vous devez choisir de déplacer un autre dé ou –s'il s'agit du dé blanc ou du dé de votre couleur- vous pouvez payer pour augmenter son déplacement.

- 3) Le dé reste sur la case sur lequel il a terminé son mouvement.
- 4) Vous pouvez désormais réaliser les actions du Marché liées à la case sur laquelle vous avez déplacé le dé.
- 5) Enfin, relancez tous les dés présents sur cette case avant de les replacer au même endroit.

*Le joueur Jaune décide de déplacer le dé Jaune. Le dé Jaune a une valeur 3, donc il le déplace de 3 cases, et termine son déplacement sur la même case que le dé Bleu. Puisque le joueur Jaune déplace le dé Jaune (de sa couleur), il pourrait dépenser des Roubles pour le déplacer plus loin, mais il ne le souhaite pas cette fois-ci.*



### LES ACTIONS DU MARCHÉ

Après avoir déplacé un dé, vous pouvez réaliser n'importe laquelle ou toutes les actions disponibles. Vous ne pouvez réaliser chaque action qu'une seule fois, mais vous pouvez réaliser les actions dans l'ordre de votre choix.

- 1) Obtenir des Ressources du Marché
- 2) User de votre Influence
- 3) Activer une Tuile Marché



## 1) Obtenir des Ressources du Marché

Prenez dans la réserve générale le nombre de Ressources indiqué sur la tuile Ressource située à côté de la case, multiplié par le nombre de dés présents sur la case (vous pouvez choisir de prendre moins de Ressources que le total obtenu).

Les Ressources sont limitées dans le jeu. Si l'une d'entre elles venait à manquer, toute action qui conduirait à en obtenir n'aurait aucun effet jusqu'à ce que la réserve en propose à nouveau.

*Après avoir déplacé le dé Jaune, le joueur Jaune exécute deux fois l'action «Prendre 2 briques» (car il y a 2 dés sur la case) et obtient 4 briques. Le Jaune étant la couleur du joueur, il aurait pu payer 1 Rouble et terminer son déplacement, sur la case où se trouve le dé Rouge pour obtenir 4 bois.*



p.14-15

## L'INVENTAIRE

Chaque fois que vous obtenez des Matériaux, vous devez les placer dans votre Inventaire. Au début du jeu, chaque Inventaire comporte six emplacements, chacun d'entre eux pouvant accueillir un Matériau. Vous pouvez agrandir la taille de votre Inventaire en revendant des sections de la Cathédrale.

Important: Si vous obtenez des Matériaux mais que vous n'avez aucun emplacement disponible dans votre Inventaire, vous ne pouvez pas défausser les Matériaux déjà présents dans votre Inventaire pour libérer des emplacements. Vous ne pouvez conserver que les Matériaux obtenus pour lesquels vous avez de la place.

## 2) User de votre Influence

Vous pouvez User de votre Influence sur les quatre groupes représentés sur le plateau -la Guilde des Artisans, la Guilde des Livreurs, la Guilde des Marchands et le Clergé- pour réaliser plusieurs actions. Chaque groupe est assigné à un quadrant du plateau Marché (représentant les saisons de l'année) qui inclut deux cases Marché. Le quadrant où le dé choisi termine son mouvement détermine lequel de ces groupes peut être influencé lors de ce tour.

Lorsque vous usez de votre Influence sur une des Guildes ou le Clergé, vous pouvez réaliser une des deux actions indiquées sur la carte du groupe. Certaines actions nécessitent de payer un coût et d'autres non. Les actions avec une icône éclair vous permettent d'effectuer cette action une fois par tour, alors que celles avec une icône de l'infini peuvent être réalisées autant de fois que souhaité. Pour plus de détails, voir le tableau des Actions d'Influence (page 20).

*Pour reprendre l'exemple précédent, après avoir obtenu des briques, le joueur décide d'utiliser l'action de la Guilde des Marchands pour échanger 2 des briques récemment obtenues contre 1 bijou Vert.*



### 3) Activer une Tuile Marché

Si vous possédez une tuile Atelier placée sur un emplacement Atelier dont la couleur correspond au dé que vous avez déplacé ce tour-ci, vous pouvez obtenir immédiatement l'avantage indiqué sur cette tuile.

*Lorsque ce joueur déplace le dé Bleu, il peut également recevoir les Ressources de l'emplacement où se trouve actuellement le dé Rouge (2 bois, dans ce cas). S'il déplace le dé Jaune, il gagnerait 1 PR.*



Certaines tuiles Atelier fournissent des Ressources, tandis que d'autres représentent l'une des cinq couleurs de dés. Lorsque vous activez une tuile Atelier qui représente un dé, vous obtenez les Ressources indiquées sur la tuile Ressource qui est placée à côté de ce dé. Vous n'obtenez les Ressources qu'une seule fois, quel que le soit le nombre de dés présents sur la case.

### LES EMPLACEMENTS ATELIER BLANCS

Chaque joueur possède deux emplacements Atelier Blancs sur son plateau Atelier sur lesquels peuvent être placées des tuiles Atelier. Si vous déplacez le dé blanc sur le plateau Marché, et que vous possédez deux tuiles dans les emplacements Atelier Blancs, vous ne pouvez choisir d'activer que l'une des deux tuiles pour ce tour-ci (vous ne pouvez pas activer les deux).

**RAPPEL:** Après avoir réalisé vos actions dans le Marché, vous devez relancer tous les dés présents sur la case sur laquelle le dé a terminé son déplacement.

p.16-17  
FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a achevé sa sixième carte Cathédrale et reçu les Points de Reconnaissance qui lui sont associée, il gagne 3 PP additionnels pour déclencher la fin de partie. Ensuite, les autres joueurs jouent chacun un dernier tour avant le décompte final.

### DECOMPTE FINAL

A ce moment, tous les joueurs doivent reculer leur marqueur de score sur la case Point de Prestige la plus proche. Si un joueur est déjà sur une case Point de Prestige, il ne déplace pas son marqueur.

Important: Si un joueur va au-delà des 40 Points de Prestige, il retourne son marqueur de score sur le côté "+40" et continue de marquer ses points au début de la piste.

*Le joueur Jaune doit reculer sur la case 14. Le joueur Vert reste sur la case 18.*

### SCORE ADDITIONNEL

Aux Points de Prestige gagnés au cours de la partie, ajoutez:

- 1 PP pour chaque lot de 5 Matériaux et Roubles que vous remettez dans la réserve générale.
- Un nombre de PP basé sur vos contributions à chaque tour de la Cathédrale.

La valeur totale d'une tour est calculée de la manière suivante: 2PP pour chaque section achevée, plus 1 PP pour chaque Ornement. Les sections qui ne sont pas achevées ne sont pas prises en compte dans le décompte final.

Pour chaque tour, les joueurs comptent le nombre de Bannières et d'Ornements de leur couleur qui sont placés sur des cartes Cathédrale.

Le joueur qui possède la plus forte somme gagne la valeur totale de la tour.

Le joueur qui possède la seconde somme la plus élevée gagne la moitié de la valeur totale de la tour (arrondi à l'inférieur). Le joueur qui possède la troisième somme la plus élevée gagne le quart de la valeur totale de la tour et ainsi de suite.

En cas d'égalité, additionnez les valeurs des positions des joueurs à égalité et répartissez-les également entre eux (arrondi à l'inférieur). Si un joueur ne possède aucune Bannière ni Ornement dans une tour, il ne reçoit aucun point pour cette tour.

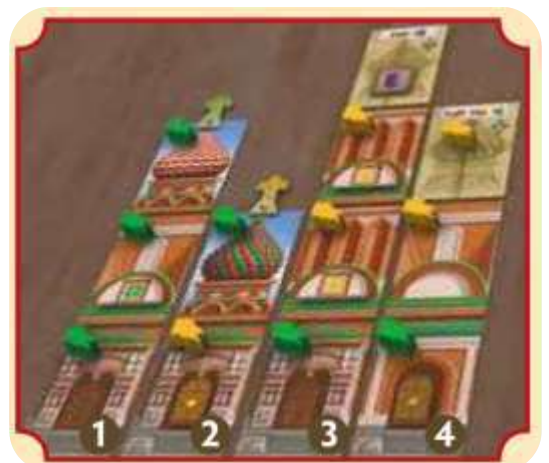
Le joueur avec le plus de Points de Prestige est déclaré vainqueur!

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de sections achevées l'emporte. Si les joueurs à égalité ont achevé le même nombre de sections, celui qui a placé le plus d'Ornements l'emporte. S'il subsiste une égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

### REGLES SPECIALES A 2 JOUEURS

Le joueur le plus représenté dans la tour (le plus de Bannières et d'Ornements) gagne les points de la valeur totale de la tour tandis que l'autre joueur gagne le tiers de la valeur totale de la tour (au lieu de la moitié). En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne de point pour cette tour.

*Dans cet exemple: Tour 1: Vert 8 PP. Tour 2: Jaune 6 PP, Vert 2 PP. Tour 3: Jaune 8 PP, Vert 2 PP. Tour 4: Vert 5 PP, Jaune 1 PP.*



## EXEMPLE DE DECOMPTE DES TOURS A QUATRE JOUEURS

*Tour 1: Valeur totale: 7 PP (3 sections achevées + 1 Ornement).*

*Vert a 1 Bannière + 1 Porte et gagne 7 PP. Jaune et Rouge sont à égalité pour la deuxième et la troisième place (qui rapportent 3 PP et 1 PP) donc 4 PP sont répartis entre eux (2 PP pour chacun de ces deux joueurs).*

*Tour 2: 5 PP pour Bleu et 2 PP pour Jaune.*

*Tour 3: Valeur totale: 12 PP. Bleu gagne 12 PP; Jaune gagne 6 PP; Vert et Rouge gagnent 2 PP chacun.*

*Tour 4: Valeur totale: 10 PP. Vert gagne 10 PP; Rouge gagne 5 PP et Jaune gagne 2 PP.*

*Tour 5: Valeur totale: 9 PP. Bleu gagne 9 PP; 7 PP à partager (4+2+1) entre Jaune, Vert et Rouge qui gagnent 2 PP chacun.*

*Tour 6: Valeur totale: 9 PP. Rouge gagne 9 PP; Vert gagne 4 PP (1 Bannière + 1 Croix); Bleu gagne 2 PP.*

