

Recruteurs



fin de s'assurer que la construction de la cathédrale Saint-Basile progresse comme prévu et que le monument deviendra bel et bien la merveille architecturale annoncée, il est urgent de réunir les meilleurs spécialistes du bâtiment ! Eux seuls pourront mener à bien cette œuvre à la hauteur de la magnificence du tsar.

Les équipes de construction missionnent alors leurs recruteurs afin qu'ils visitent les alentours de Moscou et y engagent les artisans les plus qualifiés.



La Cathédrale Rouge

Recruteurs

Cette extension contient un module principal, **Recruteurs**, ainsi que 10 nouvelles cartes Influence. Elle propose également 6 nouvelles cartes Plan de construction et 1 nouvelle carte pour le mode solo.

Mise en place

Pour intégrer le module **Recruteurs** à vos parties de **La Cathédrale rouge**, procédez à la mise en place habituelle, en faisant les ajustements suivants :

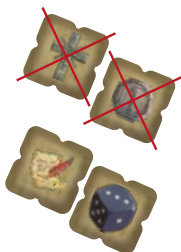
4 Retirez du plateau la tuile Ressource qui octroie 1 point de reconnaissance, et remplacez-la par la tuile Ressource incluse dans ce module, qui octroie 1 laissez-passer. **A**




6 Ajoutez le **dé Spécialiste** (dé noir **B**) aux 5 autres dés, puis placez-les comme d'habitude, en partant de la tuile Ressource Laissez-passer. **A**



10 Retirez ces **2 tuiles Atelier** et remplacez-les par celle octroyant 1 laissez-passer et celle autorisant un joueur à activer le dé Spécialiste.

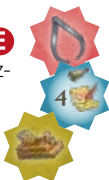


Assurez-vous d'inclure les tuiles indiquant le symbole + si vous jouez à trois ou quatre. **C**



Bien que certaines nouvelles Guildes soient utilisables uniquement avec le module **Recruteurs**, la plupart d'entre elles peuvent être intégrées au jeu de base. Quelques-unes nécessitent cependant du matériel supplémentaire, détaillé dans ces règles (voir pages 8 à 14).

12 Placez le **plateau Région de Moscou** à côté du plateau Marché. **D** Mettez les **24 tuiles Spécialiste** **E** dans le sac, mélangez-les et piochez-en 5 au hasard. Placez-les ensuite, face visible, sur chacun des emplacements du plateau Région de Moscou.



13 Mélangez les **6 tuiles Ville** puis placez-en aléatoirement 1, face visible, au sommet de chaque tour de la cathédrale. **F** Placez les tuiles Ville restantes face « X rouge » visible sur le plateau Région de Moscou, sur leur ville respective **G** : vous ne pourrez pas missionner de recruteurs dans ces villes durant la partie.



14 Chaque joueur reçoit **1 jeton Laissez-passer** (les jetons restants sont conservés à proximité du plateau Marché) ainsi que **1 extension de plateau Atelier** destinée à ses recruteurs. Il la positionne sous son plateau Atelier **H** et y place les **6 pions Recruteur** de sa couleur. **I** Les laissez-passer gagnés au cours de la partie sont conservés sur l'extension de plateau Atelier (6 maximum).



Cette extension de plateau est utilisable aussi bien avec la face standard qu'avec la face avancée du plateau Atelier. Si vous jouez avec la face standard, placez vos **2 bannières** restantes au-dessus de votre inventaire. **J**



Les recruteurs

Le module **Recruteurs** ajoute une **4^e action** aux 3 actions du jeu de base. Cette nouvelle action vous permet de missionner un recruteur pour qu'il embauche des spécialistes du bâtiment dans les principales villes autour de Moscou. Ces derniers vous aideront à mener à bien les tâches les plus complexes et à ainsi améliorer votre renommée en tant qu'architecte. Pour missionner l'un de vos recruteurs dans une ville (y compris Moscou), vous aurez besoin de laissez-passer et d'argent. Pensez également que faire appel à des sous-traitants influe sur la durée et le déroulement de la partie : chaque fois que vous achèverez l'une des tours de la cathédrale, cela déclenchera un décompte de points dans la ville d'origine de spécialistes ayant contribué à sa construction. Après cela, il ne sera plus possible de recruter de spécialistes dans cette ville.

- a **Revendiquer une section de cathédrale**
- b **Construire des sections de cathédrale**
- c **Acquérir des ressources du marché**
- d **Recruter**

TUILES SPÉCIALISTE ET DÉ SPÉCIALISTE

Le dé contenu dans cette extension fonctionne comme les dés de couleur et le dé blanc. Autrement dit, vous pouvez payer X roubles pour le faire avancer d'autant de cases supplémentaires.



cachée, près de votre plateau, révélant ainsi l'un des six outils disponibles. À la fin de la partie, vous gagnez 1/2/4/7/11/16 **points de prestige** en fonction du nombre d'outils formant un groupe où tous sont différents.



Lorsque vous effectuez l'action *Acquérir des ressources du marché* et déplacez le dé Spécialiste, vous pouvez utiliser les effets de la tuile Spécialiste que vous aurez acquise comme s'il s'agissait d'une tuile Atelier.

Chaque tuile Spécialiste est à usage unique. Quand vous en utilisez une, vous gagnez le bonus indiqué (voir page 14 pour plus de détails). Vous devez ensuite la placer, face



Avec cette configuration, Tom gagne 5 points de prestige en fin de partie : 4 pour le premier groupe (trois outils différents), et 1 pour le deuxième groupe car il ne comporte qu'un seul outil.

Recruter

Le plateau Région de Moscou compte 6 villes. Ces dernières peuvent être ou non disponibles pour y envoyer des recruteurs désireux d'embaucher des spécialistes. Les villes indisponibles sont recouvertes d'une tuile marquée d'un X rouge, indiquant qu'aucun recruteur ne peut y être envoyé. Afin de recruter des spécialistes, vous devez en outre posséder des roubles et des laissez-passer.

Pour effectuer cette action, résolvez les étapes suivantes :

- 1 Missionnez le recruteur le plus à gauche de votre plateau Atelier en déplaçant son pion sur l'une des villes disponibles du plateau Région de Moscou. Dépensez ensuite autant de laissez-passer (pris dans votre atelier) qu'il y a de recruteurs dans cette ville (celui que vous venez de missionner inclus).
- 2 Missionner un recruteur peut déverrouiller un bonus sur votre plateau Atelier. **Vous devez alors le résoudre immédiatement.**
- 3 Payez 2 roubles, puis choisissez l'un des **deux spécialistes de cette ville**. Si vous avez déjà un spécialiste sur votre plateau Atelier, vous devez défausser sa tuile, face cachée et **sans en déclencher les effets**. Cela vous permet de libérer la place pour la nouvelle tuile. **Important :** Vous pouvez choisir de ne pas payer les 2 roubles. Dans ce cas, retirez simplement de la partie le spécialiste choisi.
- 4 Piochez une nouvelle tuile Spécialiste dans le sac et placez-la sur l'emplacement laissé vacant par le spécialiste recruté.



Ici, les villes de Smolensk et de Ryazan sont indisponibles : aucun recruteur ne peut donc y être envoyé.

Dans cet exemple, le joueur jaune gagne 1 matériau de son choix lorsqu'il missionne son troisième recruteur.





1



2



3



4

1 Alba souhaite recruter un spécialiste à Suzdal : elle missionne donc le recruteur le plus à gauche de son plateau Atelier dans cette ville.

2 Elle doit ensuite dépenser 5 laissez-passer, car il y a désormais, avec le sien, 5 recruteurs dans cette ville. Elle gagne également 1 matériau de son choix comme bonus pour son troisième recruteur missionné.

3 Elle doit ensuite choisir entre les deux tuiles Spécialiste associées à cette ville. Elle choisit la **A**, paie 2 roubles, puis la place sur son extension de plateau Atelier.

4 Enfin, elle pioche 1 tuile dans le sac afin de mettre en jeu un nouveau spécialiste, remplaçant ainsi celui qu'elle vient de recruter.

RECRECITER À MOSCOU (MOSCOW)

Lorsque Moscou est disponible, vous recrutez votre spécialiste parmi les 5 tuiles du plateau. Tous les coûts et effets sont résolus comme dans les autres villes.



POINTS DE VILLE



Lors de la mise en place, une tuile Ville est placée au sommet de chaque tour. **Lorsqu'une tour est achevée** (c'est-à-dire lorsque toutes ses sections sont achevées), vous devez résoudre les étapes suivantes :

- Déplacez la tuile Ville de cette tour sur la case correspondante du plateau Région de Moscou. Placez-la face « X rouge » visible pour indiquer que plus aucun recruteur



ne peut être missionné dans cette ville pour y recruter des spécialistes.

- **Points de ville** : Chaque joueur ayant des recruteurs dans la ville concernée gagne autant de **points de reconnaissance** que le nombre de ses bannières dans la tour achevée, multiplié par le nombre de ses recruteurs dans la ville.

La partie se poursuit ensuite normalement.

Alba (en vert) vient d'achever la section intermédiaire d'une tour de 3 sections chapeauté par la tuile Ville de Suzdal. Elle place cette tuile face « X rouge » visible sur le plateau Région de Moscou. Désormais, aucun recruteur ne peut plus y être missionné. Lors du décompte de la ville de Suzdal, Andréa (en jaune) gagne 1 point de reconnaissance (1 recruteur x 1 bannière) et Alba (en vert) en gagne 4 (2 recruteurs x 2 bannières). Grégory (en rouge), malgré un ornement sur cette tour, ne gagne aucun point, car il n'y a placé aucune bannière. De même, Juliette (en bleu) ne gagne aucun point, car elle n'a aucune bannière dans la tour. La ville de Moscou, au sommet de la tour adjacente, n'est pas décomptée tant qu'Andréa (en jaune) n'a pas achevé la carte Dôme.

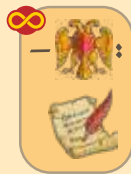


Si un joueur achève sa sixième carte Cathédrale (déclenchant ainsi la fin de la partie) en même temps qu'une tour, les points de ville sont décomptés en premier. Ce n'est qu'après que le joueur gagne les 3 points de prestige supplémentaires pour avoir déclenché la fin de la partie. À la fin de la partie, s'il reste des tours inachevées, **les villes qui y sont associées ne sont pas décomptées.**



Les laissez-passer sont des ressources qui ne sont pas stockées dans votre inventaire, mais conservées sur des emplacements dédiés de votre extension de plateau Atelier. Les laissez-passer sont utilisés pour recruter les meilleurs spécialistes dans les principales villes de la région de Moscou. Ces ressources s'acquèrent sur le marché de la même manière que les autres, c'est-à-dire grâce aux tuiles Ressource correspondantes, mais vous pouvez **en plus** choisir, à tout moment durant votre tour, de perdre 1 point de prestige pour gagner 1 laissez-passer.

Lors du décompte final, vos laissez-passer sont comptabilisés avec vos matériaux et roubles inutilisés.



Les nouvelles guildes



a construction de la cathédrale a entraîné une forte croissance démographique : de nombreux travailleurs sont arrivés à Moscou pour profiter du besoin de main-d'œuvre. Ils se sont naturellement regroupés par corps de métier, faisant naître de nouvelles Guildes dans la capitale. Celles-ci vous assisteront dans les tâches de construction les plus complexes.

Chaque nouvelle Guilde est constituée de 3 cartes. Elles peuvent être utilisées avec le matériel du module comme avec celui du jeu de base. À tout point de vue d'ailleurs, ces Guildes fonctionnent comme celles du jeu de base. Et bien que certaines cartes de ces Guildes

soient utilisables uniquement avec **Recruteurs**, la plupart fonctionnent aussi avec le jeu de base seul. Les cartes utilisables uniquement avec **Recruteurs** sont identifiées par ce symbole :

MISE EN PLACE

Les nouvelles Guildes s'intègrent toutes à vos parties de la même façon : utilisez les cartes Influence du jeu de base pour installer les Guildes des marchands, des convoyeurs et des artisans, mais **remplacez la carte Influence du Clergé** par l'une des cartes de la Guilde que vous souhaitez intégrer.

JOAILLIERS



MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



15 DIAMANTS

Les diamants sont stockés dans votre inventaire avec les autres matériaux. Lorsque vous dépensez des matériaux (que ce soit pour une section de cathédrale ou un ornement), un diamant peut remplacer n'importe quel matériau. Il n'y a pas de limite au nombre de diamants que vous pouvez utiliser.

Par exemple, si une section de cathédrale requiert 2 briques et 1 bois, vous pouvez utiliser 3 diamants à la place.

Lors de la mise en place, ajoutez les diamants à la réserve générale. Vous ne pouvez pas obtenir de diamants autrement qu'en utilisant cette Guilde.



Payez 1 rouble pour acheter 1 diamant.



Payez 3 roubles pour acheter 2 diamants.



Échangez 3 matériaux de votre inventaire contre 2 diamants.



Échangez 1 diamant contre 2 laissez-passer.

TISSERANDS



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE

AUCUN

Les tisserands vous permettent d'activer les tuiles Atelier (ne fonctionne pas pour les tuiles Spécialiste).



Activez 1 de vos tuiles Atelier.



Payez 1 rouble pour activer 1 tuile Atelier d'un autre joueur.



Payez 2 roubles pour activer deux fois 1 de vos tuiles Atelier.



Payez 2 roubles pour activer 2 de vos tuiles Atelier.

CONTREMAÎTRES



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE



1 PION
CONTREMAÎTRE

Les contremaîtres font gagner de l'argent aux joueurs et leur apportent de la reconnaissance lorsqu'ils se déplacent pour évaluer l'avancement des travaux. **Lors de la mise en place**, placez le pion Contremaître au pied de la tour la plus à gauche.

Le contremaître se déplace toujours de la gauche vers la droite. Il utilise 1 déplacement pour passer d'une tour à l'autre, puis il inspecte la tour au pied de laquelle il a terminé son déplacement. S'il atteint la tour la plus à droite, il poursuit son déplacement

en repartant de la tour la plus à gauche, simulant ainsi un circuit parmi les divers sites du chantier.

Le contremaître octroie des récompenses et des pénalités supplémentaires. Il vous a à l'œil ! Lorsqu'une section est achevée dans la tour qu'il inspecte, le joueur qui l'a achevée **gagne 1 point de reconnaissance supplémentaire**, tandis que les joueurs y ayant des sections inachevées **perdent 2 points de reconnaissance** par carte en construction (au lieu de 1).



Déplacez le contremaître de 1 ou 2 tours, puis gagnez autant de points de reconnaissance que vous avez de bannières dans la tour inspectée.



Déplacez le contremaître de 1 ou 2 tours, puis gagnez autant de roubles que vous avez de bannières dans la tour inspectée.



Déplacez le contremaître de 1 ou 2 tours, puis **choisissez la couleur d'un autre joueur** et gagnez autant de points de reconnaissance que ce dernier a de bannières dans la tour inspectée.



Déplacez le contremaître de 1 ou 2 tours, puis **choisissez la couleur d'un autre joueur** et gagnez autant de roubles que ce dernier a de bannières dans la tour inspectée.

RECRUTEURS



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE

ÉLÉMENTS DU MODULE
RECRUTEURS

Les recruteurs vous permettent de gagner des ressources en fonction du dé Spécialiste, ou des avantages en fonction de leur position sur le plateau.



Gagnez les ressources indiquées sur la case Marché occupée par le dé Spécialiste. Ces ressources ne sont pas multipliées par le nombre de dés sur cette case.



Gagnez autant de laissez-passer que vous avez de recruteurs sur le plateau Région de Moscou.



Gagnez autant de roubles que vous avez de recruteurs sur le plateau Région de Moscou.



Choisissez la couleur d'un autre joueur et gagnez autant de roubles que ce dernier a de recruteurs sur le plateau Région de Moscou.

GROSSISTES



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE

AUCUN

Les grossistes vous permettent d'effectuer plus d'actions sur le marché.



Payez 1 rouble pour effectuer 1 action Marché de votre choix.



Payez 2 roubles pour effectuer 1 action Marché de votre choix et acheter 1 matériau de votre choix.



Payez 3 roubles pour effectuer deux fois 1 action Marché de votre choix.



Payez 4 roubles pour effectuer 2 actions Marché différentes de votre choix.

ADMINISTRATEURS



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE

AUCUN

Les administrateurs vous permettent de gérer plus facilement les matériaux nécessaires à la construction de la cathédrale.



Gagnez 1 des matériaux indiqués.



Défaussez 1 des matériaux indiqués pour gagner 1 point de reconnaissance.



Gagnez 1 rouble.



Vendez 1 or pour gagner 3 roubles.



Gagnez 1 gemme verte ou 1 gemme violette.



Vendez 1 gemme verte et 1 gemme violette pour gagner 1 point de prestige et 2 roubles.

JURISTES



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE

ÉLÉMENTS DU MODULE
RECRUTEURS

Les juristes vous permettent d'obtenir des laissez-passer ou de les échanger contre des avantages.



Gagnez 1 laissez-passer.



Défaussez 1 laissez-passer pour faire livrer 1 matériau sur le chantier de construction.



Défaussez 2 laissez-passer pour gagner 1 point de prestige.



Défaussez 1 laissez-passer pour gagner 1 matériau de votre choix.

ARCHIVISTES



15 CARTES
CONTRAT

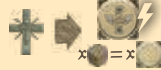
Les archivistes vous permettent soit de piocher 3 cartes Contrat et d'en conserver 1 pour la décompter **en fin de partie**, soit d'échanger des points de reconnaissance contre des avantages. **Lors de la mise en place**, mélangez les cartes Contrat et placez-les en un paquet, face cachée, à proximité de la Guilde des archivistes.

Les cartes Contrat vous rapportent des points de prestige en fonction de leurs objectifs. Elles sont

décomptées en fin de partie, mais **toujours avant les autres éléments**. Vous pouvez posséder 3 cartes Contrat maximum. Vous ne pouvez pas ajouter de cartes à votre main si vous en avez déjà 3, à moins que vous ne choisissiez de replacer l'une d'elles sous le paquet avant d'effectuer l'action. Ne dévoilez jamais vos cartes Contrat aux autres joueurs.



Payez 2 roubles pour piocher 3 cartes Contrat et en conserver 1. Remplacez les 2 autres sous le paquet.



Payez 1 point de reconnaissance pour choisir 1 tuile Ressource et y effectuer l'action *Obtenir des ressources du marché*.



Payez 1 point de reconnaissance pour effectuer 1 action de votre choix parmi celles d'une autre Guilde.



Payez 1 point de reconnaissance pour activer 1 tuile Ressource et gagner les ressources qui y sont indiquées.

CARTES CONTRAT



Vendez 2 bois pour gagner 2 points de prestige.



Si vous avez revendiqué au moins 3 sections d'une même tour (qu'elles soient achevées ou non), vous gagnez 3 points de prestige.



Si vous avez 6 tuiles Atelier face visible dans votre atelier, vous gagnez 3 points de prestige.



Vendez 2 pierres pour gagner 2 points de prestige.



Pour chaque tour où vous n'êtes **pas** présent (ni bannière ni ornement), vous gagnez 2 points de prestige (4 dans une partie à deux joueurs).



Pour chaque ornement que vous possédez mais que vous n'avez **pas** installé, vous gagnez 2 points de prestige.



Payez 4 roubles pour gagner 2 points de prestige.



Si vous avez achevé une section de cathédrale de chaque type (base, intermédiaire et dôme), vous gagnez 2 points de prestige.



Pour chaque ornement que vous avez installé sur les sections de cathédrale d'**autres joueurs**, vous gagnez 1 point de prestige.



Si vous avez installé tous vos ornements, vous gagnez 2 points de prestige.



Vendez 2 briques pour gagner 2 points de prestige.



Si vous avez installé 3 ornements (de n'importe quel type) sur une même tour, vous gagnez 3 points de prestige.



Pour chaque ornement que vous avez installé sur **vos propres** sections de cathédrale, vous gagnez 1 point de prestige.



Vendez 1 gemme et 1 or pour gagner 3 points de prestige.



Pour chaque tour où vous êtes présent (bannière ou ornement), vous gagnez 1 point de prestige (2 dans une partie à deux joueurs).

MAÎTRES D'ŒUVRE



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE



CARTES
CATHÉDRALE
ÉCARTÉES LORS DE
LA MISE EN PLACE

Les maîtres d'œuvre vous permettent de jouer les cartes Cathédrale non utilisées dans la partie. **Lors de la mise en place**, mélangez les cartes Cathédrale restantes pour former un paquet. Ménagez un

espace à côté de celui-ci pour la défausse.

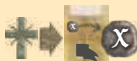
Après avoir résolu une carte Cathédrale, placez-la dans la défausse. Si le paquet est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.



Payez 2 roubles pour piocher 1 carte Cathédrale et acheter 2 matériaux de votre choix parmi ceux requis par cette carte.



Payez 3 roubles pour piocher 2 cartes Cathédrale, puis acheter 2 matériaux de votre choix parmi ceux requis par l'une de ces cartes et 1 matériau parmi ceux requis par l'autre.



Payez 1 point de reconnaissance pour gagner les roubles de 1 de vos sections en construction.



Payez 1 rouble pour gagner la moitié (arrondi à l'inférieur) des points de reconnaissance de 1 de vos sections en construction.

BRIQUETIERS



MATÉRIEL
SUPPLÉMENTAIRE



TUILES
CONTREFORT

Les briquetiers vous permettent de convertir vos briques en contreforts pour renforcer la cathédrale ou de les échanger contre des avantages.

Lors de la mise en place, placez toutes les

tuiles Contrefort, face visible, près du plateau Marché. **Vous pouvez utiliser une tuile Contrefort à tout moment durant votre tour, dans la limite de 1 tuile par tour.**

Après avoir été utilisée, la tuile est défaussée. Rangez-la alors dans la boîte.



Payez 2 briques pour choisir 1 tuile Contrefort disponible. S'il n'y en a plus, cette action ne peut pas être effectuée.



Payez 1 brique pour faire livrer 1 matériau sur le chantier de construction.



Vendez 1 brique pour gagner 2 roubles.



Défaussez 1 brique pour gagner 1 point de reconnaissance.

TUILES CONTREFORT



Gagnez 5 roubles.



Effectuez 1 action de votre choix parmi celles de l'une des 4 Guildes.



Activez 1 de vos tuiles Atelier.



Faites livrer 1 matériau sur le chantier de construction.



Gagnez 3 points de reconnaissance.



Ne payez pas le coût de placement de la tuile Atelier lors de l'action *Revendiquer une section de cathédrale*.



Gagnez 2 matériaux de votre choix.



Gagnez les ressources indiquées sur la case Marché de votre choix parmi celles occupées par un dé. Ces ressources ne sont pas multipliées par le nombre de dés sur cette case.

TUILES SPÉCIALISTE



Gagnez ce qu'indique la tuile : matériaux, roubles, laissez-passer ou points de reconnaissance.



Défaussez le matériau indiqué pour gagner le nombre de points de prestige indiqué.



Défaussez le matériau indiqué pour gagner 3 points de reconnaissance.



Activez 2 de vos tuiles Atelier OU activez deux fois la même.



Défaussez 1 de vos ornements non installés pour gagner 3 points de prestige. Rangez l'ornement dans la boîte.



Payez jusqu'à 5 roubles pour gagner autant de points de reconnaissance.



Gagnez 1 matériau de votre choix et faites livrer 1 matériau sur le chantier de construction. Vous pouvez appliquer ces effets dans l'ordre de votre choix.



Activez 1 tuile Ressource de votre choix pour gagner les ressources qui y sont indiquées.




Effectuez 1 action *Revendiquer une section de cathédrale*.



Mode solo

En toute évidence, la présence de l'architecte Ivan Jakovlevitch influe sur l'équipe de recruteurs... Compétiteur acharné, investi tant sur le chantier qu'aux quatre coins de la région pour trouver les meilleurs spécialistes, il ne veut pas seulement terminer la cathédrale en temps et en heure : il veut être proclamé « plus grand architecte de l'Empire ». Mais il n'est pas le seul...

MISE EN PLACE

Procédez à la mise en place du jeu comme vous le feriez pour une partie à deux joueurs intégrant le module **Recruteurs**. Puis, en plus de la mise en place du mode solo décrite dans le jeu de base, ajoutez la carte Recruteur d'Ivan et la tuile représentante le dé noir marquée d'un .

Après avoir mis en place les cartes et les tuiles, placez tous les pions Recruteur de la couleur choisie pour Ivan sous la carte permettant d'effectuer l'action *Recruter*, comme illustré ci-dessous.



Placez le marqueur d'Ivan au-dessus de la tuile Ville située au sommet de la tour où Ivan revendique sa section de départ ❶. Ensuite, placez 1 des pions Recruteur d'Ivan dans cette ville **sans** prendre de tuile Spécialiste ❷.

Ivan commence avec un léger avantage : placez son marqueur de score sur la case indiquant 3 points de prestige.

Placez votre propre marqueur selon les règles habituelles.

N'oubliez pas que vous êtes le premier joueur. Vous commencez avec **3 roubles et 1 laissez-passer**.

JOUER AVEC IVAN ET LES RECRUTEURS

Le mode solo se joue comme dans le jeu de base, mais Ivan peut en plus effectuer l'action *Recruter*. S'il le fait, placez 1 de ses recruteurs sur la ville associée à la tour où il se trouve actuellement. Ivan ne paie pas de laissez-passer pour effectuer cette action.

Après avoir placé le recruteur d'Ivan sur la ville concernée, prenez les **2 tuiles Spécialiste** disponibles. Ivan ne résout pas les effets de ces tuiles, **sauf s'il peut gagner des points de reconnaissance sans rien payer**. Retournez-les ensuite face cachée et mettez-les de côté : elles seront décomptées en fin de partie pour déterminer le score d'Ivan. **À tout moment, si Ivan possède 2 tuiles Spécialiste lui offrant le même outil, il perd ces 2 tuiles : elles sont remises dans le sac.**




C'est au tour d'Ivan. Après avoir déplacé le dé vert, il place 1 pion Recruteur sur la ville de Smolensk **A**, puis il y prend les 2 tuiles disponibles : retournez-les et placez-les dans sa zone de score **B**. Cependant, l'une de ces tuiles indique un outil qu'il possède déjà : les 2 tuiles identiques sont donc remises dans le sac **C**.



Déplacer le marqueur d'Ivan

Chaque fois qu'Ivan ou vous revendiquez une nouvelle section, le marqueur d'Ivan doit être déplacé au-dessus de la tour concernée.

Important : Si Ivan place un recruteur à Moscou, il ne récupère aucune des tuiles Spécialiste, mais gagne 1 point de prestige  à la place.

Ivan vient de revendiquer une section de la tour associée à Vologda : son marqueur est donc déplacé au-dessus de cette tour. Plus tard, vous (en rouge) revendiquez une section de la tour associée à Smolensk et déplacez donc son marqueur à nouveau.



Lorsqu'une tour est achevée, le décompte de la ville qui lui est associée est résolu comme lors d'une partie multijoueur (voir page 7).

REMERCIEMENTS : Cette extension est dédiée à tous ceux qui ont joué, partagé, apprécié, attendu et montré à d'autres comment jouer à La Cathédrale rouge. Sans ce soutien inconditionnel, cette extension n'aurait aucun sens et n'existerait probablement pas. À tous ceux qui nous ont aidés à tester les 30 cartes Guilde, merci de vos efforts acharnés ! Et un remerciement tout particulier à David pour avoir fait de notre jeu un classique moderne grâce à ses talents de rédacteur.

CRÉDITS :

Auteurs : **Sheila Santos** et **Israel Cendrero**
 Illustrations : **Pedro Soto** et **Chema Román**
 Conception graphique : **Jordi Roca**
 Éditeur : **David Esbri**
 Édition française : **IELLO**
 Traduction française : **MeepleRules.fr**
 Relecture française : **Maëva Debieus Rosas**
 et **Robin Houpiet**

© 2023 IELLO
 pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables,
 lot 341 - 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

