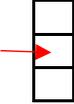


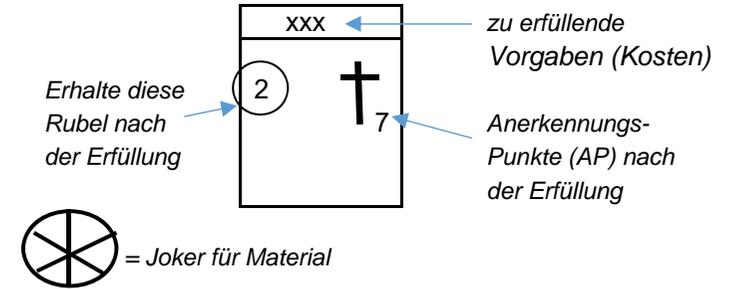
Aufbau:

- 1) Legt den Markt-Spielplan in die Tischmitte mit genug Platz für die Konstruktions-Seite der Kathedrale. Punkteleiste: beige = AP, sowie PP*
Erhält bzw. verliert man PP, zieht Marker auf das nächst gelegene PP-Feld.
- 2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und platziert folgende Dinge vor sich:
 - ➔ Persönlicher Werkstattspielplan liegt mit Grundspiel-Seite (Werkstätten zeigen Einsetzkosten) oder mit fortgeschrittener Seite nach oben.
 - ➔ 4 von 6 Bannern (Holz) kommen linksbündig auf die eigene Inventar-Leiste. 2 weitere Banner liegen separat auf dem Tableau.
 - ➔ Die 4 eigenen Verzierungen (1 Tür, 2 Bögen, 1 Kreuz) sind auf die passenden Felder innen auf dem Werkstatt-Spielplan zu platzieren.
Fortgeschritten: Alle Verzierungen auf Werkstatt-Spielplan platzieren.
- 3) Punkte-Marker aller Spieler auf Feld "2" auf der Punkteleiste einsetzen, Überlauf "+40" nach unten zeigend. Startspieler benennen.
- 4) Mischt die 8 runden Ressourcen-Plättchen und legt sie zufällig verdeckt auf die 8 Felder rund um den Markt. Danach deckt ihr sie alle auf.
- 5) Mischt die Einfluss-Karten für jede der 4 Gruppen (je 3 Karten) separat. Zieht von jeder Gruppe 1 Karte und legt sie offen auf einen beliebigen der 4 Eck-Plätze, die dafür auf dem Marktspielplan vorgesehen sind.
(In der ersten Partie werden bestimmte Einfluss-Karten empfohlen.)
- 6) Ein Spieler nimmt alle 5 Würfel in beide Hände und schüttelt diese. Beginnend mit dem Feld neben dem Ressourcen-Plättchen mit Kreuz wird je 1 Würfel zufällig auf dem Würfelbereich dort fallen gelassen. Weitere Würfel werden in Pfeilrichtung in gleicher Weise platziert.
 
- 7) Auf einer ausreichend großen Seite des Marktspielplans wird eine Reserveablage für alle Gebäude, Materialien und Rubel angelegt.
Materialien = Holz, Ziegel, Steine, Gold, Edelsteine.
Ressourcen bedeuten: Materialien, Rubel und Anerkennungs-Punkte (AP).
- 8) Die 9 Gebäudebau-Planungskarten für passende Spieleranzahl selektieren und mischen. Dann wird 1 Karte davon gezogen und gibt die genaue Zusammensetzung jedes Turmes für die laufende Partie an.
- 9) Nehmt die Kathedralen-Karten und mischt sie innerhalb der 3 Decks: Erdgeschosse / Mittelteile / Turmspitzen.
Legt so viele Erdgeschoss-Karten offen in den Konstruktions-Bereich, wie es der Gebäudebauplan vorgibt.
Ebenso wird mit den Mittelteil- und Turmspitzen-Karten verfahren.
Alle übrigen Kathedralen-Karten werden nicht gebraucht.

WÄHREND des eigenen Zuges kann man **jederzeit** folgende Aktionen nutzen:
Je Abgabe von 1 PP = 2 Rubel erhalten. 1-mal im Zug: Gegen Abgabe von 1 PP darf man alle Würfel eines der 8 Würfelbereiche neu werfen.

- 10) Nehmt die 28 Werkstatt-Plättchen und mischt sie verdeckt auf dem Tisch.
Bei einer Partie mit < 3 Spielern sind die für 3 - 4 Spieler markierten Plättchen vorher zu entfernen.
Dreht eins nach dem anderen um, legt immer direkt je 1 Plättchen offen und zufällig auf 1 der Kathedralen-Karten. Rest-Plättchen werden nicht gebraucht.
- 11) Der Startspieler beginnt und erhält 3 Rubel. Weitere Spieler: 4 / 4 / 5 Rubel.

Beispiel zum Aufbau einer Kathedralen-Karte:



Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler führt seinen Zug komplett aus. Man spielt so lange, bis man seine 6. Kathedralen-Karte erfüllt hat. Damit läuft die letzte Runde. *Im Spiel gibt es Anerkennungs- (AP) + Prestige-Punkte (PP).

Ablauf eines Zuges: Wähle genau 1 von 3 Möglichkeiten:

(a) Beanspruche 1 Kathedralen-Karte:

Banner => Werkstatt-Plättchen

- 1) Versetze 1 beliebiges Banner aus Deiner Werkstatt auf 1 verfügbare Kathedralen-Karte, d.h., auf der noch kein Banner liegt.
- 2) Die Karte muss entweder eine Erdgeschoss-Karte sein ODER sie liegt direkt oberhalb von einer anderen Karte mit irgendeinem Banner darauf.
- 3) Nimm das auf der Karte liegende Werkstatt-Plättchen und lege es auf einen beliebigen freien Platz Deiner Werkstatt, offen oder verdeckt.
VERDECKT = ohne spätere Erträge (keine Aktivierung möglich), kostenlos
OFFEN = Zahle Kosten (2 - 4 Rubel) lt. Vorgabe des Werkstatt-Setzfeldes.
Spätere Nutzung ist durch Würfel in Farbe des Setzfelds möglich.
Fortgeschrittene Version: Die offene Platzierung kostet immer 3 Rubel.
- 4) Wurde das Werkstatt-Pl. offen platziert, erhalte sofort aufgedruckten Bonus. Ist das ein Würfel, gibt es den Bonus, der an diesem Würfel am Markt liegt.

Fortgeschrittene Spielplanseite:

♦ Verzierungen sind verfügbar, wenn sie aufgrund der Platzierung eines offenen Werkstatt-Plättchens auf ein Feld der eigenen Werkstatt (mit Verzierung) von dort entnommen werden + auf das vorgesehene Feld des Tableaus kommen.

b) Baue und/oder dekoriere an der Kathedrale:

◆ Du darfst bis zu 3 Materialien zum Bau und/oder Dekorieren verwenden.

BAUEN: Du darfst auf 1 - x Karten mit Deinem Banner etwas platzieren. Dabei muss nicht direkt in einem Zug alles erfüllt werden.

- ◆ Hat dadurch eine Kathedralen-Karte alle erforderlichen Materialien, gilt sie als erfüllt und Du erhältst AP und ggf. Rubel. Die Materialien => in allg. Vorrat. Verzierungen können noch PP bringen.
- ◆ Die erfüllte Karte wird umgedreht, das Spielerbanner verbleibt aber auf ihr.

STRAFE: Spieler mit Karte/n unterhalb der erfüllten Kathedr.-Karte im selben Turm erhalten so viele Minus-AP, wie erfüllte Kathedralen-Karten oberhalb UNERFÜLLTER Kathedralen-Karte(n) dieser Spieler liegen, Eigene erfüllte Kathedralen-Karten zählen dabei nicht mit.

DEKORIEREN: *Verzierungen bringen zum Spielende ggf. PP.*

- ◆ Jeder Spieler darf beliebige Kathedralen-Karten dekorieren, die erfüllt sind. Er zahlt dafür das erforderliche Material für die Verzierung.



Holz:	Erdgeschoss = TÜR	} +0 bis 2 Juwelen in Verzierung setzen: 1 PP je Juwel, 3 PP für 2 verschiedene Juwelen sofort erhalten.
Stein:	Mittelteil = BOGEN	
Gold:	Turmspitze = KREUZ	

- ◆ Die Dekoration muss in EINEM Zug erfolgen, Erfüllung einer Kath.-Karte nicht.

c) Beziehe Ressourcen vom Markt:

Bereich = 

- 1) Sage an, welchen der 5 Würfel am Markt Du nutzen willst.
- 2) Ziehe diesen Würfel rund um den Markt in Pfeilrichtung um genau so viele Bereiche (es gibt 8) wie die Augenzahl zeigt. Ist es der WEISSE Würfel / Würfel eigener FARBE, darfst Du 1 - x Rubel ausgeben, um weitere Bereiche voranzuziehen. Für je 1 Rubel = 1 Bereich. Zielbereiche, die schon 3 Würfel enthalten, sind tabu. Ggf. musst Du Deine Zugweite so anpassen, daß der Würfel regelkonform zieht.
- 3) Der gezogene Würfel verbleibt vorerst im Zielbereich.
- 4) Du führst die MARKT-Aktionen aus, die zum Zielbereich des gerade gezogenen Würfels passen und die Du machen willst.
- 5) Alle Würfel im Zielbereich werden neu geworfen und dort wieder abgelegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.08.21

MARKT-AKTIONEN: *siehe c4)*

- ◆ Der Spieler am Zug darf jede Aktion 1-mal wählen, Reihenfolge ist beliebig.

1) Erhalte RESSOURCEN vom Markt:

- ◆ Nimm Ressourcen: Anzahl Würfel im Zielbereich **MAL** Anzahl Ressourcen (angezeigt auf Ress.-Plättchen daneben). Weniger zu nehmen ist erlaubt und oft nicht vermeidbar. Der Vorrat enthält begrenzte Ressourcen.

INVENTAR-LEISTE: Jedes erhaltene Material muss in der eigenen Inventar-Leiste Platz haben. Anfangs hat man 6 freie Plätze. Platz entsteht, wenn eigene Banner von dort zu Kathedralen-Karten abwandern. Über das Belegungslimit hinaus kann nichts gelagert werden. Abwerfen von Material ist nicht erlaubt.

2) EINFLUSS nutzen: Dort, wo der gezogene Würfel seinen Zielbereich hat, kann 1 der 2 per Einfluss-Karte angezeigten Aktionen genutzt werden. Jede Einfluss-Karte liegt in einem Viertel des Marktbereichs.

3) AKTIVIERE ein Werkstatt-Plättchen:

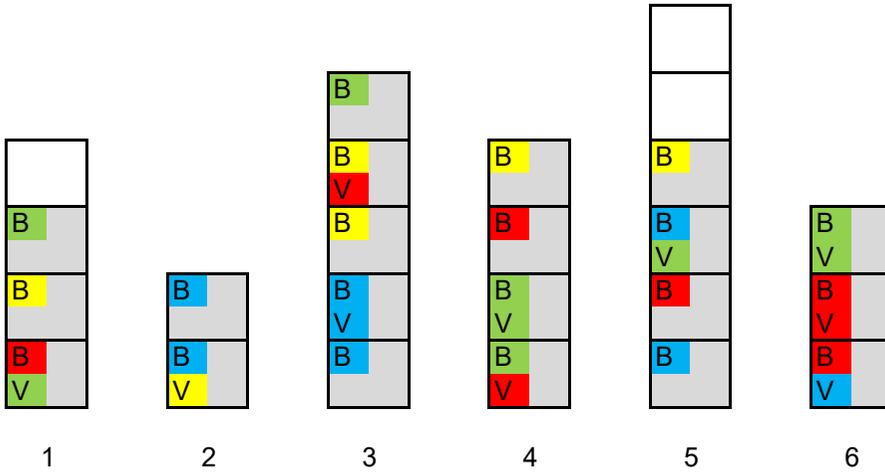
- ◆ Hast Du ein Werkstatt-Plättchen in Deiner Werkstatt einem Würfel zugeordnet, erhältst Du sofort Boni (auf dem Plättchen angezeigt), wenn entsprechender Würfel von Dir gezogen wurde. Ist der Bonus ein Würfel, gibt es 1x den Bonus, der neben der Position des entsprechenden Würfels am Markt angezeigt ist.

Spielende: Hat ein Spieler seine 6. Kathedralen-Karte erfüllt, erhält er 3 PP für das Einleiten vom Spielende: Jeder andere spielt noch 1 Zug.
Wertung: Jeder Spieler setzt den PP-Marker auf nächst tieferes PP-Feld, Ist sein Marker bereits auf einem PP-Feld, bleibt er dort.

- ➔ Je 5 übrige Materialien (keine Verzierungen) und/oder Rubel bringen = 1 PP.
- ➔ a) PP je Turm ermitteln; 2 PP je erfüllter Kathedralen-Karte + 1 PP je Verzierung darin. Summe = Turm-PP.
- b) Jeder Spieler zählt in dem Turm Anzahl eigener Banner + Verzierungen auf erfüllten Kathedralen-Karten. Spieler mit höchster Anzahl erhält volle Turm-PP. Zweithöchste Anzahl = 1/2 Turm-PP (abgerundet) usw..
Patt: Beteiligte teilen sich PP der Folgeplätze (siehe Wertungs-Beispiele).

Meiste PP = SIEG. Patt: Der Beteiligte mit mehr fertigen Abschnitten siegt. Danach zählen Verzierungen. Sonst: geteilter Sieg
Partie zu zweit: Der Zweite erhält abgerundet 1/3 der PP. Patt: niemand

Wertungs-Beispiele zu den Türmen:



 = erfüllter Abschnitt (Karte)

B = Banner

V = Verzierung

Bei geteiltem Sieg werden die PP aus den betroffenen Plätzen auf die beteiligten Spieler verteilt. Siehe u.a. Beispiele.

- Turm 1: 3 Karten zu je 2 PP und 1 Verzierung mit 1 PP = 7 PP
- Turm 2: 2 Karten zu je 2 PP und 1 Verzierung mit 1 PP = 5 PP
- Turm 3: 5 Karten zu je 2 PP und 2 Verzierungen mit je 1 PP = 12 PP
- Turm 4: 4 Karten zu je 2 PP und 2 Verzierungen mit je 1 PP = 10 PP
- Turm 5: 4 Karten zu je 2 PP und 1 Verzierung mit 1 PP = 9 PP
- Turm 6: 3 Karten zu je 2 PP und 3 Verzierungen mit je 1 PP = 9 PP



GRÜN hat 2 Anteile (1 Banner, 1 Verzierung)
 GELB hat 1 Anteil (1 Banner)
 ROT hat 1 Anteil (1 Banner)
 (Diese Spieler teilen sich PP von Platz 2 bis 3)

= 7 PP
 = 3,5 PP = 3 PP
 und 1,5 PP = 1 PP
 Jeder Spieler: 2 PP

BLAU hat 2 Anteile (2 Banner)
 GELB, GRÜN und ROT haben je 1 Anteil
 (Diese Spieler teilen sich PP von Platz 2 bis 4)

= 9 PP
 = 4 + 2 + 1 PP, also 7 PP
 Jeder Spieler: 2 PP

The Red Cathedral

Wähle 1 von 3 Möglichkeiten:

a) Beanspruche 1 Kathedralen-Karte.

- 1) 1 eigenes Banner aus eigener Werkstatt auf verfügbare Karte legen.
- 2) Die Karte muss im Erdgeschoss / oberhalb zu einer Karte mit Banner sein.
- 3) Werkstatt-Plättchen von der Karte nehmen und in eigene Werkstatt legen.
- 4) OFFEN platziert = Platzierungskosten zahlen und Bonus erhalten.
VERDECKT platziert = nichts zahlen, aber dafür kein Effekt

b) Baue und/oder dekoriere Kathedralen-Karte(n).

Bis zu 3 Materialien auf Karte(n) legen bzw. zum Dekorieren nutzen.
Ist Karte erfüllt = AP + evtl. Rubel erhalten. Unfertige Karten = Strafen.
Dekorieren bringt ggf. direkt PP und ggf. PP zum Spielende.

c) Beziehe Ressourcen vom Markt.

Benenne EINEN der 5 Würfel am Markt, den Du in Pfeilrichtung ziehst.
Nutze in beliebiger Reihenfolge max. 1-mal optional jede Aktion:
→ Erhalte Ressourcen am Zielbereich.
→ Nutze Einfluss am Zielbereich durch Einfluss-Karten dort.
→ Aktiviere 1 Werkstatt-Plättchen.

Spielende: Jemand hat seine 6. Kathedralen-Karte erfüllt. Endebonus: 3 PP
Jeder andere Spieler hat noch 1 Zug.

Wertung: PP für jeden der Türme ermitteln + PP an Spieler aufteilen.
Anzahl Banner und Verzierungungen im Turm sind maßgeblich für
Verteilung. Je 5 Materialien bzw. Rubel = 1 PP.

The Red Cathedral

Wähle 1 von 3 Möglichkeiten:

a) Beanspruche 1 Kathedralen-Karte.

- 1) 1 eigenes Banner aus eigener Werkstatt auf verfügbare Karte legen.
- 2) Die Karte muss im Erdgeschoss / oberhalb zu einer Karte mit Banner sein.
- 3) Werkstatt-Plättchen von der Karte nehmen und in eigene Werkstatt legen.
- 4) OFFEN platziert = Platzierungskosten zahlen und Bonus erhalten.
VERDECKT platziert = nichts zahlen, aber dafür kein Effekt

b) Baue und/oder dekoriere Kathedralen-Karte(n).

Bis zu 3 Materialien auf Karte(n) legen bzw. zum Dekorieren nutzen.
Ist Karte erfüllt = AP + evtl. Rubel erhalten. Unfertige Karten = Strafen.
Dekorieren bringt ggf. direkt PP und ggf. PP zum Spielende.

c) Beziehe Ressourcen vom Markt.

Benenne EINEN der 5 Würfel am Markt, den Du in Pfeilrichtung ziehst.
Nutze in beliebiger Reihenfolge max. 1-mal optional jede Aktion:
→ Erhalte Ressourcen am Zielbereich.
→ Nutze Einfluss am Zielbereich durch Einfluss-Karten dort.
→ Aktiviere 1 Werkstatt-Plättchen.

Spielende: Jemand hat seine 6. Kathedralen-Karte erfüllt. Endebonus: 3 PP
Jeder andere Spieler hat noch 1 Zug.

Wertung: PP für jeden der Türme ermitteln + PP an Spieler aufteilen.
Anzahl Banner und Verzierungungen im Turm sind maßgeblich für
Verteilung. Je 5 Materialien bzw. Rubel = 1 PP.