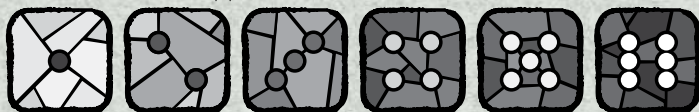




Про гру

Ви – майстер-вітражист, що прагне перевершити своїх колег у створенні найкрасивішої скляної картини для храму Саграда Фамілія. Шматочки різнокольорового скла – це шестигранні гральні кістки. Кожен такий кубик має свій колір, а також відтінок – значення на грані. Що менше значення, то світліший відтінок.



Щораунду гравці по черзі вибиратимуть кубики з запасу й розміщуватимуть їх на своїх планшетах віконних рам. Карти вітражів указують, як треба розміщувати кольори та відтінки. Пам'ятайте, що кубики однакового кольору чи відтінку не можуть дотикатися.

Після 10 раундів гравці підраховують очки за виконані цілі – загальні та особисті. Перемагає найвправніший митець!

Творці гри

РОЗРОБНИКИ
Деріл Ендрюс (@darylmandrews)
Адріан Адамеску (@Aadrian131)

РОЗВИТОК ГРИ
Бен Гаркінз (@BenHarkins)

ДИЗАЙН ТА ІЛЮСТРАЦІЇ
Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

ВИДАВЕЦЬ
Floodgate Games (@FloodgateGames)

Українське видання «ГЕЕКАШ GAMES» спільно з компанією «Планета Ігор»



КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць
ПЕРЕКЛАДАЧ: Поліна Матусевич
ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

НЕОЦІНЕННА ДОПОМОГА: Анна Вакуленко, Владислав Жебровський, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Надія Немченко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров.

Приготування гравців

- 1 Перетасуйте **карти особистих цілей** (з сірим кубиком на звороті) і роздайте долілиць по одній карті кожному гравцеві. Гравці таємно ознайомлюються з ними.
- 2 Роздайте кожному гравцеві по 2 **випадкові карти вітражів** та 1 **планшет віконної рами**. Кожен гравець вибирає один з 4 вітражів для подальшої гри (лицевий і зворотний бік карт відрізняються). Другу карту треба повернути в коробку.
Примітка. Вітражі мають різний рівень складності – від 3 (найлегший) до 6 (найскладніший). Рівень вказаний біля назви. Що складніший вітраж, то більше фішок привілеїв він приносить.
- 3 Роздайте кожному гравцеві **фішки привілеїв** відповідно до рівня складності вибраного вітража.
- 4 Вставте **карту вітража в планшет віконної рами**, просунувши її крізь спеціальний проріз внизу планшета.
- 5 Розмістіть **маркери очок**, що відповідають кольорам планшетів гравців, біля **треку раундів**. Вони знадобляться під час кінцевого підрахунку очок.



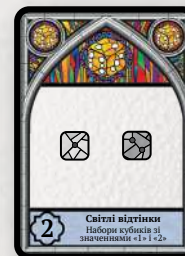
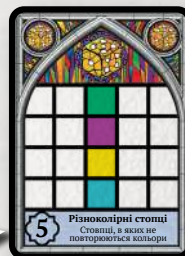
Загальні приготування

- А Розмістіть **трек раундів** біля ігрової зони.
- Б Перетасуйте всі **карти інструментів** і покладіть 3 з них горілиць у центр ігрової зони.
- В Перетасуйте всі **карти загальних цілей** (з синім кубиком на звороті) і покладіть 3 з них горілиць.
- Г Покладіть усі 90 кубиків у мішечок.
- Д Випадково виберіть першого гравця та віддайте йому мішечок з кубиками. Наприклад, першим гравцем може стати той, хто останнім був у церкві.
Відкладіть убік решту карт загальних цілей, інструментів і вітражів. Їх не використовуватимуть у грі.

Примітка. Приготування до гри однакове для партей з 2, 3 або 4 гравцями.

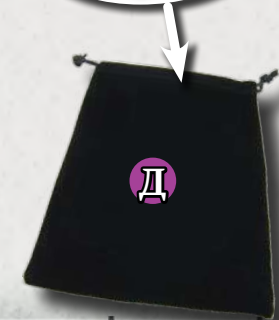


Примітка. Цей символ використовується лише в соло-грі.



В

Переможні очки (ПО) за кожен завершений набір кубиків такого типу.



Перебіг гри

Кожна партія «Саґради» триває **10 раундів**.

Щораунду перший гравець (той, у кого мішечок з кубиками) бере з мішечка кубики й кидає їх. Кількість кубиків залежить від кількості гравців:

2 гравці – 5 кубиків

3 гравці – 7 кубиків

4 гравці – 9 кубиків

(2 кубики на гравця плюс 1 додатковий)

Усі кинуті кубики утворюють **резерв**.

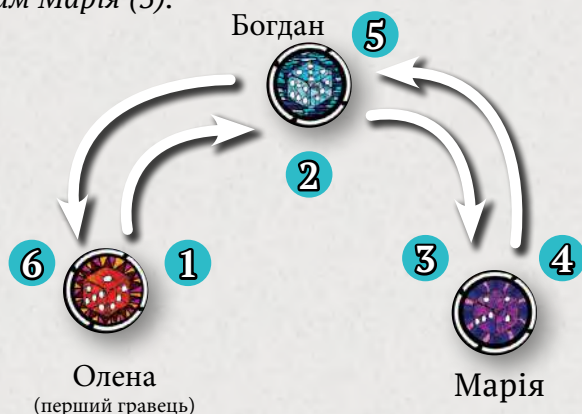
Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі виконують ходи. У свій хід гравець може виконати такі дії в будь-якому порядку:

- **Узяти з резерву 1 кубик** і розмістити його в порожню комірку свого вітража. Цю дію називають «Вибором кубика».
- **Використати 1 карту інструмента**, витративши фішки привілеїв.

Кожна з цих дій **необов'язкова** – гравець може виконати обидві, лише одну або не виконати жодної дії (спасувати).

Кожен гравець **за годинниковою стрілкою** робить свій хід, під час якого виконує одну чи обидві дії, або пасує.

Приклад. Першою ходить Олена (1), потім Богдан (2), за ним Марія (3).



Коли останній гравець завершує свій перший хід, раунд продовжується у зворотному порядку – **проти годинникової стрілки**. Починаючи з **останнього гравця**, кожен гравець робить другий хід (вибирає другий кубик з резерву тощо). Приклад. Першою ходить Марія (4), потім Богдан (5), за ним Олена (6).

Щойно перший гравець завершує свій другий хід, раунд завершується.

Підказка. За перше використання кожної карти інструмента гравець витрачає менше фішок привілеїв, ніж за наступні. Проте властивості цих карт стають кориснішими ближче до кінця гри, коли планшети гравців заповнюються кубиками.

Розміщення кубиків

Дотримуйтеся таких правил розміщення кубиків.

- **Перший кубик** завжди треба розміщувати на краю чи в куті вітража.
- **Усі наступні кубики** повинні **дотикатися** до вже розміщених кубиків діагонально (дотикаючись кутами) або вертикально/горизонтально (дотикаючись сторонами).
- Кубик повинен відповідати вимогам комірки щодо кольору чи значення. Білі комірки не мають таких вимог. Приклад. На червону комірку вітража можна покласти лише червоний кубик з будь-яким значенням. На комірку з «3» – лише кубик зі значенням 3 (будь-якого кольору).
- Кубик **не можна** викласти так, щоб він дотикався вертикально чи горизонтально до іншого кубика того самого **кольору** або з таким самим **значенням**. Приклад. Не можна розмістити поруч два червоні кубики або два кубики зі значенням 3.

Під час свого ходу гравці не зобов'язані брати кубики з резерву.

Примітка. Будь-який кубик можна розмістити на білій комірці, якщо виконуються всі вимоги, указані вище.

Приклад. Цей **червоний кубик зі значенням 2** можна розмістити в одній з трьох комірок, що відповідають вимогам.



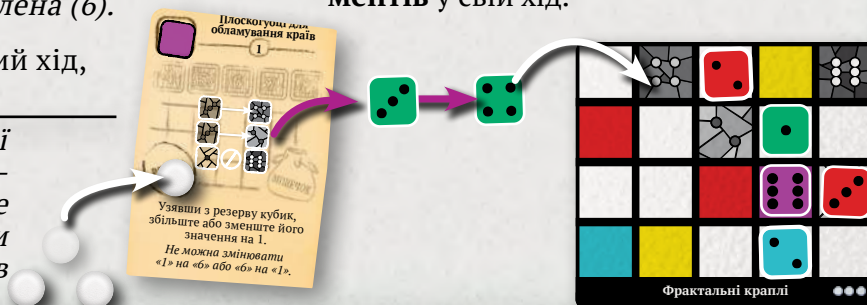
Підказка. Щоб заповнити сусідні комірки, намагайтеся не розміщувати кубик біля комірки, для якої потрібен кубик того самого кольору чи значення.

Кarti інструментів і фішки привілеїв

У свій хід гравці можуть витрачати **фішки привілеїв**, щоб застосувати ефект однієї з карт інструментів.

1. Покладіть **фішки привілеїв** на вибрану карту інструмента. Якщо на карті ще немає фішок, покладіть одну фішку, інакше – дві.
2. Застосуйте ефект **карти інструмента**.

Гравці не зобов'язані використовувати **карти інструментів** у свій хід.



Кінець раунду

Покладіть усі кубики, що залишилися в резерві, на комірку **треку раундів**. Усі кубики кладуть на клітинку з номером щойно завершеного раунду. Якщо в резерві кілька кубиків (таке можливо, якщо гравці не брали кубики у свій хід), не викладайте їх на інші клітинки треку раундів.



Передайте **мішечок з кубиками** наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Цей гравець починатиме новий раунд. *Приклад. Богдан стає першим гравцем і починає другий раунд.*

Після завершення 10-го раунду переходьте до підрахунку очок.

Підрахунок очок

Гра закінчується після десятого раунду.

1. Приберіть кубики з **треку раундів** і переверніть його на бік з **треком очок**.
2. Використовуйте маркери очок відповідних кольорів, щоб відмічати прогрес кожного гравця на **треку очок**. Якщо гравець набирає 50 чи більше очок, переверніть його маркер на інший бік.



Кожен гравець підсумовує переможні очки, які він здобув за:

- **Кожну карту загальної цілі.** Гравці можуть здобути очки за такі карти кілька разів. Цілі, що стоять рядків чи стовпців, приносять очки лише за повністю заповнені рядки/стовпці (без порожніх комірок).
- **Карту особистої цілі.** Для цього треба додати значення своїх кубиків відповідного кольору.
- **Фішки привілеїв.** За кожну невикористану фішку гравець здобуває 1 переможне очко.
- Гравці **втрачають по 1 переможному очку** за кожну порожню комірку вітража.

Гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем. У разі нічиєї перемагає той претендент, що здобув найбільше очок з карти особистої цілі; має найбільше фішок привілеїв; останнім виконував хід у фінальному раунді.

Приклад підрахунку очок

У цьому прикладі використані загальні цілі, показані в розділі «Приготування до гри», і зображений поруч вітраж.

Загальні цілі

Різнокольорні стовпці. 5 ПО за стовпці 4 і 5, усього 10 ПО. 0 ПО за стовпці 1 і 3, бо вони не заповнені. 0 ПО за стовпець 2, бо в ньому два зелені кубики.

Світлі відтінки. 2 ПО за кожний набір кубиків зі значеннями 1 та 2 («1» – на комірках B2, B4, «2» – на A3, B4, B5). Усього 4 ПО за дві пари (третій кубик зі значенням 2 залишився без пари, тому його не рахують).

Різноманіття кольорів. 3 набори по 1 кубіку кожного кольору дають по 4 ПО; усього 12 ПО.

Підказка. Кількість **наборів** кожного типу завжди дорівнює найменшій кількості кубиків цього типу.

Особиста ціль. Карта «Відтінки фіолетового» дає очки в кількості, що дорівнює сумі значень фіолетових кубиків (B1, B4, і A5); усього 5 + 6 + 6 = 17 ПО.

Фішки привілеїв. 1 ПО за кожну фішку. У прикладі фішок не залишилося, тому 0 ПО.

Порожні комірки. -1 ПО за кожну порожню комірку (A1, B5, і B3); усього -3 ПО.

Усього. 10 ПО + 4 ПО + 12 ПО + 17 ПО + 0 ПО - 3 ПО = 40 ПО!

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Фрактальні краплі

Помилкове розміщення кубиків

Якщо в будь-який момент гри з'ясується, що кубики у вітражі розміщені неправильно, гравець повинен негайно *вилучити* зі свого вітража *будь-які* кубики так, щоб правила розміщення більше не порушувалися. Вилучені кубики більше не використовуються у грі, а за порожні клітинки гравець отримає штраф наприкінці гри.

Правила соло-гри

Граючи в «Саґраду» самостійно, ви намагаєтесь перевищити результат уявного суперника, що дорівнює сумі значень усіх кубиків на треку раундів наприкінці гри.

Приготування до гри

Приготуйтеся до гри як завжди, але з такими змінами:

- не використовуйте **фішки привілеїв**;
- викладіть горілиць 2 **карти загальних цілей** і 2 **карти особистих цілей**;
- кількість **карт інструментів** залежить від вибраного рівня складності: 1 карта – найскладніший рівень, 5 карт – найлегший рівень.

Перебіг гри

Гра триває 10 звичайних раундів, але з кількома невеликими змінами:

- щораунду беріть по 4 кубики з мішечка й кидайте їх;
- робіть 2 ходи поспіль, виконуючи звичайні дії (узяти кубик, використати **карту інструмента**, спасувати).

Карти інструментів

Кожну **карту інструмента** можна використати лише раз за гру, поклавши на неї кубик відповідного кольору з резерву. Потрібний колір кубика вказаний у лівому верхньому куті карти.

Примітка. Після використання **карту інструмента** й кубик треба вилучити з гри.

Кінець раунду

Усі позostalі кубики ви, як завжди, викладаєте на **трек раундів**. Не можна змінювати їхні значення. Якщо кубиків у резерві не залишилося, покладіть на клітинку раунду будь-який **маркер очок**.

Підрахунок очок

Гра закінчується після 10-го раунду. Перед тим як перевернути **трек раундів** на інший бік, підрахуйте результат уявного суперника.

- Результат уявного суперника – це сума значень усіх кубиків на треку раундів. Кубики, використані для активації карт інструментів, не враховують.
- Порахуйте свої ПО за звичайними правилами, вибравши одну з двох особистих цілей. Єдина відмінність – за кожну порожню комірку ви втрачаєте по 3 ПО.
- Якщо ви перевершили результат уявного суперника, ви перемогли!

