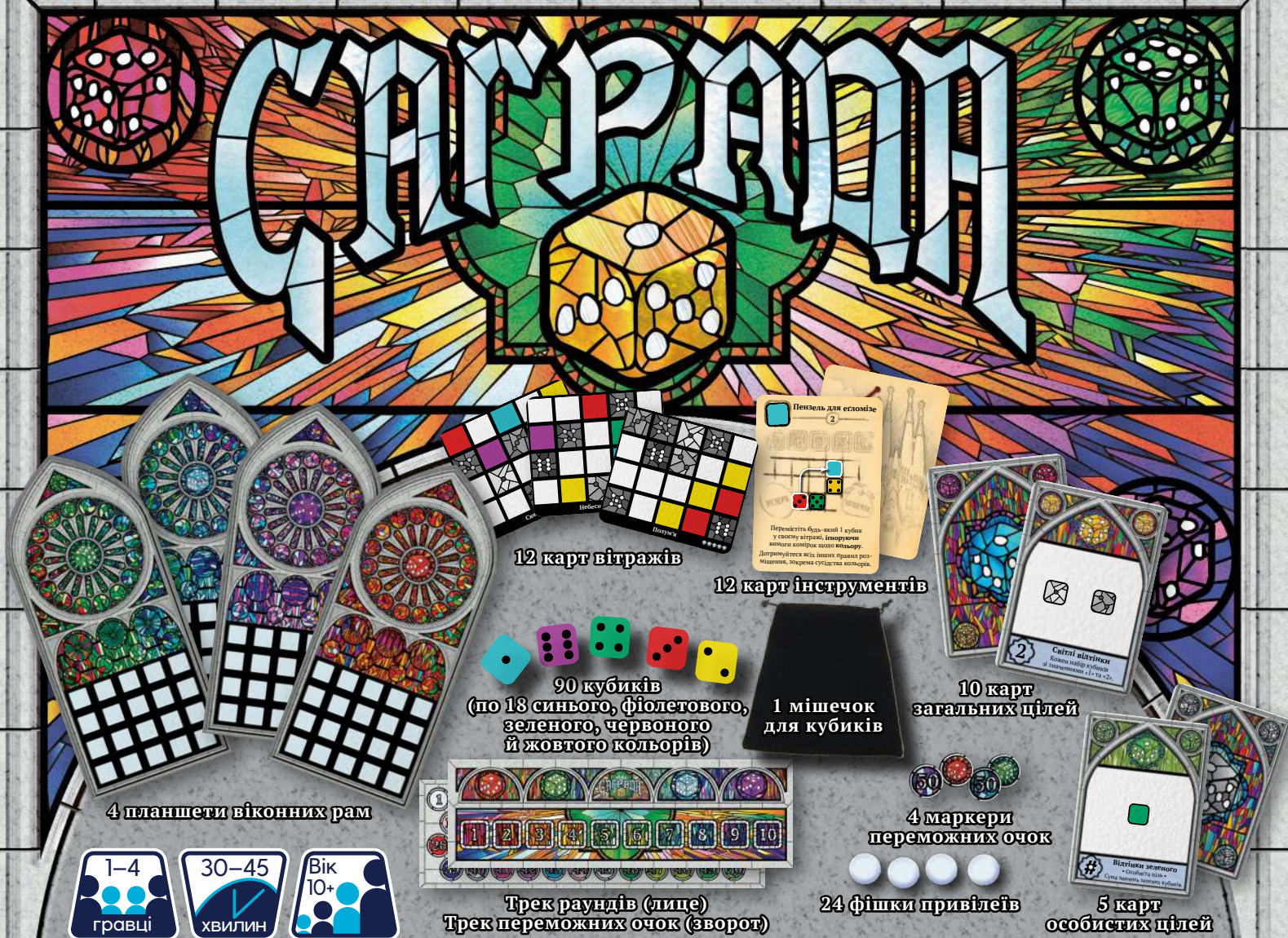
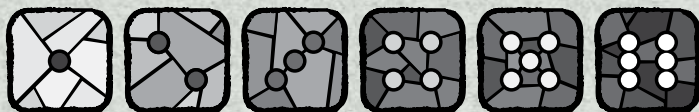




Про гру

Ви — майстер-вітражист, що прагне перевершити своїх колег у створенні найкрасивішої скляної картини для храму Саграда Фамілія. Шматочки різноколірного скла — це шестигранні гральні кубики. 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 розмішуватимуть їх на своїх планшетах віконних рам. Карти вітражів указують, як треба розмішувати кольори та відтінки. Пам'ятайте, що кубики однакового кольору чи відтінку не можуть дотикатися.

Після 10 раундів гравці рахують переможні очки за досягнуті 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

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська
КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ: Володимир Рибаків
ПЕРЕКЛАДАЧІ: Поліна Матусевич, Святослав Михаць
РЕДАКТОР: Сергій Лисенко
ВЕРСТКА: Артур Патрихалко
ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Владислав Жебровський

Українське видання © 2024 Geekach спільно з «Планетою Ігор»
Усі права застережено. www.geekach.com.ua • www.planeta-igr.com

Приготування гравців

- 1 Перетасуйте **карти особистих цілей** (з сірим кубиком на звороті) і роздайте долілиць по 1 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 для гри 1 з 4 вітражів (лице та зворот цих карт відрізняються). Другу карту треба повернути в коробку.
Примітка. Вітражі мають різний рівень складності — від 3 (найлегший) до 6 (найскладніший). Рівень зазначений біля назви вітража. Що складніший вітраж, то більше фішок привілеїв він вам дає.
- 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 унизу планшета.
- 5 Розмістіть **маркери ПО**, що відповідають кольорам планшетів гравців, біля **треку раундів**. Вони знадобляться під час кінцевого підрахунку ПО.

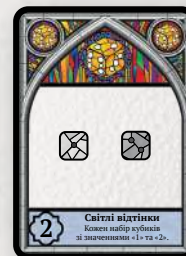
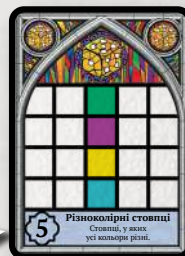


Приготування до гри

- A Розмістіть **трек раундів** біля ігрової зони.
 - B Перетасуйте всі **карти інструментів** і покладіть 3 з них горілиць на центр ігрової зони.
 - B Перетасуйте всі **карти загальних цілей** (з синім кубиком на звороті) і покладіть 3 з них горілиць.
 - Г Покладіть усі 90 кубиків у мішечок.
 - Д Навмання виберіть першого гравця і віддайте йому мішечок з кубиками. Наприклад, першим гравцем може стати той, хто останнім був у церкві.
- Покладіть у коробку решту карт загальних цілей, інструментів і вітражів. У цій партії вони вам не знадобляться.*
- Примітка. Приготування до гри однакові для будь-якої кількості гравців (від 2 до 4).*

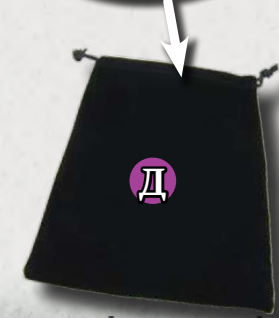


Примітка. Цей символ використовують лише в соло-грі.



B

Переможні очки (ПО) за кожен зібраний набір кубиків указанного типу.



Перебіг гри

Кожна партія в «Саграду» 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**.

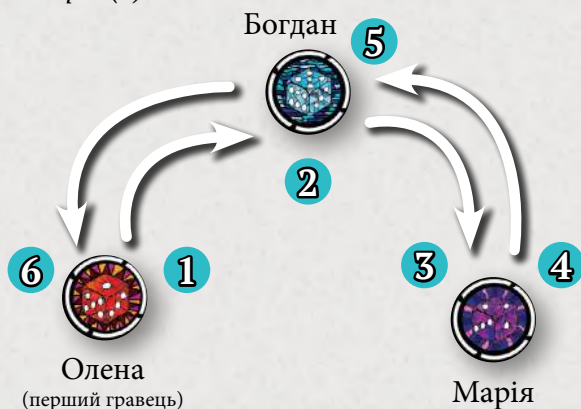
Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі виконують ходи. У свій хід гравець може виконати такі дії в довільному порядку:

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

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

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

Приклад. Першою хід виконує 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 виконує свій другий хід (вибирає другий кубик з резерву тощо). Приклад. Першою хід виконує Марія (4), потім Богдан (5), за ним Олена (6).

Після того як перший гравець виконає 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 бути **сусідніми** до вже розміщених кубиків або **діагонально** (дотикаючись кутами), або **вертикально/горизонтально** (дотикаючись сторонами).
- Кубик повинен відповідати вимогам комірки щодо кольору чи значення. Білі комірки не мають таких вимог. Приклад. У червону комірку вітража можна покласти лише червоний кубик з будь-яким значенням. У комірку з «3» — лише кубик зі значенням 3 (будь-якого кольору).
- Кубик **не можна** викласти так, щоб він був **вертикально** чи **горизонтально** сусіднім з іншим кубиком того самого **кольору** або з таким самим **значенням**. Приклад. Не можна розмістити поряд два червоні кубики або два кубики зі значеннями 3.

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

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



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

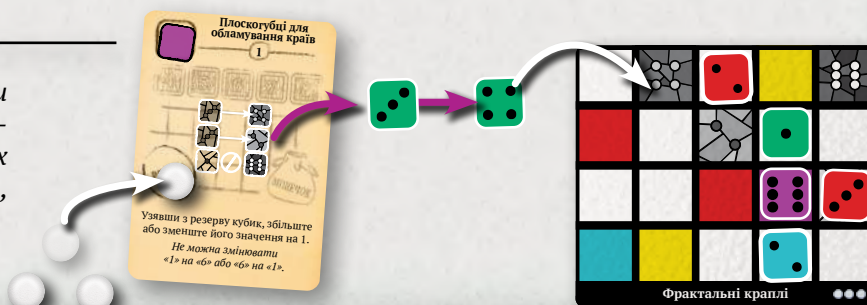
Підказка. Щоб заповнити сусідні комірки, намагайтеся не розміщувати кубик біля комірки, для якої потрібен кубик того самого кольору чи значення.

Кarti інструментів і фішки привілеїв

У свій хід гравець може витратити **фішки привілеїв**, щоб застосувати ефект однієї з карт інструментів.

1. Покладіть **фішки привілеїв** на вибрану карту інструмента. Якщо на карті ще немає фішок, покладіть 1 фішку, інакше — 2 фішки.
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 поділку **треку раундів**. Усі кубики кладуть на поділку з номером щойно завершеного раунду. Якщо в резерві є кілька кубиків (таке можливо, якщо гравці не брали кубики у свій хід), не викладайте їх на інші поділки треку раундів.



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

Після завершення 10-го раунду переходьте до підрахунку переможних очок.

Підрахунок переможних очок

Гра закінчується після 10-го раунду.

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

Кожен гравець підсумовує переможні ПО, які він набрав за:



- **Кожну карту загальної цілі.** Гравці можуть набрати ПО за такі карти кілька разів. Цілі, що стосуються рядів чи стовпців, дають ПО лише за повністю заповнені ряди/стовпці (без порожніх комірок).
- **Карту особистої цілі.** Для цього треба додати значення своїх кубиків відповідного кольору.
- **Фішки привілеїв.** За кожен свою невикористану фішку гравець набирає 1 ПО.
- Кожен гравець **втрачає по 1 ПО** за кожен порожню комірку свого вітража.

Гравець із найбільшою кількістю набраних ПО. У разі нічиєї перемагає той претендент, що (1) набрав найбільше ПО з карти особистої цілі; (2) має найбільше фішок привілеїв; (3) 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

Різноколірні стовпці. 5 ПО за стовпці 4 і 5, усього 10 ПО. 0 ПО за стовпці 1 та 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» — у комірках B2, B4, «2» — у A3, B4, B5). Усього 4 ПО за дві пари (третій кубик зі значенням «2» залишився без пари, тому його не рахують).

Розмаїття кольорів. 3 набори по 1 кубик 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 кількість ПО, 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, B3, і B3); усього -3 ПО.

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

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 використовують у грі, а за порожні комірки гравець отримає штраф наприкінці гри.

Правила соло-гри

Граючи в «Саграду» 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 та 2 карти особистих цілей;
- кількість **карт інструментів** залежить від вибраного рівня складності: 1 карта — найскладніший рівень, 5 карт — найлегший.

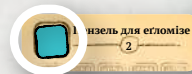
Перегіб гри

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

- щораунду беріть із мішечка 4 кубики 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 поділку поточного раунду будь-який **маркер ПО**.

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 1 із 2 особистих цілей. Єдина відмінність — за кожну порожню комірку ви втрачаєте 3 ПО.
- Якщо ви перевершили результат уявного суперника, ви перемогли!