

SAGRADA



12 karet vzorů

12 karet náradí

90 kostek
(po 18 v 5 barvách – modré, žluté,
zelené, červené a fialové)

sáček
na
kostky

10 karet
společných úkolů

4 dvojrvtvé
okenní rámy

4 ukazatele bodů

5 karet
osobních úkolů



počítadlo kol (líc)
počítadlo bodů (rub)

24 žetonů řemeslníků

ÚVOD

V této hře se stanete umělci soutěžícími o to, kdo vytvoří nejkrásnější barevnou vitráž kostela *Sagrada Família*. Okenní sklička jsou ve hře představována barevnými kostkami, jejichž hodnoty vyjadřují odstín (čím vyšší hodnota, tím tmavší barva).

Každé kolo si budete vybírat kostky z nabídky a pokládat je do svého okenního rámu. Přitom bude nutné dodržovat podmínky karet vzorů. Zároveň nesmějí mít dvě sousedící kostky stejnou barvu ani hodnotu.



Hra se hraje na 10 kol. Poté si podle karet úkolů sečtete vítězné body a kdo jich nasbírá nejvíce, stane se mistrem sklenářem!

TIRÁŽ

AUTOŘI HRY

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Aadrian131)

VÝVOJ HRY

Ben Harkins (@BenHarkins)

ILUSTRACE A GRAFICKÝ DESIGN

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

VÝROBCE

Floodgate Games (@FloodgateGames)

WWW.FLOODGATEGAMES.COM



ČESKÝ PŘEKLAD A GRAFICKÁ SAZBA

Michal „meysha“ Stárek

PRODUKCE ČESKÉHO VYDÁNÍ

Pavel „Pogo“ Prachař

JAZYKOVÝ DOHLED

Karel Vlasák, Marek „Jemňous“ Dvořák, Pavel „Pogo“ Prachař

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR PRO ČR A SR

MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 100 00 Praha 10

WWW.MINDOK.CZ

FB.COM/HRY.MINDOK



PŘÍPRAVA HRY – PRO KAŽDÉHO HRÁČE

- 1 Zamíchejte karty **osobních úkolů** (se šedou kostkou na rubu). Každý hráč si jednu vylosuje a položí lícem dolů před sebe. Na svou vlastní kartu se každý může kdykoli podívat.
- 2 Každý hráč si vybere **1 okenní rám** a náhodně si vylosuje **2 karty vzorů**. Poté si zvolí **1** ze **4** možných vzorů (na rubu či lici jedné z karet) a druhou kartu odhodí.

Vzory oken mají různou obtížnost od 3 (nejsnazší) po 6 (nejtěžší), což je uvedeno vpravo dole. Těžší vzory umožní častější použití nářadí (viz dále).

- 3 Každý hráč si vezme tolik **žetonů řemeslníků**, kolik teček je v pravé spodní části vybraného vzoru.
- 4 **Kartu vzoru** hráč zasune do svého **okenního rámu** tak, aby byl vybraný vzor v okně vidět.
- 5 Každý hráč si připraví **ukazatel bodů** v barvě svého okenního rámu. Ukazatele budou třeba až v závěru partie při ZAVĚREČNÉM VYHODNOCENÍ.

PŘÍPRAVA HRY – PRO VŠECHNY SPOLEČNĚ

- A Položte **počítadlo kol** doprostřed stolu.
- B Zamíchejte **karty nářadí** a 3 z nich vyložte lícem vzhůru na stůl.
- C Zamíchejte **karty společných úkolů** (s modrou kostkou na rubu) a 3 z nich vyložte lícem vzhůru na stůl.
- D Všech **90 kostek** vložte do **sáčku** a předejte jej hráči, který naposled navštívil kostel či katedrálu. V prvním kole bude začínajícím hráčem. Zbývající karty nářadí, vzorů a úkolů můžete vrátit do krabice, v této partii nebudou třeba.

PŘÍPRAVA SPOLEČNÝCH PRVKŮ JE STEJNÁ PRO 2, 3 I 4 HRÁČE.



Barevný symbol má význam jen v sólové hře



Počet vítězných bodů (VB) za každou sadu splňující danou podmínku



Tip: Máte-li rádi trochu negativní interakce mezi hráči, můžete zkusit hru s kartami osobních úkolů otočenými lícem vzhůru.

PRŮBĚH HRY

Partie hry *Sagrada* se hraje vždy na **10 kol**.

V každém kole vylosuje začínající hráč (ten, který drží sáček s kostkami) nové kostky a hodí jimi. Počet losovaných kostek závisí na počtu hráčů.

2 kostky na každého hráče + 1 navíc, tedy:

2 hráči – 5 kostek

3 hráči – 7 kostek

4 hráči – 9 kostek

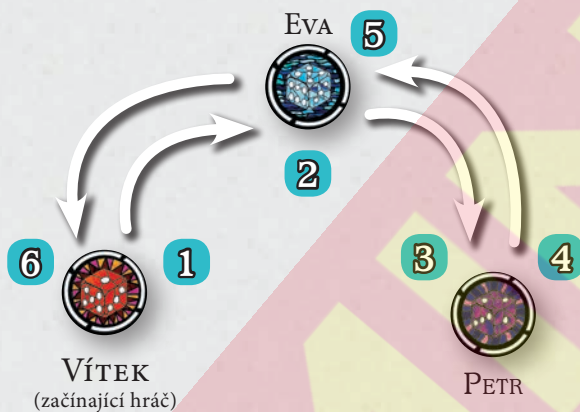
Kostky po hodu tvoří **nabídku**, z níž si hráči budou vybírat.

Poté začíná fáze tahů hráčů. Ve svém tahu může hráč provést tyto dvě akce v libovolném pořadí, každou však nejvýše jednou:

- **Vybrat si 1 kostku z nabídky** a položit ji na volné políčko svého okna, aniž by změnil její hodnotu.
- **Použít 1 kartu nářadí** za žeton(y) řemeslníka.

Obě akce jsou **volitelné** – hráč může provést obě, jen některou z nich, nebo žádnou.

V tazích se hráči střídají od začínajícího hráče **v pořadí dle hodinových ručiček**. Příklad: Hraje Vítek (1), Eva (2) a poté Petr (3).



Poté, co poslední hráč (tedy soused po pravici začínajícího) dohraje svůj tah, **hra pokračuje v opačném pořadí**, proti směru hodinových ručiček.

Počínaje posledním hráčem všichni odehrají svůj druhý tah daného kola (opět jako 0, 1, nebo 2 akce). Poslední hráč má tedy dva tahy po sobě. V ideálním případě umístí každý hráč každé kolo do svého okna dvě nové kostky. Příklad: Petr hraje svůj druhý tah (4), poté Eva (5) a nakonec Vítek (6).

Jakmile všichni hráči odehrají svůj druhý tah daného kola, proveďte kroky dle odstavce **KONEC KOLA**.

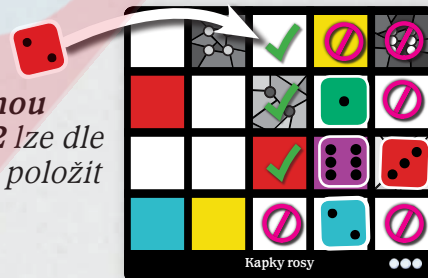
TIP: Úplně první využití každé karty nářadí je levnější než všechna následující. V pozdějších kolech hry však význam karet roste, protože ubývá možností, kam umístit kostky.

PRAVIDLA UMÍSTOVÁNÍ KOSTEK DO OKNA

- **První kostka:** Úplně první kostku musíte položit do rohu nebo na okraj svého okna.
- **Všechny ostatní kostky** musejí **sousedit** s dříve položenou kostkou, a to rohem (tedy diagonálně), nebo hranou (tedy vodorovně nebo svisle).
- Položená kostka musí **splňovat podmínku** pro dané políčko, tedy mít uvedenou hodnotu či barvu. Bílá políčka žádnou podmínku nemají. Příklad: Na červené políčko lze položit jen červenou kostku (o libovolné hodnotě), na políčko s trojkou jen kostku o hodnotě 3 (libovolné barvy).
- Kostka nesmí **nikdy hranou** sousedit s kostkou stejné **barvy** ani **hodnoty**. Příklad: Dvě žluté kostky nesmějí ležet vedle sebe, dvě kostky hodnoty 5 nesmějí ležet nad sebou.

POZNÁMKA: Na bílé políčko bez podmínky lze položit jakoukoli kostku, je však nutné dodržet ostatní pravidla umísťování.

PŘÍKLAD: Tuto **červenou** kostku s hodnotou 2 lze dle pravidel umísťování položit na tři možná místa.



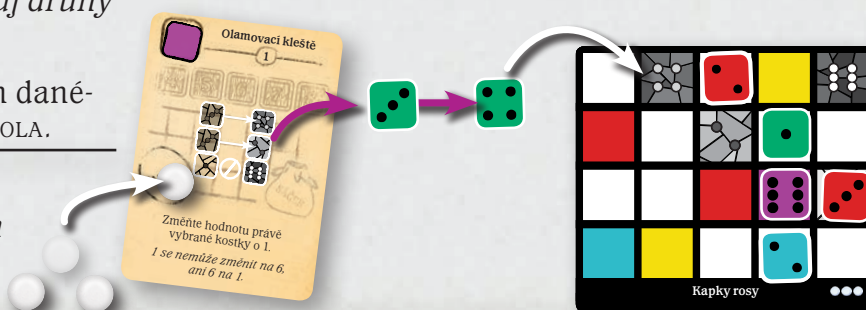
POZOR: Snažte se nepokládat kostku na políčko sousedící s podmínkou, které tato kostka odpovídá (např. kostku s hodnotou 2 vedle políčka 2, nebo žlutou kostku vedle žlutého políčka). Znemožnili byste si tak budoucí položení kostky na toto políčko s podmínkou.

KARTY NÁŘADÍ A ŽETONY ŘEMESLNÍKŮ

Druhou možnou akcí v tahu je zaplatit **žetony řemeslníků** a využít tak efekt některé karty nářadí.

1. Položte své **žetony řemeslníků** na kartu – 1 žeton, pokud na ní zatím žádný neleží, jinak vždy 2.
2. Proveďte akci popsanou na zvolené **kartě nářadí**.

V jednom tahu smíte využít maximálně **1 kartu nářadí** (tedy nejvýše 2 za jedno kolo hry).



Položte všechny zbývající kostky na **počítadlo kol** na pole s číslem právě dohraného kola. Zbývá-li více než jedna kostka (protože některý hráč vynechal akci dobrání kostky), položte další kostky na ozdobné oblouky v horní části - nezakrývají další číslo, ale považují se také za kostky na počítadle.



Začínající hráč předá **sáček na kostky** svému sousedovi po levici. Ten se tím stává začínajícím hráčem pro příští kolo. Nové kolo může začít.

Příklad: Eva je novým začínajícím hráčem.

Pokud jste dohráli 10. kolo, následuje ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

1. Sesypte kostky z **počítadla kol** a obraťte je **počítadlem bodů** nahoru.
2. Každý hráč **předá své okno sousedovi**, který zkontroluje, zda jsou dodržena všechna pravidla umístování kostek. Pro ten účel již můžete kartu vzoru vytáhnout z okenního rámu. Poté předejte okno zpět majiteli.
3. Dosažené body zaznamenávejte pomocí svého **ukazatele** na počítadle. Dosáhnete-li 50, otočte ukazatel stranou „50“ vzhůru a pokračujte od 0.



Každý z vás si sečte své body takto:

- **Všechny karty společných úkolů** - Počítá se vždy každá sada kostek, která splňuje zadání, podmínku karty tak můžete splnit (a body si za ni připsat) víckrát než jednou.
- **Vlastní karta osobního úkolu** - Sečtete všechny hodnoty kostek dané barvy ve svém okně.
- **Žetony řemeslníků** - 1 VB za každý žeton, který vám zůstal do konce hry.
- Za každé neobsazené políčko svého okna **ztrácíte 1 VB**.

Hráč s nejvyšším dosaženým součtem VB vítězí!

V případě shody rozhoduje větší počet bodů za karty osobních úkolů, pak počet zbývajících žetonů řemeslníků a nakonec obrácené pořadí hráčů v posledním kole (začínající hráč má tedy nejhorší pozici).

V tomto příkladu se používá dokončené okno na obrázku a karty společných úkolů uvedené v PŘÍPRAVĚ HRY.

Společné úkoly

Pestrobarevné sloupce: Po 5 VB za sloupec 4 a 5, celkem 10 VB. Za sloupec 1 a 3 žádné body, protože v nich chybějí kostky, a sloupec 2 také bez bodu, protože se v něm opakuje zelená.

Světlé odstíny: 2 VB za každý pár kostek o hodnotách 1 a 2 (jedničky jsou na B2 a B4, dvojky na A5, D4, B5). Tedy 4 VB za dva kompletní páry, třetí dvojka se nepočítá, protože k sobě nemá jedničku do páru.

Všechny barvy duhy: Tři (pětičlenné) sady kostek všech barev po 4 VB, tedy celkem 12 VB.

Tip: Počet sad/párů jistého typu se rovná nejmenšímu počtu kostek, které do sady spadají. Hráč má tři 2, ale jen dvě 1, má tedy dva páry 1 a 2. Podobně se dají počítat i „všechny barvy duhy“ výše.

Osobní úkol: Dle karty *Ametyst* má tento hráč sečíst hodnoty svých fialových kostek (C1, C4, a A5), tedy $5 + 6 + 6 = 17$ VB.

Žetony řemeslníků: 1 VB za každý neutracený žeton. Žádné žetony však hráči nezbyly, tudíž 0 VB.

Nevyplněná políčka: -1 VB za každé neobsazené políčko (A1, B3, a C3), tedy -3 VB.

Součet: $10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3 =$ celkem 40 VB!

	1	2	3	4	5
A		●●	●●	●●●●	●●●●
B	●●	●●	●●	●●	●●
C	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●	●●●●
D	●●	●●	●●	●●	●●

Kapky rosy

CHYBY PŘI UMÍSTOVÁNÍ KOSTEK

Pokud se zjistí (ať už během hry, či v bodu 2 závěrečného vyhodnocení), že jste porušili *jakékoli* pravidlo o umístování kostek (aniž by vám to umožnil efekt použité karty nářadí), musíte ze svého okna ihned *odstranit* kostku či kostky dle vlastního výběru, dokud nejsou všechna pravidla opět splněna. Tyto kostky vypadávají ze hry a za vzniklá neobsazená pole ztratíte po 1 VB jako obvykle.

PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

Cílem sólové hry je mít vyšší počet VB než **cílové skóre**, určené součtem hodnot všech kostek na počítadle kol.

PŘÍPRAVA

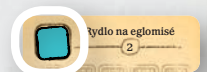
Připravte hru dle obvyklých pravidel s těmito změnami:

- Nepoužívejte **žetony řemeslníků**.
- Vyoďte na stůl 2 karty **společných úkolů** a 2 karty **osobních úkolů**, všechny lícem vzhůru.
- Dle zvolené obtížnosti vyoďte na stůl **karty nářadí**: 1 kartu (extrémní výzva) až 5 karet (snadné).

PRŮBĚH HRY

Isólová hra se hraje na 10 kol s těmito změnami v průběhu kola:

- Na začátku kola ze sáčku vylosujete 4 kostky a hodte jimi.
- Máte 2 tahy na kolo; v obou si můžete vybrat a umístit kostku a/nebo použít **kartu nářadí**, nebo neprovést žádnou akci.



KARTY NÁŘADÍ V SÓLOVÉ HŘE

Každou **kartu nářadí** lze použít jen jednou za partii spotřebováním jedné kostky z nabídky. Vyberte z nabídky kostku, jejíž barva odpovídá políčku na kartě nářadí, položte ji na kartu a vyhodnoťte efekt karty. Kostka i karta tímto vypadávají ze hry.

KONEC KOLA

Všechny kostky zbylé v nabídce položte na počítadlo kol jako obvykle. Pokud žádné nezbyly, použijte jako náhradu k označení proběhého kola např. ukazatel bodů.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí po dohrání 10. kola.

- Sečtete hodnoty kostek na počítadle kol - to je **cílové skóre**. Kostky spotřebované za využití karet nářadí se nepočítají.
- Sečtete své body jako obvykle (použijte však jen jednu kartu **osobního úkolu** dle svého výběru). Za prázdná pole však ztrácíte po 3 VB!
- Pokud vaše skóre **převyšuje** cílové skóre, vyhráli jste!