

# SAGRADA

## NATIVITAS



2 karty náradí



12 oranžových kostek vededla



6 karet společných úkolů



22 karet učedníků



1 deska vededla



12 karet okenních vzorů

## ÚVOD

V rozšíření **Nativitas**, druhém rozšíření ze série **Monumentální fasády**, budete opět tvořit umělecké vitráže chrámu Sagrada Família. Toto rozšíření zkoumá pouť životem od narození až k dospělosti, přinášející slasti i strasti. Obsahuje 3 moduly, které můžete libovolně přidat do hry – všechny, nebo jen některé dle chuti.

## NOVÝ HERNÍ MATERIÁL

---

**Karty učedníků** – umožňují provedení jednorázových efektů či přinášejí osobní bodované úkoly, díky nimž můžete během hry získat nečekanou výhodu.

**Karty vzorů modulu *Učedníci*** – všechny okenní vzory ze základní hry nyní mají 2 speciální políčka, kde při umístění kostky získáte novou kartu učedníka.


**Kostky veledíla** – oranžové kostky, za které můžete získat při vyhodnocení body navíc, nebo naopak body ztratit. Jde o to, zda dokážete splnit podmínku, již kostka ukládá.

**Deska veledíla** – deska obsahující nabídku kostek veledíla, z níž si je můžete brát výměnou za kostky z nabídky, které vám aktuálně nevyhovují.

**Společné úkoly modulu *V potu tváře*** – karty společných úkolů přinášející body za pracnější a obtížnější úkoly.

## MODUL UČEDNÍCI


---

V tomto modulu hrajete s **kartami učedníků** a speciálními kartami okenních vzorů – mají na dvou políčkách symbol . Jakmile toto políčko obsadíte kostkou, získáte kartu učedníka.


### ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY – PRO VŠECHNY SPOLEČNĚ

Zamíchejte dohromady všechny karty učedníků a položte je jako balíček lícem dolů doprostřed stolu, poblíž počítadla kol. Otočte vrchní kartu a vyložte ji vedle balíčku lícem vzhůru jako počátek odkládací hromádky. **POZOR:** *Některé karty učedníků odkazují na prvky z jiných rozšíření či modulů. Kdykoli si doberete kartu odkazující na modul, s nímž nehrajete, vyřaďte kartu ze hry a doberte si jinou.*

## ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY – PRO KAŽDÉHO HRÁČE



1. Rozdejte každému hráči 2 karty okenních vzorů modulu *Učedníci* (jsou označené symbolem  u názvu karty). Žádné jiné karty vzorů nepoužívejte.
2. Každý hráč si jako obvykle vybere jednu ze čtyř možných stran, na které bude hrát.
3. Rozdejte žetony řemeslníků podle teček na kartách.  
*POZNÁMKA: karty vzorů modulu Učedníci poskytují méně žetonů řemeslníků než odpovídající běžné karty.*

## PRŮBĚH HRY

Jakmile položíte kostku na políčko se symbolem  ve svém okně, ihned získáte do ruky jednu novou kartu učedníka, a to jednou z následujících dvou možností:

- Prohlédněte si horní dvě karty z balíčku, jednu z nich si nechte v ruce a druhou odložte lícem vzhůru na odkládací hromádku, **NEBO**
- si vezměte do ruky horní kartu z odkládací hromádky.

Není-li v balíčku dost karet, znovu zamíchejte odkládací hromádku, utvořte z ní nový balíček a vyložte jednu kartu.

*Poznámka: pokud se obsazené políčko se symbolem  znovu uvolní přesunutím kostky, můžete při položení nové kostky získat další kartu učedníka. Pokud však překryjete více symbolů  v jednom tahu, získáte jen jednu kartu učedníka.*

## KARTY UČEDNÍKŮ

- Karty udržujte v tajnosti, dokud je nezahrajete.
- Efekty karet začínají buď slovem „zahrajte“, nebo „odložte“. **Zahrát** či **odložit** kartu učedníka můžete kdykoli ve svém tahu, není-li výslovně uvedeno jinak.

- **Zahrajte:** položte kartu před sebe lícem vzhůru. Od té chvíle pro vás daný efekt či bodovací podmínka platí. *POZNÁMKA: Některé efekty uvádějí, že kartu musíte na konci kola odložit.*
- **Odložte:** odložte kartu na odkládací hromádku karet učedníků a vyhodnoťte uvedený efekt.

## MODUL VELEDÍLO

V tomto modulu hrajete s oranžovými kostkami veledíla, které kladou nové podmínky na uspořádání vašeho okna. Kostky veledíla (a spolu s nimi žetony řemeslníků) získáváte ze speciální desky veledíla výměnou za jednu kostku z nabídky. Kostky veledíla přinášejí body, když **splníte** danou podmínku, ale body ztratíte, když ji **nesplníte**.

### ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY – PRO VŠECHNY SPOLEČNĚ

Po dokončení standardní přípravy hry:


1. Položte desku veledíla vedle počítadla kol.
2. Ve hře dvou a tří hráčů použijte 6 kostek veledíla (ostatní vraťte do krabice), ve hře čtyř a více hráčů použijte všech 12.
3. Na každé políčko položte po jedné kostce veledíla otočené vzhůru tou stranou, na níž je symbol odpovídající danému políčku.

*Možná varianta: Postupujte zleva doprava, každou kostkou hodte a umístěte ji na políčko tak, jak padla, bez ohledu na symboly na políčkách či na to, zda se symboly na desce veledíla opakuji.*



## PRŮBĚH HRY

Za kostku, kterou jste si právě vybrali z nabídky (nebo vzali z osobní zásoby), můžete získat oranžovou kostku z desky veledíla. Standardní kostku položte na volné políčko odpovídající barvy nebo hodnoty nad zvolenou kostkou veledíla. Jak již bylo uvedeno, kostky veledíla mohou přinést vítězné body, když splníte danou podmínku.

1. Nad každým políčkem pro kostku veledíla najdete dvě políčka na standardní kostky: jedno s barevnou podmínkou, jedno s číselnou (na políčko  smíte položit kostku libovolné barvy). Standardní kostku položte na volné políčko odpovídající barvy nebo hodnoty. Zde zůstane ležet do konce hry.

2. Poté si vezměte kostku veledíla z téhož sloupce. Aniž byste změnil symbol na kostce veledíla, položte ji na dostupné volné políčko svého okna. Kostku můžete libovolně potočit (kolem svislé osy), aby šipky ukazovaly tam, kam si přejete.

*Poznámka: oranžové kostky veledíla nesmíte položit na políčko s barevnou podmínkou. Můžete je však položit na políčka s číselnou podmínkou.*

3. Vezměte si z obecné zásoby počet žetonů řemeslníků uvedený u políčka na desce veledíla:







- první čtyři políčka: 2 žetony;
- páté políčko: 1 žeton;
- poslední políčko: žádný žeton.

4. Pokud hrajete ve 4 a více hráčích a v příslušném sloupci na desce veledíla ještě zbývá volné políčko na standardní kostku, vezměte ze zásoby novou kostku veledíla a doplňte ji na políčko na desce (podle zvolené varianty buď odpovídajícím symbolem vzhůru, nebo jí hodte). Můžete ji získat způsobem popsáním výše, ale pouze zaplníte-li zbývající políčko.

## UMÍSTOVÁNÍ KOSTEK VELEDÍLA

- Všechny kostky veledíla ukazují šipkami na sousedící políčka, kde musejí ležet kostky splňující danou podmínku. Podmínka však **nemusí** být splněna už v okamžiku, kdy kostku veledíla umístíte do svého okna.
- Kostky veledíla jsou **oranžové**, lze je tedy pokládat vedle kostek libovolné jiné barvy. Barva kostek veledíla se považuje za odlišnou od všech ostatních barev kostek ve hře.
- Kostku veledíla můžete umístit i k **okraji svého okna**, ale pokud některé její šipky ukazují mimo vaše okno, považuje se její podmínka za nesplněnou.
- Kostku veledíla můžete položit na políčko s libovolnou číselnou podmínkou, ale nikoli na políčko s barevnou podmínkou.
- Kostky veledíla mohou sousedit s kostkami libovolných hodnot.
- Pokud pro účely plnění úkolů **navzájem porovnáváte hodnoty kostek ve svém okně** (např. úkol *Různorodé řádky*), počítají se kostky veledíla se stejným symbolem za kostky o stejné hodnotě bez ohledu na pootočení šipek. Kostky veledíla s různými symboly se považují za kostky různých hodnot. Každá strana kostky veledíla má hodnotu odlišnou od libovolné strany standardní kostky.
- Při **sčítání hodnot kostek** (pro účely plnění úkolů) mají všechny strany oranžové kostky hodnotu 0.
- Jakmile kostku veledíla položíte do svého okna, **nemůžete** ji nastavit jinou stranou vzhůru ani pootočit šipky na její horní straně, pokud vám to výslovně nedovolí efekt karty (nářadí, učedníka apod.).
- Pokud přesouváte kostku veledíla na jiné políčko svého okna, můžete ji pootočit (dle svíslé osy), aby šipky mířily jinam, ale nemůžete ji nastavit na jiný symbol.

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

- Kostka veděla, jejíž podmínky **jsou** splněny, přináší 5 VB.
  - Symboly , ,  a  znamenají, že 2 kostky sousedící s kostkou veděla, na které ukazují šipky, musejí být stejné **barvy nebo hodnoty** (nebo pochopitelně obojí).
  - Symbol  znamená, že 4 ortogonálně (vodorovně a svisle) sousedící kostky musejí být **různých hodnot**.
  - Symbol  znamená, že 4 ortogonálně sousedící kostky musejí být **různých barev**.
- Za každou kostku veděla, jejíž podmínky **nejsou** splněny, si odečtete 2 VB.
- Pokud některá šipka kostky veděla ukazuje na prázdné políčko nebo mimo vaše okno, považuje se její podmínka za nesplněnou. Za kostku samotnou si odečtete 2 VB, stále ji však můžete počítat pro účely plnění jiných úkolů.

## MODUL V POTU TVÁŘE

Tyto karty společných úkolů můžete přimíchat k ostatním kartám společných úkolů, když losujete tři během přípravy hry.

Splnit jejich úkoly je těžší než úkoly ze základní hry, samotné bodování při závěrečném vyhodnocení však probíhá úplně stejně.

*Poznámka: úkol Zarámované vedělo použijete jen při hraní s modulem Veledilo.*



# PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

Změny pravidel pro sólovou hru naleznete na stránkách [mindok.cz/nativitas](http://mindok.cz/nativitas).

## TIRÁŽ

### AUTOŘI HRY

Daryl Andrews  
Adrian Adamescu

### VÝVOJ HRY

Ben Harkins

### ILUSTRACE

Matt Paquette

### GRAFICKÝ DESIGN

Matt Paquette  
Kris Aubin

### TESTOVÁNÍ

Andreea Adamescuová, Tanya Andrewsová, Emily Tinawi-Harkinsová, Peter Yang, Evan Pedersen, Kandy, Trevor Kirchner, Ken Grazier, Sam Grazier a členové Game Artisans of Canada a Protospiel MN. Mnohokrát děkujeme!

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V tom případě se můžete obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

### ČESKÝ PŘEKLAD A SAZBA

Michal „meysha“ Stárek

### KOREKTURY

Karel Vlasák, MINDOK



Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 [mindok.cz](http://mindok.cz)

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)

