

SAGRADA

NATIVITAS



2 karty náradia



12 oranžových kociek veľdiela



6 kariet spoločných úloh



22 kariet učeníkov



1 doska veľdiela



12 kariet okenných vzorov

ÚVOD

V rozšírení **Nativitas**, druhom rozšírení zo série **Monumentálne fasády**, budete opäť tvoriť umelecké vitráže chrámu Sagrada Família. Toto rozšírenie skúma púť životom od narodenia až k dospelosti, prinášajúc slasti a strasti. Obsahuje 3 moduly, ktoré môžete ľubovoľne pridať do hry – všetky, alebo len niektoré, podľa chuti.

NOVÝ HERNÝ MATERIÁL

Karty učeníkov - umožňujú vykonanie jednorazových efektov či prinášajú osobné bodované úlohy, vďaka ktorým môžete počas hry získať nečakanú výhodu.


Karty vzorov modulu *Učeníci* - všetky známe okenné vzory teraz majú 2 špeciálne políčka, kde pri umiestnení kocky získate novú kartu učeníka.

Kocky veľdiela - oranžové kocky, za ktoré môžete získať pri vyhodnotení body navyše, alebo naopak body stratíť. Ide o to, či dokážete splniť podmienku, ktorú určuje kocka.

Doska veľdiela - doska obsahujúca ponuku kociek veľdiela, z ktorej si ich môžete brať výmenou za kocky z ponuky, ktoré vám aktuálne nevyhovujú.

Spoločné úlohy modulu *Vpote tváre* - karty spoločných úloh prinášajúce body za prácnejšie a náročnejšie úlohy.


MODUL UČENÍCI

V tomto module hráte s **kartami učeníkov** a špeciálnymi kartami okenných vzorov - majú na dvoch políčkach symbol . Len čo toto políčko obsadíte kockou, získate kartu učeníka.


ZMENA PRÍPRAVY HRY - PRE VŠETKÝCH SPOLOČNE

Zamiešajte spolu všetky karty učeníkov a položte ich ako baliček lícom nadol uprostred stola, blízko počítadla kôl. Otočte vrchnú kartu a vyložte ju vedľa balička lícom nahor ako počiatok odkladacej hromádky. *Pozor: Niektoré karty učeníkov odkazujú na prvky z iných rozšírení či modulov. Kedykoľvek si vezmete kartu odkazujúcu na modul, s ktorým nehrajete, vyraďte kartu z hry a vezmite si inú.*

ZMENA PRÍPRAVY HRY – PRE KAŽDÉHO HRÁČA



1. Rozdajte každému hráčovi 2 karty okenných vzorov modulu *Učenci* (sú označené symbolom  pri názve karty). Žiadne iné karty vzorov nepoužívajte.
2. Každý hráč si ako obvykle vyberie jednu zo štyroch možných strán, na ktorej bude hrať.
3. Rozdajte žetóny remeselníkov podľa bodiek na kartách. *Poznámka: Karty vzorov modulu Učenci poskytujú menej žetónov remeselníkov ako podobné bežné karty.*

PRIEBEH HRY

Len čo položíte kocku na políčko so symbolom  vo svojom okne, ihneď získate do ruky jednu novú kartu učeníka, a to jednou z nasledujúcich dvoch možností:

- Prezrite si vrchné dve karty z balíčka, jednu z nich si nechajte v ruke a druhú odložte lícom nahor na odkladaciu hromádku, **ALEBO**
- vezmite si do ruky vrchnú kartu z odkladacej hromádky.

Ak nie je v balíčku dost kariet, opäť zamiešajte odkladaciu hromádku, vytvorte z nej nový balíček a vyložte jednu kartu.

Poznámka: Pokiaľ sa obsadené políčko so symbolom  znova uvoľní presunutím kocky, môžete pri položení novej kocky získať ďalšiu kartu učeníka. Pokiaľ však prekryjete viac symbolov  v jednom ťahu, získate len jednu kartu učeníka.

KARTY UČENÍKOV

- Karty udržiujte v tajnosti, pokiaľ ich nezahráte.
- Efekty kariet začínajú buď slovom „zahrajte“, alebo „odložte“. **Zahrať** či **odložiť** kartu učeníka môžete kedykoľvek vo svojom ťahu, ak nie je vyslovene uvedené inak.

- **Zahrajte:** položte kartu pred seba lícom nahor. Od tejto chvíle pre vás daný efekt alebo bodovacia podmienka platí. *Poznámka: Niektoré efekty nariaďujú, že kartu musíte na konci kola odložiť.*
- **Odložte:** odložte kartu na odkladaciu hromádku kariet učeníkov a vyhodnoťte uvedený efekt.

MODUL VEĽDIELO

V tomto module hráte s oranžovými kockami veľdiela, ktoré kladú nové podmienky na usporiadanie vášho okna. Kocky veľdiela (a spolu s nimi žetóny remeselníkov) získavate zo špeciálnej dosky veľdiela výmenou za jednu kocku z ponuky. Kocky veľdiela prinášajú body, keď **splníte** danú podmienku, alebo body stratíte, pokiaľ ju **nesplníte**.

ZMENA PRÍPRAVA HRY – PRE VŠETKÝCH SPOLOČNE

Po dokončení štandardnej prípravy hry:


1. Položte dosku veľdiela vedľa počítaadla kôl.
2. V hre dvoch a troch hráčov použite 6 kociek veľdiela (zvyšné vráťte do krabice), v hre štyroch a viacerých hráčov použite všetkých 12.
3. Na každé políčko položte po jednej kocke veľdiela otočenej nahor tou stranou, na ktorej je symbol zodpovedajúci danému políčku.

Možný variant: Postupujte zľava doprava, každú kocku hodte a umiestnite ju na políčko tak, ako padla, bez ohľadu na symboly na políčkach či na to, či sa symboly na doske veľdiela opakujú.



PRIEBEH HRY

Za kocku, ktorú ste si práve vybrali z ponuky (alebo vzali z osobnej ponuky), môžete získať oranžovú kocku z dosky veľdiela. Štandardnú kocku položte na voľné políčko zodpovedajúcej farby alebo hodnoty nad zvolenou kockou veľdiela. Ako už bolo uvedené, kocky veľdiela môžu priniesť víťazné body, keď splníte danú podmienku.

1. Nad každým políčkom pre kocku veľdiela nájdete dve políčka na štandardné kocky: jedno s farebnou podmienkou, jedno s číselnou (na políčko  smiete položiť kocku ľubovoľnej farby). Štandardnú kocku položte na voľné políčko zodpovedajúcej farby alebo hodnoty. Tu ostane ležať do konca hry.

2. Potom si zoberte kocku veľdiela z rovnakého stĺpca. Bez toho aby ste menili symbol na kocke veľdiela, položte ju na dostupné voľné políčko svojho okna. Kocku môžete ľubovoľne pootočiť (okolo zvislej osi), aby šípky ukazovali tam, kam si želáte.

Poznámka: Oranžové kocky veľdiela nesmiete položiť na políčko s farebnou podmienkou. Môžete ju však položiť na políčka s číselnou podmienkou.

3. Zoberte si zo spoločnej zásoby počet žetónov remeselníkov uvedený pri políčku na doske veľdiela:

prvé štyri políčka: 2 žetóny;

piate políčko: 1 žetón;







posledné políčko: žiadny žetón.

4. Ak hráte 4 a viacerí hráči a v príslušnom stĺpci na doske veľdiela ešte ostáva voľné políčko na štandardnú kocku, zoberte zo spoločnej zásoby novú kocku veľdiela a doplňte ju na políčko na doske (*podľa zvoleného variantu buď zodpovedajúcim symbolom nahor, alebo ju hodte*). Môžete ju získať rovnakým spôsobom, ale len ak zaplníte ostávajúce políčko.

UMIESTŇOVANIE KOCIEK VEĽDIELA

- Všetky kocky veĽdiela ukazujú šípkami na susediace políčka, kde musia ležať kocky spĺňajúce danú podmienku. Tá však **nemusi** byť splnená už v okamihu, kedy kocku veĽdiela umiestňujete do svojho okna.
- Kocky veĽdiela sú **oranžové**, možno ich teda ukladať vedľa kocky ľubovoľnej inej farby. Farba kociek veĽdiela sa považuje za odlišnú od všetkých ostatných farieb kociek v hre.
- Kocku veĽdiela môžete umiestniť aj k **okraju svojho okna**, ale pokiaľ niektoré jej šípky ukazujú mimo vaše okno, považuje sa jej podmienka za nesplnenú.
- Kocku veĽdiela môžete položiť na políčko s ľubovoľnou číselnou podmienkou, ale nie na políčko s farebnou podmienkou.
- Kocky veĽdiela môžu susediť s kockami ľubovoľných hodnôt.
- Pokiaľ pre účely plnenia úloh **porovnávate hodnoty kociek vo svojom okne** (napr. úloha *Rôznorodé rady*), počítajú sa kocky veĽdiela s rovnakým symbolom za kocky rovnakej hodnoty bez ohľadu na pootočenie šípky. Kocky veĽdiela s rôznymi symbolmi sa považujú za kocky rôznych hodnôt. Každá strana kocky veĽdiela má hodnotu odlišnú od ľubovoľnej strany štandardnej kocky.
- Pri **sčítaní hodnôt kociek** (pre účely plnenia úloh) majú všetky strany oranžovej kocky hodnotu 0.
- Len čo kocku veĽdiela položíte do svojho okna, **nemôžete** ju nastaviť inou stranou nahor ani pootočiť šípky na jej vrchnej strane, pokiaľ vám to vyslovene nedovolí efekt karty (náradia, učeníka a pod.).
- Pokiaľ presúvate kocku veĽdiela na iné políčko svojho okna, môžete ju pootočiť (podľa zvislej osi), aby šípky mierili inam, ale nemôžete ju nastaviť na iný symbol.

ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

- Kocka veľdiela, ktorej podmienky **sú** splnené, prináša 5 VB.
- Symboly , ,  a  znamenajú, že kocky susediace kocke veľdiela, na ktoré ukazujú šípky, musia byť rovnakej **farby alebo hodnoty** (alebo pochopiteľne obe).
- Symbol  znamená, že 4 ortogonálne (vodorovne a zvislo) susediace kocky musia mať **rôzne hodnoty**.
- Symbol  znamená, že 4 ortogonálne susediace kocky musia mať **rôzne farby**.
- Za každú kocku veľdiela, ktorej podmienky **nie sú** splnené, si odrátate 2 VB.
- Pokiaľ niektorá šípka kocky veľdiela ukazuje na prázdne políčko alebo mimo vaše okno, považuje sa jej podmienka za nesplnenú. Za kocku samotnú si odrátate 2 VB, stále ju však môžete počítať pre účely plnenia iných úloh.

MODUL V POTE TVÁRE

Tieto karty spoločných úloh môžete primiešať k ostatným kartám spoločných úloh, keď losujete tri počas prípravy hry.

Splniť ich úlohy je náročnejšie ako úlohy zo základnej hry, samotné bodovanie pri záverečnom vyhodnotení však prebieha úplne rovnako.

Poznámka: Úlohu Zarámované veľdielo používajte len pri hraní s modulom Veľdielo.



PRAVIDLÁ SÓLOVEJ HRY

Zmeny pravidiel pre sólovú hru nájdete na stránkach mindok.cz/nativitas.

TIRÁŽ

AUTORI HRY

Daryl Andrews
Adrian Adamescu

VÝVOJ HRY

Ben Harkins

ILUSTRÁCIE

Matt Paquette

GRAFICKÝ DESIGN

Matt Paquette
Kris Aubin

TESTOVANIE

Andreea Adamescu, Tanya Andrews, Emily Tinawi-Harkins, Peter Yang, Evan Pedersen, Kandy, Trevor Kirchner, Ken Grazier, Sam Grazier a členovia Game Artisans of Canada a Protospiel MN.
Mnohokrát ďakujeme!

Zriedkavo sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V tom prípade sa môžete obrátiť priamo na nás. Napíšte mail na info@mindok.cz alebo zavolajte na (+420) 737 279 588, my vám chýbajúci herný materiál ihneď pošleme.

SLOVENSKÝ PREKLAD

A SADZBA

Ondrej Pudmerický

KOREKTÚRY

Martina P. Barboríková



Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

