



Подготовка на играча

1. Разбъркайте личните карти с цели (сиви зарове на гърба) и дайте по 1 карта на всеки играч с лицето надолу. Играчите могат тайно да погледнат тази карта.

2. Дайте на всеки играч 2 произволни карти с шаблони за прозорец **4.** и 1 рамка на прозореца. Всеки играч избира 1 от 4те варианта на шаблона за прозорец (отпред или отзад), другата карта не се използва и се връща в кутията. **ЗАБЕЛЕЖКА:** Прозорците имат различна трудност от ниво 3 (най-лесно) до 6 (най-трудно), както е посочено близо до името. Трудните прозорци дават повече токени.

3. Дайте на всеки играч броя на токени, посочен от номера на трудността на картата за прозореца му.

4. Плъзнете избраната карта за прозореца в долната част на рамката на играча.

5. Поставете Маркер за оценка, който съответства на цвета на рамката на всеки играч до Лентата за отчитане на рундовете **A**, те ще се използват по време на Отчитане на точките.



Подготовка за игра за 2, 3 или 4 играча



A. Поставете Лентата за отчитане на рундовете в близост до центъра на зоната за игра.

B. Разбъркайте всички карти с инструменти (бежов гръб) и поставете 3 с лицето нагоре в центъра на зоната за игра.

C. Разбъркайте всички публични карти с цели (сини зарове на гърба) и поставете 3 с лицето нагоре.

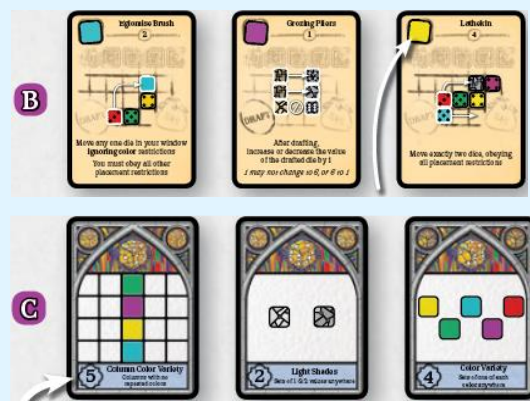
D. Поставете всички 90 зарове в торбата с зарове.

E. Случайно изберете играч, който да бъде първи, и му дайте чантата със зарове. Възможен метод за избор е всеки, който наскоро е посетил катедрала. Заделете всички останали карти, те не се използват по време на играта и ги върнете в кутията.

Ход на играта

Всяка игра на Sagrada се играе в рамките на 10 рунда. Всеки рунд стартовият играч (играчът с чантата за зарове) изважда произволно зарове от чантата за зарове и ги хвърля. Броят на изтеглените зарове зависи от броя на играчите:

- 2 играча - 5 зара - 3 играча - 7 зара - 4 играча - 9 зара (2 на играч плюс 1 допълнителен зар)



След като се хвърлят, тези зарове образуват басейн за теглене. Започвайки със стартиращия играч, всеки играч прави ход по посока на часовниковата стрелка. Играчът може да извърши всяко от следните действия в произволен ред:

- Избере 1 зар от басейна за теглене и го поставите на свободно място в прозоречна рамка.
- Да използвате 1 карта с инструменти, като харчите токени

Всяко действие е по избор - играчът може да избере да извърши и двете действия, само едно действие или без да предприема действия.

Продължете по часовниковата стрелка, като всеки играч направи 1 ход. Пример - Емили (1), след това Бен (2), след това Мари (3) и след това обратно по 1 ход.



Поставяне на зар в прозореца

Когато поставяте зарове на прозореца:

- Първи зарове: Първите зарове на всеки играч трябва да бъдат поставени на границата или ъгъла
- Всички останали зарове могат и да са в съседство с предварително поставени зарове, докосвайки се по диагонал
- Заровете трябва да съответстват на ограничението за цвят или стойност на мястото. Белите места нямат ограничения. Пример - Червено място на прозореца може да бъде запълнено само с червен зар (всяка стойност). Мястото, показващо 3, може да бъде запълнено само със зар, показващ 3 (който и да е цвят)
- Заровете никога не могат да бъдат поставени в съседство със зар със същия цвят или същата стойност. Диагонално е позволено. Пример - Два червени зара или два зара, показващи 3, не могат да бъдат поставени един до друг. Играчите могат да изберат да не изтеглят зар по време на своя ход.



Кarti с инструменти

Играчите могат да изразходват своите токени за да получат специални опции по време на своя ход от една карта с инструменти, слагайки 1 токен (ако картата не е използвана до момента) или 2 токена (ако картата е използвана). Играча може и да не използва картата с инструменти.

Край на рунда

В края на рунда на масата остава поне 1 зар. Той или всички останали се поставят върху Лентата за отчитане на рундовете. **A** Торбата със заровете се подава на следващия играч по часовниковата стрелка. След рунд 10 играта приключва. Отидете на Отчитане на точките.

Отчитане на точките

Върнете всички зарове от Лентата за отчитане на рундовете в торбата. Обърнете лентата. Поставете Маркер за оценка със съответния цвят на лентата като **сумирате следните** (ако резултата е над 50 точки обърнете Маркера със страната 50 нагоре и започнете отначало на лентата):



- Публични карти с цели: Играчите могат да трупат точки от една или няколко карти, изпълнявайки един или няколко пъти целта от картата (без да има пропуснати полета)
- Лични карти с цели: Сумирайте заровете от зададения на картата цвят
- Добавете броя на неизползваните токени за всеки играч
- Извадете по 1 точка за всяка дупка на прозоречната рамка.

Печели играча с най-много точки. Равенството се решава от играча с най-много точки от Личните цели, Оставаци токени, или Последния играч от последния рунд, в този ред.

Грешки при поставянето

При откриване на грешка в някоя от рамките на играчите, играча трябва да премахне зара или заровете до отстраняване на нарушението. Заровете се поставят на Лентата за отчитане на рундовете. Ако грешката се открие при Отчитане на резултата, премахнатите зарове се броят като дупки.



THE GREAT FACADES 1/3

Това е модулно разширение на играта. Модулите могат да се ползват заедно или поотделно заедно с базовата игра. Възможно е някои от правилата на модулите да са в конфликт с правилата на основната игра.

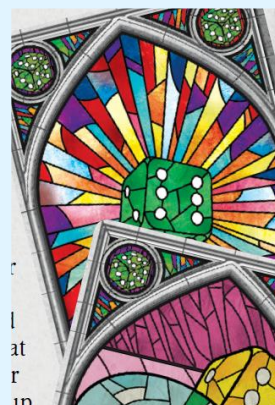
МОДУЛ ВДЪХНОВЕНИЕ

Този модул представя вдъхновяващи карти, със специални способности, които дават уникално предимство на всеки играч.

Подготовка

Разбъркайте картите и дайте на всеки играч по една. Тя остава открита за всички играчи. Картите дават способности на играча, които са валидни за конкретния ход, рунд или игра.

Ако е указано, че картата може да се ползва по един път на рунд, след използването и я обърнете с лицето на долу, до приключването на рунда. Ако е указано, че картата може да се ползва веднъж за игра, не откривайте повторно, до приключване на всички рундове.



Симетрични публични цели

Тези карти могат да се размесят с другите от основната игра. **Забележка:** Някои конкретни комбинации могат да доведат до патови ситуации, като например при изтегляне едновременно на картите за вертикална или хоризонтална вариация на цветовете и стойности на заровете. При тази ситуация, сменете една от картите.



МОДУЛ РЕДКИ СЪТЪКЛА



Този модул представя нови зарове, които представляват редки видове стъкло, които могат да бъдат поставени в прозореца на играча до всеки цвят зарове. Шаблоните за редки стъкла позволяват на играчите да придобиват и да поставят редки зарове в прозорците си. Тези зарове и новите лични цели, предлагащи нови начини за оценка.

Подготовка

Изберете един шаблон от редките стъкла. Вземете съответния брой зарове и ги хвърлете. Поставете ги в отвора на шаблона. Редуцирайте броя на картите с инструменти до 2, вместо 3. Когато играч иска да използва зара, той плаща цената написана на Редкия шаблон с токени, взима зара и го слага в прозореца си. Само по един Рядък зар може да има в прозорец. Ако по време на играта зара от Редкия шаблон е използван, то мястото му се заема с друг рядък зар. **Забележка:** Редките зарове се считат за отделен цвят зарове и не нарушават цифровото или цветово правило на играта. Зара не се смята за не попълнено място от прозореца в края на играта.

Карта с лични цели с редки зарове:

Тези карти позволяват да се отчитат точките при използване на редките зарове. Картите се ползват само с този модул. Размесете картите със символа  и раздайте по една на всеки играч. Не използвайте картите за Лични цели от базовата игра. Картата остава скрита за другите играчи.



ИГРА С 1 ИГРАЧ

При самостоятелна игра, играча се стреми да победи резултата, получен като сбор на заровете от Лентата за отчитане на рундовете.

Подготовката е както при нормална игра със следните различия:

- Токени не се използват
- 2 карти с лични цели и 2 карти с публични цели се използват
- Картите с инструменти се използват, като бройката им е колкото е трудността от картата с шаблона на прозореца

В хода на играта се изтеглят по 4 зара, правят се по 2 хода в 10 рунда. Карта с инструмент може да се ползва, като се изразходва зар от басейна с цвета показан на горния ляв ъгъл на картата. Картата може да се ползва само веднъж.



При финалното отчитане на точките, заровете използвани за активиране на картите с инструменти не се сумират към тези от лентата на рундовете. Извадете по 3 точки за всяка дупка на рамката на прозореца. Играча печели само ако сбора на заровете от лентата на рундовете е по-малък от точките му.



ИГРА С 1 ИГРАЧ

Изберете един от шаблоните на Редки стъкла и го използвайте вместо Карта с инструменти. Ако сте избрали Glue Chip Glass шаблона, го заменете с друг.

Изберете 2 карти Публични цели и една карта Лична цел. Изберете и една карта от Модул вдъхновените.

- Вземете толкова токени, колкото е трудността на шаблона който ще подкрепите.
- Можете да платите токени за изготвяне на Редки зарове, както обикновено.
- Можете да използвате способността на карта Вдъхновение както обикновено, включително да плащате с токени, ако е необходимо.
- В допълнение към използването на карта с инструменти с зар, можете да платите с токени, за да използвате карта с инструменти, точно както в базовата игра.
- Неизползваните токени ви носят по 1 точка след рунд 10.

