

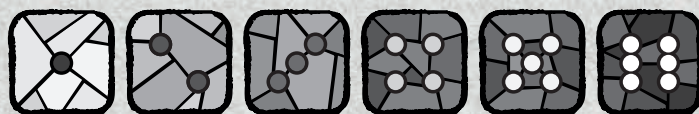
SAGRADA



WSTĘP

Jesteś artystą i współzawodniczysz w tworzeniu najpiękniejszego witrażu w bazylice Sagrada Familia. Części twojego dzieła przedstawione są za pomocą kostek – liczba ich oczek symbolizuje odcień danego koloru (im więcej oczek, tym ciemniejszy odcień).

W każdej rundzie gracze rozgrywają swoje ruchy, wybierając kostki z puli i umieszczając je w swoim witrażu. Gracze muszą stosować się do wymogów w zakresie koloru i odcienia, które zawarto na kartach wzoru, oraz nie mogą umieszczać kostek tego samego koloru lub tej samej wartości obok siebie.



Po 10 rundach podlicza się punkty zwycięstwa, uwzględniając cele grupowe oraz indywidualne. Wygrywa artysta z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa.

PODZIĘKOWANIA

AUTORZY

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

ROZWÓJ GRY

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAFIKA I ILUSTRACJE

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

ORYGINALNY WYDAWCA

Floodgate Games (@FloodgateGames)

PLAYTESTING Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Caires, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer, Emily Tinawi, Nate Anderson, Brian Schrier, Evan Pedersen, Josh Slivken, Michael Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Ligin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling, oraz Game Artisans of Canada

KOREKTA Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

EDYCJA POLSKA

Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie: Jakub Meller, Michał Herman
Korekta: Natalia Łyczko
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Cezary Szulc



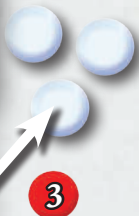
PRZYGOTOWANIE GRACZA

- 1 Przetasuj karty indywidualnych celów (te z szarą kostką na odwrocie) i rozdaj każdemu z graczy po jednej zakrytej karcie. Gracz musi obejrzeć swoją kartę w tajemnicy przed innymi uczestnikami rozgrywki.
- 2 Rozdaj każdemu graczowi po dwie losowe karty wzorów witraży oraz po jednej ramce witrażu. Na potrzeby rozgrywki każdy gracz wybiera jeden wzór (z jednej lub drugiej strony karty). Druga karta nie jest używana.
UWAGA: Witraże różnią się między sobą poziomami trudności, które oznaczono za pomocą białych kropek obok nazwy wzoru witrażu. 3 kropki oznaczają poziom najłatwiejszy, a 6 kropek – najtrudniejszy. Trudniejsze wzory przynoszą więcej znaczników uznania.
- 3 Daj każdemu graczowi tyle znaczników uznania, ile białych kropek widnieje obok nazwy witrażu, który wybrał.
- 4 Wybraną kartę wzoru witrażu wsuń od spodu do ramki witrażu.
- 5 Umieść znaczniki punktów, odpowiadające kolorom ramek witraży każdego gracza, obok toru rundy. Będą używane podczas końcowego podliczania punktów.



UWAGA: Oznaczenie koloru w lewym górnym rogu karty używane jest tylko w rozgrywce jednoosobowej.

Liczba punktów zwycięstwa (PZ) za każdy pełny zestaw tego typu.



PRZYGOTOWANIE GRY

- A Umieść tor rundy w pobliżu środka obszaru gry.
- B Przetasuj karty narzędzi i połóż trzy z nich – odkryte – na środku obszaru gry.
- C Przetasuj karty celów grupowych (te z kolorową kostką na odwrocie) i połóż trzy z nich – odkryte – na środku obszaru gry.
- D Umieść w woreczku wszystkie 90 kostek.
- E Wybierz losowo gracza rozpoczynającego i podaj mu woreczek z kostkami. Może to być osoba, która ostatnio zwiedziła katedrę.

Odłóż do pudełka pozostałe karty celów, karty wzorów oraz narzędzi. Nie będą już potrzebne.

UWAGA: Przygotowanie wygląda tak samo w grze dla 2, 3 lub 4 graczy.



ZASADA OPCJONALNA

(zmniejszająca losowość):

Przed rozpoczęciem gry umieścicie w worku odpowiednią liczbę kostek:

- 2 graczy: 10 kostek z każdego koloru (50 kostek)
- 3 graczy: 14 kostek z każdego koloru (70 kostek)
- 4 graczy: 18 kostek z każdego koloru (90 kostek – wszystkie kostki)
- Pozostałe kostki odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne.

ROZGRYWKA

Każda rozgrywka w *Sagradę* trwa 10 rund.

W poszczególnych rundach gracz rozpoczynający (ten, który trzyma woreczek z kostkami) dobiera losowo kostki z woreczka i rzuca nimi.

Liczba dobieranych kostek zależy od liczby graczy:

2 graczy - 5 kostek,

3 graczy - 7 kostek,

4 graczy - 9 kostek.

Oznacza to, że na gracza przypadają po 2 kostki, a jedna kostka pozostaje dodatkowa.

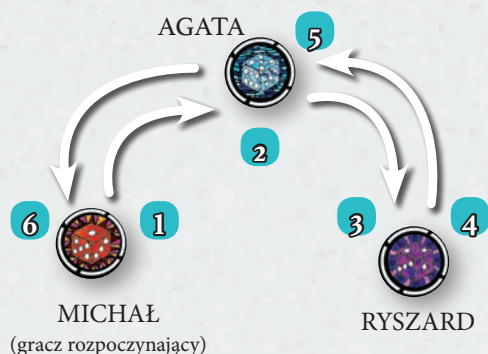
Kostki, które zostaną rzucone, utworzą **pulę wyboru**.

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara. W swoim ruchu gracz może wykonać poniższe akcje (w dowolnej kolejności):

- wybrać **jedną** kostkę z puli wyboru i umieścić ją na wolnym miejscu w witrażu,
- użyć **jednej** karty narzędzi, wydając w tym celu znaczniki uznania.

Każda akcja jest opcjonalna: gracz może wykonać obie lub tylko jedną z nich albo pominąć swój ruch, nie wykonując żadnej akcji.

Ruchy rozgrywane są zgodnie z kierunkiem obrotu wskazówek zegara – aż do ostatniego gracza. *Przykład: Po ruchu Michała (1), następuje ruch Agaty (2), a potem Ryszarda (3).*



Gdy wszyscy gracze wykonają swoje pierwsze ruchy, rozgrywka jest kontynuowana w odwrotnej kolejności. Zaczynając od **ostatniego gracza**, każdy uczestnik rozgrywki wykonuje swój drugi ruch (wybiera kolejną kostkę z puli wyboru itd.).

PRZYKŁAD: Ryszard wykonuje drugi ruch (4), po nim – Agata (5), a na końcu Michał (6).

Kiedy każdy gracz wykona już po dwa ruchy, przejdźcie do **ZAKOŃCZENIA RUNDY**.

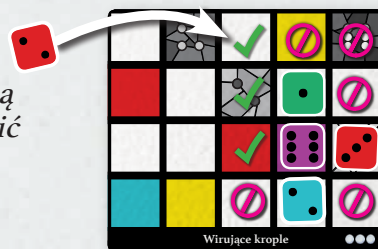
PODPowiedź: Pierwsze użycie narzędzia jest tańsze, ale narzędzia stają się bardziej użyteczne w dalszej rozgrywce, gdy witraż gracza wypełnia się kostkami.

UMIESZCZANIE KOSTEK

Umieszczając w witrażu kostki, pamiętaj o poniższych zasadach:

- W **przypadku pierwszej kostki**: każdy gracz musi umieścić ją przy krawędzi lub w narożniku witrażu.
- W **przypadku każdej kolejnej kostki**: należy umieścić ją tak, by sąsiadowała z jedną z wcześniej umieszczonych kostek (kostki muszą stykać się narożnikami lub bokami – czyli leżeć obok siebie lub po skosie).
- Dołożona kostka musi pasować swoją wartością liczbową lub kolorem do pola, na którym została umieszczona. Białe pola nie mają ograniczeń. *Przykład: Na czerwonym polu można umieścić tylko czerwoną kostkę (o dowolnej wartości). Na polu wskazującym 3 oczka można umieścić tylko kostkę o wartości 3 (dowolnego koloru).*
- **Kostki tego samego koloru lub wartości nie mogą stykać się bokami** (mogą natomiast stykać się rogami). *Przykład: Dwie kostki czerwone lub dwie trójki nie mogą być umieszczone obok siebie.*
- Gracz może zdecydować, że nie dobiera żadnej kostki w swoim ruchu.

UWAGA: Każda kostka może być umieszczona na białym miejscu, jeśli zachowane są powyższe zasady.



PRZYKŁAD: Tę czerwoną kostkę można umieścić w witrażu na 3 różne sposoby, stosując się do wszystkich zasad.

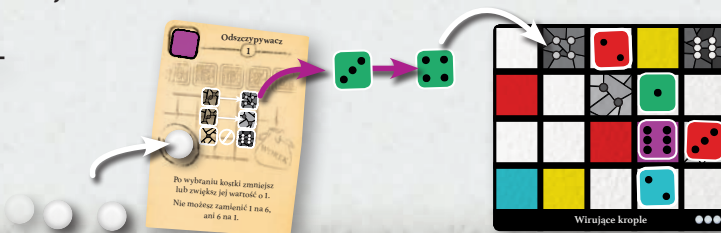
PODPowiedź: Uważaj, żeby nie zablokować sobie możliwości dołożenia kostek w następnych rundach. *Przykład: Nie umieszczaj kostki z wartością 2 obok pola z wartością 2.*

KARTY NARZĘDZI – ZNACZNIKI UZNANIA

Gracz może w swoim ruchu wydać znacznik uznania, by użyć specjalnej zdolności z jednej karty narzędzi. Żeby to zrobić, trzeba:

1. Położyć znacznik uznania na wybranej karcie narzędzia. Jeśli na karcie nie ma jeszcze żadnych znaczników, kładziemy 1 znacznik. W przeciwnym razie należy położyć 2 znaczniki.
2. Zastosować zdolność z karty narzędzia.

Gracz może zdecydować, że nie użyje żadnej karty narzędzi w swoim ruchu. Narzędzia można użyć tylko raz na ruch.



ZAKOŃCZENIE RUNDY

Wszystkie pozostałe kostki są umieszczane na torze rund. Jednej kostki należy użyć do zakrycia numeru rundy, która dobiega końca.



Woreczek z kostkami przekazuje się kolejnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) i to on zostaje kolejnym graczem rozpoczynającym. Zaczyna się następna runda.

Gdy zakończy się już 10 runda, przejdź do KOŃCOWEGO PODLICZANIA PUNKTÓW.

KOŃCOWE PODLICZANIE PUNKTÓW

Gra kończy się wraz z końcem 10 rundy.

1. Zbierz kostki z toru rund i odwróć go na stronę z torrem punktacji.
2. Użyj znacznika punktów gracza, bo oznaczyć jego pozycję na torze punktacji. Jeśli gracz przekroczy 50 punktów, odwróć znacznik.



Każdy gracz podlicza punkty zwycięstwa, uzyskując je za:

- **Karty celów grupowych** – gracze mogą kilkakrotnie uzyskać punkty za realizację każdego celu. Cele dotyczące wierszy/kolumn uznaje się za spełnione tylko w przypadku pełnych wierszy/kolumn.
- **Swoją kartę celu indywidualnego** – podsumowując wartości swoich kostek określonego koloru.
- **Znaczniki uznania** – gracz zdobywa 1 PZ za każdy niewykorzystany żeton.
- Ponadto gracz traci 1 PZ za każde wolne miejsce w swoim witrażu.

Wygrywa gracz z najwyższą liczbą PZ. Jeśli nastąpi remis, rozstrzygają go kolejno: liczba punktów zdobytych za cele indywidualne, liczba niewykorzystanych znaczników uznania, a na końcu – kolejność wykonywania ruchów w ostatniej kolejce (z zachowaniem kierunku odwrotnego do ruchu wskazówek zegara).

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Ten przykład wykorzystuje karty celów z rozdziału PRZYGOTOWANIE GRY i poniższy witraż.

Cele grupowe

Różne kolory w kolumnie: 5 PZ za kolumny 4 i 5, w sumie 10 PZ. 0 PZ za kolumny 1 i 3, ponieważ nie są one ukończone, 0 PZ za kolumnę 2, ponieważ powtarza się w niej zielona kostka.

Jasne odcienie: 2 PZ za każdy zestaw cyfr 1 i 2 (jedyńki są na B2, B4, dwójki – na A3, D4, B5). Daje to 4 PZ za 2 zestawy. Trzecia dwójka nie jest częścią zestawu, więc nie jest liczona.

Bogactwo kolorów: 3 zestawy po jednej kostce danego koloru, każdy za 4 PZ. Łącznie: 12 PZ.

PODPOWIEDZ: Liczba zestawów jednego koloru będzie zawsze równa liczbie kostek jednego koloru, których jest najmniej.

Cel indywidualny: odcienie fioletu – cel ten przynosi tyle punktów, ile wynosi suma wartości fioletowych kostek C1, C4 i A5, czyli odpowiednio 5+6+6. Łącznie: 17 PZ.

Znaczniki uznania: 1 PZ za każdy niewykorzystany żeton. W tym przypadku nie pozostał żaden niewykorzystany żeton, więc 0 PZ.

Puste miejsca: -1 PZ za każde puste miejsce: A1, B3 i C3, łącznie: -3 PZ.

Końcowy wynik: 10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3, łącznie: 40 PZ.

	1	2	3	4	5
A		6	3	4	5
B	1	2	3	4	5
C	6	3	4	5	6
D	1	2	3	4	5

Wirujące kropki

BŁĘDNE UMIESZCZENIE KOSTEK

Jeśli w witrażu gracza znajdują się kostki niespełniające zasad umieszczania kostek, gracz musi natychmiast je usunąć – tak, by zasady zostały spełnione. Powstałe puste miejsca liczą się zgodnie z zasadami punktacji (-1 PZ za każde z nich).

ZASADY GRY JEDNOOSOBOWEJ

Gdy grasz w Sagradę samodzielnie, starasz się przebić docelowy wynik. Docelowy wynik to suma wszystkich oczek z kostek, które na koniec gry znajdują się na torze rundy.

PRZYGOTOWANIE

Każdą rozgrywkę przygotowuje się jak do tej pory, ale z drobnymi zmianami:

- nie używa się znaczników uznania,
- odkrywane są 2 karty celów grupowych oraz 2 karty celów indywidualnych,
- należy wylosować tyle kart narzędzi, by ich liczba odpowiadała preferowanemu przez ciebie poziomowi trudności: od 1 (ekstremalnie wyzwania) do 5 (bardzo łatwy).

ROZGRYWKA

Każda rozgrywka trwa 10 rund, ale wprowadza się do niej małe zmiany:

- W każdej kolejce wylosuj 4 kostki i rzuć nimi.
- Jak zwykle wykonaj 2 ruchy, decydując, czy użyć kostek, karty narzędzia czy obu z nich.

KARTY NARZĘDZI

Karty narzędzi mogą być wykorzystywane tylko jeden raz. Aby użyć karty narzędzia, umieść na polu, które znajduje się w lewym górnym rogu tej karty, pasującą kolorem kostkę z puli wyboru.

UWAGA: Każda karta może być użyta tylko raz. Po jej użyciu kartę i kostkę należy usunąć z gry.

KONIEC RUNDY

Wszystkie pozostałe kostki trafiają na tor rundy. Zwróć uwagę, by nie zmieniać liczby oczek na kostkach. Jeśli nie pozostały już żadne kostki, do oznaczenia zakończonej rundy tymczasowo użyj znacznika punktów.

KOŃCOWE PODLICZENIE PUNKTÓW

Gra kończy się na koniec 10 rundy. Przed odwróceniem toru rundy, podlicz wynik docelowy.

- Wynik docelowy jest sumą oczek wszystkich kostek z toru rundy (nie liczą się kostki wykorzystane do użycia narzędzi).
- Podlicz swoje PZ – tak, jak do tej pory, ale za wolne miejsca odejmij po 3 PZ (zamiast 1 PZ).
- Jeśli liczba twoich PZ jest wyższa niż wynik docelowy – WYGRAŁEŚ!