

SAGRADA



12 Ablakminta Kártya

12 Szerszám Kártya

90 Kocka
(18 x 5 Szín - vörös, sárga, zöld, kék, lila)

4 Ablakkeret Játékos tábla

10 Nyilvános Cél Kártya

4 Pontjelölő

5 Személyes Cél Kártya

24 Támogatás Jelző

Körsáv (egyik oldal)
Pontsáv (másik oldal)



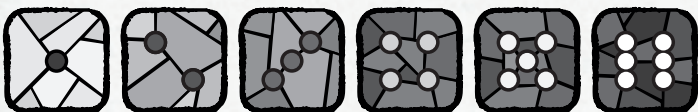
ÁTTEKINTÉS

ÁLLJ!
Elmondjuk, hogyan kell játszani? Látogass el ide:
FLOODGATEGAMES.COM/SAGRADA
és nézz meg egy bemutató videót.

Egy művész szerepét játszod, aki a többi művésszel együtt szeretné megalkotni a legszebb festett ablaküveget a Sagrada család részére. Az üvegdarabokat a kockáid testesítik meg, melyeknek színük és árnyalatuk van - ez utóbbit a kocka értéke mutatja (minél kisebb az érték, annál világosabb az árnyalat).

Minden körben a játékosok egymás után, egy készletből kockákat vesznek el, amelyeket behelyeznek az ablakukba. A lehelyezéskor az Ablak kártyájuk színeire és árnyalatokra vonatkozó szabályait szem előtt kell tartani, és azonos színű vagy értékű kocka sohasem kerülhet egymás mellé.

10 kör után a játékosok összeszámolják a nyilvános és a személyes céljaik alappontjait - a legmagasabb pontszámot összegyűjtő művész a győztes!



ALKOTÓK

JÁTÉKTERVEZŐK

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

JÁTÉKFEJLESZTŐ

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAFIKAI TERVEZÉS & ILLUSZTRÁCIÓ

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

KIADÓ

Floodgate Games (@FloodgateGames)

Hungarian translation: Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0

JÁTÉKTESZTELŐK 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, Kelsey Clark, Karl Liggin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling, és a Game Artisans of Canada

SZERKESZTÉS

Simon Rourke

Külön köszönet a Kickstarter Támogatóinknak!

WWW.FLOODGATEGAMES.COM



JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek meg a **Személyes Cél Kártyákat** (a hátoldaluk egy szürke kockát ábrázol), és képpel lefelé osszatok ki minden játékosnak 1-et. A játékosok titokban megnézhetik a kapott kártyájukat.
- 2 Osszatok ki minden játékosnak 2 véletlenszerűen választott **Ablakminta Kártyát** és 1 **Ablakkeret Játékosáblát**. Minden játékos kiválasztja a 4 Ablakminta egyikét (elejét vagy hátoldalát), amellyel játszani fog, a másik kártyára ebben a játékban nincs szükség.
MEGJEGYZÉS: Az ablakok nehézsége 3 (legkönnyebb) és 6 (legnehezebb) között változik, amelyik a név mellett van feltüntetve. A nehéz ablakok több Támogatás Jelzőt biztosítanak.
- 3 Adjatok minden játékosnak a kártyájukon feltüntetett nehézségi szinttel megegyező számú **Támogatás Jelzőt**.
- 4 Csúsztassátok be a kiválasztott **Ablakminta Kártyát** a **Játékosábla** alsó részébe.
- 5 Helyezzétek a játékosáblák színeinek megfelelő **Pontjelölőket** a **Körsáv** mellé. Ezeket majd a JÁTEKVÉGI PONTOZÁS során kell használni.



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- A Helyezzétek a **Körsávot** a játéktérület közepének közelébe.
- B Keverjétek meg a az összes **Szerszám Kártyát**, és helyezzétek 3 képpel felfelé fordított kártyát a játéktérület közepére.
- C Keverjétek meg a az összes **Nyilvános Cél Kártyát** (a hátoldaluk egy kék kockát ábrázol), és helyezzétek 3-at képpel felfelé a játéktérület közepére.
- D Tegyétek bele mind a 90 kockát a Zsákba.
- E Véletlenszerűen válasszátok ki a Kezdőjátékost, és adjátok oda neki a Zsákot. Egy javasolt módszer, hogy ez az a játékos legyen, aki legutóbb járt székesegyházban.

Tegyetek félre minden megmaradt Cél, Szerszám és Ablak Kártyát, ezekre nem lesz szükség ebben a játékban.

MEGJEGYZÉS: Az előkészületek 2, 3 és 4 játékos esetén megegyeznek.



MEGJEGYZÉS: Ezt a szimbólumot csak a Szóló Játékváltozatban kell használni.



Győzelmi Pont (GYP) érték minden teljes készletért ebből a típusból



JÁTEKMENET

A Sagrada minden játéka **10 körön át** tart.

A Kezdőjátékos (a Zsákkal) minden körben kockákat húz ki véletlenszerűen a Zsákból, és dob velük. A Zsákból kihúzott kockák száma a játékosok számától függ:

2 Játékos - 5 Kocka

3 Játékos - 7 Kocka

4 Játékos - 9 Kocka

Játékosonként 2, plusz 1 kocka

A dobás után ezek a kockák alkotják a **Kocka Készletet**.

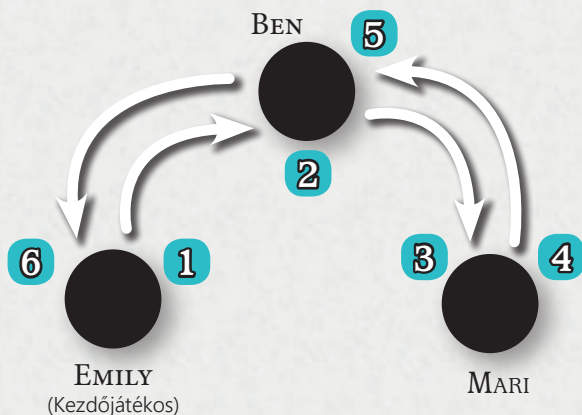
A Kezdőjátékoskal kezdve, és az óramutató járásával megegyező irányában haladva minden játékos végrehajt egy fordulót. Egy játékos a fordulójában az alábbi akciók közül hajthat végre bármennyit, egyszer, tetszőleges sorrendben:

- Kiválaszt 1 kockát a Kocka Készletből, és az Ablaka egyik szabad mezőjére helyezi.
- Támogatás Jelzők elköltésével használ 1 Szerszám Kártyát.

Minden akció opcionális, egy játékos dönthet úgy, hogy mindkettő akciót végrehajtja, csak az egyik akciót hajtja végre vagy passzol és az adott fordulóban nem választ akciót.

A játék az **óramutató járásával megegyező irányában** halad, és minden játékos eldönti, hogy végrehajtja-e a fordulóját vagy passzol. *Példa - Emily végrehajt egy fordulót (1), majd Ben teszi ugyanezt (2), utána pedig Mari (3).*

Amikor az utolsó játékos is befejezte az első fordulóját, a kör



fordított sorrendben folytatódik (az óramutató járásával ellentétes irányában). **Az utolsó játékkal kezdve** minden játékos végrehajt egy második fordulót (kiválasztva egy kockát a Kocka Készletből, stb.) *Példa - Mari végrehajtja a második fordulóját (4), majd Ben következik (5), végül pedig Emily (6).*

Amikor a Kezdőjátékos is befejezte a második fordulóját, akkor a KÖR VÉGE következik.

TIPP: Célszerűnek tűnik elsőként használni egy Szerszám Kártyát, amikor az még a legkevesebb Támogatás Jelzőbe kerül, azonban a Szerszám Kártya képességek a játék előrehaladtával válnak egyre hasznosabbá, amikor egy játékos Ablaka kezd megtelni kockákkal.

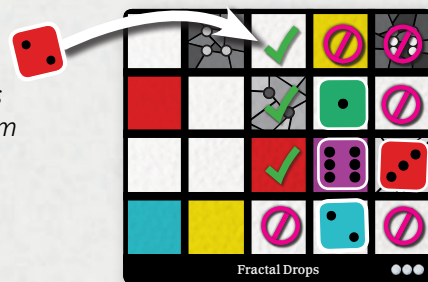
KOCKÁK LEHELVEZÉSE

Egy kocka **Ablakba** történő lehelyezésekor:

- **Az első kocka:** Minden játékosnak az első saját kockáját egy szélen vagy egy sarokban lévő mezőre kell helyeznie.
- **Minden további kockának** átlósan (eltérő sor és oszlop), vagy oldalmentén (azonos sor vagy oszlop) **szomszédosnak** kell lennie egy már korábban lehelyezett kockával.
- A kockának meg kell felelnie a mező szín vagy árnyalat megköötésének. A fehér mezőkre nem vonatkoznak megköötések. *Példa - Az ablak egy vörös mezőjére csak egy (tetszőleges értékű) vörös kocka helyezhető. Egy 3-ast mutató mezőre csak egy (tetszőleges színű) 3-as értékű kocka helyezhető.*
- Kocka **sohasem** helyezhető le **oldalmentén** szomszédosan egy azonos **színű** vagy **értékű** kocka mellé. *Példa - Két vörös kocka vagy két 3-ast mutató kocka nem helyezhető le egymás mellé.*

A játékosok dönthetnek úgy, hogy nem vesznek el kockát a fordulójukban.

MEGJEGYZÉS: Fehér mezőre bármilyen kocka lehelyezhető, amennyiben az megfelel a fenti megköötéseknek.



PÉLDA: Ennek a vörös 2-es kockának az esetén három mező felel meg minden lehelyezési megköötésnek.

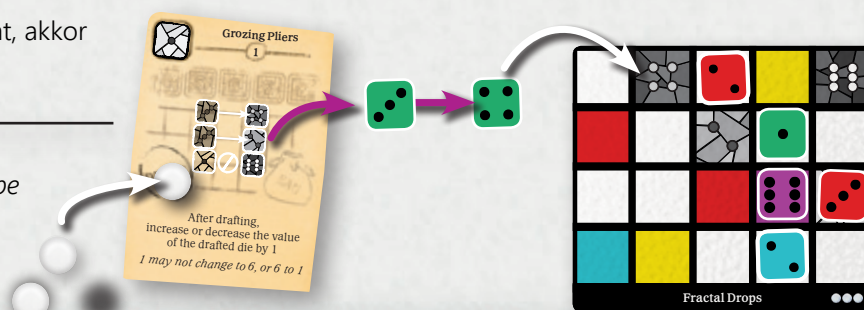
TIPP: Igyekezz elkerülni kocka lehelyezését vele összeillő mező mellé (pl. egy 2-es kockát egy 2-es mező mellé, vagy egy vörös kockát egy vörös mező mellé), így később is lehet majd kockát helyezni arra a mezőre.

SZERSZÁM KÁRTYÁK & TÁMOGATÁS JELZŐK

A játékosok a fordulójuk során **Támogatás Jelzőket** költhetnek, hogy használják 1 Szerszám Kártya különleges képességét:

1. Helyezz **Támogatás Jelzőket** a **Szerszám Kártyára**; 1-et, ha nincs még jelző a kártyán, máskülönben 2-t.
2. Használd a **Szerszám Kártyán** feltüntetett képességet.

A játékosok dönthetnek úgy, hogy nem használják **Szerszám Kártyát** a fordulójukban.



KÖR VÉGE

Minden megmaradt kockát a **Körsávra** kell helyezni, letakarva az egyikkel az éppen befejezett kör sorszámát. Ha több kocka is megmarad (mert a játékosok kihagyták a kockahúzás akciót), akkor ezekkel nem szabad letakarni a soron következő sorszám mezőket.



A **Zsák** az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékoshoz kerül. Most ő a Kezdőjátékos - a játékosok új kört kezdenek. *Példa - A második körben Ben a kezdőjátékos.*

Ha ez a 10. kör vége volt, akkor ez egyben a játék vége is - térjetelek rá a JÁTÉKVÉGI PONTOZÁSRA.

JÁTÉKVÉGI PONTOZÁS

A játék véget ér a 10. kör befejeztével.

1. Szedjétek le a kockákat a **Körsávról**, és fordítsátok át a **Pontsáv** oldalára.

2. A pontszámok nyomon követésére a játékosok **Pontjelölőit** használjátok a **Pontsávon**, és ha valaki meghaladja az 50 pontot, akkor fordítsátok meg a jelölőjét.



Minden játékos összeadja a Győzelmi Pontjait, melyek az alábbiakért járnak:

- **Minden Nyilvános Cél Kártya** - A játékosok többször is, minden egyes kártyáért kaphatnak pontokat. A sor/oszlop alapú célokért kizárólag komplett sor/oszlop esetén jár pont (üres mezők nem lehetnek bennük).
- **Saját Személyes Cél Kártya** - Összesíteni kell a jelzett színű kockák értékeit.
- **Támogatás Jelzők** - 1 Győzelmi Pont jár minden egyes fel nem használt jelzőért.
- A játékosok **1 Győzelmi Pontot veszítenek** minden egyes üres mezőért az Ablakukban.

A **legtöbb Győzelmi Pontot gyűjtő játékos a győztes**. Egyenlőség esetén a magasabb pontszám a Személyes Célokért, majd a több megmaradt Támogatás Jelző, végül pedig a fordított játékos körsorrend dönt.

PÉLDA PONTOZÁSRA

Ez a példa az ELŐKÉSZÜLETEK részben feltüntetett ábra Nyilvános Céljait használja, valamint ezt a befejezett Ablakot.

Nyilvános Cél:

• **Oszlop Szín Változtatosság:** 5 GYP a 4. és az 5. oszlopért, összesen **10 GYP**. 0 pont az 1. és a 3. oszlopért, mivel ezek nem teljeselek, valamint 0 pont a 2. oszlopért, mert több zöld kocka is van benne.

• **Halvány Árnyalatok:** 2 GYP minden 1-es & 2-es kockapárért (1-esek: **B2, B4**. 2-esek: **A3, D4, B5**). A két párért összesen **4 GYP**, a harmadik 2-es kockának nincs párja, ezért nem ér pontot.

• **Szín Változtatosság:** Három készlet a minden színből 1-ért, az háromszor 4 GYP, azaz **12 GYP**.

TIPP: A Készletek száma egy típusból esetén mindig az adott típus legkevesebb kockáját kell megszámolni.

Személyes Cél: A *Lila Árnyalatai* esetén a lila kockák értékeit kell összesíteni (**C1, C4 és A5**), amely $5 + 6 + 6 = 17$ GYP.

Támogatás Jelzők: 1 GYP minden egyes megmaradt jelzőért. Egy sem maradt, tehát **0 GYP**.

Üres Mezők: -1 GYP minden egyes üres mezőért (**A1, B3 és C3**), összesen **-3 GYP**.

Összesítve: $10 \text{ GYP} + 4 \text{ GYP} + 12 \text{ GYP} + 17 \text{ GYP} + 0 \text{ GYP} - 3 \text{ GYP} = 40 \text{ GYP!}$

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

Fractal Drops

KOCKA LEHELVEZÉSI HIBÁK

Ha bármikor is kiderül, hogy egy játékos Ablakában *bármilyen* lehelyezési megkötésnek ellentmondó kockák vannak, akkor a játékos azonnal *levesz* (saját választása szerint) annyi érintett kockát, hogy az Ablaka minden megkötésnek megfeleljen. Ezek a kockák kikerülnek a játékból, és a helyük üres marad, amelyeket a normál szabályok szerint kell pontozni.

SZÓLÓ JÁTÉKSZABÁLYOK

Amikor egyedül játszod a Sagrada játékot, akkor a célod az, hogy elérd az Cél Pontszámot. Az Cél Pontszám a Körsávon található valamennyi kocka összesített értéke a játék végén.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek megegyeznek a normál változatával, kivéve az alábbiakat:

- Nem lehet használni a **Támogatás Jelzőket**.
- 2 **Nyilvános Cél** és 1 **Személyes Cél** kell képpel felfelé fordítani.
- Az általad választott nehézségi szintnek megfelelő **Szerszám Kártyákat** használj. A szint 1 (**Extrém Kihívás**) és 5 (**Nagyon Könnyű**) között változik.

JÁTÉKMENET

A játék, normál módon, 10 körön át tart, kisebb változtatásokkal:

- Minden körben 4 kockát húzz ki a Zsákból, majd dobj velük.
- 2 fordulót hajts végre kockaválasztással és lehelyezéssel (mint normál esetben) és/vagy **Szerszám Kártya** használatával, vagy passzolj.

SZERSZÁM KÁRTYÁK

A **Szerszám Kártyák** csak egyszer használhatók, egy kocka elköltésével a Kocka Készletből. Egy **Szerszám Kártya** használatához helyezz rá a kártyára egy olyan kockát a Kocka Készletből, amelyiknek a színe vagy az árnyalata megegyezik a Szerszám Kártya bal felső sarkában ábrázolt kockáéval.

MEGJEGYZÉS: Minden Készlet Kártya csak egy alkalommal használható. Ezután mind az elköltött kockát, mind pedig a Készlet Kártyát el távolítani a játékból.



KÖR VÉGE

Minden megmaradt kockát a **Körsávra** kell helyezni, a szokásos módon. Ha nem maradt kocka, akkor a helyére egy **Pontjelölőt** tegyél.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék a 10. kör után véget ér. A **Körsáv** átfordítása előtt add össze a Cél Pontszámot.

- Az Cél Pontszám a Körsávon található valamennyi kocka összesített értéke. A **Szerszám Kártyák** használatára elköltött kockák nem számítanak bele.
- A saját Győzelmi Pontjaidat a normál módon add össze, azonban minden üres mező után 3 pontot veszítesz.
- Ha az összesített Győzelmi Pontszámod magasabb, mint a Cél Pontszám, akkor győztél!