

# САГРАДА

## СЛАВА



6 планшетов  
решительности



18 кубиков  
решительности



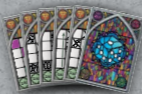
12 карт  
орнаментов



3 карты  
инструментов



15 карт  
срочных целей



6 карт  
обязательных  
общих целей



6 карт  
решительных  
общих целей

## ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

С возвращением в знаменитую церковь Саграда Фамилия! «Саграда. Слава» — последнее из трёх дополнений серии «Великие фасады». Это модульное дополнение отражает дух соперничества и стремление к всеобщему признанию. Вы можете добавить к базовой игре сразу все новые модули или только некоторые из них.

## ЧТО НОВЕНЬКОГО?



### Кубики решительности

Серые кубики, по меньшей мере один из которых всегда находится в резерве в начале раунда. От партии к партии меняется, по каким правилам их можно размещать в ячейках витража и как они учитываются при подсчёте победных очков (ПО).



### Планшеты решительности

Описывают правила размещения кубиков решительности (серых кубиков) в ячейках витража.



### Карты инструментов и карты решительных общих целей

Карты инструментов, позволяющие взаимодействовать с серыми кубиками, а также карты решительных общих целей, приносящие очки за серые кубики в ячейках витража. Все карты решительных общих целей отмечены на лицевой стороне серым кубиком в верхней части.



### Карты срочных целей

Карты целей, которые в ходе игры забирают участники, быстрее всех выполнившие указанные условия.



### Карты орнаментов


Карты личных целей, приносящие очки за создание двухцветных узоров витража. Однако в случае невыполнения указанных условий такие карты вычитают очки в конце партии.



### Карты состязательных общих целей

Карты общих целей, приносящие больше очков игрокам, которые лучше выполнили указанные условия в сравнении с соперниками.

**Примечание:** некоторые из карт решительных общих целей также являются картами состязательных общих целей, но используются только для игры с модулем «Решительность».

Планшеты решительности, карты орнаментов, инструментов и целей из этого дополнения помечены символом  в уголке.

## Модуль «РЕШИТЕЛЬНОСТЬ»

В этом модуле появляется новый тип кубиков — серые кубики решительности. Их можно забирать из резерва и помещать в витраж по правилам, описанным на планшете решительности. Также в этот модуль входят карты *решительных* общих целей и новые карты инструментов, связанные с серыми кубиками.

### Подготовка к игре

1. Возьмите 1 случайный **планшет решительности**. Выложите его лицевой стороной вверх рядом со счётчиком раундов.
2. Перемешайте **карты инструментов** из этого дополнения и выложите одну из них лицевой стороной вверх, ещё 2 карты инструментов выберите, как обычно.
3. Перемешайте **карты решительных общих целей** (на их лицевой стороне изображён серый кубик) и выложите одну из них лицевой стороной вверх, ещё 2 карты общих целей выберите, как обычно.
4. Поместите **10 кубиков решительности** рядом со счётчиком раундов — это запас кубиков решительности.
5. Подготовьте мешочек для кубиков в соответствии с числом игроков. Добавьте в него следующие кубики (берите кубики решительности не из запаса):
  - **2 игрока:** 10 кубиков каждого цвета и 4 кубика решительности (*всего 54*);
  - **3 игрока:** 14 кубиков каждого цвета и 5 кубиков решительности (*всего 75*);
  - **4 игрока:** 18 кубиков каждого цвета и 6 кубиков решительности (*всего 96*);





- **5 игроков:** 22 кубика каждого цвета и 7 кубиков решительности (всего 117);
  - **6 игроков:** 26 кубиков каждого цвета (это все кубики) и 8 кубиков решительности (всего 138).
- Отложите в сторону оставшиеся кубики, они вам не понадобятся.



## Процесс игры

В начале каждого раунда в резерве всегда будет находиться хотя бы 1 серый кубик решительности. Если вы собираетесь взять кубик из резерва, можете забрать серый кубик. Однако помните, что такой кубик необходимо поместить в витраж по правилу, описанному на планшете решительности.

1. В начале каждого раунда первый игрок вытаскивает из мешочка по 2 кубика на участника и образует резерв. Затем он бросает 1 кубик решительности из за-  
паса и добавляет его к кубикам в резерве.



2. В конце каждого раунда все оставшиеся кубики (включая кубики решительности) выкладываются на счётчик раундов, как обычно.



## Кубики решительности

- Кубики решительности — серые, их можно помещать в витраж рядом с кубиками любого другого цвета.
- Помещая кубики решительности в витраж, соблюдайте все правила размещения кубиков. Помимо этого, нельзя помещать кубики решительности в ячейки с требованием по цвету, а также в ячейки, соседние по вертикали и/или горизонтали с другими серыми кубиками.
- Если в ряду или колонке несколько кубиков решительности, это не считается рядом или колонкой без повторяющихся цветов.
- Если обнаружено, что расположение кубиков решительности в витраже игрока нарушает указанное на планшете решительности правило, этот участник обязан немедленно убрать любые кубики по своему выбору так, чтобы все правила размещения вновь соблюдались.



*На примере справа кубики решительности не могут располагаться в соседних по диагонали ячейках.*



## Подсчёт очков

При достижении *решительных* общих целей вы получаете очки за кубики решительности в витраже, как указано на соответствующих картах. В остальном серые кубики приносят очки по обычным правилам.

## Модуль «СРОЧНЫЕ ЦЕЛИ»

Этот модуль состоит из карт *срочных* целей, которые в конце игры принесут очки своим владельцам. В ходе партии такую карту заберёт участник, первым выполнивший указанное условие. Все карты *срочных* целей отмечены символом ⚡.



## Подготовка к игре

Перемешайте все карты *срочных* целей и выложите в ряд 3 из них лицевой стороной вверх ниже карт общих целей. Любой участник может попытаться первым выполнить условия доступных карт *срочных* целей.





## Процесс игры

В конце своего хода игрок может забрать любые доступные карты *срочных* целей, если выполнил их условия. Получив такие карты, участник кладёт их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом оконной рамы.

*В течение партии не пополняйте ряд срочных целей новыми картами.*

## Замечания

- Если вы переместили или перевернули кубик (используя инструмент, свойство или способность) так, что условие вашей карты *срочной* цели больше не выполняется, вы не сбрасываете соответствующую карту и по-прежнему получите за неё очки в конце игры.
- Если вы убираете из своего витража кубики из-за неправильного размещения кубиков, вы обязаны сбросить все свои карты *срочных* целей, условия которых больше не выполняются (даже если убранные кубики не связаны с условиями этих карт).

## Подсчёт очков

Каждый игрок получает очки за свои карты *срочных* целей, продвигая маркер очков по счётчику очков.

## Модуль «ОРНАМЕНТЫ»

Этот модуль добавляет в игру новые карты личных целей — карты орнаментов, приносящие очки за создание двухцветных узоров витража. Каждая такая карта имеет условие — орнамент из кубиков 2 цветов, который участник должен выложить в любом месте своего витража, чтобы получить очки в конце партии.

*Если вы не выполните условия своих карт орнаментов, то потеряете очки в конце игры, поэтому грамотно спланируйте, за какие орнаменты взяться.*

### Подготовка к игре

Перемешайте все карты орнаментов и раздайте по 2 карты лицевой стороной вниз каждому игроку. Участники в любой момент могут смотреть полученные карты.

После выбора карты витража каждый игрок может сбросить одну или обе карты орнаментов — за это он не теряет, но и не получит очки в конце партии. **За каждую оставленную у себя карту орнамента участник получает 1 дополнительную фишку привилегии.**



## Подсчёт очков

Считается, что **условие карты орнамента выполнено**, если игрок выложил изображённый узор из кубиков 2 цветов и каждый цвет занимает ячейки, одинаково обозначенные на карте. Узор может быть выложен в любой части витража, но должен быть ориентирован в точности как на карте.

Во время подсчёта очков участники открывают свои карты орнаментов.

- Игрок **получает** победные очки, указанные на каждой его карте орнамента, условие которой он **выполнил**.
- Игрок **теряет** победные очки, указанные на каждой его карте орнамента, условие которой он **не выполнил**.




УСЛОВИЕ  
ВЫПОЛНЕНО!



УСЛОВИЕ  
НЕ ВЫПОЛНЕНО!

## СОСТЯЗАТЕЛЬНЫЕ ОБЩИЕ ЦЕЛИ

Все карты *состязательных* общих целей отмечены символом . Эти карты можно смешать с другими общими целями, чтобы разнообразить игру.

**Примечание:** используйте 3 карты *состязательных* общих целей, связанные с серыми кубиками, только для игры с модулем «Решительность».



В конце партии *состязательные* общие цели приносят победные очки иначе, чем общие цели из базовой игры. Каждый участник определяет, насколько хорошо он выполнил условие цели в сравнении с соперниками, и получает очки в зависимости от занятого места.

## Ничья

Если у нескольких игроков одинаковый результат, сложите очки за места, на которые они претендуют, и разделите на число претендентов, округляя вниз. Так, если у 2 участников наибольшее число пар кубиков одного цвета (см. карту выше), то каждый из них получает  $(12 + 8) / 2 = 10$  ПО. Если на следующее место претендуют ещё 2 игрока, то каждый из них получает  $(5 + 0) / 2 \approx 2$  ПО.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Дэрил Эндрюс, Эдриан Адамеску.

**Развитие:** Бен Харкинс.

**Графический дизайн и иллюстрации:** Мэтт Пакетт.

**Редактура:** Пейдж Полински, Алекс Вернер.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Петрунин.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Редактор и переводчик:** Мария Аверичева.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилюян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).