

EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Az egyéni célkártyák megkeverése után (ezek hátulján szürke kocka látható) minden játékos kapjon 1-1 ilyen célkártyát, amit miután titkosan megnezt, tegyen le maga elé képpel felfelé!
 - 2 Minden játékos vegyen magához 1 ablakkeretet és 2 véletlenszerűen választott mintakártyát! A mintakártyák kétoldalasak, a játékok a 4 minta közül 1-et kell kiválasztani, a másik kártyára nem lesz szükség.
- MEGJEGYZÉS: A mintakártyák különböző nehézségűek, ennek jelölése a név mellett látható, a 3-as szint a legkönnyebb, a 6-os szint pedig a legnehezebb.*
- 3 Minden játékos annyi támogatásjelölőt kap, amennyi a mintakártyájának a nehézségi szintje.
 - 4 Mindenki csúsztassa be alulról a kiválasztott mintakártyáját a saját ablakkeretébe!
 - 5 A játékosok ablakkeretéhez tartozó pontjelölőket a fordulósáv mellé kell helyezni, ezekre a JATEK VÉGI PONTOZÁSNA! lesz szükség.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- A fordulósávot helyezték a játéktér közepébe!
 - B Keverjék meg az összes szerszámkártyát, majd húzzatok közülük 3-at, és helyezték azokat képpel felfelé a játéktér közepére!
 - C Keverjék meg az összes nyilvános célkártyát (ezek hátulján kék kocka látható), és azok közül is helyezték 3-at képpel felfelé a szerszámkártyák alá!
 - D Mind a 90 darab kockát helyezték a húzózsákba!
 - E Válasszatok tetszőleges módon egy kezdőjátékost (pl. aki legutóbb katedrálisban jár), ő kapja meg a húzózsákot!
- A többi cél, szerszám- és mintakártyát tegyék félre, nem lesz rájuk szükség a játék folyamán.*
- MEGJEGYZÉS: Az előkészületek 2, 3 illetve 4 fő esetén is ugyanúgy zajlanak.*

JÁTÉKMENET

Minden Sagrada játszma 10 fordulóból áll.

Minden forduló elején a kezdőjátékos (akinek a húzózsák van) kockákat vesz ki véletlenszerűen a húzózsákból, és dob velük. A kivett kockák száma függ a játékosok számától:

- 2 fő esetén - 5 kocka
- 3 fő esetén - 7 kocka
- 4 fő esetén - 9 kocka

Tehát játékosonként 2 kocka, plusz 1.

A dobás után ezek a kockák alkotják a **készletet**.

A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok az órámutato járásával megegyező irányban kerülnek sorra, és a körükben a következő akciókat hajthatják végre tetszőleges sorrendben:

- kiválasztanak 1 kockát a készletből, és azt az ablakukra helyezik egy üres mezőre,
- támogatásjelölők elköltésével használhatnak 1 szerszámkártyát.

Egyik akció végrehajtása sem kötelező, a soron lévő játékos dönthet arról, hogy mind a két akció végrehajtsa, vagy csak az egyiket. Azt is megteheti, hogy passzol, és egy akció sem hajt végre.

A játékos az órámutato járásával megegyező irányba halad, és a játékosok a körükben vagy élnek valamelyik vagy mindkettő akciólehetőséggel, vagy passzolnak. *Példa: Sándor köre van (1), majd Sára (2) következik, végül pedig Samu (3).*



Amint az utolsó játékos is végzett a körével, a forduló fordított irányba halad tovább (az órámutato járásával ellentétesen). Ezúttal az utolsó játékoskal kezdve minden játékosnak egy újabb (második) köré van (tehát újabb kockát lehet a készletből elvenni, stb.)

PÉLDA: Samu végrehajta a második körét (4), utána Sára (5) következik, végül pedig Sándor (6).

Amikor a kezdőjátékos a második körével is végzett, következik A FORDULÓ VÉGE.

TANÁCS: az kerül a legkevesebb támogatásjelölőbe, ha minden szerszámkártyát le használns előzőr. Ugyanakkor a szerszámkártyák képességei sokkal hasznosabbak a játék későbbi szakaszában, amikor már az ablakok tele vannak kockákkal.

KOCKA LEHELYEZÉSEKOR

Egy kocka ablakra történő lehelyezésekor:

- **Az első kockáját** minden játékosnak az ablaka szélén, vagy egy sarokban lévő üres mezőre kell helyezni!
- **Minden további kockának szomszédosnak kell lennie** egy már korábban lehelyezett kockával, tehát érintkeznie kell vagy átlosn (különböző sor és oszlop), vagy az oldalak mentén (megegyező sor vagy oszlop).
- A kockának teljesítenie kell a mező színre vagy érteke vonatkozó feltételeit. A fehér mezőn nem tartalmaznak lehelyezési feltételeit. *Példa: az ablakon lévő piros mezőre csak piros kocka helyezhető (bármilyen értékű lehet). Egy 3-as mezőre pedig kitarolag 3-ast mutató kocka helyezhető (bármilyen színű lehet).*
- Kockák sohasem szabad ahonos színű vagy értékű kocka oldalszomszédosságba helyezni. *Példa: Két piros kocka, vagy két 3-ast mutató kocka sohasem helyezhető egymás mellé vagy egymás fölé, de az átlos elhelyezések megengedettek.*

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

MEGJEGYZÉS: a fenti szabályok betartásával fehér mezőre bármilyen kocka lehelyezhető.

PÉLDA: Ezt a piros 2-es kockát az összes lehelyezési szabályt figyelembe véve 3 mezőre lehet lehelyezni.



TANÁCS: Próbáld elkerülni, hogy egy kockád egy vele egyező tulajdonságú üres mező oldalszomszédosságába kerüljön (mint például 2-es kocka 2-es mező mellé, vagy piros kocka piros mező mellé)! Így biztosíthatod, hogy ezekre a mezőkre a későbbiekben kockát helyezhess.

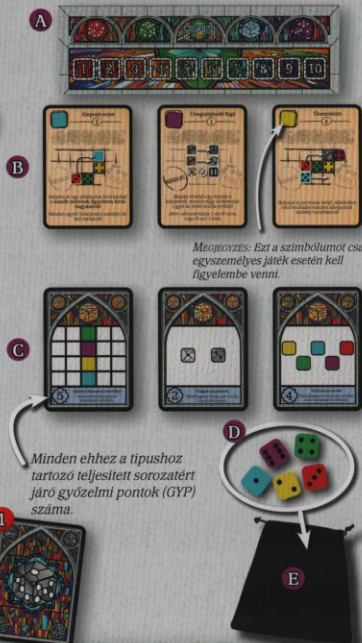
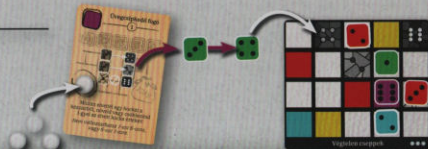
A SZERSZÁMKÁRTYÁK ÉS A TÁMOGATÁSJELÖLŐK

A játékosok a körükben **támogatásjelölő**(k) elköltésével használhatják 1 szerszámkártya képességét:

1. A kiválasztott szerszámkártyára támogatásjelölőt kell helyezni, ha még nincs támogatásjelölő ezen a kártyán, akkor 1-et, máskülönben pedig 2-t.

2. Ezután lehet a szerszámkártya képességét használni.

A játékosok a körükben dönthetnek úgy, hogy nem használnak szerszámkártyát.

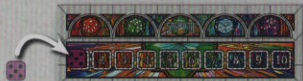


MEGJEGYZÉS: Ezt a szimbólumot csak egyesényes játékok esetén kell figyelembe venni.

Minden ehhez a típushoz tartozó teljesített sorozatért járó győzelmi pontok (GYP) száma.

A FORDULÓ VÉGE

A készletben maradt kockával le kell takarni a fordulósávot a legutóbbi forduló számát (1. forduló végén az 1-est, 2. forduló végén a 2-est, stb.). Ha több kocka is maradt (valamelyik játékos körében nem vett el kockát), azokat is a fordulósávra kell helyezni, de nem takarnak le további számokat, illetve arra is ügyelni kell, hogy a készletből a fordulósávra helyezéskor egy kockának se változzon meg az értéke.



A húzószákokat tovább kell adni az óramutató járásával megegyező irányba a következő játékosnak. 0 lesz az új kezdőjatek, 0 indítja az új fordulót. **PÉLDA: A második fordulóban Sára lesz a kezdőjátékos.**

A 10. forduló végén a játék is véget ér, és következik a játék végi pontozás.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A 10. forduló végén a játék véget ér.

1. Az összes kockát le kell venni a fordulósávról, és azt meg kell fordítani a pontozású oldalára.

2. A játékosok ablakerezhöz tartozó pontjelölével lehet számon tartani, hogy ki mennyi pontot gyűjtött. Mennyiben valaki több, mint 50 pontot gyűjtött, a pontjelölőt meg kell fordítani, ez így önmagában 50 pontot ér, és újra lehet indulni a pontozásávon.



Minden játékos csak a saját ablakban lévő kockákat figyelembe vehet a pontozáshoz. Ezek a következő forrásköböl számozhatnak:

- **Minden nyilvános célkártya** - minden kártyán szereplő pontozás többször is megkaphatnak a játékosok, ha többször is sikeresen teljesítik az adott feltételt. A sorokért/oszlopokért pontot adó célkártyák csak akkor adnak pontot, ha az adott sorban/oszlopban nincs üres mező, tehát minden mező van kocka.

- **Az egyéni célkártya** - minden adott színű kocka értékét össze kell adni.

- **Támogatásjelölők** - minden el nem költött támogatásjelölő 1 győzelmi pontot ér.

- **Üres mezők** - a játékosok 1 győzelmi pontot veszítenek minden üresen maradt mező után.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Pontegyenesen esetén az egyéni célok által szerzett pontok döntenek, további egyenlőség esetén a megmaradt támogatásjelölők száma dönt, ha pedig még mindig döntetlen lenne az állás, az nyer, aki az utolsó fordulóban a korszorrendben később került sorra.

PÉLDA A FORDULÓ VÉGE

Ez a példa a játék előkészítésében szereplő nyilvános célkártyákat figyelembe, illetve az itt jobb oldalt látható ablakot.

Nyilvános célkártyák

Oszlop változatos színekkel: 4 GYP és 8 üres oszlopig a 5-5 GYP jár, összesen tehát 10. Az 8 üres és 8 üres oszlopokban vannak üres mezők, az 8 üres oszlopban pedig kétszer szerepel a zöld, így ezek 0 GYP-értékűek.

Világos árryalatok: 2 GYP jár minden 1-es és 2-es értékű párral (a 10-es mezőben 1-esek, az 8-as mezőben pedig 2-esek vannak). Ez így összesen 4 győzelmi pontot ér a két pár miatt, a harmadik 2-esnek nincs 1-es párja, így nem ér pontot.

Változatos színek: 4 GYP jár minden olyan sorozatért, ami minden szín tartalmaz. Ilyen sorozatból 3 van, ez összesen 12 GYP-értékű.

TANÁCS: Egy célkártya pontozásához felhasználható kockák közül, amelyek típusból a legkevésbé van, az meghatározza a célkártyához tartozó sorozatát számát.

Egyéni célkártya: A lila árryalatok esetében az összes lila kockán látható értéket kell összeadni (10, 10 és 10, ez összesen 3-6-6-17 GYP-értékű).

Támogatásjelölők: Nem maradt egy sem, ez tehát 0 GYP-értékű.

Üres mezők: 1 GYP minden üresen maradt mezőért (10, 10 és 10, ez -3 GYP-értékű).

Összesen: 10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3 = 40 győzelmi pont!

KOCKA LEHELYEZÉSI HIBÁK

Bármikor, amikor egy játékos ablakán a lehelyezett kockák szabálytalanul szerepelnek, a játékosok azonnali kockákat kell eltávolítani az ablakról mindaddig, amíg az ott maradt kockák már egy szabályt sem sértenek. Az érintett játékos dönthet el, mely kockákat vesszi le. Az eltávolított kockákat játékon kívül kell helyezni.

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

Amikor egyedül játszol a Sagrada-ban, akkor egy célszámot figyezel tetszésrevalóan. A játék végén az összes fordulóson lévő kocka értékének összeadásával kapod meg ezt a célszámot.

ELŐKÉSZÜLTET
Az előkészületek a megszokott módon történnek néhány apró módosítással.

- **nem használhatsz támogatásjelölőket,**
- **2 nyilvános és 2 egyéni célkártyát** kell a játéktérre helyezni képpel felfelé,
- **valamint nehézségi szintet,** és aszerint rakj ki szerszámkártyákat! A nehézségi szint 1. szerszámkártyától (extrem kihívás) 5 szerszámkártyáig (könnyű) terjed.

JÁTÉKMENT

A játék a megszokott módon 10 fordulóból áll néhány apró módosítással:
• fordulónként 4. véletlenszerűen húzott kockával kell játszani,
• ha/ha végre egymás után 2 kör, mind a ketőben elvihetted egy kockát az ablakodra és/vagy használhatsz egy szerszámkártyát, vagy passzolhatsz.

SZERSZÁMKÁRTYÁK

A szerszámkártyákat a készletből evett kockák beadásával használhatod. Minden szerszámkártya csak egyszer használható. Felhasználható a szerszámkártya bal felső sarkában látható színű kockát kell a készletből a kártyára helyezni.

Memorandum: mind a költségkért beadott kockák, mind a szerszámkártya kikerül a játékból a használat után.

A FORDULÓ VÉGE

Minden megmaradt kocka a fordulósávra kerül (mindig csak egy számot letakarva), az érték megváltoztatása nélkül. Ha nem maradt kocka a forduló végére, használj egy pontjelölőt a forduló számozásának letakarására.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék a 10. forduló után ér véget. Először is határozd meg a célszámot.
• A célszám az összes fordulóson lévő kocka értékének az összege. A szerszámkártyák használatkor beadott kockák nem számítanak bele.
• Összesítsd a győzelmi pontjaidat! A két egyéni célkártya közli csak egyet viselheted, viszont az üresen maradt mezők mindegyéért 3 győzelmi pontot veszítesz (1 helyett).
• Amennyiben az összpontszámod több, mint a célszám, győztes!



ÁTTEKINTÉS

A játék során képzőművészeti a Sagrada Familia (Szent Család templom) díszítésében veszel részt, és vetélytársaidal a világ legszebb ólomüveg ablakait hozhatók létre. Az üvegdarabok kockák jelképeinek, amik két jellemző jelenítenek meg az azok színet és árryalatát. Az árryalatot a kockán szereplő érték határozza meg, az 1-es a legvilágosabb, a 6-os pedig a legsötétebb.

Minden fordulóban a saját körükben a játékosok egy-egy kockát vesznek el a közös készletből, ami a saját ablakukra helyeznek. A játékosoknak figyelembe kell venni a minta kártyájuk színe és árryaltára vonatkozó feltételeit, valamint egymással szomszédosan nem lehetnek ugyanolyan színű vagy ugyanolyan értékű kockák.

A 10. forduló után a játékosok pontokat kapnak a nyilvános és egyéni célkártyák alapján. A legtöbb pontot elérő képzőművész lesz a játék győztese.

IMPRESSZUM

JÁTÉKTERVEZŐK

Daryl Andrews (9@PaterWicklen)
Adrian Adamescu (9@Adrian13)

JÁTÉKFEJLESZTŐ

Ben Hartman (9@BenHartman)

GRAFIKAI TERVEZŐ, ILLUSZTRÁTOR

Peter Wicklen (Design LLC 9@PeterWicklen)

KIADÓ

Floodgate Games (9@FloodgateGames)
Reflexshop NB.

TESZTELŐK Nikhíl Katarya, Andrea Adamescu, Tyler Anderson, Taryia Andrews, Gina Angeles, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Cairns, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer, Emily Tinawi, Nate Anderson, Brian Schrier, Evan Pedersen, Josh Silken, Michael Guigliano, Dan Marra, Samuel Bailey, Curtis Clark, Relsy Clark, Karl Liggins, Raul Taveras, Jack Sperting, Benny Spertling, és a Game Artisans of Canada

SZERKESZTŐK Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo
Külön köszönet a Kickstarter kampányunk támogatóinak!

www.FLOODGATEGAMES.COM
www.REFLEXSHOPAU

