

САГРАДА

СТРАСТЬ

6 планшетов
редкого
стекла

6 карт
вдохновения

6 кубиков
редкого
стекла

7 карт
личных
целей

7 карт
общих
целей

ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

С возвращением в знаменитый храм Саграда Фамилия! «Саграда. Страсть» – первое из трёх дополнений серии «Великие фасады». Это модульное дополнение в полной мере отражает идею свободы творчества: добавьте всё его содержимое или лишь некоторые части к базовой игре.

ЧТО НОВЕНЬКОГО?


Карты вдохновения. Способности, дающие игрокам индивидуальные преимущества.

Кубики редкого стекла. Необычные кубики, считающиеся бесцветными при размещении в витраже.

Планшеты редкого стекла. Описывают способы получения кубиков редкого стекла. Планшет заменяет одну из карт инструментов. Для использования планшета нужно тратить фишки привилегий.

Новые личные цели. Используйте эти карты вместе с кубиками и планшетами редкого стекла. Они дают новые возможности получения победных очков (ПО).

Новые общие цели. Карты, награждающие игроков за симметрию и баланс их витражей.

Карты вдохновения и карты целей из этого дополнения помечены символом  в уголке.



Модуль «ВДОХНОВЕНИЕ»

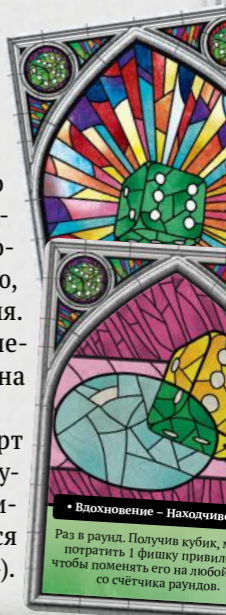
Этот модуль состоит из карт вдохновения, надевающих игроков индивидуальными способностями.

Подготовка игроков

Перед тем как выбрать карту витража, перемешайте все карты вдохновения и раздайте по одной всем игрокам. Затем каждый игрок кладёт полученную карту перед собой лицевой стороной вверх рядом с планшетом оконной рамы.

Способности вдохновения

- Если не сказано иное, способности карты вдохновения можно использовать в любой момент своего хода.
- Некоторые способности можно использовать раз в раунд, некоторые — раз за игру. Воспользовавшись подобной способностью, переверните карту вдохновения. В начале следующего раунда переверните её обратно (если она действует раз в раунд).
- Фраза «получить кубик» с карт вдохновения означает «взять кубик из резерва или с розы кубиков» (розы кубиков появляются в «Дополнении для 5–6 игроков»).



Модуль «РЕДКОЕ СТЕКЛО»

В этом модуле появляется новый тип кубиков — редкое стекло. Такие кубики можно помещать в витраж рядом с кубиками любого цвета. Кубики редкого стекла берутся из вырезов планшета редкого стекла согласно условиям, описанным на этих планшетах. Также в этот модуль входят новые карты личных целей.

Подготовка к игре

Перед тем как выбрать карты инструментов:

1. Возьмите 1 случайный планшет редкого стекла. Выложите его лицевой стороной вверх в центре стола.
2. За каждый вырез на планшете редкого стекла бросьте 1 кубик редкого стекла и поместите его в этот вырез.
3. Выложите 2 карты инструментов вместо 3.



Процесс игры

- В качестве действия игрок может потратить фишки привилегий, чтобы воспользоваться планшетом редкого стекла — забрать с него 1 кубик редкого стекла и поместить в свой витраж. Если не сказано иное, игрок может сделать это в любой момент своего хода.
- У игрока может быть лишь 1 кубик редкого стекла в витраже. Если в витраже игрока уже есть кубик редкого стекла, он не может воспользоваться планшетом редкого стекла.
- Если на планшете редкого стекла не остаётся кубиков, возьмите и бросьте новый кубик редкого стекла за каждый вырез планшета. Затем поместите их в вырезы.



Кубики редкого стекла

Кубики редкого стекла отличаются от обычных кубиков.

- У кубика редкого стекла нет цвета, поэтому его можно поместить рядом с кубиком любого цвета. Однако его нельзя поместить рядом с кубиком с такой же яркостью (значением).
- Кубик редкого стекла можно поместить в ячейку любого цвета. Однако его яркость должна совпадать с требованием ячейки (если оно есть).
- Ячейка с кубиком редкого стекла не считается пустой. Она учитывается при оценке законченности ряда, колонки или диагонали.
- Для общих целей «Разноцветные ряды» и «Разноцветные колонки» кубик редкого стекла считается кубиком уникального цвета (например, ряд с кубиком редкого стекла и 4 разноцветными кубиками будет выполнять условие цели «Разноцветные ряды»).

Личные цели

Новые карты личных целей приносят ПО в зависимости от расположения кубика редкого стекла и других кубиков в витраже игрока. Используйте только эти цели с модулем «Редкое стекло».



Подготовка игроков

Перемешайте карты личных целей, связанные с редким стеклом (на их лицевой стороне изображён кубик редкого стекла), и раздайте по 1 карте лицевой стороной вниз каждому игроку. Не используйте карты личных целей из других версий игры. Игроки тайно смотрят полученные карты.

В конце партии вы получаете очки за достижение личных целей, как в обычной игре.

ОБЩИЕ ЦЕЛИ

Эти карты можно смешать с другими общими целями для увеличения разнообразия игры.

В конце партии вы получаете очки за достижение общих целей, как в обычной игре.

Рекомендация

Некоторые из новых общих целей могут противоречить целям из базовой игры. Мы рекомендуем избегать таких сочетаний, как «Баланс цвета вертикалей» и «Разноцветные колонки», «Симметрия яркости горизонталей» и «Разноцветные ряды» и т. п.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Дэрил Эндрюс, Эдриан Адамеску

Развитие: Бен Харкинс

Графический дизайн и иллюстрации: Peter Wocken
Design LLC, Мэтт Пакетт

Редактура: Пейдж Полински

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений
Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчик: Александр Петрунин

Корректоры: Наталия Бернова и Кирилл Егоров

Верстальщик: Рафаэль Пилюян



www.FloodgateGames.com



www.crowdgames.ru

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