

САГРАДА

ЖИЗНЬ



**2 карты
инструментов**



**12 кубиков
мастерства**



**6 карт
общих целей**



**22 карты
подмастерьев**



Планшет мастерства




**12 карт
витражей**

ВКРАТЦЕ О ДОПОЛНЕНИИ

С возвращением в знаменитую церковь Саграда Фамилия! «Саграда. Жизнь» — второе из трёх дополнений серии «Великие фасады». Это модульное дополнение отражает жизнь художника, на протяжении которой можно встретить как испытания, так и поддержку. Вы можете добавить к базовой игре сразу все новые модули или только некоторые из них.

ЧТО НОВЕНЬКОГО?


Карты подмастерьев. Содержат разовые свойства либо личные условия подсчёта победных очков (ПО).

Карты *особых витражей.* Теперь у знакомых по базовой игре витражей есть 2 ячейки с символом , закрывая которые вы получаете карты подмастерьев.


Кубики мастерства. Оранжевые кубики, приносящие дополнительные победные очки. Они считаются кубиками любой яркости, но усложняют игру, добавляя уникальные условия размещения соседних кубиков.

Планшет мастерства. Отсюда игроки могут забирать кубики мастерства, помещая взамен кубики из резерва.

Карты *усложнённых общих целей.* Награждают игроков за создание особенно сложных узоров витража.

Карты подмастерьев, витражей, инструментов и целей из этого дополнения помечены символом  в уголке.

Модуль «ПОДМАСТЕРЬЯ»


Этот модуль состоит из карт подмастерьев и особых витражей. Поместив кубик в ячейку витража с символом , вы получаете карту подмастерья.

Подготовка к игре

Перемешайте карты подмастерьев и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом со счётчиком раундов. Откройте верхнюю карту и положите её рядом с колодой. Эта карта начнёт сброс карт подмастерьев.


Примечание: *некоторые карты подмастерьев связаны с другими модулями. Если вы не используете компоненты, упомянутые на взятой карте, уберите её из игры и возьмите другую.*

Подготовка игроков

1. Раздайте участникам по 2 случайные карты особых витражей (отмечены символом  рядом с названием). Не используйте другие карты витражей.
2. Каждый игрок, как обычно, выбирает 1 витраж, который он будет создавать.
3. Каждый участник берёт столько фишек привилегий, сколько указано на карте выбранного им витража.



***Примечание:** особые витражи дают меньше фишек привилегий, чем обычные.*

Процесс игры

Поместив кубик в ячейку витража с символом , вы можете сделать одно из двух:

- Взять 2 верхние карты из колоды подмастерьев, оставить себе одну, а другую положить в сброс карт подмастерьев лицевой стороной вверх.
- Взять верхнюю карту из сброса карт подмастерьев.

Если колода подмастерьев закончилась, а вы должны взять из неё карту, перемешайте сброс, создав новую колоду. Затем продолжите брать карты как обычно.

***Примечание:** если вы переместили кубик из ячейки витража с символом , то позднее можете снова поместить в неё кубик, чтобы получить карту подмастерья. Однако в ход вы можете получить только 1 такую карту, даже если закрыли символ  несколько раз.*

Карты подмастерьев

- Пока вы не использовали свои карты подмастерьев, не показывайте их другим игрокам.
- Карты подмастерьев содержат слово «сыграйте» либо «сбросьте». Если не сказано иное, вы можете **сыграть** или **сбросить** карту подмастерья в любой момент своего хода.

- **«Сыграйте»:** выложите карту подмастерья перед собой лицевой стороной вверх и либо примените её свойство, либо получите личное условие подсчёта победных очков.

***Примечание:** некоторые карты необходимо сбросить в конце раунда.*



- **«Сбросьте»:** примените свойство, а затем положите эту карту в сброс карт подмастерьев лицевой стороной вверх.

Модуль «МАСТЕРСТВО»

В этом модуле появляется новый тип кубиков — оранжевые кубики мастерства. Такие кубики можно забирать с планшета мастерства и помещать в витраж, но каждый из них добавляет уникальное условие размещения соседних кубиков. Выполнив условие кубика, в конце игры вы получите победные очки, в противном случае — потеряете.

Подготовка к игре

После обычной подготовки сделайте следующее:

1. Поместите планшет мастерства рядом со счётчиком раундов.
2. Поместите 6 кубиков мастерства на оранжевые клетки планшета мастерства указанными гранями вверх:  на самую правую клетку,  на вторую справа и так далее.


***Другой вариант:** бросьте все кубики мастерства и заполните ими оранжевые клетки в случайном порядке.*

3. При игре с 4, 5 или 6 участниками остальные 6 кубиков мастерства поместите рядом с планшетом.



Процесс игры

Взяв кубик из резерва (или с розы кубиков из «Дополнения для 5–6 игроков»), вы можете обменять его на оранжевый кубик с планшета мастерства. Каждый кубик мастерства в витраже усложняет размещение соседних кубиков, но может принести фишки привилегий и победные очки.

1. Над каждой оранжевой клеткой есть 2 ячейки с требованиями: в одной указана определённая яркость, в другой — цвет. Символ  обозначает любой цвет и любую яркость. Взяв кубик из резерва или с розы кубиков, вы можете поместить его в одну из свободных ячеек на планшете мастерства, если этот кубик выполняет её требование.

2. Затем вы можете забрать кубик мастерства, соответствующий только что закрытой ячейке. Поместив в витраж, поверните взятый кубик мастерства так, чтобы установить направление стрелок на его верхней грани, но нельзя переворачивать этот кубик на другую грань.

Примечание: кубик мастерства можно поместить в ячейку витража, игнорируя требование по яркости, но соблюдая все остальные правила размещения кубиков.







3. Получите столько фишек привилегий, сколько указано над клеткой взятого кубика мастерства: за первые четыре кубика — 2, за пятый — 1, а за шестой — 0.

4. При игре с 4, 5 или 6 участниками, если над оранжевой клеткой ещё осталась свободная ячейка, поместите на эту оранжевую клетку новый кубик мастерства (указанной на клетке или случайной гранью вверх, в зависимости от выбранного варианта подготовки). Вы можете забрать этот кубик мастерства по описанным выше правилам, выполнив требование оставшейся свободной ячейки.

Кубики мастерства

- Кубик мастерства можно поместить в витраж, даже если уникальное условие этого кубика уже не выполняется.
- Кубики мастерства — оранжевые, их можно помещать в витраж рядом с кубиками любого другого цвета.
- Кубик мастерства можно поместить на край витража, но, если хотя бы одна стрелка на его верхней грани указывает за пределы витража, уникальное условие не будет выполнено, и вы потеряете победные очки.
- Кубик мастерства можно поместить в ячейку витража, игнорируя требование по яркости, но не по цвету.
- Кубики мастерства можно помещать по соседству с кубиками любой яркости.
- Все грани кубика мастерства уникальны. Считается, что у каждой из них разная яркость.
- Считается, что одинаковые грани на разных кубиках мастерства имеют одну и ту же яркость, независимо от того, как повернуты эти кубики в витраже.
- При подсчёте суммарной яркости считайте, что яркость оранжевых кубиков равна 0.
- Помещённый в витраж кубик мастерства уже нельзя повернуть, перевернуть на другую грань или переместить, если не сказано иное (например, в свойствах карты инструмента или подмастерья).
- Переместив кубик мастерства, можете снова повернуть его так, чтобы установить направление стрелок на его верхней грани, но нельзя переворачивать этот кубик на другую грань.
- Если в ряду или колонке 2 кубика мастерства расположены одинаковой гранью вверх, это не считается рядом или колонкой без повторяющейся яркости.

Подсчёт очков

- Игрок получает 5 победных очков за каждый кубик мастерства, уникальное условие которого выполнил.
 - ♦ Символы на гранях , ,  и  требуют, чтобы оба кубика, на которые указывают стрелки, совпадали хотя бы по **цвету** или **яркости**.
 - ♦ Символ на грани  требует, чтобы все 4 кубика, на которые указывают стрелки, были **без повторяющейся яркости**.
 - ♦ Символ на грани  требует, чтобы все 4 кубика, на которые указывают стрелки, были **без повторяющихся цветов**.
- Игрок теряет 2 победных очка за каждый кубик мастерства, уникальное условие которого не выполнил.

***Примечание:** если стрелка на верхней грани кубика мастерства указывает за пределы витража или на пустую ячейку, уникальное условие считается невыполненным. Однако всё равно учитывайте этот кубик при подсчёте очков за другие цели.*

УСЛОЖНЁННЫЕ ОБЩИЕ ЦЕЛИ

Эти карты можно смешать с другими общими целями, чтобы разнообразить игру. В конце партии за достижение этих целей вы получаете очки по обычным правилам.

***Примечание:** используйте карту общей цели «Оранжевое соседство» только для игры с модулем «Мастерство».*

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Дэрил Эндрюс, Эдриан Адамеску

Развитие: Бен Харкинс

Иллюстрации: Мэтт Пакетт

Графический дизайн: Мэтт Пакетт, Крис Обен

Редактура: Пейдж Полински

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Главный редактор: Александр Петрунин

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова

Редакторы: Татьяна Гольдберг, Евгений

Самарский, Анастасия Скороход

Переводчик: Эрес Манчын

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Рафаэль Пилюян



www.floodgate.games



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.