

SAGRADA

**Brilantní logická hra
kostek, světla a barev**



1-4



30-45



10+



Sklenáři chrámu **Sagrada Família** porozuměli hádance, která se skrývá v srdci nejúchvatnější vitráže na světě.

Světlejší výplně v nejvyšších oknech osvětlují vnitřek baziliky, zatímco tmavší odstíny vyzývají všechny barvy do tance.

Výzva, jak vy a vaši kolegové řemeslníci dobře víte, spočívá v tom, aby každý kousek perfektně zapadl na své místo...

Ve hře **Sagrada** jsou vaše skleněné tabulky znázorněny barevnými kostkami.

Máte 10 kol na to, abyste si jednu po druhé vybrali kostky a umístili je do svého okenního rámu. Dávejte ale pozor, aby vedle sebe nikdy nebyly dvě stejné barvy nebo hodnoty kostek. Splňte cíle a vytvořte harmonické mistrovské dílo barev a světla!



90 PRŮHLEDNÝCH KOSTEK (18 V KAŽDÉ BARVĚ – ČERVENÁ*, ŽLUTÁ, ZELENÁ, MODRÁ*, FIALOVÁ)
4 DESKY HRÁČŮ • 12 KARET VZORŮ VITRÁŽÍ • 12 KARET NÁRADÍ
10 KARET VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ • 5 KARET SOUKROMÝCH ÚKOLŮ • PYTLÍK NA KOSTKY
POČÍTADLO KOL • 4 UKAZATELE BODŮ • 24 ŽETONŮ PŘÍZNĚ • PRAVIDLA HRY

* Poznámka k přístupnosti: Modrý a červený herní materiál (kostky a karty se vzory vitráží) mají třpytivý povrch.

① PŘÍPRAVA HRÁČE

Každému hráči rozdejte:

- A** desku hráče
- B** odpovídající ukazatel bodů
- C** 2 náhodné karty vzorů vitráží
- D** 1 náhodnou kartu soukromého úkolu

Každý hráč:

- se tajně podívá na svou kartu soukromého cíle **D** a položí ji lícem dolů.
- si vybere jeden ze čtyř vzorů vitráží **C** (z přední a zadní strany obou karet).
- si vezme počet žetonů přízně **E** uvedený v pravém dolním rohu vybraného vzoru vitráže (náročnější vzory vitráží vám přinesou více žetonů).
- zasune kartu vzoru **C** do spodní části své desky hráče vybranou stranou směrem nahoru. Zbývající druhou kartu vrátí do krabice.
- umístí svůj ukazatel bodů **B** poblíž počítadla kol pro potřeby bodování na konci hry.



② PŘÍPRAVA HRY

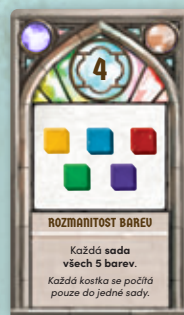
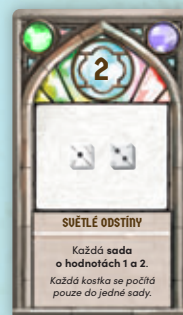
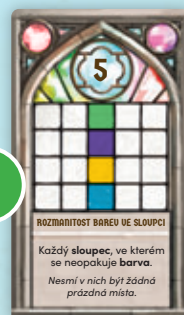
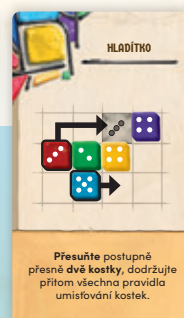
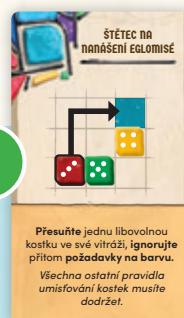
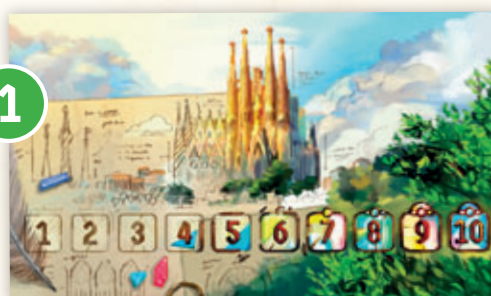
- 1 Umístěte počítadlo kol poblíž středu stolu.
- 2 Zamíchejte karty náradí a položte 3 lícem nahoru poblíž počítadla kol.
- 3 Zamíchejte karty veřejných úkolů a položte 3 lícem vzhůru poblíž počítadla kol.
- 4 Vložte odpovídající počet kostek do pytlíku na kostky a pořádně je protřepejte.

2 hráči: 50 kostek (10 od každé barvy)

3 hráči: 70 kostek (14 od každé barvy)

4 hráči: všech 90 kostek

- 5 Všechny ostatní karty, kostky a herní materiál odložte stranou – během hry se nepoužijí.
- 6 Vyberte hráče s nejbarevnějším oblečením, který bude začínajícím hráčem (nebo ho vyberte náhodně), a dejte mu pytlík s kostkami.



③ JAK HRÁT

Hra *Sagrada* se hraje na 10 kol. Začínající hráč v každém kole náhodně vytáhne kostky z pytlíku a hodí jimi, tím vytvoří nabídku kostek. Počet vytahovaných kostek závisí na počtu hráčů – 2 kostky na hráče + 1 kostka navíc.

2 hráči – 5 kostek

3 hráči – 7 kostek

4 hráči – 9 kostek

Hráči mají v každém kole dva tahy. Počínaje začínajícím hráčem provede každý hráč svůj první tah ve směru **hodinových ručiček**, poté se od posledního hráče pokračuje zpět **proti směru hodinových ručiček** (končí se začínajícím hráčem), takže každý hráč má možnost vzít si a umístit 2 kostky za kolo.

UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

PRAVIDLA UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

Když umísťujete **svoji úplně první kostku**, musíte ji vložit na některé ze 14 krajních políček.

Každá další kostka musí sousedit s dříve umístěnou kostkou: buď sdílet hranu (nahore nebo dole, vlevo nebo vpravo) nebo se dotýkat diagonálně (v jednom ze čtyř rohů).

POŽADAVKY NA VZOR VITRÁŽE

Umísťovaná kostka **musí odpovídat požadavkům na barvu nebo hodnotu políčka**.

Bílá políčka: Může mít libovolnou barvu a hodnotu.



Barevná políčka: Musí odpovídat vytištěné **barvě**, může mít libovolnou hodnotu.

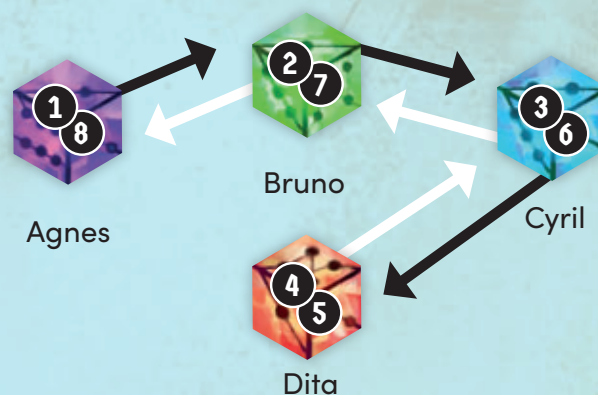


Hodnotová políčka: Musí odpovídat vytištěné **hodnotě**, může mít libovolnou barvu.



Poznámka: Některé karty nářadí vám při použití umožní ignorovat jedno nebo více z těchto pravidel, nebo dokonce přesunout kostky poté, co byly umístěny.

PŘÍKLAD POŘADÍ TAHŮ



- Ve svém tahu si vezmete **1 kostku** z nabídky kostek a umístíte ji na volné políčko ve své vitráži. Dbejte na dodržení všech pravidel umísťování.
- Volitelně: Kdykoli během svého tahu můžete utratit žetony přízně a **použít 1 kartu nářadí** (pokud není na kartě nářadí uvedeno jinak).

Poznámka: Pokud si nemůžete nebo nechcete vzít žádnou kostku, necháte ji v nabídce. Stále samozřejmě můžete použít 1 kartu nářadí, případně svůj tah ukončíte.

Zlaté pravidlo hry Sagrada

Kostku nikdy **nesmíte umístit vedle kostky stejné barvy ani hodnoty** (tak, aby sdílely hranu, buďto vedle sebe, nebo nad sebou a pod sebou). Kostky, které spolu sousedí **diagonálně** (sdílejí roh), mohou mít stejnou barvu a/nebo hodnotu.

Poznámka: Nic ve hře vám nikdy nedovolí porušit toto zlaté pravidlo.

CHYBY PŘI UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

I ti nejzkušenější řemeslníci se mohou někdy utnout.

Pokud si kdykoli v průběhu hry uvědomíte, že jste porušili pravidlo umísťování kostek (například umístěním dvou kostek stejné barvy nebo hodnoty vedle sebe), musíte okamžitě odstranit kostky podle svého výběru z vitráže, dokud nebudou správně splněny všechny podmínky. Odstraněné kostky odložte stranou, již nejsou ve hře.

PŘÍKLAD UMISŤOVÁNÍ KOSTEK

Například  lze umístit na libovolné políčko se symbolem , ale nesmí být umístěna do žádného z políček se symbolem . Zbývající místa jsou nepřístupná, protože každou kostku musíte umístit vedle jiné kostky.



TIP: Při výběru místa, kam kostku umístíte, věnujte pozornost požadavkům na barvu nebo hodnotu sousedních políček, abyste se později nedostali do potíží.

Například se snažte neumisťovat zelenou kostku na políčko, které hranou sousedí se zeleným políčkem, nebo kostku o hodnotě 4 na políčko sousedící s políčkem s hodnotou 4.

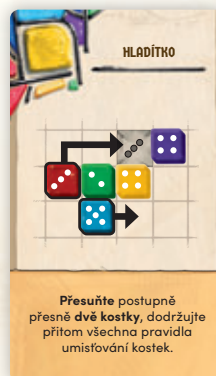


KARTY NÁŘADÍ A ŽETONY PŘÍZNĚ

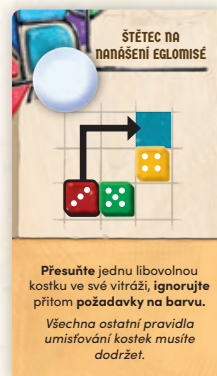
Ve svém tahu máte možnost použít jednu ze tří dostupných **karet nářadí** a jednorázově využít její speciální schopnost.

Abyste to mohli provést, musíte utratit své **žetony přízně**. Umístěte 1 žeton na kartu, pokud tam ještě žádný není. V opačném případě umístěte 2 žetony.

Poznámka: Počet žetonů potřebných k použití nářadí nikdy nebude vyšší než 2.



Vyžaduje
1 žeton



Vyžaduje
2 žetony



Vyžaduje
2 žetony

KONEC KOLA

Kolo skončí, jakmile všichni hráči provedou své 2 tahy. Umístěte všechny zbývající kostky na počítadlo kol. Jednou z kostek zakryjte pořadové číslo dokončeného kola. (Případné zbývající kostky umístěte na počítadlo kol, ale nezakrývejte další čísla.)

Na konci 10. kola hra skončí. Pokračujte bodováním na konci hry.

V opačném případě **předejte pytlík** s kostkami hráči nalevo od aktuálního začínajícího hráče. Ten se stane začínajícím hráčem pro další kolo.



KONEC HRY

Odstraňte všechny kostky z počítadla kol a otočte ho na stranu počítadla bodů. Počítejte body hráčů pomocí jejich ukazatelů bodů (pokud překročí 50 bodů, otočte ho na stranu „50“).



BODOVÁNÍ

- Veřejné karty úkolů:** Získejte uvedené vítězné body (VB) za kostky ve vaší vitráži, které splňují požadavky.
 - Úkoly týkající se řádků a sloupců se počítají pouze za zcela **dokončené** řádky a sloupce (ty, které nemají žádná volná políčka).
 - Každý úkol bodujte samostatně. **Každá kostka se pro konkrétní úkol počítá pouze jednou**, ale můžete ji započítat i v ostatních dalších úkolech.
- Soukromé karty úkolů:** **+3 vítězné body** za každou kostku ve vaší vitráži, která odpovídá uvedené barvě (bez ohledu na její hodnotu).
- Nespotřebované žetony přízně:** **+1 vítězný bod** za každý váš zbývajících žeton.
- Volná políčka:** **-1 vítězný bod** za každé políčko bez kostky.

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vytvořil nejkrásnější vitrážové okno a vyhrává hru.

ROZHODOVÁNÍ SHODY

Pokud dojde ke shodě, vyhrává ji hráč s nejvíce body získanými ze svého soukromého úkolu. Pokud shoda nadále trvá, vyhrává ji hráč s nejvyšším počtem zbývajících žetonů přízně. Pokud i tak shoda *nadále* trvá, vyhrává ji poslední hráč v pořadí tahu (v posledním kole).

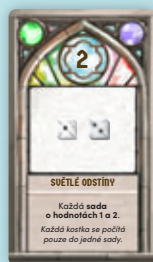
PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

	1	2	3	4	5
A		4	1	6	6
B	1	1		1	1
C	6	6		6	1
D	1	6	4	1	4

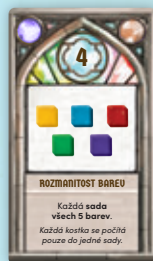
FRAKTÁLNÍ KAPKY



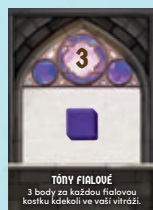
- 5 VB za každý sloupec 4 a 5: celkem 10 VB
- 0 VB za sloupce 1 a 3 (nedokončené)
- 0 VB za sloupec 2 (opakuje se zelená kostka)



- 2 VB za každý pár 1 (B2, B4) a 2 (A3, B5, D4): celkem 4 VB (jsou zde pouze dva páry)
- Třetí kostka o hodnotě 2 není součástí žádného páru a dává tak 0 VB



- 4 VB za každou úplnou sadu barev: 12 VB celkem
- Žlutých, červených, modrých a fialových kostky je nejméně (3) a celkem jde tedy o 3 kompletní sady barev.



- 3 VB za každou fialovou kostku (A5, C1, C4): celkem 9 VB
- Žetony přízně:** 1 VB za každý zbývajících žeton přízně: celkem 0 VB (žádný nezbyl)

Volná políčka: -1 VB za každé volné políčko (A1, B3, C3), celkem -3 VB

Celkové skóre: 10 VB + 4 VB + 12 VB + 9 VB + 0 VB - 3 VB = 32 VB

SÓLOVÁ HRA: PORAZTE STARÉHO MISTRA

Při sólové hře se utkáte se starým mistrem, který z vašeho vyhozeného skla vytváří vlastní mistrovské dílo. Bodování starého mistra je součtem hodnot všech kostek na počítadle kol na konci hry. Získejte více bodů než on a vyhrajte.

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte stejně jako pro 2 hráče s jednou výjimkou: Umístěte počet **karet nářadí** podle požadované úrovně obtížnosti, od 1 (nejnáročnější) do 5 (nejjednodušší).

PRŮBĚH HRY

1. V každém kole vytáhněte z pytlíku **4 kostky** a hodte jimi.
2. V každém kole máte 2 tahy.
3. Ve svém tahu můžete v libovolném pořadí:
 - Vzít a umístit kostku.
 - Použít 1 kartu nářadí. Zaplatit můžete dvěma způsoby:
 - » Utratit 1 nebo 2 žetony přízně (jako obvykle).
 - » Utratit 1 kostku z nabídky. Barva kostky musí odpovídat barvě uvedené v levém horním rohu karty nářadí, které chcete použít. Poté kostku a kartu nářadí odstraňte ze hry.

KONEC KOLA

Všechny zbývající kostky z nabídky umístěte jako obvykle na počítadlo kol a dávejte pozor, abyste **nezměnili jejich hodnotu**. Pokud žádné kostky nezbyly, použijte jako zástupný předmět pro počítání kol ukazatel bodování.

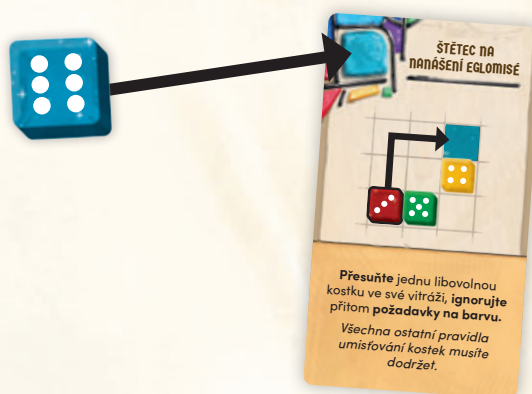
BODOVÁNÍ NA KONCI HRY

Na konci 10. kola sečtěte body starého mistra součtem hodnot všech kostek na počítadle kol.

Sečtěte své body jako obvykle, avšak s dvěma výjimkami:

- Vyberte si pouze **1 ze 3 veřejných úkolů**, za který získáte body.
- Za každé volné políčko ve své vitráži **ztrácíte 3 vítězné body**.

Pokud máte více bodů než starý mistr, vyhráváte.



TVŮRCI HRY

Design hry: Daryl Andrews a Adrian Adamescu

Vývoj hry: Ben Harkins

Ilustrace: Kwanchai Moriya

Grafický design: Brigitte Indelicato

Copywriting: Nathan Thornton

Redakce: Paige Polinsky

Výroba: Boda Board Games

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Vojtěch Trmal

Korektury: Eliška Pospíšilová, Pavel Skalický,

Eliška Schmucková, Tomáš Tvrdý

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

