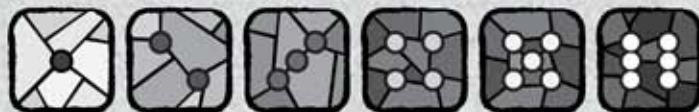


SAGRADA



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Είστε ένας καλλιτέχνης, ο οποίος ανταγωνίζεστε με άλλους καλλιτέχνες για τη δημιουργία του ομορφότερου παραθύρου βιτρώ στη Σαγράδα Φαμίλια. Τα κομμάτια γυαλιού αναπαριστάνονται από ζάρια, τα οποία έχουν διαφορετικά χρώματα και αποχρώσεις, ανάλογα με την τιμή τους (όσο πιο μικρή η τιμή τόσο πιο ανοιχτή απόχρωση).



Σε κάθε γύρο, οι παίκτες στη σειρά παίρνουν ζάρια από το κοινό απόθεμα, και τα τοποθετούν τα στα παράθυρά τους. Πρέπει να τα τοποθετήσουν ακολουθώντας τους περιορισμούς χρώματος και απόχρωσης της κάρτας Παραθύρου τους, χωρίς να έχουν ποτέ γειτονικά δύο ζάρια ίδιου χρώματος ή τιμής.

Μετά από 10 γύρους, οι παίκτες κερδίζουν πόντους με βάση κοινούς και προσωπικούς στόχους. Ο καλλιτέχνης με την μεγαλύτερη βαθμολογία είναι ο νικητής!

STOP!

Θα σας μάθουμε πώς να παίξετε! Επισκευθείτε το FLOODGATEGAMES.COM/SAGRADA και δείτε βίντεο με τους κανόνες του παιχνιδιού.



ΣΧΕΔΙΑΣΤΕΣ

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Adrian131)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHIC DESIGN & ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ
Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

ΕΚΔΟΣΗ

Floodgate Games (@FloodgateGames)

ΔΟΚΙΜΑΣΤΕΣ Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Caires, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer, Emily Tinawi, Nate Anderson, Brian Schrier, Evan Pedersen, Josh Slivken, Michael Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Liggin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling, and the Game Artisans of Canada

EDITING Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

Special Thanks to all of our Kickstarter Backers!

FLOODGATE.GAMES/SAGRADA



v1.2

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

- 1 Ανακατέψτε τις Κάρτες Προσωπικών Στόχων (Γκρι ζάρι στην πλάτη τους) και δώστε από 1, κλειστή, σε κάθε παίκτη. Οι παίκτες μπορούν να κοιτάζουν τις κάρτες τους χωρίς να τις δείξουν.
- 2 Δώστε σε κάθε παίκτη 2 τυχαίες Κάρτες Μοτίβου Παραθύρου και 1 Ταμπλό Παίκτη Πλαισίου Παραθύρου. Κάθε παίκτης επιλέγει 1 από τα 4 Μοτίβα Παραθύρου για να παίξει με αυτό (μπροστά ή πίσω), η άλλη κάρτα δεν χρησιμοποιείται.
ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα Παράθυρα έχουν διαφορετική δυσκολία, από το επίπεδο 3 (ευκολότερο) στο 6 (δυσκολότερο) όπως σημειώνεται κοντά στην ονομασία τους. Τα δύσκολα παράθυρα δίνουν περισσότερους Δείκτες Εύνοιας.
- 3 Δώστε σε κάθε παίκτη τον αριθμό των Δεικτών Εύνοιας που αντιστοιχεί στον αριθμό δυσκολίας της κάρτας του.
- 4 Εισάγετε την επιλεγμένη Κάρτα Μοτίβου Παραθύρου στην κάτω μεριά του Ταμπλό Παίκτη.
- 5 Τοποθετήστε έναν Δείκτη Βαθμολογίας στο χρώμα του ταμπλό κάθε παίκτη δίπλα στον Μετρητή Γύρων. Θα χρησιμοποιηθούν κατά το ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ.

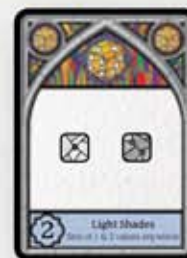


B



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το σύμβολο αυτό χρησιμοποιείται στο Ατομικό Παιχνίδι

C



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- A Τοποθετήστε τον Μετρητή Γύρων κοντά στο κέντρο του τραπεζιού.
 - B Ανακατέψτε όλες τις Κάρτες Εργαλείων και τοποθετήστε 3 ανοιχτές στο κέντρο του τραπεζιού.
 - C Ανακατέψτε όλες τις κάρτες Κοινών Στόχων (Μπλε ζάρι στην πλάτη τους) και τοποθετήστε 3 ανοιχτές.
 - D Τοποθετήστε και τα 90 ζάρια στο Σακούλι.
 - E Επιλέξτε τυχαία έναν παίκτη για Πρώτο Παίκτη και δώστε του το Σακούλι Ζαριών. Προτεινόμενη μέθοδος είναι να επιλέξετε όποιον επισκεύτηκε πιο πρόσφατα έναν καθεδρικό.
- Αφήστε στην άκρη τις υπόλοιπες Κάρτες Στόχων, Εργαλείων και Παραθύρων. Δεν θα σας χρειαστούν.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η προετοιμασία είναι ίδια για 2, 3 ή 4 παίκτες.



A

Αξία Πόντων Νίκης (ΠΝ) για κάθε ολοκληρωμένο σετ του είδους

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παρτίδα Sagrada παίζεται σε 10 γύρους.

Σε κάθε γύρο, ο Πρώτος Παίκτης (ο παίκτης με το Σακούλι Ζαριών) τραβάει τυχαία ζάρια από το Σακούλι Ζαριών και τα ρίχνει. Ο αριθμός των ζαριών που τραβάει εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν:

2 Παίκτες - 5 Ζάρια

3 Παίκτες - 7 Ζάρια

4 Παίκτες - 9 Ζάρια

2 ανά παίκτη, συν 1 επιπλέον ζάρι

Αφού τα ριχτούν, τα ζάρια αποτελούν το Απόθεμα Επιλογής.

Ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη, κάθε παίκτης παίρνει ένα ζάρι, με δεξιόστροφη φορά. Στη σειρά του, κάθε παίκτης μπορεί να εκτελέσει κάθε μια από τις εξής ενέργειες, με οποιαδήποτε σειρά:

Να επιλέξει 1 ζάρι από το Απόθεμα Επιλογής και να το τοποθετήσει σε μια κενή θέση του Παραθύρου του.

Να χρησιμοποιήσει 1 Κάρτα Εργαλείου ξοδεύοντας Δείκτες Εύνοιας.

Κάθε ενέργεια είναι προαιρετική. Ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει και τις δύο, μόνο μία ή να πάει πάσο χωρίς να εκτελέσει ενέργεια.

Οι σειρές συνεχίζονται δεξιόστροφα με κάθε παίκτη να παίζει ή να πάει πάσο. Παράδειγμα - Παίζει η Ελένη (1), έπειτα ο Βασίλης (2), και μετά η Μαρία (3).



Αφού και ο τελευταίος παίκτης ολοκληρώσει την πρώτη σειρά του, ο γύρος συνεχίζεται αντιστροφα (αριστερόστροφα). Ξεκινώντας με τον τελευταίο παίκτη, κάθε παίκτης παίζει δεύτερη σειρά (επιλέγοντας ένα δεύτερο ζάρι από το Απόθεμα Επιλογής, κλπ.) Παράδειγμα - Η Μαρία παίζει τη δεύτερη σειρά της (4), έπειτα ο Βασίλης (5), και τέλος η Ελένη (6).

Αφού και ο Πρώτος Παίκτης παίζει τη δεύτερη σειρά του, προχωρήστε στο ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ.

ΟΛΗΓΙΑ: Η χρήση κάθε Κάρτας Εργαλείου κοστίζει λιγότερους Δείκτες Εύνοιας για τον πρώτο παίκτη που θα το κάνει. Ωστόσο, μπορεί αργότερα στο παιχνίδι τα Εργαλεία να είναι χρησιμότερα, όταν στα Παραθύρα υπάρχουν λιγότερες κενές θέσεις.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΖΑΡΙΩΝ

Όταν τοποθετείτε ένα ζάρι στο Παραθύρο σας:

• **Πρώτο ζάρι:** Το πρώτο ζάρι κάθε παίκτη πρέπει να τοποθετηθεί σε μια ακριανή ή γωνιακή θέση.

• **Κάθε επόμενο ζάρι** πρέπει να τοποθετηθεί γειτονικά σε ένα ήδη υπάρχον ζάρι, ακουμπώντας διαγωνίως (διαφορετική γραμμή και στήλη) ή ορθογωνίως (ίδια γραμμή ή στήλη).

Το ζάρι πρέπει να ταιριάζει με τον περιορισμό χρώματος ή τιμής της θέσης. Οι λευκές θέσεις δεν έχουν περιορισμούς. Παράδειγμα - Μια κόκκινη θέση του παραθύρου γεμίζει μόνο με κόκκινο ζάρι (οποιασδήποτε τιμής). Μια θέση με 3 γεμίζει μόνο με ένα ζάρι τιμής 3 (οποιοσδήποτε χρώματος).

Τα ζάρια ποτέ δεν μπορούν να τοποθετηθούν ορθογωνίως γειτονικά σε ζάρι του ίδιου χρώματος ή ίδιας τιμής. Παράδειγμα - Δύο κόκκινα ζάρια ή δύο ζάρια με τιμή 3, ποτέ δεν μπορούν να τοποθετηθούν δίπλα δίπλα.

Οι παίκτες μπορούν αν θέλουν να μην πάρουν ζάρι στη σειρά τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οποιοδήποτε ζάρι μπορεί να τοποθετηθεί σε μια λευκή θέση, αρκεί να ακολουθούνται οι παραπάνω περιορισμοί.



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: Αυτό το ζάρι Κόκκινο 2 μπορεί να τοποθετηθεί σε αυτές τις θέσεις, που καλύπτουν όλους τους περιορισμούς.

ΟΛΗΓΙΑ: Προσπαθήστε να αποφύγετε να τοποθετήσετε ζάρια δίπλα σε μια ίδια θέση (όπως ένα ζάρι τιμής 2 δίπλα σε μια θέση 2 ή ένα κόκκινο ζάρι δίπλα σε μια κόκκινη θέση) ώστε επόμενα ζάρια να μπορούν να τοποθετηθούν στις θέσεις αυτές.

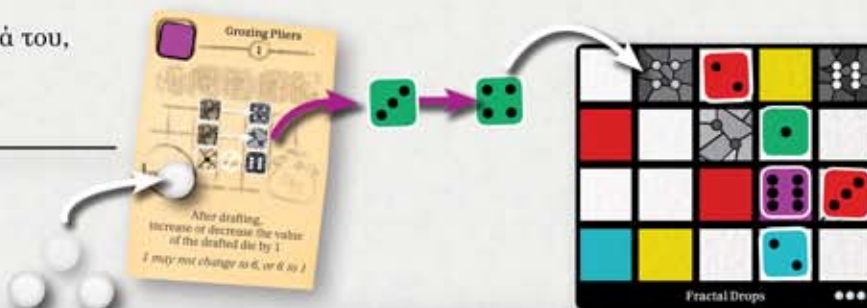
ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ & ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΥΝΟΙΑΣ

Οι παίκτες μπορούν να ξοδέψουν Δείκτες Εύνοιας για να αποκτήσουν κάποια ειδική ικανότητα από 1 Κάρτα Εργαλείου:

1. Τοποθετήστε Δείκτες Εύνοιας στην Κάρτα Εργαλείου. 1 αν δεν υπάρχουν ήδη άλλοι δείκτες στην κάρτα, αλλιώς τοποθετήστε 2.

2. Χρησιμοποιήστε την ικανότητα της Κάρτας Εργαλείου.

Οι παίκτες μπορούν αν θέλουν να μην χρησιμοποιήσουν μια Κάρτα Εργαλείου στη σειρά τους.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Όλα τα εναπομείναντα ζάρια τοποθετούνται στον Μετρητή Γύρων, καλύπτοντας τη θέση με τον αριθμό του ολοκληρωμένου γύρου. Αν περισσέψουν πολλά ζάρια (λόγω του ότι κάποιιοι παίκτες δεν επέλεξαν ζάρι στη σειρά τους) αυτά δεν καλύπτουν επιπλέον αριθμημένες θέσεις.



Το Σακούλι Ζαριών περνάει δεξιόστροφα στον επόμενο παίκτη. Ο παίκτης αυτός είναι πλέον ο νέος Πρώτος Παίκτης. Οι παίκτες ξεκινούν έναν νέο γύρο. *Παράδειγμα - Ο Βασίλης είναι τώρα ο πρώτος παίκτης για τον δεύτερο γύρο.*

Αν μόλις τελείωσε ο 10ος γύρος, μαζί τελειώνει και το παιχνίδι. Προχωρήστε στο ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Το παιχνίδι τελειώνει με την ολοκλήρωση του 10ου γύρου.

1. Αφαιρέστε τα ζάρια από τον Μετρητή Γύρων και γυρίστε τον στην πλευρά Μετρητή Βαθμολογίας.
2. Χρησιμοποιήστε τον Δείκτη Βαθμολογίας κάθε παίκτη για να σημειώνετε τη θέση του στον Μετρητή Βαθμολογίας, γυρίζοντάς τον πλευρά αν περάσει τους 50 πόντους.



Κάθε παίκτης προσθέτει τους συνολικούς του Πόντους Νίκης, τους οποίους κερδίζει από:

- Κάθε Κάρτα Κοινού Στόχου - Οι παίκτες μπορούν να κερδίσουν πόντους πολλές φορές από κάθε κάρτα. Οι στόχοι Γραμμών/Στήλων σκοράρουν μόνο για ολοκληρωμένες Γραμμές/Στήλες (όχι κενές θέσεις).
- Την Κάρτα Προσωπικού Στόχου - Προσθέτοντας τις τιμές των ζαριών του εικονιζόμενου χρώματος.
- Δείκτες Εύνοιας - 1 Πόντος Νίκης για κάθε δείκτης που δεν έχει ξοδευτεί.
- Οι παίκτες Χάνουν 1 Πόντο Νίκης για κάθε κενή θέση του παραθύρου τους.

Ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Νίκης είναι ο νικητής. Οι ισοπαλίες επιλύονται από τους περισσότερους πόντους από Προσωπικούς Στόχους, τους περισσότερους εναπομείναντες Δείκτες Εύνοιας, και τέλος από την αντίστροφη σειρά των παικτών, στον τελευταίο γύρο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ

Το παράδειγμα αυτό χρησιμοποιεί τους Κοινούς Στόχους που απεικονίζονται στην Προετοιμασία και αυτό το τελικό Παράθυρο.

Κοινοί Στόχοι

Ποικιλία Χρωμάτων Στήλης: 5 ΠΝ από τις στήλες 4 και 5. 10 ΠΝ συνολικά. 0 πόντοι για τις στήλες 1 και 3 μιας και είναι ημιτελείς. 0 ΠΝ από τη στήλη 2, μιας και το πράσινο ζάρι επαναλαμβάνεται.

Ανοιχτές Αποχρώσεις: 2 ΠΝ για κάθε σερ

ζαριών τιμής 1 & τιμής 2 (1 στα B2, B4, 2 στα A3, D4, B5). 4 ΠΝ συνολικά για δύο ζευγάρια. Το τρίτο ζάρι τιμής 2 δεν είναι μέρος ζευγαριού και δεν υπολογίζεται.

Ποικιλία Χρωμάτων: Τρία σερ από 1 ζάρι του κάθε χρώματος δίνουν από 4 ΠΝ, συνολικά 12 ΠΝ.

Οδηγία: Ο αριθμός των Σερ ενός είδους πάντα θα είναι ίσος με τον αριθμό των ζαριών του χρώματος με την μικρότερη ποσότητα.

Προσωπικός Στόχος: Αποχρώσεις του Μαβ δίνουν σαν σύνολο το άθροισμα των τιμών των μωβ ζαριών (C1, C4 και A5), δίνοντας $5 + 6 + 6 = 17$ ΠΝ συνολικά.

Δείκτες Εύνοιας: 1 ΠΝ για κάθε περισσευόμενο. Κανένας δεν περισσεύει, οπότε 0 ΠΝ.

Κενές Θέσεις: -1 ΠΝ για κάθε κενή θέση (A1, B3 και C3). -3 ΠΝ συνολικά.

Σύνολο: $10 \text{ ΠΝ} + 4 \text{ ΠΝ} + 12 \text{ ΠΝ} + 17 \text{ ΠΝ} + 0 \text{ ΠΝ} - 3 \text{ ΠΝ} = 40 \text{ ΠΝ Σύνολο!}$

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

ΛΑΘΗ ΣΤΗΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΖΑΡΙΩΝ

Αν το Παράθυρο ενός Παίκτη βρεθεί κάποια στιγμή να παραβαίνει *οποιοδήποτε* περιορισμό τοποθέτησης, ο παίκτης πρέπει αμέσως να αφαιρέσει ζάρια (της επιλογής του) από το Παράθυρό του, μέχρι να ακολουθούνται οι περιορισμοί. Τα ζάρια αυτά θγαίνουν εκτός παιχνιδιού και οι κενές θέσεις υπολογίζονται κανονικά στο τελικό σκοράρισμα.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΤΟΜΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν παίζετε Sagrada μόνος σας, προσπαθείτε να κερδίσετε μια Βαθμολογία Στόχο. Η Βαθμολογία Στόχος είναι το σύνολο των τιμών όλων των ζαριών που βρίσκονται στον Μετρητή Γύρων στο τέλος του παιχνιδιού.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Κάθε παιχνίδι προετοιμάζεται κανονικά με τις εξής μικρές αλλαγές:

- Οι Δείκτες Εύνοιας δεν χρησιμοποιούνται.
- 2 Κοινοί Στόχοι και 2 Προσωπικοί Στόχοι τοποθετούνται ανοιχτοί.
- Τοποθετήστε Κάρτες Εργαλείων με βάση το επίπεδο δυσκολίας που επιθυμείτε, ανάμεσα από 1 Εργαλείο (Πιο Δύσκολο) και 5 Εργαλεία (Ευκολότερο).

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παιχνίδι παίζεται κανονικά σε 10 γύρους, με μερικές μικρές αλλαγές.

- Σε κάθε γύρο, τραβήξτε 4 ζάρια από το Σακούλι Ζαριών και ρίξτε τα.
- Παίξετε 2 σειρές, επιλέγοντας και τοποθετώντας ένα ζάρι (κανονικά) και/ή χρησιμοποιώντας μια Κάρτα Εργαλείου, ή πάτε πάσο.

ΚΑΡΤΕΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

Οι Κάρτες Εργαλείων μπορούν να χρησιμοποιηθούν μια μόνο φορά ξοδεύοντας ζάρια από το Απόθεμα Επιλογής. Για να χρησιμοποιήσετε μια Κάρτα Εργαλείου τοποθετήστε πάνω της, ένα ζάρι από το Απόθεμα Επιλογής που αντιστοιχεί στο χρώμα που απεικονίζεται πάνω αριστερά στην Κάρτα Εργαλείου. *Σημείωση: Κάθε Κάρτα Εργαλείου μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια μόνο φορά. Η Κάρτα και το ζάρι θγαίνουν εκτός παιχνιδιού.*



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΓΥΡΟΥ

Όλα τα εναπομείναντα ζάρια τοποθετούνται κανονικά στον Μετρητή Γύρων, χωρίς να αλλάξετε την τιμή τους. Αν δεν μείνουν ζάρια, χρησιμοποιήστε έναν Δείκτη Βαθμολογίας στη θέση.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά τον 10ο γύρο. Πριν γυρίσετε τον Μετρητή Γύρων, υπολογίστε τη Βαθμολογία Στόχο.

- Η Βαθμολογία Στόχος είναι το άθροισμα των τιμών όλων των ζαριών του Μετρητή Γύρων. Τα ζάρια που χρησιμοποιήθηκαν για Κάρτες Εργαλείων δεν υπολογίζονται.
- Υπολογίστε κανονικά τους συνολικούς σας Πόντους Νίκης (επιλέγοντας μόνο έναν από τους δύο Προσωπικούς Στόχους). Ωστόσο, χάνετε 3 Πόντους Νίκης για κάθε κενή θέση.
- Αν το σύνολο των Πόντων Νίκης σας είναι μεγαλύτερο από τη Βαθμολογία Στόχο, κερδίζετε!