

12 karata prizora

12 karata alata

90 kockica
(18 x 5 boja – crvena, žuta, zelena, plava, ljubičasta)

4 prozorska okvira

vreća

10 karata javnih ciljeva

4 tokena poena

5 karata ličnih ciljeva

24 tokena usluga

1-4 igrača

30-45 minuta

uzrast 10+

dvostrana tabla sa skalama za praćenje rundi i bodovanje

90 kockica
(18 x 5 boja – crvena, žuta,
zelena, plava, ljubičasta)

12 karata alata

10 karata
javnih ciljeva

**5 karata
ličnih ciljeva**

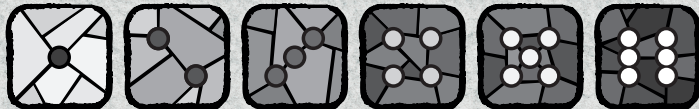
4 tokena poena

24 tokena usluga

**dvostrana tabla sa skalama za
praćenje rundi i bodovanje**

PREGLED IGRE

Vi ste umetnik koji se takmiči sa svojim kolegama u stvaranju najlepšeg vitraža crkve Svete porodice (*Sagrada Familia*). Stakleni delići su predstavljeni kockicama u različitim bojama i nijansama - koje su određene vrednostima kockica (manji broj predstavlja svetliju nijansu).



Nakon 10 rundi igrači sabiraju poene na osnovu javnih i ličnih ciljeva. Pobjednik je umetnik sa najviše poena!

ZASLUGE

AUTORI IGRE

Deril Endruz (@darylmandrews)

Adrian Adamesku (@Aadrian131)

RAZVOJ IGRE

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAFIČKI DIZAJN I ILUSTRACIJE

Piter Voken Dizajn LLC (@PeterWocken)

IZDAVAČ

Floodgate Games (@FloodgateGames)

UREDNIŠTVO

Emili Tinavi-Harkins, Simon Rurk, David Kastiljo

TEST IGRAČI Nikhli Katarya, Andrea Adamesku, Tajler Anderson, Tanja Endrjus, Dina Andela, Rob Baks, Kris Bel, Stiv Kers, Džen Farmer, Džon Gilmor, David Leng, Stefan Zauer, Emili Tinavi-Harkins, Nejt Anderson, Brajan Šrier, Evan Pedersen, Džo Slivken, Majkl Dulijano, Den Marta, Semjuel Bejli, Kurtis Klark, Kelsi Klark, Karl Ligin, Raul Taveras, Džeks Sperling, Beni Sperling.

Uvoznik i distributer za Srbiju:

Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad.

www.drustveneigre.rs

@MiplNS



POSTAVKA IGRAČA

- 1 Promešajte **karte ličnih ciljeva** (siva kockica na poledini) i podelite po 1 kartu svakom igraču, licem prema dole. Igrači trebaju tajno da pogledaju ove karte.
 - 2 Nasumično podelite svakom igraču po 2 **karte prozora** i 1 **prozorski okvir**. Svaki igrač bira jedan od četiri prozora (karte su dvostrane). Preostale karte se ne koriste.
- NAPOMENA: Prozori imaju različitu težinu, od 3. (najlakši) do 6. nivoa (najteži) što je naznačeno pored imena karte. Viši nivoi donose više tokena usluga.*
- 3 Svakom igraču podelite onoliko **tokena usluga** koliko je naznačeno na karti prozora.
 - 4 Ubacite odabranu **kartu prozora** u **prozorski okvir**.
 - 5 Postavite **token poena** u boji igračevog prozorskog okvira pored **skale za praćenje runde**. On se koristi prilikom FINALNOG BODOVANJA.

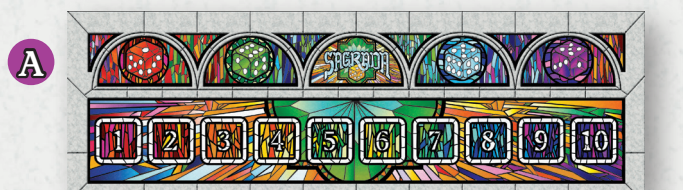


POSTAVKA IGRE

- A Postavite **skalu za praćenje rundi** blizu sredine stola.
- B Promešajte sve **karte alata** i postavite 3 licem prema gore, na sredinu stola.
- C Promešajte sve **karte javnih ciljeva** (plava kockica na poledini) i postavite 3 licem prema gore.
- D Stavite svih 90 kockica u vreću.
- E Nasumično odredite prvog igrača i dajte mu vreću sa kockicama. Predlažemo da prvi igrač bude onaj koji je najskorije posetio bilo koju crkvu.

Stavite na stranu sve preostale karte ciljeva, alata i prozora. One vam neće biti potrebne tokom igre.

NAPOMENA: Postavka je ista za 2, 3 ili 4 igrača.



NAPOMENA: Ovaj simbol se koristi samo u solo igri.



Broj poena koji donosi svaka kompletirana kolona ovog tipa.



TOK IGRE

Svaka partija Sagrađe traje **10 rundi**.

U svakoj rundi prvi igrač (igrač sa vrećom) nasumično vadi određeni broj kockica iz vreće i baca ih na sto. Broj kockica zavisi od broja igrača:

2 igrača - 5 kockica

3 igrača - 7 kockica

4 igrača - 9 kockica

2 kockice po igraču plus jedna dodatna kockica.

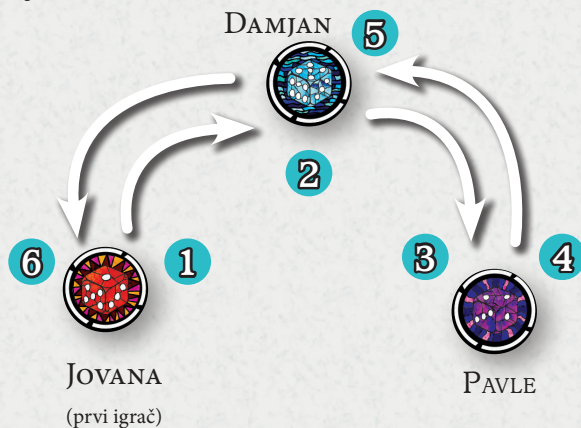
Baćene kockice čine **zalihu**.

Počevši od prvog igrača, svaki igrač dolazi na potez u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu igrač može da uradi svaku od sledećih akcija, bilo kojim redosledom:

- **Izaberite jednu kockicu** iz zalihe i postavite je na slobodno polje svog prozora.
- **Iskoristite jednu kartu alata** tako što ćete potrošiti tokene usluga.

Ni jedna akcija nije obavezna. Igrač može da uradi obe akcije, samo jednu ili da propusti potez.

Igra teče **u smeru kretanja kazaljke na satu** i svaki igrač može da uradi jednu ili obe akcije ili da propusti potez. *Primer: Jovana igra prva (1), zatim Damjan (2) i na kraju Pavle (3).*



Kada poslednji igrač završi svoj prvi potez, runda se nastavlja u obrnutom redosledu (**suprotno od smera kretanja kazaljke na satu**). **Počevši od poslednjeg igrača**, svaki igrač odigrava svoj drugi potez (bira drugu kockicu iz zalihe, itd.) *Primer: Pavle odigrava svoj drugi potez (4), zatim Damjan (5), pa Jovana (6).*

Kada prvi igrač odigra svoj drugi potez, predite na **KRAJ RUNDE**.

SAVET: Ako ste prvi igrač koji koristi kartu alata platićete manje tokena usluga, ali mogućnosti koje donose karte alata postaju korisnije tek kasnije, kako se prozori pune kockicama.

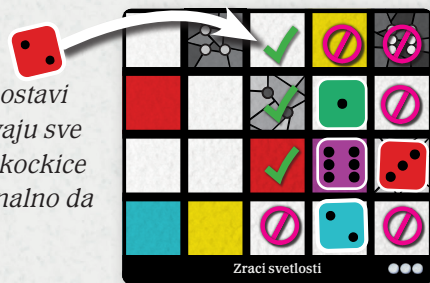
PPRAVILA POSTAVLJANJA KOCKICA

Kada postavljate kockicu u **prozor**:

- **Prva kockica:** Svaki igrač svoju prvu kockicu mora da postavi uz ivicu prozora.
- **Svaka sledeća kockica** mora da **dodiruje** neku prethodno postavljenu kockicu, dijagonalno (različiti red i kolona) ili ortogonalno (isti red *ili* kolona).
- Kockica mora da odgovara boji ili nijansi koja je naznačena na polju. Bela polja nemaju ova ograničenja. *Primer: Na crveno polje na prozoru možete da postavite samo crvenu kockicu (bilo koje vrednosti). Na polje sa nijansom tri možete da postavite samo kockicu vrednosti tri (bilo koje boje).*
- Kockica **ne sme nikad** ortogonalno da dodiruje kockicu iste **boje** ili **nijanse**. *Primer: 2 crvene kockice ili 2 kockice vrednosti 3 ne smeju da budu jedna do druge.* Igrač može da odluči da ne postavi kockicu.

NAPOMENA: Bilo koja kockica može da bude postavljena na belo polje ako su ispunjeni svi gore navedeni uslovi.

PRIMER: Crvena kockica vrednosti 2 može da se postavi na tri polja koja ispunjavaju sve uslove postavljanja (dve kockice vrednosti 2 mogu dijagonalno da se dodiruju).

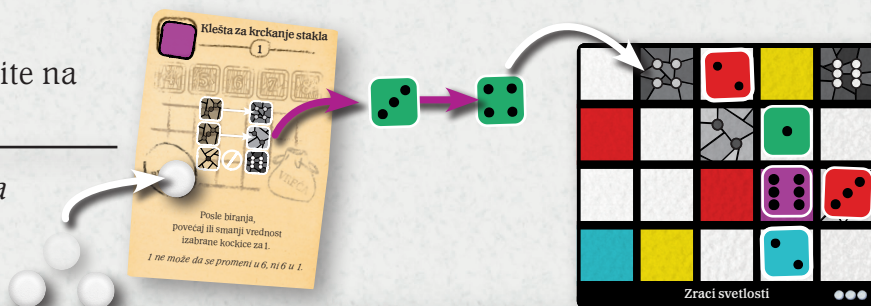


SAVET: Izbegavajte da postavljate kockice pored polja sa ograničenjima (na primer crvene kockice pored crvenog polja) kako bi u nekom sledećem potezu i dalje mogli da postavite odgovarajuću kockicu na to polje.

KARTE ALATA I TOKENI USLUGA

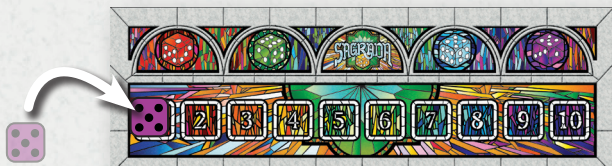
Igrači mogu da potroše **tokene usluga** da bi tokom svog poteza iskoristili jednu kartu alata:

1. Postavite **token usluge** na **kartu alata** — 1 ako na njoj nema tokena, u suprotnom postavite 2 tokena.
2. Iskoristite mogućnost koju prikazuje **karta alata**. Igrač može da odluči da ne iskoristi **kartu alata**.



KRAJ RUNDE

Sve preostale kockice stavite na **skalu za praćenje rundi**, pokrivajući polje sa brojem upravo završene runde. Ako je preostalo više kockica (jer su igrači preskočili akciju postavljanja) one ne pokrivaju naredna polja, već ih stavljate jednu pored druge.



Vreća sa kockicama se prosleđuje sledećem igraču, u smeru kretanja kazaljke na satu, koji započinje novu rundu. *Primer: Damjan je sada prvi igrač u novoj rundi.*

Ako je ovo kraj 10. runde, onda je to ujedno i kraj igre – predite na FINALNO BODOVANJE.

FINALNO BODOVANJE

Igra se završava nakon 10. runde.

1. Sklonite kockice sa **skale za praćenje rundi** i okrenite je na stranu sa **skalom za bodovanje**.
2. Koristite **tokene poena** igrača za praćenje njihovih poena na **skali za bodovanje**. Ako igrač pređe 50 poena okrenite token poena.



Svaki igrač računa svoje poene tako što sabira:

- **Sve karte javnih ciljeva** – Igrači mogu da dobiju poene više puta za svaku kartu javnog cilja. Javni ciljevi koji se zasnivaju na redovima i kolonama donose poene samo za kompletirane redove i kolone (bez praznih polja).
- **Kartu ličnog cilja** – Zbir vrednosti kockica u naznačenoj boji.
- **Tokene usluga** – jedan poen za svaki neiskorišćeni token.
- Igrači **gube jedan poen** za svako prazno polje u njihovom prozoru.

Igrač sa najviše poena je pobjednik! U slučaju nerešenog rezultata pobjednik je igrač koji je osvojio više poena na osnovu ličnog cilja, ako je i dalje nerešeno, pobjednik je igrač kojem je ostalo više tokena usluga. A ako je i dalje nerešeno pobjednik je igrač koji je poslednji igrao u 10. rundi (u obrnutom redosledu).

PRIMER BODOVANJA

Ovaj primer koristi javne ciljeve prikazane u POSTAVCI IGRE na 2. strani i kockice u ovom prozoru.

Javni ciljevi

Raznobojna kolona: po 5 poena za kolone 4 i 5, **10 poena** ukupno. 0 poena za kolone 1 i 3 jer nisu završene, 0 poena za kolonu 2 jer ima dve zelene kockice.

Svetle nijanse: 2 poena za svaki set kockica sa vrednostima 1 i 2 (jedinice na B2 i B4, dvojke na A3, D4 i B5). **4 poena** ukupno za dva seta. Treća kockica vrednosti 2 nije deo seta i ne donosi poene.

Raznolikost boja: Tri seta od po jedne kockice u svakoj boji donose po 4 poena svaki, **12 poena** ukupno.

SAVET: Broj setova po određenom tipu je uvek jednak broju kockica tog tipa kojih ima najmanje.

Lični cilj: Nijanse ljubičaste - zbir vrednosti ljubičastih kockica (C1, C4 i A5), odnosno $5 + 6 + 6 = 17$ poena ukupno.

Tokeni usluga: 1 poen za svaki neiskorišćeni token. Nema neiskorišćenih tokena, znači **0 poena**.

Prazna polja: -1 poen za svako prazno polje (A1, B3 i C3), **-3 poena**.

Finalni rezultat: $10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3 = 40$ poena ukupno!

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Zraci svetlosti

GREŠKE PRILIKOM POSTAVLJANJA KOCKICA

Ako se tokom igre otkrije da nečiji prozor krši bilo koje pravilo postavljanja, taj igrač mora odmah da odbaci kockicu (po svom izboru) iz svog prozora tako da svi uslovi budu zadovoljeni. Odbačena kockica se vraća u kutiju i prazno polje nastalo njenim odbacivanjem broji se prema uobičajenim pravilima.

SOLO PRAVILA

Kada igrate solo partiju Sagrađe cilj vam je da imate više poena od zbira vrednosti svih kockica sa skale za praćenje rundi na kraju igre.

POSTAVKA

Postavka igre je ista kao i inače, sa ovim malim izmenama:

- **Tokeni usluga se ne koriste.**
- Postavite dva **javna cilja** i dva **lična cilja**, licem prema gore.
- Postavite određeni broj **karata alata** u zavisnosti od nivoa težine koji izaberete, od 1 karte (najteži) do 5 karata (najlakši).

TOK IGRE

Svaka igra traje 10 rundi kao i inače, sa ovim malim izmenama:

- U svakoj rundi uzmite 4 kockice iz vreće i bacite ih na sto.
- Odigrajte 2 poteza - uzmite kockicu i postavite je (uobičajeno) i / ili iskoristite **kartu alata** ili propustite potez.

KARTE ALATA

Karte alata mogu da se koriste samo jednom i to tako što ćete potrošiti kockicu iz zalihe. Pri korišćenju **karte alata** postavite na nju kockicu iz zalihe koja odgovara boji naznačenoj u njenom gornjem, levom uglu.

NAPOMENA: Svaka karta alata sme da se upotrebi samo jednom. Iskorišćena kockica i karta alata se tada izbacuju iz igre.

KRAJ RUNDE

Sve preostale kockice postavite **na skalu za praćenje rundi** kao i inače, pazeći da ne promenite vrednost na nekoj kockici. Ako ste potrošili sve kockice u jednoj rundi, iskoristite **tokene poena** kao zamenu.

FINALNO BODOVANJE

Igra se završava nakon 10. runde. Pre okretanja **skale za praćenje rundi** izračunajte vrednost svih kockica na njoj. To je rezultat koji treba da pobjedite. Kockice odbačene za korišćenje karata alata se ne računaju.

- Izračunajte vaše bodove kao i obično, međutim gubite 3 poena za svako prazno polje.
- Ako ste osvojili više poena od zbira vrednosti svih kockica sa skale za praćenje rundi – pobjedili ste!

