

2 карти інструментів

12 оранжевих кубиків майстерності

6 карт загальних цілей

22 карти підмайстрів

1 планшет майстерності

12 карт особливих вітражів

Коротко про доповнення

З поверненням до знаменитого храму Саґрада Фамілія! «Саґрада. Життя» — друге з трьох доповнень серії «Великі фасади». Це модульне доповнення відтворює життєвий шлях митця з усіма випробуваннями й досягненнями. Ви можете додати до базової гри всі модулі відразу або лише деякі з них.

Що нового?

Карти підмайстрів. Містять одноразові ефекти або особисті умови набирання переможних очок (ПО).

Карти *особливих* вітражів. Тепер знайомі вам за базовою грою вітражі мають по 2 особливі комірки, заповнюючи які, ви отримуєте карти підмайстрів.

Кубики майстерності. Оранжеві кубики, які дають додаткові ПО. Їх вважають кубиками з будь-якими значеннями, але вони додають особливі умови розміщення сусідніх кубиків.

Планшет майстерності. Місце, звідки гравці можуть брати кубики майстерності, викладаючи натомість кубики з резерву.

Карти *ускладнених* загальних цілей. Винагороджують гравців за створення особливо складних візерунків вітража.

Модуль «Підмайстри»

Цей модуль містить карти підмайстрів і карти особливих вітражів. Розмістивши кубик у комірці із символом , ви отримуєте карту підмайстра.

Приготування до гри

Перетасуйте разом усі карти підмайстрів, а потім покладіть їх колодою долілиць поруч із треком раундів. Відкрийте верхню карту й покладіть її біля цієї колоди. Ця карта почне скид карт підмайстрів.

Примітка. Деякі карти підмайстрів пов'язані з іншими модулями. Якщо ви не використовуєте компоненти, зазначені на взятій карті, вилучіть її з гри й візьміть іншу.

Приготування гравців

1. Роздайте кожному гравцеві по 2 випадкові карти особливих вітражів, позначені символом ❁ біля назви. Не використовуйте інші карти вітражів.
2. Як завжди, кожен гравець вибирає 1 вітраж, який він створюватиме.
3. Кожен гравець бере стільки фішок привілеїв, скільки зазначено на його карті вітража.
   Примітка. Карти особливих вітражів дають менше фішок привілеїв, ніж звичайні вітражі.

Перебіг гри

Розмістивши кубик у комірці вітража із символом ❁, ви можете зробити одне з двох:

- Подивитися 2 верхні карти з колоди підмайстрів, залишити собі одну, а іншу покласти горілиць у скид карт підмайстрів.
- Узяти верхню карту зі скиду карт підмайстрів.

Якщо в колоді підмайстрів бракує карт, а ви повинні взяти звідти карту, перетасуйте скид, утворивши нову колоду й потім беріть карти як завжди.

Примітка. Якщо ви перемістили кубик з комірки із символом ❁, то пізніше можете знову розмістити в ній кубик, щоб отримати карту підмайстра. Однак якщо ❁ символи випадають більше ніж один раз за один хід, гравець не отримує додаткових карт підмайстра.

Карти підмайстрів

- Тексти ефектів карт підмайстрів містять слово «зіграйте» або «скиньте». Якщо не зазначено інакше, ви можете **зіграти** або **скинути** карту підмайстра в будь-який момент свого ходу.

- Поки ви не використали свої карти підмайстрів, не показуйте їх суперникам.
- **«Зіграйте»:** викладіть карту підмайстра горілиць перед собою і або застосуйте її ефект, або отримайте особисту умову підрахунку ПО.
  Примітка. Деякі карти треба скинути наприкінці раунду.
- **«Скиньте»:** застосуйте ефект, а потім покладіть цю карту горілиць у скид підмайстрів.

Модуль «Майстерність»

У цьому модулі з'являється новий тип кубиків — оранжеві кубики майстерності. Такі кубики можна забирати з планшета майстерності й розміщувати у своєму вітражі, але кожен з них додає особливу умову розміщення сусідніх кубиків. Якщо ви виконали умову кубика, наприкінці гри ви набираєте ПО, а якщо ні — то втрачаєте.

Приготування до гри

Після звичайних приготувань до гри:

1. Покладіть планшет майстерності біля треку раундів.
2. Якщо гравців 2 чи 3, візьміть 6 кубиків майстерності (решту поверніть у коробку), якщо гравців 4–6, то візьміть усі 12 кубиків майстерності.
3. На верхній грані кожного кубика майстерності повинен бути інакший символ, щоб на 6 кубиках були всі 6 особливих символів. Розмістіть кубики у відповідних комірках планшета майстерності — у крайню праву комірку, у другу комірку праворуч і так далі.



Варіант: киньте всі кубики майстерності й заповніть ними всі оранжеві комірки у випадковому порядку.

Перебіг гри

Узявши кубик з резерву, можете обміняти його на оранжевий кубик із планшета майстерності. Кожен кубик майстерності у вітражі ускладнює розміщення сусідніх кубиків, але він може давати фішки привілеїв і, можливо, ПО.

1. Над кожною оранжевою коміркою є 2 комірки з вимогами: в одній указаний певний колір, а в іншій — певне число. Символ означає кубик будь-якого кольору.

   Узявши кубик з резерву, можете розмістити його в одній з вільних комірок на планшеті майстерності, якщо цей кубик відповідає її вимогам щодо кольору чи значення.

2. Потім можете забрати кубик майстерності, який відповідає щойно заповненій комірці. Розмістивши взятий кубик майстерності у вітражі, розверніть його так, щоб встановити напрям стрілок на його верхній грані, однак не перевертайте його на іншу грань.
   Примітка. Кубик майстерності можна розмістити в комірці вітража, ігноруючи її вимогу щодо значення, але дотримуючись усіх інших правил розміщення.

3. Отримайте стільки фішок привілеїв, скільки зазначено над коміркою взятого кубика майстерності. Зліва направо: за перші чотири кубики — по 2 фішки привілеїв, за п'ятий — 1 фішку, а за шостий — 0.

4. У партії для 4, 5 або 6 гравців, якщо над оранжевою коміркою ще залишилася вільна комірка, розмістіть у цій оранжевій комірці новий кубик майстерності (указаною в комірці або випадковою гранню догори, залежно від вибраного варіанта приготувань). Ви можете забрати цей кубик майстерності за описаними вище правилами, виконавши вимогу позосталої вільної комірки.

Розміщення кубиків майстерності

- Кубик майстерності можна розмістити у вітражі, навіть якщо особлива умова цього кубика вже не виконується.
- Кубики майстерності — оранжеві, тому їх можна розміщувати у вітражі поряд з кубиками будь-якого іншого кольору.
- Кубик майстерності можна розмістити на краю вітража, але якщо принаймні одна стрілка на його верхній грані вказує за межі вітража, особлива умова не виконується, і ви втратите ПО.
- Кубик майстерності можна розмістити в комірці вітража, ігноруючи її вимогу щодо значення, але не кольору.
- Кубики майстерності можна розміщувати по сусідству з кубиками з будь-якими значеннями.
- Усі грані кубика майстерності унікальні, тому вважають, що вони всі мають різні значення.
- Вважають, що однакові грані на різних кубиках майстерності мають те саме значення, незалежно від того, як розвернуті ці кубики у вітражі.
- Під час рахування значень вважайте, що значення оранжевих кубиків дорівнює 0.
- Розміщений у вітражі кубик майстерності вже не можна розвернути, перевернути на іншу грань чи перемістити, якщо не вказано інакше (наприклад, в ефектах карти інструмента чи підмайстра).
- Перемістивши кубик майстерності, можете знову розвернути його так, щоб встановити напрям стрілок на його верхній грані, однак не перевертайте цей кубик на іншу грань.

УТОЧНЕННЯ

- Під час підрахунку суми значень ряду чи стовпця, кожен оранжевий кубик має значення 0.
- Якщо в ряді чи стовпці 2 кубики майстерності розміщені однаковою гранню догори, це не вважають рядом чи стовпцем з усіма різними значеннями.

Підрахунок переможних очок

- Гравець набирає 5 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого він виконав.
  - Символи на гранях , ,  та  вимагають, щоб обидва кубики, на які вказують стрілки, були **однакового кольору або значення**.
  - Символ  вимагає, щоб усі 4 кубики, на які вказують стрілки, мали **різні значення**.
  - Символ  вимагає, щоб усі 4 кубики, на які вказують стрілки, були **різних кольорів**.
- Гравець втрачає 2 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого він не виконав.
- Якщо стрілка на верхній грані кубика майстерності вказує за межі вітража або на порожню комірку, то особливу умову вважають не виконаною. Гравець втрачає ПО за такий кубик майстерності.

Ускладнені загальні цілі

Ці карти цілей можна додавати до інших загальних цілей для більшої різноманітності.

Наприкінці гри ви набираєте ПО за досягнення цих цілей так само, як у звичайній грі.

Примітка. Використовуйте карту «Оранжеве сусідство» лише для гри з модулем «Майстерність».

Правила соло-гри

Зі змінами в правилах для соло-гри можна ознайомитися на нашому сайті: www.geekach.com.ua.

Творці гри

АВТОРИ
Адріан Адамеску
Деріл Ендрюс

РОЗВИТОК ГРИ
Бен Ґаркінз

ІЛЮСТРАЦІЇ
Метт Пакетт

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН
Метт Пакетт
Кріс Обен

РЕДАГУВАННЯ
Пейдж Полінська

ВИДАВЕЦЬ
Floodgate Games

ТЕСТУВАЛЬНИКИ
Андреа Адамеску, Таня Ендрюс, Емілі Тінаві-Ґаркінз, Пітер Янг, Еван Педерсен, Канді, Тревор Кіршнер, Кен Ґрейзер, Сем Ґрейзер, а також члени Game Artisans of Canada та Protospiel MN

Українське видання

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ
Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА
Алла Костовська

КООРДИНАТОР ПРОЄКТУ
Володимир Рибаков

ПЕРЕКЛАДАЧ
Святослав Михаць

РЕДАКТОР
Сергій Лисенко

ВЕРСТКА
Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА
Владислав Жебровський

GEEKACH

FLOODGATE GAMES

ПЛАНЕТА ІГОР



Правила соло-гри
Зміни в правилах

GEEKACH

FLOODGATE GAMES

ПЛАНЕТА ІГОР

Коротко про доповнення

Правила соло-гри з доповненням «Життя» дуже схожі на базові правила, але мають невеликі зміни. Ви не матимете у своєму розпорядженні карт інструментів, але натомість отримуватимете карти підмайстрів, а планшет майстерності дасть змогу вилучати кубики, щоб зменшувати результат уявного суперника, який вам треба перевершити.

Усі інші правила базової соло-гри залишаються незмінними, якщо не вказано інакше.

Приготування до гри

- Розмістіть на планшеті майстерності 6 кубиків майстерності, як у грі вдвох. Забираючи з планшета кубик майстерності, ви не будете викладати на його місце новий.
- Виберіть карту особливого вітража.
- Вам не знадобляться карти інструментів та фішки привілеїв, залиште їх у коробці.

Перебіг гри

- Щоб забрати оранжевий кубик із планшета майстерності, треба за звичайними правилами розмістити кубик з резерву у вільну комірку з вимогою.
- Розмістивши кубик у комірці вітража з символом , отримайте карту підмайстра за звичайними правилами.
- Якщо ви взяли карту підмайстра, на якій згадано фішки привілеїв або карти інструментів, скиньте її та візьміть нову.

Підрахунок переможних очок

- Ви набираєте 5 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого виконали.
- Ви втрачаєте 2 ПО за кожен кубик майстерності, особливу умову якого не виконали.
- Кубики на планшеті майстерності не рахують до результату уявного суперника.