

# НАСРЯДА

Блестательная игра-головоломка  
с кубиками, цветом и светом

ОТ 1 ДО 4 ИГРОКОВ — 30 МИНУТ



*Стекольщики церкви **Саграда Фамилия** постигли тайну самого изумительного витража в мире.*

*Солнечные лучи льются в базилику сквозь светлые стёкла верхних окон, а более тёмные играют всевозможными оттенками, представляя вашему взору удивительную картину.*

*Задача, так хорошо знакомая вам и другим стекольщикам, — это найти каждому кусочку будущего витража наиболее подходящее место...*

В «**Саграде**» стеклянные кусочки вашего витража — это цветные кубики.

У вас есть 10 раундов, чтобы, выбирая кубики один за другим, разместить их на своём планшете оконной рамы. Однако помните, что кубики одного цвета или одной яркости (значения) никогда не могут иметь общую границу. Достигните целей и сотворите шедевр игрой света и цвета!



90 ПОЛУПРОЗРАЧНЫХ КУБИКОВ (ПО 18 КРАСНОГО\*, ЖЁЛТОГО, ЗЕЛЁНОГО, СИНЕГО\* И ФИОЛЕТОВОГО ЦВЕТОВ)  
4 ПЛАНШЕТА ОКОННЫХ РАМ • 12 КАРТ ВИТРАЖЕЙ • 13 КАРТ ИНСТРУМЕНТОВ • 10 КАРТ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ  
5 КАРТ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ • МЕШОЧЕК ДЛЯ КУБИКОВ • СЧЁТЧИК РАУНДОВ И ОЧКОВ • 4 МАРКЕРА ОЧКОВ  
24 ФИШКИ ПРИВИЛЕГИЙ • ПРАВИЛА ИГРЫ

*\* Для удобства игроков с нарушением цветовосприятия красные и синие игровые компоненты (кубики и карты витражей) обозначены мерцанием.*

## ① ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

**Выдайте каждому игроку:**

- А** 1 планшет оконной рамы и маркер очков того же цвета **Б**.
- В** 2 случайные карты витражей.
- Г** 1 случайную карту личной цели.

**Каждый игрок:**

- Тайно смотрит свою карту личной цели **Г** и кладёт её лицевой стороной вниз.
- Выбирает 1 из 4 своих витражей **В**, который будет создавать (стороны карт витражей отличаются). Вторая карта не используется.
- Берёт столько фишек привилегий **Д**, сколько указано в правом нижнем углу выбранного витража (это число — уровень сложности витража; более сложные витражи принесут больше фишек привилегий).
- Просовывает свою карту витража **В** выбранной стороной вверх в прорезь внизу своего планшета оконной рамы.
- Помещает свой маркер очков **Б** рядом со счётчиком раундов. Он пригодится при подсчёте очков в конце игры.



**А**



**Б**

**Г**



**В**



**Д**

## ② ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите счётчик раундов в центр стола.
- 2 Перемешайте карты инструментов и выложите 3 из них лицевой стороной вверх рядом со счётчиком раундов.
- 3 Перемешайте карты общих целей и выложите 3 из них лицевой стороной вверх рядом со счётчиком раундов.
- 4 Поместите нужное число кубиков в мешочек и встряхните его.
  - **2 игрока:** 50 кубиков (по 10 каждого цвета).
  - **3 игрока:** 70 кубиков (по 14 каждого цвета).
  - **4 игрока:** все 90 кубиков.
- 5 Уберите в сторону все оставшиеся компоненты игры — они больше не понадобятся вам в текущей партии.
- 6 Участник в самой цветной одежде становится первым игроком (либо первый игрок определяется любым другим способом) и получает мешочек с кубиками.



**1**

**2**

**3**

**КИСТЬ ДЛЯ ЭГЛОТИЗЕ**

Переместите любой 1 кубик, игнорируя требования к цвету.  
Соблюдайте все остальные правила размещения кубиков.

**КУСАЧКИ ДЛЯ ОБРЕЗКИ ПРОЛОК**

Взяв кубик из резерва, уменьшите или увеличьте его яркость на 1.  
«1» не меняется на «6», а «6» — на «1».

**ПРИЖИМ**

Переместите ровно 2 кубика, соблюдая все правила размещения кубиков.  
Нельзя поменять 2 кубика местами.

**РАЗНОЦВЕТНЫЕ КОЛОНКИ**

Колонки без повторяющихся цветов.  
Без пустых ячеек.

**СВЕТЛЫЕ СТЕКЛА**

Наборы из «1» и «2».  
Каждый кубик входит только в один набор.

**ЛИНГООБРАЗНЫЕ КРАСКИ**

Наборы из 1 кубика каждого цвета.  
Каждый кубик входит только в один набор.

### ③ ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится 10 раундов. Каждый раунд первый игрок создаёт **резерв**: вытаскивает случайные кубики из мешочка и бросает их. Количество таких кубиков зависит от числа игроков: по 2 кубика на игрока + ещё 1. Всего получается:

- **2 игрока** — 5 кубиков.
- **3 игрока** — 7 кубиков.
- **4 игрока** — 9 кубиков.

Участники делают по 2 хода за раунд. Сначала каждый делает один ход, начиная с первого игрока и **по часовой стрелке**, затем каждый делает второй ход в обратном порядке, **против часовой стрелки** (заканчивая снова первым игроком). Так каждый участник сможет взять и разместить 2 кубика за раунд.

## РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

### ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ

**Самый первый кубик** на витраже помещайте в любую крайнюю или угловую ячейку.

**Каждый следующий кубик** нужно помещать по соседству с уже выставленным либо по горизонтали или вертикали (сверху, снизу, слева или справа), либо по диагонали (с одного из четырёх углов).

### ТРЕБОВАНИЯ К ВИТРАЖАМ

Выставленный кубик должен выполнять **требования к цвету и яркости, указанные в ячейке**.

- **Белые ячейки.** Он может быть любого цвета и любой яркости.



- **Цветные ячейки.** Он должен быть указанного цвета, любой яркости.



- **Ячейки с яркостью.** Он должен быть указанной яркости, любого цвета. Яркость — это значение кубика: чем больше значение, тем он считается темнее.



**Примечание.** Некоторые карты инструментов позволяют игнорировать эти правила или даже переставлять кубики после размещения.

## ПРИМЕР ПОРЯДКА ХОДА



- В свой ход **возьмите 1 кубик** из резерва и поместите его в пустую ячейку своего витража. Не забывайте о правилах размещения кубиков.
- Необязательно: в любой момент своего хода **воспользуйтесь 1 картой инструмента**, потратив для этого фишки привилегий (если на карте инструмента не указано иное).

**Примечание.** Вы можете спасовать — не брать кубик в свой ход. Если вы не можете поместить взятый кубик в ячейку своего витража, верните его в резерв, ваш ход на этом завершается.

### Золотое правило

Кубик **нельзя** поместить в ячейку рядом по горизонтали или вертикали с другим кубиком того же цвета или той же яркости (если у них общая граница *слева, справа, сверху или снизу*). **Соседние по диагонали** кубики (с общим углом) могут быть одного цвета или одной яркости.

**Примечание.** Ни один компонент игры не может позволить вам нарушить это золотое правило.

### НЕВЕРНОЕ РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ

Даже самые искусные мастера порой совершают ошибки.

Если вы обнаружили, что нарушили какое-либо правило размещения кубиков (например, поместили по соседству два кубика одного цвета или одной яркости), вы должны немедленно убрать со своего витража любые кубики по своему выбору так, чтобы все правила вновь соблюдались. Удалите убранные кубики из игры. За образовавшиеся пустые ячейки вы потеряете победные очки в конце партии.

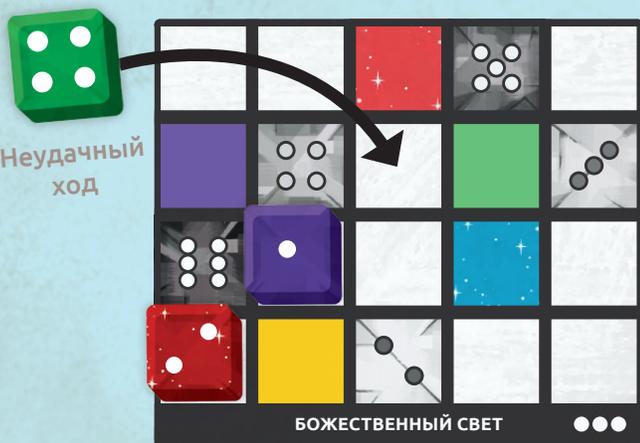
## РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

В этом примере кубик  можно поместить в любую ячейку  и нельзя ни в какую ячейку . Остальные ячейки недоступны, потому что каждый кубик нужно помещать по соседству с другим.



**Подсказка.** Старайтесь не помещать кубик по соседству с ячейкой, для которой нужен кубик того же цвета или той же яркости, чтобы не лишиться возможности занять её в один из будущих ходов.

К примеру, не помещайте зелёный кубик по соседству с зелёной ячейкой или кубик с яркостью 4 по соседству с ячейкой «4».



## ИНСТРУМЕНТЫ И ПРИВИЛЕГИИ

В свой ход вы можете один раз воспользоваться особым свойством любой из трёх доступных карт инструментов.

Для этого потратьте свои фишки привилегий: поместите 1 фишку на карту инструмента, если их там ещё нет, или 2, если есть.

**Примечание.** Число фишек, которые нужно потратить для использования инструмента, никогда не бывает больше, чем 2.



Нужна  
1 фишка



Нужны  
2 фишки



Нужны  
2 фишки

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки выполнили по 2 хода, раунд завершается. Выложите все оставшиеся кубики на счётчик раундов, накрыв одним из них номер только что окончившегося раунда. (Если осталось несколько кубиков, не накрывайте ими номера других раундов.)

Когда завершается 10-й раунд, партия заканчивается — перейдите к подсчёту очков.

В противном случае передайте мешочек с кубиками игроку слева от первого. Он станет первым игроком в новом раунде.



## ④ КОНЕЦ ИГРЫ

Уберите кубики со счётчика раундов и переверните его на сторону со счётчиком очков. Подсчитайте число очков каждого игрока маркером очков его цвета. (Если игрок набрал больше 50 очков, переверните его маркер.)



### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

- **Карты общих целей.** Получите указанные победные очки (ПО) за кубики на вашем витраже, выполняющие требования.
- Цели, связанные с *рядами* и *колонками*, приносят очки лишь за **полные** ряды и колонки (без пустых ячеек).
- Очки за каждую цель считайте отдельно. **Каждый кубик учитывается** для одной цели **только один раз**, но может учитываться и для других целей.
- **Карты личных целей.** Получите по **3 ПО** за каждый кубик указанного цвета на вашем витраже (независимо от яркости).
- **Фишки привилегий.** Получите по **1 ПО** за каждую оставшуюся у вас фишку.
- **Пустые ячейки.** Потеряйте по **1 ПО** за каждую пустую ячейку на вашем витраже.

Игрок, набравший больше всех победных очков, победил в партии. Он создал самый прекрасный витраж!

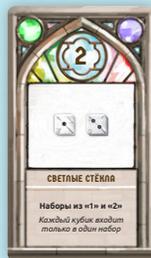
### НИЧЬЯ

При ничьей побеждает претендент, набравший больше очков за личную цель. Если всё ещё ничья, побеждает тот претендент, у кого осталось больше фишек привилегий. Если и после этого выходит ничья, побеждает тот претендент, кто позже делал свой первый ход в последнем раунде.

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



- По 5 ПО за колонки ④ и ⑤: всего **10 ПО**.
- По 0 ПО за колонки ① и ③ (неполные).
- 0 ПО за колонку ② (повторяется зелёный цвет).



- По 2 ПО за каждый набор, в который входит кубик с яркостью 1 (B2, B4) и кубик с яркостью 2 (B3, G4, B5): всего **4 ПО** (таких наборов всего два).
- Третий кубик с яркостью 2 не входит в набор и приносит 0 ПО.



- По 4 ПО за каждый полный набор из кубиков всех цветов: всего **12 ПО**.
- Примечание.** Число наборов (например, кубики всех цветов) удобно считать по числу кубиков с наименьшим количеством (в этом примере жёлтых, фиолетовых, синих и красных кубиков по 3).



- По 3 ПО за каждый фиолетовый кубик (B1, B4, A5): всего **9 ПО**.
- Фишки привилегий.** По 1 ПО за каждую оставшуюся у игрока: всего 0 ПО (их не осталось).

**Пустые ячейки.** Игрок теряет по 1 ПО за каждую пустую ячейку (A1, B3, B3): всего **-3 ПО**.

**Итого:** 10 ПО + 4 ПО + 12 ПО + 9 ПО - 3 ПО = **32 ПО**.

# ИГРА В ОДИНОЧКУ: ПОБЕДИТЕ СТАРОГО МАСТЕРА

Играя в одиночку, вы сразитесь со Старым мастером, который пользуется вашим сброшенным стеклом, чтобы создать собственный шедевр. Его победные очки — это сумма яркости со всех кубиков на счётчике раунда в конце партии. Превзойдите Старого мастера, чтобы победить в игре!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по обычным правилам игры вдвоём с единственным изменением — выложите число **карт инструментов** в зависимости от желаемого уровня сложности: от 1 (самый трудный) до 5 (самый лёгкий).

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый раунд доставайте по 4 кубика из мешочка и бросайте их. Делайте по 2 хода каждый раунд.

В свой ход вы можете взять кубик и поместить его на свой витраж, а также по желанию воспользоваться картой инструмента.

Чтобы воспользоваться картой инструмента, вы можете:

- либо потратить 1 или 2 фишки привилегий как обычно;
- либо потратить кубик из резерва. Кубик должен быть того же цвета, который указан в верхнем левом углу этой карты. Удалите использованные кубик и карту инструмента из игры.



## КОНЕЦ РАУНДА

Выложите как обычно все оставшиеся кубики на счётчик раундов. (Следите, чтобы их яркость случайно не поменялась.) Если кубиков не осталось, накройте номер только что закончившегося раунда одним из маркеров очков.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце 10-го раунда подсчитайте победные очки Старого мастера — это сумма яркости со всех кубиков на счётчике раундов.

Подсчитайте сумму своих ПО как обычно, но с учётом двух изменений:

- Выберите только 1 из 3 общих целей, за которую получите очки.
- **ПОТЕРЯЙТЕ ПО 3 ПО** за каждую пустую ячейку на своём витраже.

Если вы набрали больше очков, чем Старый мастер, то победили в игре!

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Авторы игры:** Дэрил Эндрюс и Эдриан Адамеску.

**Разработчик:** Бен Харкинс.

**Художник:** Кванчай Мория.

**Графический дизайнер:** Бриджетт Инделикато.

**Составитель правил:** Нэйтан Торнтон.

**Редактор:** Пейдж Полински.

**Производство:** Voda Board Games.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Иван Реморов.

**Выпускающий редактор:** Анастасия Пивоварова.

**Редактор:** Валерия Цой.

**Переводчики:** Александр Петрунин, Полина Ли.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщики:** Рафаэль Пилоян, Вероника Романова.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

Спасибо, что выбрали «Саграду»!  
Эта игра — одна из наших любимых,  
и мы очень надеемся, что она подарит вам  
много радости, уютных вечеров и красивых  
витражей. Если вам захочется узнать больше  
об игре и её дополнениях, загляните  
на [crowdgames.ru/collection/sagrada](https://crowdgames.ru/collection/sagrada)  
(по QR-коду на этой странице). А ещё у нас  
на сайте есть много других замечательных игр  
для компаний и семейных посиделок.  
Заходите, будем рады!



FLOODGATE  
GAMES

