

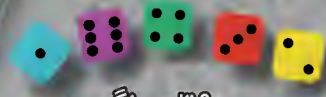
ساکرادا



۱۲ کارت الگو



۱۲ کارت ابزار



۹۰ تاس رنگی



۱ کیسه تاس



۱۰ کارت هدف عمومی

۴ شمارنده امتیاز

۵ کارت هدف خصوصی



۲۴ توکن علاقه مندی

۴ صفحه شخصی بازیکنان



۱ صفحه امتیاز شمار
۱ صفحه راند شمار

بررسی اجمالی

برای دیدن ویدئو آموزشی بازی به زبان شیرین پارسی کد روبرو را اسکن نمایید
به کانال آپارات ما سر بزنید.

راستای قوانین رنگ و سایه روی کارت پنجره خود قرار دهند و هرگز تاس های هم رنگ یا یکسان نباید کنار هم قرار داده شوند. پس از ۱۰ دور، بازیکنان بر اساس اهداف عمومی و خصوصی امتیاز می گیرند - هنرمند با بالاترین امتیاز، برنده است!



شما یک هنرمند هستید که برای ایجاد زیباترین پنجره شیشه رنگی در کلیسا Sagrada Familia با هنرمندان دیگر رقابت می کنید. تکه های شیشه های شما با تاس نشان داده می شود که دارای یک رنگ و یک سایه است که با مقادیر روی تاس نشان داده می شود (هرچه مقدار کمتر باشد سایه روشن تر). در هر دور، بازیکنان به نوبت از یک تاس استفاده می کنند و این تاس ها را روی پنجره خود قرار می دهند. بازیکنان باید آنها را در

توضیحات بسته الحاقی

بازتولیدی از بازی SAGRADA
طراح بازی: Adrian Adamescu, Daryl Andrews
طراح هنری: Peter Wocken
مترجم: سعید شیخ
راه های ارتباطی:
۰۲۱ - ۲۸ ۴۷ ۸۷ ۳۷
www.4paye.games.ir
@4paye_games



ساگرادا توسعه ۵ و ۶ نفره (Player Exp ۶&۵ Sagrada) تجربه ی "ساگرادا"یی جذاب تر با ۲ بازیکن بیشتر! این توسعه دهنده (Expansion)، صفحه های تاس شخصی را برای یک گیم پلی روان تر ارائه می دهد و همچنین دربردارنده ی اهداف، ابزار و الگوهای تازه ی شخصی نیز هست. این توسعه دهنده را نمی توان به تنهایی و بدون "ساگرادا"ی اصلی بازی کرد. آموزش این بسته در دفترچه بعدی است.



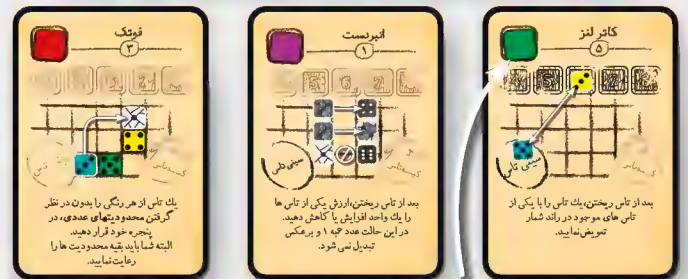
چیدمان بازیکنان

- 1 کارت های هدف خصوصی را مرتب کنید (تاس خاکستری در پشت کارت) و به هر بازیکن ۱ کارت بدهید. بازیکنان باید مخفیانه به این کارت نگاه کنند.
- 2 به هر بازیکن ۲ کارت الگوی پنجره تصادفی و ۱ صفحه پنجره بدهید. هر بازیکن از بین ۴ الگوی پنجره (پشت یا رو) ۱ مورد را برای بازی انتخاب می کند.
- توجه: پنجره ها از سطح ۳ (راحت ترین) تا ۶ (سخت ترین) سختی متفاوت دارند که در نزدیکی نام نشان داده شده است. پنجره های دشوار توکن علاقه مندی بیشتری به شما می دهند
- 3 به هر بازیکن توکن علاقه مندی به تعداد شماره دشواری کارت آن را بدهید.
- 4 کارت الگوی پنجره انتخاب شده را درون صفحه پنجره خود قرار دهید.
- 5 به هر بازیکن یک نشانگر امتیاز که با رنگ صفحه شخصی آن مطابق باشد بدهید، که در هنگام امتیازدهی استفاده می شوند.

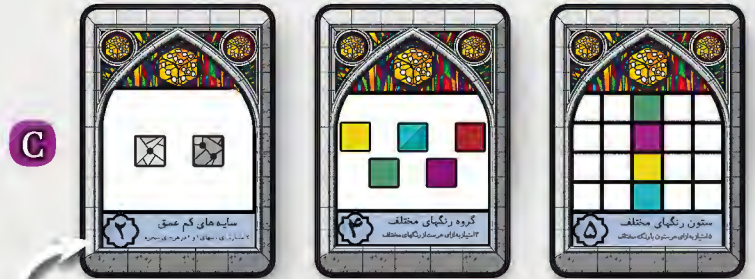


چیدمان بازی ۲-۴ نفره

- A صفحه راند شمار را در نزدیکی مرکز منطقه بازی قرار دهید.
 - B همه کارت های ابزار را مرتب کرده و ۳ کارت را به رو در مرکز قسمت بازی قرار دهید.
 - C همه کارت های هدف عمومی را مرتب کنید (تاس آبی در پشت) و ۳ کارت را به رو در مرکز بازی قرار دهید.
 - D همه ۹۰ تاس را در کیسه تاس قرار دهید.
 - E به طور تصادفی یک بازیکن را انتخاب کنید تا بازیکن اصلی باشد و کیسه تاس را به او بدهید. یکی از روشهای پیشنهادی این است که هرکسی اخیراً از یک کلیسای جامع بازدید کرده باشد، بازی را شروع کند.
- تمام کارتهای هدف، ابزار و پنجره باقی مانده را کنار بگذارید، از آنها در طول بازی استفاده نمی شود.



توجه: این نماد فقط در بازی انفرادی استفاده می شود



مقدار امتیاز پیروزی برای هر مجموعه کامل شده از این نوع



روش انجام بازی

هر بازی ساگرادا در طول ۱۰ دور انجام می شود. در هر دور، بازیکن شروع کننده (بازیکن با کیسه تاس) به طور تصادفی تاس را از کیسه تاس بیرون می کشد و آنها را می ریزد. تعداد تاس کشیده شده به تعداد بازیکنان بستگی دارد:

۲ بازیکن - ۵ تاس

۳ بازیکن - ۷ تاس

۴ بازیکن - ۹ تاس

(۲ تاس به ازای هر بازیکن، به اضافه ۱ تاس اضافی)

این تاس ها پس از ریختن، مخزن تاس را تشکیل می دهند.

بازی به ترتیب عقربه های ساعت پیش می رود و هر بازیکن می تواند اقدامات زیر را انجام می دهد:

• ۱ تاس از مخزن تاس انتخاب کنید و آن را در فضای خالی روی پنجره خود قرار دهید.

• با استفاده از توکن علاقه مندی از ۱ کارت ابزار استفاده کنید.

هر عملکرد اختیاری است - یک بازیکن ممکن است هر دو عمل را انجام دهد، فقط یک عمل را انجام دهد یا نوبت خود را واگذار کند و هیچ اقدامی انجام ندهد.

با چرخش یا پاس دادن به هر بازیکن، در جهت عقربه های ساعت نوبت ها پیش می رود.

مثال: امیلی نوبت اول را دارد (۱)، سپس مایک (۲)، سپس ماری (۳)



هنگامی که آخرین بازیکن اولین نوبت خود را انجام داد، دور به ترتیب معکوس (خلاف جهت عقربه های ساعت) ادامه می یابد. با شروع از آخرین بازیکن، هر بازیکن نوبت دوم را انجام می دهد (انتخاب تاس دوم از مخزن تاس و غیره)

مثال: ماری نوبت دوم خود را انجام می دهد (۴)، سپس مایک (۵)، و در آخر امیلی (۶)

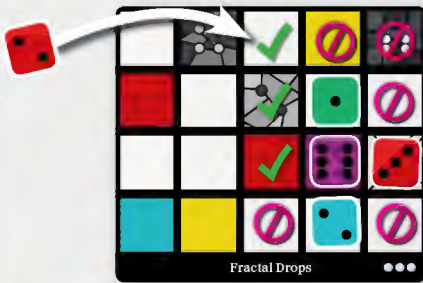
هنگامی که بازیکن شروع کننده نوبت دوم خود را انجام داد، به پایان دور می رسیم.

قوانین جاگذاری تاس

هنگام قرار دادن تاس بر روی پنجره:

- اولین تاس بازیکن در بازی باید در یک کناره یا گوشه پنجره قرار بگیرد
- هر تاس دیگر باید در مجاورت تاسهای موجود در صفحه باشد، به صورت مورب یا ردیفی یا ستونی.
- تاس باید هم رنگ یا هم ارزش خانه ای باشد که در آن قرار میگیرد. خانه های سفید، برای همه تاسها آزاد هستند!
- مثال - یک فضای قرمز روی پنجره ممکن است فقط با تاس قرمز (هر مقدار) پر شود. فضایی که یک عدد ۳ را نشان می دهد فقط می تواند با تاس هایی که یک عدد ۳ را نشان می دهند (هر رنگی) پر شود.
- تاس ها هرگز نباید به صورت عمودی و افقی با تاس هایی با همان رنگ یا همان مقدار قرار بگیرند. مثال:
- دو تاس قرمز یا دو تاس که ارزش ۳ دارند، نباید کنار هم قرار گیرند. بازیکنان می توانند در نوبت خود، بیخیال مرحله ای انتخاب تاس و گذاشتن در پنجره خود شوند!

توجه: به شرط رعایت کلیه محدودیت های فوق، هر تاس می تواند در فضای سفید قرار گیرد.



مثال:

این تاس ۲ قرمز دارای سه حق انتخاب است، که تمام محدودیت های قرارگیری را برآورده می کند.

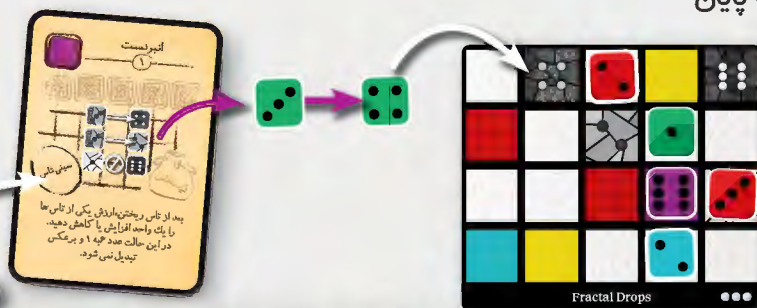
نکته: سعی کنید از قرار دادن تاس در کنار یک فضای منطبق (مانند تاس ۲ در کنار خانه ۲ یا تاس قرمز در کنار یک فضای قرمز) خودداری کنید تا تاسهای بعدی نیز بتوانند در آن فضا قرار گیرند.

کارتهای ابزار و توکن های علاقه مندی

بازیکنان باید توکن علاقه مندی را برای بدست آوردن توانایی خاصی از ۱ کارت ابزار در طول نوبت خود خرج کنند:

۱. توکن علاقه مندی را روی کارت ابزار قرار دهید - اگر هیچ توکنی روی کارت وجود ندارد، ۱ توکن قرار دهید، در غیر این صورت ۲ توکن

۲. از توانایی مندرج در کارت ابزار استفاده کنید بازیکنان ممکن است ترجیح دهند از کارت ابزار در نوبت خود استفاده نکنند.



نکته: اولین کسی که از هر کارت ابزار استفاده می کند کمترین توکن را می پردازد.

با این وجود، بعداً در بازی با پر شدن پنجره های بازیکن با تاس، توانایی های کارت ابزار مفیدتر می شوند.

پایان راند

یک تاس باقیمانده روی صفحه شمارنده راند قرار می‌گیرد به گونه‌ای که شماره خانه راند فعلی را پوشش دهد. اگر چند تاس باقی بماند (شاید بازیکنان از برداشت تاس خودداری کنند)، این تاسها، از بازی حذف می‌شوند.



کیسه تاس در جهت عقربه‌های ساعت به بازیکن بعدی منتقل می‌شود. این بازیکن اکنون بازیکن شروع کننده است - بازیکنان سپس دور دیگری را شروع می‌کنند.
مثال: مایک اکنون بازیکن اصلی دور دوم است. اگر این پایان دور ۱۰ بود، بازی به پایان می‌رسید.

پایان بازی

بازی در پایان دور ۱۰ پایان می‌یابد.
۱. تاسها را از روی شمارنده راند بردارید و صفحه را به سمت شمارنده امتیاز بچرخانید.
۲. از نشانگر امتیاز هر بازیکن برای نشان دهنده موقعیت آنها در شمارنده امتیاز استفاده کنید، اگر بازیکنی بیش از ۵۰ امتیاز شد، نشانگرش امتیازش را برگردانید.



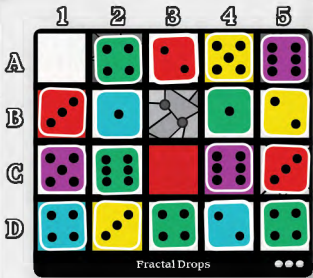
مجموع امتیازات هر بازیکن، بر اساس موارد زیر، محاسبه می‌شود:

- **کارتهای اهداف همگانی:** بازیکنان میتوانند از هرکدام از این کارتها، چند بار امتیاز بگیرند. به اهدافی که بر مبنای ستونها یا ردیفها هستند، فقط با کامل شدن ستونها یا ردیفها (بدون هیچ خانه خالی) امتیاز تعلق خواهد گرفت.
- **کارتهای اهداف اختصاصی:** مجموع اعداد تاسهایی که از رنگ تعیین شده (در پنجره خود) دارند.
- **توکن علاقه‌مندی:** ۱ امتیاز پیروزی برای هر توکن مصرف نشده.
- **بازیکنان برای هر فضای خالی روی پنجره خود ۱ امتیاز پیروزی را از دست می‌دهند.**

بازیکنی که بیشترین امتیاز را گرفته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

در صورت تساوی، بازیکنی که بیشترین امتیازات را از اهداف اختصاصی گرفته، دارنده‌ی بیشترین توکن علاقه‌مندی خرج نشده و در نهایت، بازیکنی که در دور آخر، پیش از دیگران بازی کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

مثالی از امتیازدهی



در این مثال، از کارتهای اهداف همگانی که در بخش آماده سازی نشان داده شده‌اند و از پنجره‌ی تکمیل شده‌ای که در این تصویر می‌بینید، استفاده خواهد شد:

اهداف همگانی:

- کارت ستون رنگهای مختلف: ۵ امتیاز برای هر یک از ستونهای ۴ و ۵ که می‌شود ۱۰ امتیاز. به ستونهای ۱ و ۳ هیچ امتیازی تعلق نخواهد گرفت زیرا آنها کامل نشده‌اند؛ همچنین ستون ۲ نیز بی‌ارزش است زیرا ۲ تاس سبز (تکراری) در خود دارد.

- کارت سایه‌های کم عمق: ۲ امتیاز برای هر جفت تاس ۱ و ۲ - در خانه های B2 و B4 تاس یک و در خانه های A3, D4, و B5 تاس ۲ قرار دارد. بنابر این ۲ جفت داریم که ۴ امتیاز می‌شود.
- کارت گروه رنگهای مختلف: ۴ امتیاز به ازای هر یک از ۳ مجموعه از تاسهای کاملاً غیرهمرنگ (در هر کجای پنجره) - که می‌شود ۱۲ امتیاز.

نکته: تعداد مجموعه‌های یک نوع همیشه تعداد تاس‌ها با کمترین مقدار از آن نوع خواهد بود

اهداف اختصاصی:

مجموع تاسهای بنفش: مجموع اعداد تاسهای بنفش (۶-۵-۶) که می‌شود ۱۷ امتیاز.

توکن علاقه‌مندی:

۱ امتیاز به ازای هر توکن خرج نشده؛ هیچ توکنی باقی نمانده پس: ۰ امتیاز!

خانه‌های خالی مانده:

یک امتیاز منفی به ازای هر یک از خانه‌های خالی - که در اینجا ۱- امتیاز.

امتیاز نهایی: $10 + 17 + 12 + 4 + 10 = 40$ - امتیاز

اشتباه در قرار دادن تاس‌ها

اگر در هر لحظه از بازی، مشخص شود که تاسهای یک بازیکن «قوانین و محدودیتها» را زیر پا گذاشته‌اند، بازیکن باید یک یا چند تاس خود را انتخاب کرده و از پنجره‌اش خارج کند تا اینکه همه قانونها رعایت شوند!! تاسهایی که از پنجره خارج می‌شوند، دیگر به بازی، باز نخواهند گشت و خانه‌هایی که بدین ترتیب، خالی می‌شوند - اگر تا پایان، خالی بمانند - امتیازات منفی را برای بازیکن، به ارمغان خواهند آورد!!

قوانین بازی تک نفره

در بازی تک‌نفره، باید بکشید به «امتیاز هدف» دست پیدا کنید.

«امتیاز هدف»، مجموع اعداد روی تاسهایی است که در پایان بازی، بر روی صفحه راند شمار نشسته‌اند.

آماده سازی:

آماده‌سازی، مطابق معمول ولی با اندکی تغییر، انجام می‌شود:

- توکن‌های علاقه‌مندی به کار نمی‌آیند!

- ۲ کارت هدف همگانی و ۲ کارت هدف اختصاصی (بهره) در محوطه‌ی بازی چیده می‌شوند.

- تعداد کارتهای ابرازی که وارد بازی می‌کنید، بستگی به درجه‌ی سختی مورد نظرتان دارد:

از ۱ کارت (برای یک بازی بسیار سخت) تا ۵ کارت (برای بازی ساده).

چگونگی بازی:

بازی تک‌نفره، مطابق معمول، در ۱۰ دور ولی با اندکی تغییر، انجام می‌شود:

- در هر دور، ۴ تاس از کیسه بیرون بکشید و روی میز بریزید.

- ۲ نوبت بازی کنید؛ یک تاس برداشته و در پنجره‌ی خود بگذارید (مطابق معمول) و/یا از ۱ کارت ابزار استفاده کنید یا نوبت خود را واگذار کنید!

کارتهای ابزار:

کارتهای ابزار، فقط یکبار و با خرج کردن تاس از «مخزن تاس» قابل استفاده خواهند بود. برای استفاده از یک کارت ابزار، باید تاسی را از مخزن بردارید که رنگش متناسب با رنگی باشد که در بالای کارت ابزار (در سمت چپ) دیده میشود.

- نکته: هر کارت ابزار، فقط میتواند یکبار مورد استفاده قرار بگیرد.

کارت ابزار استفاده شده و تاس خرج شده برای آن، هر دو، از بازی بیرون گذاشته میشوند!

پایان یک دور: همه‌ی تاسهای باقیمانده را (مطابق معمول) روی راند شمار بگذارید و مراقب باشید که عدد روی تاسها به هیچ وجه تغییر نکند! اگر هیچ تاسی باقی نمانده بود، از یکی از نشانگرهای امتیاز برای پر کردن خانه‌ی راند شمار استفاده کنید!

امتیازشماری در پایان بازی:

بازی، در پایان دور دهم، به پایان می‌رسد. پیش از پشت و رو کردن صفحه‌ی راند شمار اعداد تاسهای روی راند شمار را جمع زده و «امتیاز هدف» را تعیین کنید.

- «امتیاز هدف» مجموع اعداد روی تاسهایی است که در پایان بازی، بر روی راند شمار قرار دارند. تاسهای خرج شده برای استفاده از کارتهای ابزار، ارتباطی با این محاسبه نخواهند داشت!

- امتیاز نهایی خود را مطابق معمول (ولی با انتخاب فقط یکی از کارتهای اهداف اختصاصی) محاسبه کنید؛ البته شما برای هر خانه‌ی خالی مانده در پنجره‌تان، ۳ امتیاز منفی خواهید گرفت!

- اگر امتیاز نهایی شما از امتیاز هدفتان بیشتر باشد، شما برنده‌ی بازی خواهید بود!

(برخی از متون این قوانین، از ترجمه دکتر کتیری آثر استفاده است.)