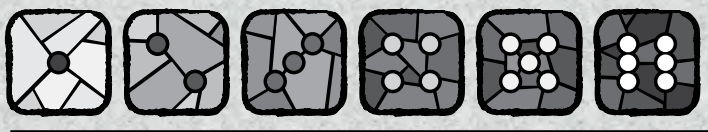
# Витраж

## Вкратце об игре

Вы художник-витражист, соревнующийся с товарищами в создании самого красивого витража для церкви Саграда Фамилия. Разноцветные стеклянные кусочки вашего окна — это кубики. У каждого кубика есть цвет и яркость (значение на кубике). Чем меньше значение на кубике, тем светлее фрагмент стекла.



В каждом раунде игроки будут поочерёдно выбирать кубики и размещать их на личных планшетах оконных рам, соблюдая требования по цвету и яркости, указанные на их картах витражей, и помня, что кубики одного цвета или яркости никогда не могут иметь общую границу.

Закончив 10 раундов, игроки получают очки по общим и личным картам целей. Художник с самым высоким результатом побеждает в игре!

## Создатели игры

**Разработчики:** Дэрил Эндрюс (@darylmandrews), Эдриан Адамеску (@Aadrian131)

**Развитие:** Бен Харкинс (@BenHarkins)

**Графический дизайн и иллюстрации:** Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

**Редактура:** Эмили Тинави, Саймон Рурк, Дэвид Кастильо

**Издатель:** Floodgate Games (@FloodgateGames)

**www.FloodgateGames.com**

**Русское издание**

**Издатель:** Crowd Games

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

**Выпускающий редактор и переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Анна Смирнова

**Корректор:** Кирилл Егоров

**Верстальщик:** z0z1ch

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

## Подготовка игроков

1. Перемешайте **карты личных целей** (с серым кубиком на рубашках) и раздайте по 1 карте лицевой стороной вниз каждому игроку. Игроки тайно смотрят полученные карты.
2. Раздайте каждому игроку **2 случайные карты витражей** и **1 планшет оконной рамы**. Каждый игрок выбирает 1 из 4 витражей, который он будет создавать (стороны карт витражей отличаются). Вторая карта не используется.

   ***Примечание:*** *витражи различаются уровнем сложности: от простых (уровень 3) до трудных (уровень 6). Уровень сложности отмечен рядом с названием. Чем труднее витраж, тем больше фишек привилегий он даёт.*
3. Раздайте каждому игроку число **фишек привилегий**, равное уровню сложности его витража.
4. Подсуньте выбранную **карту витража** в прорезь внизу **планшета оконной рамы**.
5. Поместите **маркеры очков** того же цвета, что и оконные рамы игроков, рядом со **счётчиком раундов**. Они пригодятся вам при подсчёте очков в конце игры.

## Подготовка к игре

**А** Поместите **счётчик раундов** рядом с центром стола.

**Б** Перемешайте **карты инструментов** и выложите 3 из них лицевой стороной вверх в центре стола.

**В** Перемешайте **карты общих целей** (с синим кубиком на рубашках) и выложите 3 из них лицевой стороной вверх.

**Г** Поместите все **90 кубиков** в мешочек.

**Д** Случайным образом выберите первого игрока (или пусть им станет тот, кто последним был в церкви) и вручите ему **мешочек с кубиками**.

Уберите в сторону все оставшиеся карты целей, инструментов и витражей — они больше не понадобятся вам в текущей партии.

***Примечание:*** *в партиях с 2, 3 или 4 участниками подготовка к игре проходит одинаково.*

***Примечание:*** *этот символ учитывается только в одиночной игре.*

*Победные очки (ПО) за каждый полноценный набор этого типа*

## Процесс игры

Игра длится **10 раундов**. В каждом раунде первый игрок (обладатель мешочка) вытаскивает определённое количество случайных кубиков из мешочка и бросает их. Количество кубиков зависит от числа игроков:

2 игрока: 5 кубиков.
3 игрока: 7 кубиков.
4 игрока: 9 кубиков.
*(2 кубика на игрока + ещё 1.)*

Брошенные кубики образуют **резерв**.

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок делает ход. В свой ход он может выполнить каждое из следующих действий (в любом порядке):

- **Взять 1 кубик** из резерва и поместить его в пустую ячейку своего витража.
- **Воспользоваться 1 картой инструмента** за фишки привилегий.

*Все эти действия необязательные. Игрок может выполнить оба действия, одно из них или ни одного, решив спасовать.*

Каждый игрок **по часовой стрелке** делает один ход, во время которого выполняет одно или оба действия либо пасует.

***Пример:*** *сначала ходит Елена (1), потом Борис (2), а затем Мария (3).*

После завершения первого хода последнего игрока раунд продолжается в обратном порядке: **против часовой стрелки**. Начиная с последнего игрока, каждый игрок делает второй ход (выбирает себе 2-й кубик из резерва и т. д.).

***Пример:*** *сначала второй ход делает Мария (4), потом Борис (5), а затем Елена (6).*

После завершения второго хода первого игрока наступает конец раунда.

***Подсказка:*** *первый, кто использует ту или иную карту инструмента, тратит меньше фишек привилегий. Однако свойства инструментов становятся более полезными ближе к концу игры, по мере того как на витражах игроков скапливается больше кубиков.*

## Размещение кубиков

Правила размещения кубиков на **витраже**.

**Первый кубик.** Первый кубик всегда размещается в крайнем ряду или колонке витража (включая угловые клетки).

**Каждый следующий кубик** должен размещаться **по соседству** с уже имеющимся. Кубики соседствуют по диагонали (находясь в смежных рядах и колонках) либо по горизонтали или вертикали (находясь в тех же рядах или колонках).

Кубик должен выполнять **требования к цвету и яркости**, указанные в ячейке. Белые ячейки — это ячейки без требований. ***Пример:*** *в красную ячейку витража можно поместить лишь красный кубик (любой яркости), а в ячейку с «3» — любой кубик с яркостью 3 (любого цвета).*

Кубик **нельзя** поместить в ячейку, если в соседней ячейке по горизонтали или вертикали уже имеется кубик того же **цвета** или **яркости**. ***Пример:*** *2 красных кубика или 2 кубика с яркостью 3 не могут иметь общую границу.*

В свой ход игрок не обязан брать кубик.

***Примечание:*** *в белую ячейку можно поместить любой кубик (если это не противоречит остальным правилам).*

***Пример:*** *этот красный кубик с яркостью 2 можно поместить лишь в 1 из 3 возможных ячеек.*

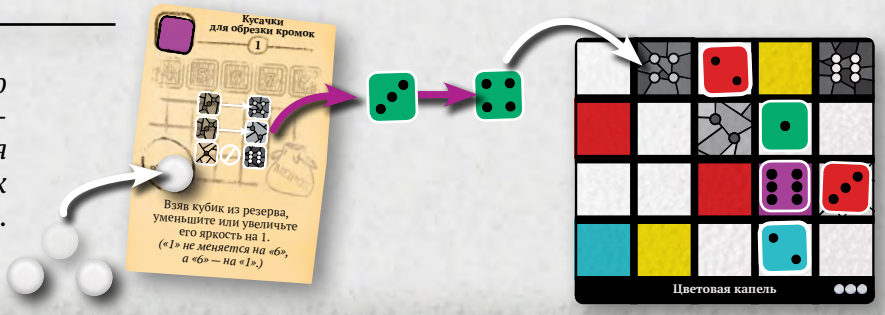
***Подсказка:*** *старайтесь не размещать кубик по соседству с ячейкой, для которой нужен кубик того же цвета или яркости (к примеру, кубик с яркостью 2 рядом с ячейкой с «2» или красный кубик рядом с красной ячейкой), чтобы не лишаться возможности занять её на одном из будущих ходов.*

## Инструменты и привилегии

В свой ход игрок может потратить **фишки привилегий**, чтобы воспользоваться особым свойством любой карты инструмента.

1. Поместите **фишки привилегий** на **карту инструмента**: 1 фишку, если их на карте ещё нет, или 2, если есть.
2. Воспользуйтесь свойством, описанным на **карте инструмента**.

В свой ход игрок не обязан использовать карту инструмента.



## Конец раунда

Все оставшиеся кубики выкладываются на **счётчик раундов**, накрывая клетку с номером только что окончившегося раунда. Если осталось несколько кубиков (из-за того, что игроки их не брали), не раскладывайте их по клеткам других раундов.

**Мешочек с кубиками** передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Этот участник становится новым первым игроком и начинает следующий раунд.

***Пример:*** *первым игроком второго раунда становится Борис.*

Если только что завершился 10-й раунд, игра заканчивается. Приступайте к подсчёту очков.

## Подсчёт очков

Игра завершается в конце 10-го раунда.

1. Уберите кубики со **счётчика раундов** и переверните его на сторону со **счётчиком очков**.
2. Отсчитывайте число очков каждого игрока **маркером очков** его цвета. Если игрок набрал больше 50 очков, переверните его маркер.

Каждый игрок суммирует очки, полученные за:

- **Карты общих целей.** Каждая карта может принести очки несколько раз. Цели, связанные с рядами и колонками, приносят очки лишь за полноценные ряды и колонки (без пустых ячеек).
- **Карту личной цели.** Игрок складывает значения на своих кубиках указанного цвета.
- **Фишки привилегий.** Игрок получает 1 победное очко за каждую оставшуюся у него фишку.
- **Пустые ячейки.** Игрок теряет 1 победное очко за каждую пустую ячейку на своём витраже.

Игрок, набравший больше всех победных очков, становится **победителем**. В случае ничьей побеждает тот из претендентов:

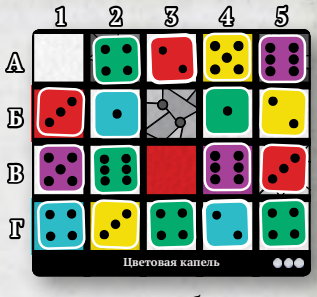
- у кого больше очков, полученных по личной цели;
- у кого осталось больше фишек привилегий;
- кто позже делал свой первый ход в последнем раунде.

## Пример подсчёта очков

Используем общие цели, показанные при подготовке к игре, и витраж, изображённый в правом верхнем углу этой страницы.

**Общие цели**

***«Разноцветные колонки»:*** 5 ПО за колонки 4 и 5 — всего **10 ПО**. 0 ПО за колонки 1 и 3, так как они неполные. 0 ПО за колонку 2, так как в ней повторяется зелёный цвет.




***«Светлые стёкла»:*** 2 ПО за каждый набор кубиков с яркостью 1 и 2. «Единицами» заполнены ячейки Б2 и Б4, а «двойками» — А3, Г4 и Б5. Всего **4 ПО** за 2 набора (3-я «двойка» не входит в наборы и не учитывается).

***«Многообразие красок»:*** наборы кубиков каждого цвета приносят по 4 ПО. Всего их 3 — значит, **12 ПО**.

***Подсказка:*** *число наборов определённого типа всегда считается по наименьшему количеству кубиков этого типа.*

**Личная цель.** ***«Оттенки фиолетового»*** приносят очки, равные сумме значений на фиолетовых кубиках (В1, В4 и А5), что составляет: 5 + 6 + 6 = **17 ПО**.

**Фишки привилегий.** 1 ПО за каждую оставшуюся фишку. У игрока их нет — следовательно, **0 ПО**.

**Пустые ячейки.** –1 ПО за каждую пустую ячейку (А1, Б3 и В3) — всего **минус 3 ПО**.

**Итог:** 10 + 4 + 12 + 17 + 0 – 3 = **40 ПО**.

## Неправильное размещение кубиков

Если обнаружено, что расположение кубиков на витраже игрока нарушает какое-то правило, этот игрок обязан немедленно *убрать* с витража любые кубики по своему выбору так, чтобы все правила размещения кубиков вновь соблюдались. Убранные кубики выходят из игры, а за образовавшиеся пустые ячейки игрок, как обычно, получит штраф в конце партии.

## Игра в одиночку

Играя в «Саграду» в одиночку, вы стараетесь превысить **нейтральный результат**, равный сумме значений на всех кубиках, оказавшихся на счётчике раундов к концу игры.

### Подготовка к игре

Подготовка проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

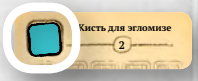
- Играйте без **фишек привилегий**.
- Выложите на стол лицевой стороной вверх **2 общие цели** и **2 личные цели**.
- Выложите число **карт инструментов** в зависимости от уровня сложности, на котором вы хотите сыграть: от 1 инструмента (очень трудно) до 5 (легко).

### Процесс игры

Игра длится обычные 10 раундов, но со следующими изменениями:

- В каждом раунде доставайте по 4 кубика из мешочка и бросайте их.
- Делайте по 2 хода, либо пасуя, либо выбирая и размещая кубик и/или используя карту инструмента.

### Карты инструментов




Карты инструментов используются только 1 раз, и на это тратятся кубики из резерва. Чтобы воспользоваться картой инструмента, выложите из резерва в её **левый верхний угол** кубик указанного там же цвета.

***Примечание:*** *каждую карту инструмента можно использовать только 1 раз. Использованная карта и выложенный кубик выходят из игры.*

### Конец раунда

Все оставшиеся кубики, как обычно, переносятся на **счётчик раундов**. (Следите, чтобы их значения случайно не поменялись.) Если кубиков не осталось, положите на клетку раунда один из маркеров очков.

### Подсчёт очков

Игра заканчивается после 10-го раунда. Перед тем как перевернуть счётчик раундов, подсчитайте **нейтральный результат**.

- Нейтральный результат — это сумма значений на всех кубиках, находящихся на счётчике раундов. Кубики, потраченные на использование карт инструментов, не учитываются.
- Подсчитайте сумму своих ПО, используя обычные правила, но выбрав 1 из 2 личных целей и вычитая 3 ПО (вместо 1) за каждую пустую ячейку.
- Если ваш итоговый результат больше нейтрального, вы победили!

# Сагрида

## Дополнение для 5—6 игроков

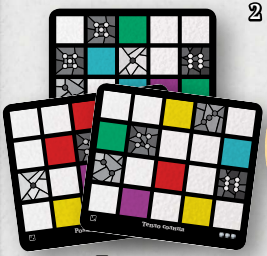
2 планшета оконных рам

40 кубиков (по 8 красного, жёлтого, зелёного, синего и фиолетового цветов)

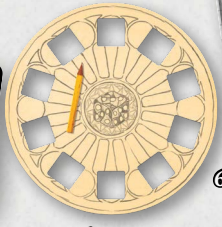
2 карты инструментов

12 фишек привилегий

2 маркера очков




7 карт витражей



6 роз кубиков

6 карт личных целей

Коробочка для кубиков

## Вкратце о дополнении

В этом дополнении есть всё необходимое, чтобы вовлечь в игру ещё 1—2 участников. Вы можете использовать уже знакомые вам **обычные правила** из базовой игры, учтя лишь, что в игре на шестерых понадобятся новые личные цели.

**Сборка коробочки для кубиков**

1. Аккуратно отделите фрагменты коробочки.
2. Вставьте двойные выступы дна коробочки в вырезы на длинных стенках.
3. Зафиксируйте короткие стенки в прорезях длинных стенок, слегка отгибая короткие стенки, чтобы в их вырезы вошли выступы дна коробочки.

## Что новенького?

**6 роз кубиков.** Личные резервы игроков, ускоряющие процесс получения кубиков. Для них используются необязательные правила.

**7 карт витражей.** Действуют так же, как в базовой игре. Вы можете с самого начала замешать их в базовую колоду.

**6 карт личных целей.** Дают победные очки (ПО) иначе, чем в базовой игре. В конце игры вы получите количество ПО, равное сумме значений на кубиках, занимающих определённые ячейки в витраже.

**2 карты инструментов.** Эти карты позволяют взаимодействовать с розами кубиков.

*Карты витражей, инструментов и личных целей из этого дополнения помечены символом ⚄ в уголке.*

## Подготовка игроков

Подготовка проходит по правилам базовой игры, не считая *необязательных* **правил роз кубиков** (см. ниже).

Смешайте вместе все **карты личных целей** (из базовой игры и дополнения).

*При желании можно играть с личными целями только из этого дополнения, оставив базовые в коробке.*

## Подготовка игроков. Правила роз кубиков

**Правила роз кубиков** необязательные. Они применяются при игре с 2—6 участниками.

Решив играть с этими правилами, раздайте каждому участнику по **1 розе кубиков и 2 кубика каждого цвета**. Игроки бросают кубики и раскладывают их по любым ячейкам розы.

## Подготовка к игре

Подготовка почти не отличается от подготовки к базовой игре (с **правилами роз кубиков** *или* без них) и одинакова для любого числа участников. Однако есть отличие в подготовке мешочка для кубиков.

***Примечание:*** *карты инструментов из дополнения добавляются в игру только при использовании* ***правил роз кубиков****. При этом из игры убираются «Стекольный молоток» (7) и «Щипцы для стекла» (8).*

## Подготовка мешочка. Обычные правила

Подготовьте мешочек для кубиков в соответствии с числом игроков. Добавьте в него следующие кубики:

- **2 игрока:** 10 кубиков каждого цвета *(всего 50)*.
- **3 игрока:** 14 кубиков каждого цвета *(всего 70)*.
- **4 игрока:** 18 кубиков каждого цвета *(всего 90)*.
- **5 игроков:** 22 кубика каждого цвета *(всего 110)*.
- **6 игроков:** 26 кубиков каждого цвета *(всего 130, это все кубики)*.

*Отложите в сторону оставшиеся кубики, они вам не понадобятся.*

## Подготовка мешочка. Правила роз кубиков

При игре с правилами роз кубиков участники начинают партию с 2 кубиками каждого цвета, поэтому в мешочке их будет меньше. Добавьте в него следующие кубики:

- **2 игрока:** 6 кубиков каждого цвета *(всего 30)*.
- **3 игрока:** 8 кубиков каждого цвета *(всего 40)*.
- **4 игрока:** 10 кубиков каждого цвета *(всего 50)*.
- **5 игроков:** 12 кубиков каждого цвета *(всего 60)*.
- **6 игроков:** 14 кубиков каждого цвета *(всего 70, это все оставшиеся кубики)*.

*Отложите в сторону оставшиеся кубики, они вам не понадобятся.*

## Процесс игры. **Обычные правила**

Игра по **обычным правилам** не отличается от базовой игры и одинакова для любого числа участников.

**Размер резерва** (количество вытянутых из мешочка кубиков) по-прежнему зависит от числа игроков:

**5 игроков:** 11 кубиков.
**6 игроков:** 13 кубиков.
*(2 кубика на игрока + ещё 1.)*

## Процесс игры. **Правила роз кубиков**

При игре с **правилами роз кубиков** появляются 3 основных отличия:

- Каждый игрок ходит только 1 раз за раунд.
- Игрокам доступно новое действие.
- В резерве на 1 кубик на игрока меньше.

**Размер резерва** (количество вытянутых из мешочка кубиков) зависит от числа игроков:

**2 игрока:** 3 кубика.
**3 игрока:** 4 кубика.
**4 игрока:** 5 кубиков.
**5 игроков:** 6 кубиков.
**6 игроков:** 7 кубиков.
*(1 кубик на игрока + ещё 1.)*

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник делает единственный ход.

В свой ход вы можете выполнить каждое из следующих действий в любом порядке:

- **Выбрать 1 кубик** с розы кубиков и поместить его в пустую ячейку своего витража.
- **Взять 1 кубик** из резерва и поместить его в пустую ячейку своего витража.
- **Воспользоваться 1 картой инструмента** за фишки привилегий.

*Все эти действия необязательные. Игрок может выполнить все три действия, любые два, одно из них или ни одного, решив спасовать.*

Право хода передаётся **по часовой стрелке**. Каждый игрок выполняет выбранные действия или пасует. После завершения хода последнего игрока наступает конец раунда.

***Примечание:*** *поскольку игроки делают по 1 ходу, воспользоваться картой инструмента они теперь могут лишь 1 раз за раунд.*

## Размещение кубиков

Все ограничения по размещению кубиков подчиняются **обычным правилам**, даже если вы берёте кубики с розы кубиков.

## Замечание об инструментах

Свойства карт инструментов из базовой игры, ссылающиеся на «резерв» и «кубики из резерва», не применяются к кубикам с розы кубиков.

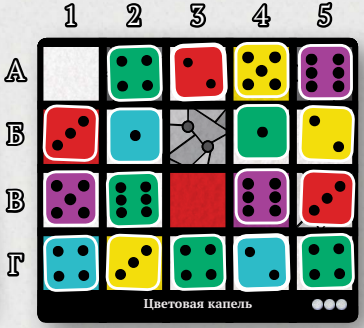
***Напоминание:*** *карты инструментов из дополнения добавляются в игру только при использовании **правил роз кубиков**. При этом из игры убираются «Стекольный молоток» (7) и «Щипцы для стекла» (8).*

## Подсчёт очков и новые личные цели

Завершение игры и подсчёт очков происходят так же, как в базовой игре. Новые **карты личных целей** приносят количество ПО, равное суммарной яркости в указанных ячейках. Цвет кубиков не важен.

## Пример подсчёта очков

**Новая личная цель.** ***«Ограда»*** приносит очки, равные сумме значений на кубиках с указанных ячеек: Б1 и В1 дают 3 и 5 ПО, Б3 и В3 — 0 ПО, Б5 и В5 — 2 и 3 ПО. Всего **13 ПО**.



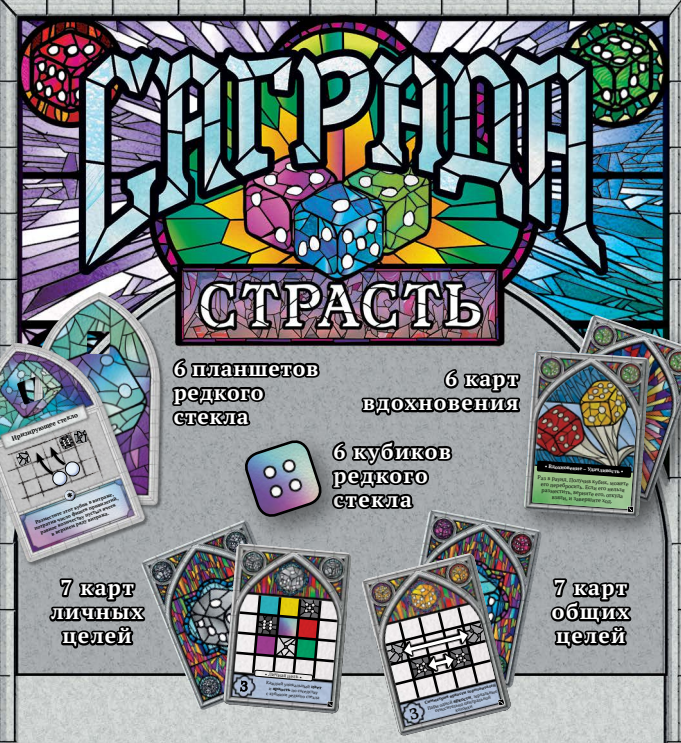
## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Дэрил Эндрюс (@darylmandrews), Эдриан Адамеску (@Aadrian131)
**Развитие:** Бен Харкинс (@BenHarkins)
**Графический дизайн и иллюстрации:** Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)
**Издатель:** Floodgate Games (@FloodgateGames)
**Редактура:** Эмили Тинави

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский
**Выпускающий редактор и переводчик:** Александр Петрунин
**Редактор:** Катерина Шевчук
**Корректор:** Анна Полянская
**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян

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




## Вкратце о дополнении

С возвращением в знаменитый храм Саграда Фамилия! «Саграда. Страсть» — первое из трёх дополнений серии «Великие фасады». Это модульное дополнение в полной мере отражает идею свободы творчества: добавьте всё его содержимое или лишь некоторые части к базовой игре.

# Что новенького?

**Карты вдохновения.** Способности, дающие игрокам индивидуальные преимущества.

**Кубики редкого стекла.** Необычные кубики, считающиеся бесцветными при размещении в витраже.

**Планшеты редкого стекла.** Описывают способы получения кубиков редкого стекла. Планшет заменяет одну из карт инструментов. Для использования планшета нужно тратить фишки привилегий.

**Новые личные цели.** Используйте эти карты вместе с кубиками и планшетами редкого стекла. Они дают новые возможности получения победных очков (ПО).

**Новые общие цели.** Карты, награждающие игроков за симметрию и баланс их витражей.

*Карты вдохновения и карты целей из этого дополнения помечены символом ⬚ в уголке.*

# Модуль «Вдохновение»

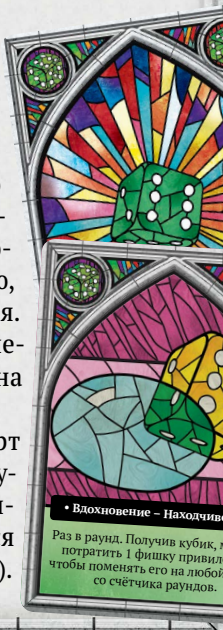
Этот модуль состоит из карт вдохновения, наделяющих игроков индивидуальными способностями.

## Подготовка игроков

Перед тем как выбрать карту витража, перемешайте все карты вдохновения и раздайте по одной всем игрокам. Затем каждый игрок кладёт полученную карту перед собой лицевой стороной вверх рядом с планшетом оконной рамы.

## Способности вдохновения

- Если не сказано иное, способности карты вдохновения можно использовать в любой момент своего хода.
- Некоторые способности можно использовать раз в раунд, некоторые — раз за игру. Воспользовавшись подобной способностью, переверните карту вдохновения. В начале следующего раунда переверните её обратно (если она действует раз в раунд).
- Фраза «получить кубик» с карт вдохновения означает «взять кубик из резерва или с розы кубиков» (розы кубиков появляются в «Дополнении для 5—6 игроков»).



# Модуль «Редкое стекло»

В этом модуле появляется новый тип кубиков — редкое стекло. Такие кубики можно помещать в витраж рядом с кубиками любого цвета. Кубики редкого стекла берутся из вырезов планшета редкого стекла согласно условиям, описанным на этих планшетах. Также в этот модуль входят новые карты личных целей.

## Подготовка к игре

Перед тем как выбрать карты инструментов:

1. Возьмите 1 случайный планшет редкого стекла. Выложите его лицевой стороной вверх в центре стола.
2. За каждый вырез на планшете редкого стекла бросьте 1 кубик редкого стекла и поместите его в этот вырез.
3. Выложите 2 карты инструментов вместо 3.

## Процесс игры

- В качестве действия игрок может потратить фишки привилегий, чтобы воспользоваться планшетом редкого стекла — забрать с него 1 кубик редкого стекла и поместить в свой витраж. Если не сказано иное, игрок может сделать это в любой момент своего хода.
- У игрока может быть лишь 1 кубик редкого стекла в витраже. Если в витраже игрока уже есть кубик редкого стекла, он не может воспользоваться планшетом редкого стекла.
- Если на планшете редкого стекла не остаётся кубиков, возьмите и бросьте новый кубик редкого стекла за каждый вырез планшета. Затем поместите их в вырезы.

## Кубики редкого стекла

Кубики редкого стекла отличаются от обычных кубиков.

- У кубика редкого стекла нет цвета, поэтому его можно поместить рядом с кубиком любого цвета. Однако его нельзя поместить рядом с кубиком с такой же яркостью (значением).
- Кубик редкого стекла можно поместить в ячейку любого цвета. Однако его яркость должна совпадать с требованием ячейки (если оно есть).
- Ячейка с кубиком редкого стекла не считается пустой. Она учитывается при оценке законченности ряда, колонки или диагонали.
- Для общих целей «Разноцветные ряды» и «Разноцветные колонки» кубик редкого стекла считается кубиком уникального цвета (например, ряд с кубиком редкого стекла и 4 разноцветными кубиками будет выполнять условие цели «Разноцветные ряды»).

## Личные цели

Новые карты личных целей приносят ПО в зависимости от расположения кубика редкого стекла и других кубиков в витраже игрока. Используйте только эти цели с модулем «Редкое стекло».

## Подготовка игроков

Перемешайте карты личных целей, связанные с редким стеклом (на их лицевой стороне изображён кубик редкого стекла), и раздайте по 1 карте лицевой стороной вниз каждому игроку. Не используйте карты личных целей из других версий игры. Игроки тайно смотрят полученные карты.

В конце партии вы получаете очки за достижение личных целей, как в обычной игре.

## Общие цели

Эти карты можно смешать с другими общими целями для увеличения разнообразия игры.

В конце партии вы получаете очки за достижение общих целей, как в обычной игре.

**Рекомендация**

Некоторые из новых общих целей могут противоречить целям из базовой игры. Мы рекомендуем избегать таких сочетаний, как «Баланс цвета вертикалей» и «Разноцветные колонки», «Симметрия яркости горизонталей» и «Разноцветные ряды» и т. п.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Дэрил Эндрюс, Эдриан Адамеску
**Развитие:** Бен Харкинс
**Графический дизайн и иллюстрации:** Peter Wocken Design LLC, Мэтт Пакетт
**Редактура:** Пейдж Полински

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский
**Выпускающий редактор:** Филипп Кан
**Редактор:** Катерина Шевчук
**Переводчик:** Александр Петрунин
**Корректоры:** Наталия Бернова и Кирилл Егоров
**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян

www.FloodgateGames.com

www.crowdgames.ru

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