

# МАГНАМ



13 карт витражей

13 карт инструментов

90 кубиков (по 18 красного, жёлтого, зелёного, синего и фиолетового цветов)

Мешочек для кубиков

10 карт общих целей

4 планшета оконных рам

4 маркера очков

5 карт личных целей

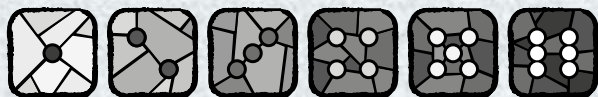


Счётчик раундов (на лицевой стороне)  
Счётчик очков (на обратной стороне)

24 фишки привилегий

## 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 Эндриус (@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](http://WWW.FLOODGATEGAMES.COM)



**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ**

**ИЗДАТЕЛЬ:** Crowd Games

**РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА:** Максим Истомина 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](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

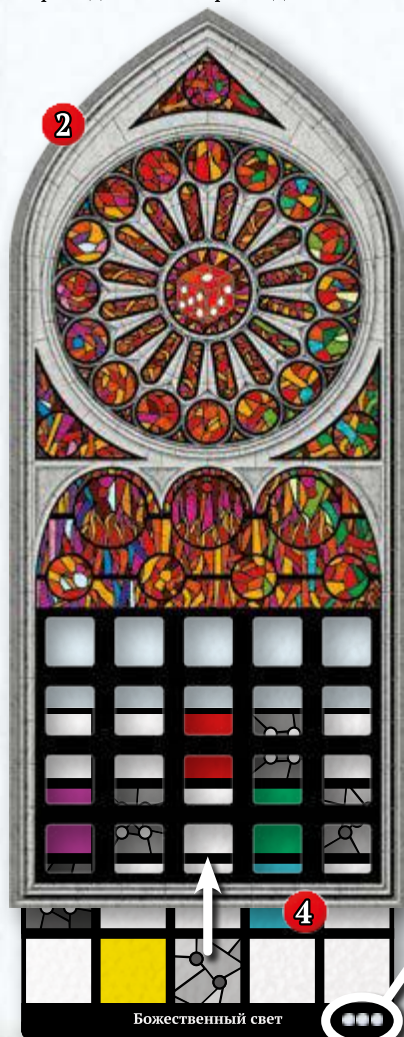


## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 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.

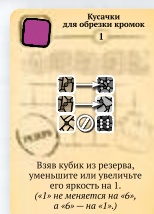
- 3 Раздайте каждому игроку число **фишек привилегий**, равное уровню сложности его витража.
- 4 Подсуньте выбранную **карту витража** в прорезь внизу **планшета оконной рамы**.
- 5 Поместите **маркеры очков** того же цвета, что и оконные рамы игроков, рядом со **счётчиком раундов**. Они пригодятся вам при подсчёте очков в конце игры.



- 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**.

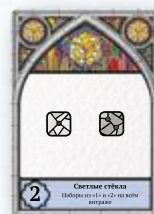
Уберите в сторону все оставшиеся карты целей, инструментов и витражей — они больше не понадобятся вам в текущей партии.

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

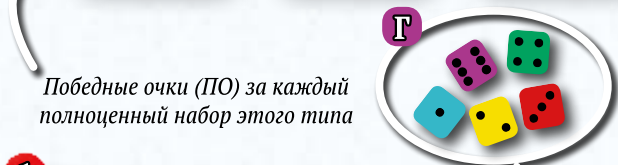


Б

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



В



1



Д

## 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 спастоват.

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.

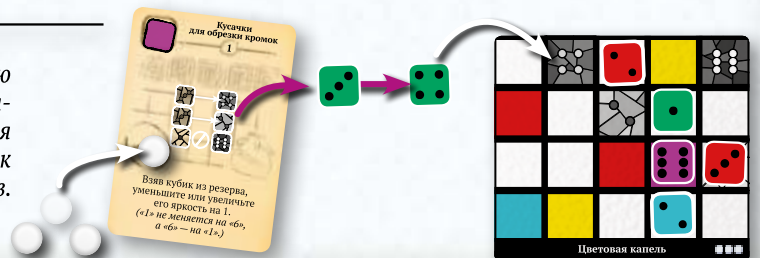
**Подсказка:** старайтесь не размещать кубик по соседству с ячейкой, для которой нужен кубик того же цвета или яркости (к примеру, кубик с яркостью 2 рядом с ячейкой с «2» или красный кубик рядом с красной ячейкой), чтобы не лишиться возможности занять её на одном из будущих ходов.

## 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 раскладываете 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 B2 и B4, а «двойками» – A3, F4 и B5. 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**.

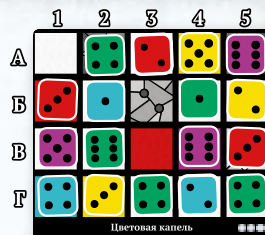
**Подсказка:** число наборов определённого типа всегда считается по наименьшему количеству кубиков этого типа.

**Личная цель.** «Оттенки фиолетового» приносят очки, равные сумме значений на фиолетовых кубиках (B1, B4 и A5), 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 (A1, B3 и B5) – всего **минус 3 ПО**.

**Итого:**  $10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3 = 40$  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 превзойти **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 вычтя 1 из 2 личных целей и вычитая 3 ПО (вместо 1) за каждую пустую ячейку.
- Если ваш итоговый результат больше нейтрального, вы победили!