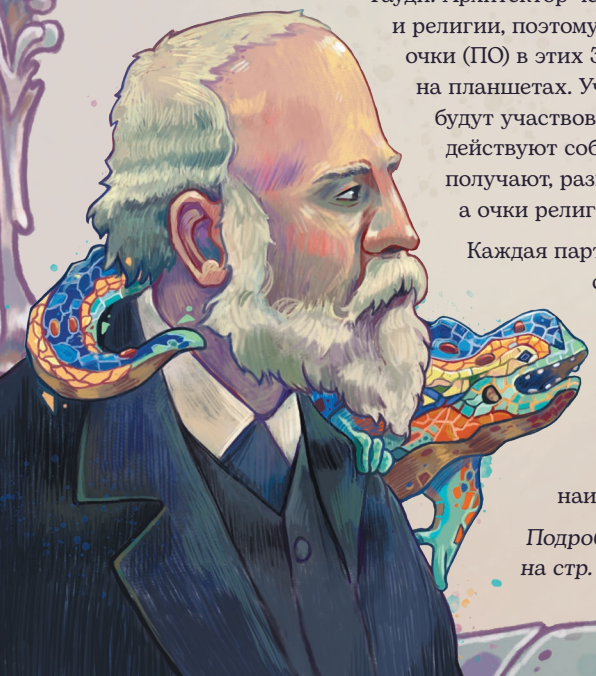

Гауди
Правила игры

Гауди

Антонио Гауди родился в 1852 году в небольшом каталонском городе Реус. Архитектурный стиль этого визионера отличали непрерывное осмысление природы, интерес к каталонской культуре и всё возрастающая религиозность. Наибольшую известность Гауди получил, возглавив строительство собора Саграда Фамилия в Барселоне, не завершённое и через 100 лет после смерти архитектора. Слияние черт модернизма и неоготики прослеживается во всех без исключения шедеврах творца – от жилых домов Каса-Батльо и Каса-Мила до обширного парка Гуэля, от монументальных фасадов до тончайшей резьбы, украшающей детали интерьера. Архитектурное наследие Антонио Гауди – это пример безупречного художественного вкуса, взращенного на почве национального самосознания и религиозных верований.

Эта игра – дань уважения великому архитектору и неординарному человеку. На её создание нас вдохновили причудливые фасады его творений, их изящная красота, скрытая в изгибе каждой детали. Антонио Гауди умел найти безупречную форму для любого содержания, дополняя удобные и практичные пространства поистине ошеломляющими интерьерами. В своих работах архитектор старался избегать прямых линий, предпочитая им асимметричные изломы. Одна из самых удачных находок Гауди – тренкадис, мозаичная техника, идеально подходящая для отделки изогнутых поверхностей, при создании которой используются осколки плитки и керамики. Само слово «тренкадис» в переводе с каталанского как раз и означает «множество маленьких осколков». В этой игре вы не раз встретитесь с наиболее значимыми элементами архитектурного стиля Антонио Гауди и сможете сами попробовать себя в роли творца, с помощью плиток тренкадис создавая неповторимые узоры на своих планшетах.



В ходе игры участники будут знакомиться с основными вехами жизненного и творческого пути Гауди. Архитектор черпал вдохновение в природе, самобытности каталонской культуры и религии, поэтому на протяжении всей партии игроки будут зарабатывать победные очки (ПО) в этих 3 категориях, разыгрывая карты колонн и размещая плитки тренкадис на планшетах. Участникам необходимо соблюдать баланс, ведь в финальном подсчёте будут участвовать только 2 категории с наименьшим числом ПО. Для каждой категории действуют собственные правила начисления ПО: очки природы игроки в основном получают, разыгрывая карты природы, очки Каталонии – в конце каждого раунда, а очки религии – в конце игры.

Каждая партия состоит из 3 раундов. В каждом раунде игроки по очереди перемещают свои фишки вокруг центрального светильника на игровом поле, а затем в качестве основного действия берут карты или получают плитки тренкадис. В дальнейшем игроки будут использовать полученные ресурсы, чтобы разыгрывать карты и возводить дымоходы на своих планшетах. Раунд завершится, как только фишки всех игроков пройдут полный круг по треку светильника. Победителем становится участник, равномерно набравший ПО во всех 3 категориях и показавший наивысший итоговый результат!

Подробнее о символах, которые встретятся вам в ходе игры, см. приложение на стр. 25–28.

Состав игры



1 двустороннее игровое поле



4 планшета игроков



1 тканевый мешочек



12 жетонов дымоходов



1 жетон первого игрока



7 жетонов центрального светильника



4 фишки светильника
(по 1 на игрока)



12 маркеров дымоходов
(по 3 на игрока)

16 маркеров очков



4 маркера очков природы



4 маркера очков Каталонии



4 маркера очков религии



4 маркера финального счёта

Каждый игрок получает 1 маркер очков природы, 1 маркер очков Каталонии,
1 маркер очков религии и 1 маркер финального счёта

99 карт колонн



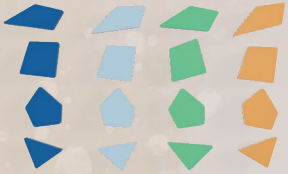
33 карты природы



33 карты Каталонии



33 карты религии



96 плиток тренкадис
(по 6 каждого цвета и каждой формы)

Общая подготовка к игре

Выберите режим игры: **базовый** или **экспертный**. На стр. 4–16 описаны правила **базового режима**. Придерживайтесь их, если играете в *«Гауди»* впервые.

Сыграв несколько партий по этим правилам, можете перейти к **экспертному режиму**, подготовка и особенности которого описаны на стр. 17–18.



1. Поместите в центр стола игровое поле **дневной стороной** вверх.
2. Поместите все плитки тренкадис в мешок, перемешайте их и выложите по 5 случайных плиток в каждую из 5 областей тренкадис, олицетворяющих различные участки потолка. Затем поместите мешок рядом с игровым полем.
3. Перемешайте по отдельности карты колонн каждого типа, затем поместите получившиеся колоды рядом с игровым полем лицевой стороной вниз, соблюдая следующий порядок (слева направо): колода природы, колода Каталонии, колода религии.
4. Возьмите с верха каждой колоды по 3 карты и поместите их в ячейки каждой из 3 областей окон, как показано на рисунке (каждая область окна соответствует лежащей ниже колоде). Размещайте карты так, чтобы все символы в верхней части карт были видны игрокам.
5. Возьмите все 7 жетонов центрального светильника, перемешайте их лицевой стороной вниз, а затем отложите 3 случайных жетона. Выбранные жетоны сложите стопкой, а затем переверните её лицевой стороной вверх и поместите в центр области светильника на игровом поле. Игроки не должны знать, какие 2 жетона лежат под верхним. Не подсматривая, верните в коробку все неиспользованные жетоны центрального светильника.

Подготовка игроков



6 Каждый участник получает планшет игрока и все компоненты выбранного цвета.

7 Ориентируясь на символы в нижней части, сформируйте 3 стопки жетонов дымоходов. Каждый игрок получает по 1 жетону дымохода каждого типа и помещает их **дневной стороной** вверх в соответствующих областях над своим планшетом.

8 Каждый игрок помещает по 1 маркеру дымохода своего цвета под каждый из 3 жетонов дымоходов.

9 Каждый игрок помещает свои маркеры очков природы, Каталонии и религии рядом с нулевым делением шкалы ПО на игровом поле.

10 Каждый игрок помещает рядом со своим планшетом фишку светильника и маркер финального счёта.

11 Каждый участник формирует стартовую руку карт колонн. При игре **вдвоём** возьмите по 1 верхней карте колод природы и Каталонии; при игре **втроём** – по 1 верхней карте каждой из 3 колод; при игре **вчетвером** – возьмите по 2 верхние карты колод природы и Каталонии. Затем перемешайте взятые карты колонн и раздайте каждому игроку по 1.

При игре **вдвоём** возьмите фишку светильника неиспользованного цвета и поместите её рядом с игровым полем.

12 Участник, который был в Барселоне последним, становится первым игроком и получает соответствующий жетон. Если этот способ вам не подходит, выберите первого игрока случайным образом.



Ход игры

Одним из источников вдохновения Антонио Гауди была природа: спиралевидную форму ракушек, изгибы деревьев, ветвящиеся силуэты растений он трансформировал в архитектурные элементы. Природа была для него не просто музой, но наставником. Руководствуясь её непреложными законами, Гауди не возводил здания, а как будто выращивал их прямо из земли.

Игра длится 3 раунда, в каждом из которых участники ходят по очереди, начиная с обладателя жетона первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок сначала перемещает на игровом поле свою фишку светильника. Он может перемещать её только **по часовой стрелке**, но на столько ячеек, **на сколько захочет**. Затем участник выполняет одно или несколько действий, указанных в ячейке. Как только фишки всех игроков пройдут полный круг по треку светильника, текущий раунд завершится, а первый игрок начнёт следующий раунд.

Правила перемещения фишки светильника



- Перед началом вашего первого хода за раунд ваша фишка светильника находится рядом с планшетом. Поместите её в верхнюю ячейку трека светильника, отмеченную символом. Помещение фишки в верхнюю ячейку **считается перемещением**, поэтому, если эта ячейка свободна (см. далее), вы можете оставить там свою фишку и начать выполнять действия.
- Все фишки перемещаются строго **по часовой стрелке**. Вы можете переместить свою фишку светильника на столько ячеек, на сколько захотите, но **не можете** завершить перемещение в ячейке, где уже находится фишка другого игрока.
- Если в результате перемещения ваша фишка **обгонит фишки всех остальных игроков**, в этом ходу вы сможете выполнить дополнительные действия.
- Когда ваша фишка проходит полный круг по треку светильника, **уберите** её с игрового поля и поместите рядом с планшетом. Затем примените эффект открытого жетона центрального светильника. Если в этом раунде вы **первым** сняли фишку светильника с игрового поля, в следующем раунде вы станете первым игроком и получите соответствующий жетон. Смена первого игрока **не влияет** на очерёдность хода в текущем раунде.
- Если вам надо сделать ход, но вы уже убрали свою фишку светильника с игрового поля, пропустите ход.

Дуэльный вариант игры

В дуэльном варианте игры вы используете одну из свободных фишек светильника. Вы всегда будете перемещать эту фишку последней, независимо от того, кто из вас станет первым игроком. Когда приходит время перемещать фишку неиспользуемого цвета, переместите её так, чтобы она обогнала другие фишки, заняв для этого первую доступную ячейку. Виртуальный последний игрок не выполняет никаких действий, кроме перемещения фишки, поэтому следующий игрок сразу может начать свой ход.

Если фишка виртуального игрока первой совершает полный круг по треку светильника, это автоматически закрывает доступ к выполнению обоих действий соответствующего жетона (подробнее см. стр. 8) для 2 оставшихся участников, так как никто из них уже не сможет вырваться вперёд на треке светильника. Единственное преимущество, за которое они продолжат бороться, – жетон первого игрока, который получит тот, кто быстрее уберёт свою фишку с игрового поля. Напоминаем, что даже если виртуальный игрок сделал это быстрее всех, в следующем раунде он всё равно будет ходить последним.

Ячейки трека светильника



Каждая ячейка трека светильника отмечена особым символом (подробнее о каждом из них см. стр. 28) и определённым количеством карандашей и молотков . Их число подскажет, сколько действий вы сможете выполнить, если ваша фишка остановится на этой ячейке.



Каждый карандаш позволяет 1 раз выполнить указанное в ячейке действие.



Каждый молоток позволяет 1 раз воспользоваться одним из 3 доступных вариантов:

- выполнить указанное в ячейке действие;
- переместить 1 свой маркер дымохода;
- разыграть 1 карту из руки.

В зависимости от положения вашей фишки на треке светильника вы сможете воспользоваться карандашами и/или молотками следующим образом:



Если ваша фишка светильника **обгоняет все остальные фишки на треке**, можете применить эффекты **всех молотков и карандашей**, изображённых в ячейке.

Важно! Убранная с игрового поля фишка светильника всегда будет считаться фишкой, обогнавшей другие. В этом случае игроки, чьи фишки остались на поле, уже не смогут выполнить условие и обогнать все остальные фишки.



Если ваша фишка светильника **находится позади одной или нескольких фишек на треке**, можете применить эффекты **карандашей или молотков** (вы сами выбираете, чем воспользоваться), изображённых в ячейке.



Фернанда (красная фишка) обогнала все остальные фишки на треке, поэтому в свой ход она смогла воспользоваться 1 карандашом и 1 молотком. Наступает очередь Ирене (синяя фишка). После перемещения её фишка находится позади красной, поэтому она должна выбрать, воспользуется ли она 2 карандашами или 1 молотком.

Жетон центрального светильника



В центральной ячейке светильника не изображено ни карандашей, ни молотков. Вместо этого там всегда находится жетон центрального светильника, который позволяет игрокам выполнить до 2 действий.

1. Участник, который в текущем раунде **первым** уберёт свою фишку светильника с игрового поля, может выполнить **оба указанных действия** в любом порядке.

∞ Все остальные игроки смогут выполнить только 1 из 2 предложенных действий.



После того как первый участник убирает фишку, прошедшую полный круг по треку светильника, начинается финальная часть раунда. Остальные игроки продолжают совершать ходы по обычным правилам. Однако некоторые ячейки трека светильника имеют более тёмную заливку: как только игрок, поместивший свою фишку на такую ячейку, завершает выполнение всех действий, он немедленно убирает фишку с игрового поля (как и тот участник, чья фишка проходит полный круг по треку светильника).

Важно! Фишки, помещённые в ячейки с тёмной заливкой, убираются с игрового поля только в том случае, если до этого фишка другого игрока полностью прошла трек светильника и была убрана с игрового поля. Если фишка уже находится на одной из ячеек с тёмной заливкой, она остаётся на месте, когда другой игрок убирает свою фишку с игрового поля, что позволяет обладателю оставшейся на игровом поле фишки сделать ещё 1 ход до конца текущего раунда.



Получение победных очков

Получение ПО отмечено . В зависимости от символа под  переместите свой маркер очков природы, Каталонии или религии на указанное число делений по шкале ПО.

Конец раунда

Раунд заканчивается, как только фишки всех игроков будут убраны с игрового поля. Уберите верхний жетон центрального светильника. Если это был последний такой жетон, игра заканчивается. Переходите к финальному подсчёту ПО (см. стр. 15). В ином случае участник, рядом с которым лежит жетон первого игрока, начинает следующий раунд.

В 1924 году Гауди был арестован за то, что отказался говорить с полицейскими по-испански, предпочтя отвечать им на родном каталанском. Несмотря на преклонный возраст (архитектору к тому времени уже исполнилось 72 года) и слабое здоровье, он не поступился своими убеждениями. Непоколебимость и принципиальность — вот что всегда отличало Гауди как гражданина и как творца.

Действия

Ниже приведён список действий, которые вы можете выполнить в свой ход. Символы этих действий встречаются на картах колонн и в ячейках трека светильника. Вне зависимости от того, разыграли ли вы карту или поместили фишку в ячейку, всегда выполняйте действие так, как это описано ниже. Несмотря на то, что каждое действие описано как однократное, вы можете выполнить их столько раз, сколько вам позволяют символы карандашей и молотков.

Также не забывайте, что вы **можете, но не обязаны** выполнить любое число доступных вам действий или не выполнять их.

Существует 4 действия, которые вы можете выполнить в свой ход, поместив свою фишку в соответствующую ячейку или воспользовавшись доступным вам символом молотка :

1. Взять 1 плитку тренкадис и поместить её на свой планшет (см. ниже).

2. Взять 1 карту колонны с игрового поля в руку, лимит карт в руке – 4 (см. стр. 11).

3. Разыграть 1 карту колонны из руки на свой планшет, если у вас есть необходимое число плиток тренкадис (см. стр. 12).

4. Переместить свой маркер дымохода и получить соответствующую награду, если у вас есть необходимое число плиток тренкадис (см. стр. 13).

Также в игре есть универсальный символ, позволяющий вам выполнить любое действие, указанное в одной из ячеек трека светильника (см. стр. 15).

1. Взять плитку тренкадис

Антонио Гауди всегда стремился наполнить свои произведения радостным хаосом. Благодаря технике тренкадис осколки стекла и фрагменты керамики превращались в руках мастера в живую разноцветную мозаику. Именно тренкадис придаёт неповторимый шарм одной из визитных карточек архитектора – парку Гуэля, где причудливые узоры, отражающие региональную идентичность, вписаны в окружающий пейзаж.

Выполняя это действие, можете взять 1 плитку тренкадис с игрового поля. Если символ предписывает взять плитку конкретного цвета и/или формы, вы обязаны выполнить это условие. Чёрный символ (например, или) позволяет взять плитку определённой формы, но любого цвета. Символ круга (например, или) позволяет взять плитку определённого цвета, но любой формы.

Если за свой ход вы должны получить несколько плиток, можете взять их как из одной, так и из нескольких областей тренкадис на игровом поле.



Варианты форм



Варианты цветов



Символ, позволяющий взять плитку тренкадис любой формы и цвета

Получив плитку, поместите её **на свой планшет** – в одну из свободных ячеек **соответствующей формы**. Размещая плитку на планшете, можете переворачивать и/или поворачивать её. Если на вашем планшете нет ни одной подходящей свободной ячейки, верните плитку в соответствующую область игрового поля. Затем можете взять другую плитку тренкадис и попробовать снова. Если все ячейки на вашем планшете уже заняты, вы больше не можете брать новые плитки.



Если вы взяли **последнюю плитку** из области тренкадис на игровом поле, можете выполнить 1 дополнительное действие (см. **«Истощение запаса»** на стр. 11). В конце своего хода возьмите из мешка 5 случайных плиток и поместите их в область тренкадис, из которой вы взяли последнюю плитку.

Собирайте плитки тренкадис, чтобы разыгрывать карты из руки (см. стр. 12). Кроме того, в конце игры вы получите дополнительные ПО за группы плиток одного цвета, собранные на вашем планшете (см. стр. 15).

Наличие и получение плиток

В зависимости от цвета обводки вы должны иметь указанное количество плиток на своём планшете либо получить их после выполнения действия.

Чёрная обводка означает, что вы получите указанное количество плиток с игрового поля.

1 *Возьмите 1 плитку любой формы и цвета из области тренкадис на игровом поле.*

Красная обводка означает, что для выполнения действия на вашем планшете должно быть не меньше указанного количества плиток (сами плитки при этом не тратятся).

6 = *На вашем планшете должно быть не меньше 6 плиток **выбранного вами цвета**, например 6 синих плиток. Вы не выполняете условие, если у вас есть 6 плиток разных цветов, например 4 зелёные и 2 серые плитки.*

Собирая плитки одного цвета, **не обращайте внимания на их форму**, это не повлияет на выполнение данного условия.

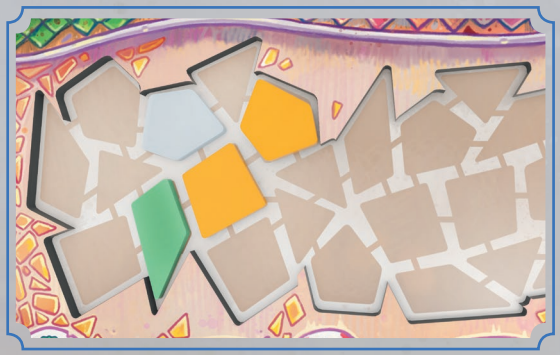
4 *На вашем планшете должно быть не меньше 4 плиток **указанной формы**.*

Собирая плитки одной формы, **не обращайте внимания на их цвет**, это не повлияет на выполнение данного условия.

Соседние плитки и группы плиток

Соседними считаются плитки, грани которых соприкасаются. Плитка не считается соседней, если примыкает к другой только своим углом. Чтобы не запутаться, соседние ячейки на планшете соединены линиями.

Несколько соседних плиток, формирующих непрерывную цепочку, называются группой. Чаще всего вы будете ориентироваться на группы плиток одного и того же цвета, но в некоторых случаях цвет плиток, входящих в группу, не будет иметь значения.



В этом примере на планшете есть группа, состоящая из 2 жёлтых плиток (грани жёлтых плиток соприкасаются, поэтому они являются соседними). Серая и зелёная плитки не являются соседними, но обе считаются соседними для жёлтой плитки.

2. Взять карту колонны

Структура карты колонны



1. **Условие для розыгрыша карты.** В данном примере, чтобы разыграть карту, на планшете игрока должно быть не меньше 2 синих плиток.
2. **Награда.**
3. **Категория карты.** Важна для подсчёта ПО и получения наград за карты религии и жетоны дымоходов. Категория «Биография Гауди» универсальная: можете считать такие карты картами любой категории.
4. **Тип колонны.** Существует 3 типа колонн (природа, Каталония, религия). Принадлежность к тому или иному типу определяется по цвету и рубашке карты.
5. **Иллюстрация**, отсылающая к творению Гауди или значимому событию его жизни.
6. **Номер** помогает найти необходимую информацию об этой карте религии (см. стр. 28).

Категории карт колонн

- Фасад
- Сад
- Дверь
- Статуя
- Мебель
- Железо/стекло
- Внутренняя отделка
- Башня
- Потолок/крыша
- Биография Гауди

Эти символы позволяют игроку взять в руку карту колонны **соответствующего типа** из области окна на игровом поле.


Природа


Каталония


Религия


Любой тип

Если вы должны взять больше 1 карты любого типа, можете взять их как из одной и той же области окна, так и из разных.

Вы можете взять **любую** (а не только верхнюю) карту колонны из области окна. **Не выкладывайте** на игровое поле новые карты взамен полученных до тех пор, пока область окна полностью не опустеет.



Взяв из области окна последнюю доступную карту, можете выполнить дополнительное действие, символ которого изображён на коричневом фоне над этой областью (см. **«Истощение запаса»** ниже). В конце своего хода возьмите 3 карты с верха соответствующей колоды и поместите в ячейки в области окна.

У вас в руке не может быть больше 4 карт. Если вы должны взять карту, которая превысит этот лимит, можете сбросить карту из руки, чтобы освободить место для новой карты.

Истощение запаса

Рядом с каждой областью тренкадис и областью окна есть особые символы. Они обозначают дополнительные действия, которые может выполнить игрок в любой момент своего хода, если он взял последнюю плитку или последнюю карту из соответствующей области. Если за ход игрока сразу в нескольких областях закончились карты и/или плитки, этот игрок может выполнить несколько дополнительных действий (но каждое только по 1 разу).

Если во время вашего хода в соответствующей области закончились плитки или карты, в конце хода заполните все пустые ячейки, **прежде чем передать ход следующему игроку**: поместите 5 случайных плиток из мешка в соответствующую область тренкадис, а 3 карты с верха соответствующей колоды — в область окна. Если в мешке недостаточно плиток, чтобы заполнить все опустевшие области, начинайте заполнять области по часовой стрелке, начиная с той, что находится левее. Если в колоде недостаточно карт, чтобы заполнить все ячейки области окна, поместите столько карт, сколько возможно, и продолжайте игру.

3. Разыграть карту колонны

Символ указывает, что, если вы **выполняете необходимое условие**, можете разыграть карту колонны из руки (см. ниже). Поместите карту в соответствующую область под своим планшетом, так чтобы **цветной круг условия розыгрыша предыдущей разыгранной карты оказался закрыт**, а её верхняя часть осталась видимой (см. примеры размещения карт на стр. 12–13). Вы можете разыграть неограниченное число карт в каждую из областей под планшетом.

Это действие можно выполнить, когда ваша фишка останавливается на соответствующей ячейке трека светильника или когда вы используете доступный вам символ молотка .

Условие для розыгрыша карты

В левом верхнем углу каждой карты колонны есть цифра и цветной круг, символизирующие **условие** для розыгрыша. Разыгрывая карту, поместите её в нижнюю часть соответствующей области, перекрыв часть ранее выложенных туда карт. Сложите все видимые числа на всех картах в соответствующей области (включая только что выложенную). Полученная сумма — это **количество плиток тренкадис определённого цвета (совпадающего с цветом круга на выложенной карте), которое должно быть на вашем планшете**. Вы не тратите плитки указанного цвета после розыгрыша карты. Если на разыгранной карте есть символ , можете выбрать **один (и только один!)** любой цвет для выполнения условия. Плитки могут отличаться по форме и не быть соседними.

Если вы не выполняете условие для розыгрыша карты колонны, верните её в руку.

Активация области

Если эффект предписывает активировать область, получите награды, указанные в верхней части всех карт, помещённых в эту область, а также награду, указанную на планшете над этой областью.

Карты религии отличаются от остальных тем, что не приносят награды сразу. Вместо этого в большинстве случаев каждая карта религии в конце игры принесёт вам определённое число очков религии, умноженное на количество выполненных условий.

Некоторые условия связаны с картами определённой категории, которые вы успели разыграть во время игры. Например, вы получите 3 ПО за каждую разыгранную вами карту с символом . Напоминаем, что карты , отражающие важные вехи жизни Гауди, являются **универсальными**. Можете использовать их для выполнения подобных условий (но каждую для выполнения ровно 1 условия).

Символ позволяет получить ПО за 1 из разыгранных вами карт религии, но не позволяет активировать всю область.

Карты природы

Как только вы разыгрываете карту природы в соответствующую область, вы **немедленно** активируете её и получаете награды, указанные в верхней части всех разыгранных туда карт в любом порядке, а также перемещаете ваш маркер очков природы на 4 деления вперёд, как указано на самом планшете. Розыгрыш карт в 2 другие области не приводит к немедленной активации.

Хавьер хочет разыграть эту карту природы. Чтобы сделать это, на его планшете должно быть не меньше 4 зелёных плиток. Если у него есть столько зелёных плиток, он активирует область природы на своём планшете, перемещает маркер очков природы на 7 делений вперёд и берёт с игрового поля 1 синюю плитку любой формы.



Карты Каталонии

Если фишка игрока прошла полный круг по треку светильника и он в качестве действия жетона центрального светильника решил активировать область Каталонии на своём планшете, он сможет сделать это столько раз, сколько указано на жетоне. Игрок может применять эффекты карт Каталонии в конце каждого раунда.



В соответствии с указанием на жетоне центрального светильника Хавьер дважды активирует область Каталонии на своём планшете. Он переместит маркер очков Каталонии на 18 делений вперёд и возьмёт 2 карты природы.

Карты религии

Карты религии приносят ПО в конце игры, хотя некоторые эффекты позволяют получить ПО за отдельные карты и в ходе партии. Карта религии принесёт ПО за указанное на ней условие.



В конце игры Фернанда переместит свой маркер очков религии на 3 деления вперёд за каждую разыгранную карту , на 1 деление – за общее число перемещений своих маркеров дымоходов и на 1 деление – за каждую плитку указанной формы на своём планшете.

4. Переместить маркер дымохода

Одна из отличительных особенностей архитектурного стиля Антонио Гауди – дымоходы, которые не только выполняют своё прямое назначение, но и венчают здания фантастической красоты и размаха (например, знаменитый дворец Гуэля в Барселоне). Дымоходы сюрреалистичных форм, нередко декорированные цветной мозаикой или спиралевидным орнаментом, являются ярким примером новаторского подхода архитектора к дизайну и завершающим штрихом архитектурного ансамбля.

У этого действия нет символа на треке светильника, но его можно выполнить, когда вы используете доступный вам символ молотка или получаете соответствующую награду в ходе партии.

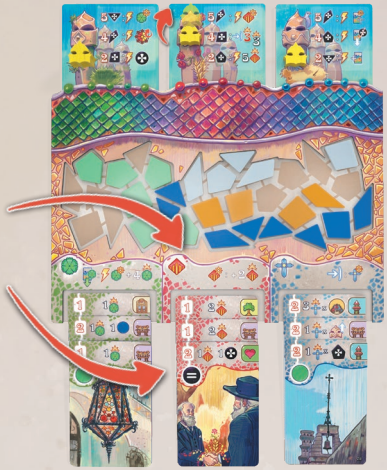
Переместите 1 из своих маркеров дымоходов **на 1 уровень выше**. На каждом следующем уровне есть условие, которое должен выполнить игрок, прежде чем переместить туда свой маркер. Игрок **должен иметь (но не тратить!)** указанное число плиток тренкадис соответствующей формы на своём планшете. При этом цвет плиток и их расположение по отношению друг к другу не имеют значения.

В зависимости от того, какой из маркеров дымоходов вы переместили, вы получите награду немедленно или в конце партии.

Немедленно **Конец игры**

Если маркер дымохода достиг верхнего уровня, вы больше не сможете перемещать его до конца партии.

Рамона (жёлтая фишка) хочет переместить свой маркер дымохода на последний уровень жетона дымохода в области Каталонии. Чтобы сделать это, на её планшете должно быть не меньше 5 плиток указанной формы любого цвета. Если у неё есть такое количество плиток, она переместит маркер дымохода на 1 уровень выше. Награда за такое перемещение – активация области Каталонии, поэтому Рамона переместит маркер очков Каталонии на 7 делений вперёд и возьмёт 1 плитку любой формы и цвета (что указано на разыгранных картах Каталонии и самом планшете). Завершив действие, она не сможет перемещать этот маркер дымохода до конца партии.





Жетоны дымоходов

Ниже перечислены все награды, которые можно получить, перемещая маркеры дымоходов по жетонам дымоходов. Вы также можете ознакомиться с подробным описанием каждой награды на стр. 25–27.

Немедленно активируйте область природы на своём планшете.

Завершив этот ход, немедленно сделайте ещё 1 ход по обычным правилам, переместив свою фишку по треку светильника. Если вы уже убрали фишку с трека, не совершайте дополнительный ход.

Немедленно возьмите с игрового поля 1 плитку любой формы и цвета.

Немедленно активируйте область Каталонии на своём планшете.

В конце игры, подсчитав ПО за свою область религии, можете переместить 1 из своих маркеров очков ровно на 3 деления назад, чтобы переместить другой свой маркер очков на 3 деления вперёд.

Немедленно переместите свой маркер очков Каталонии на 5 делений вперёд.

Немедленно примените эффект 1 из разыгранных карт религии.

Можете немедленно разыграть 1 карту колонны из руки, игнорируя условия её розыгрыша.

Можете немедленно взять любую карту колонны с игрового поля.

Универсальный символ

Символ позволяет выполнить любое действие трека светильника, кроме тех, что указаны на жетоне центрального светильника. Рядом с символом также присутствуют символы карандаша и молотка, поэтому, если вы используете оба символа, то сможете выполнить до 2 разных действий трека светильника.

Финальный подсчёт очков

Вера была важной частью не только мирской жизни Гауди, но и его творческого пути. Каждое здание, к которому он приложил руку, архитектор считал даром Богу, символизирующим его безграничную преданность католичеству. Magnum opus Гауди – Саграда Фамилия – это не просто сооружение, но безмолвная молитва и воззвание к Господу, высеченные в камне.

Игра завершится в конце раунда, в ходе которого с игрового поля будет убран последний жетон центрального светильника. Перейдите к финальному подсчёту очков, выполнив описанное ниже:

1. Каждый игрок в последний раз определяет, к какой категории будет относиться каждая разыгранная им карта с символом . После этого каждый игрок активирует **область религии** на своём планшете и перемещает маркер очков религии в соответствии с тем, сколько очков получил.

2. Если маркер игрока достиг 2-го уровня на жетоне дымохода в области Каталонии, он может применить этот эффект на данном этапе.



3. Каждый игрок определяет, какой из его маркеров очков дальше всего продвинулся по шкале ПО, а затем **суммирует значения для 2 оставшихся маркеров очков**. Затем он помещает свой маркер финального счёта на деление, соответствующее получившейся сумме.

4. Затем каждый игрок определяет 2-ю и 3-ю по величине группы плиток одного цвета на своём планшете (между собой группы могут быть разных цветов) и подсчитывает суммарное количество составляющих их плиток. Наконец, он перемещает свой маркер финального счёта на соответствующее число делений на шкале ПО.

   Разрешение ничьей: если из-за равенства нельзя определить, какой маркер очков занимает 2-е, а какой 3-е место, игрок сам решает, какой из них какое место займёт. Если сразу несколько групп плиток претендуют на то, чтобы занять 2-е и 3-е место, игрок сам определяет, какую из них считать «наибольшей», а какую «наименьшей».

Побеждает игрок с наибольшим финальным счётом! В случае ничьей претенденты сравнивают положение своих маркеров очков (исключив маркер финального счёта), дальше всего продвинувшихся по шкале ПО. Игрок, чей маркер обгоняет другие, побеждает. Если ничья сохраняется, все претенденты делят победу.

Пример финального подсчёта очков:

1. У Фернанды (красная фишка) разыграна 1 карта с символом , которую она определила в категорию . Она активирует свою область религии и перемещает маркер очков религии на 12 делений вперёд за карты категории , на 6 делений – за маркер дымохода в области религии, находящийся на 3-м уровне, и на 8 делений – за 4 разыгранные карты Каталонии. В сумме маркер очков религии Фернанды переместится на 26 делений вперёд, что в сумме с ранее набранными очками религии даст 30.

2. Её маркер дымохода на жетоне дымохода в области Каталонии достиг 2-го уровня, поэтому Фернанда перемещает свой маркер очков Каталонии на 3 деления назад, а свой маркер очков религии – на 3 деления вперёд.

3. Маркер очков Каталонии находится дальше всего на шкале ПО, поэтому Фернанда суммирует значения 2-х других своих маркеров очков (религии и природы, занимающих соответственно 2-е и 3-е место). Получившаяся сумма – 64.

4. Наконец, она получает очки за группы плиток. Группы зелёных и жёлтых плиток состоят из равного числа плиток, поэтому Фернанда сама определяет, какая из них займёт 2-е место. Группа серых плиток занимает 3-е место, и в сумме Фернанда получит ещё 10 ПО.

Финальный счёт – 74 ПО.





Экспертный режим игры

Сыграв несколько партий в базовом режиме, вы можете повысить сложность, перейдя к экспертному режиму. Для этого внесите изменения в правила базового режима, описанные ниже.

Общая подготовка к игре

Общая подготовка к игре и подготовка игроков проходят в соответствии с правилами, описанными на стр. 4–5, кроме следующих изменений:

1. Поместите в центр стола игровое поле **ночной стороной** вверх.
2. Поместите все плитки тренкадис в мешок, перемешайте их и выложите по **4 случайные плитки** в каждую из 5 областей тренкадис, олицетворяющих различные участки потолка. Затем поместите мешок рядом с игровым полем. Каждый раз, когда вам потребуется выкладывать новые плитки на игровое поле, выкладывайте **4 плитки** вместо 5.

Подготовка игроков

7. Ориентируясь на символы в нижней части, сформируйте 3 стопки жетонов дымоходов. Каждый игрок получает по 1 жетону дымохода каждого типа и помещает их **ночной стороной** вверх в соответствующих областях над своим планшетом.
11. Следуя процедуре, описанной на стр. 5, возьмите необходимое количество карт колонн. В отличие от базового режима игроки сами выберут карту для стартовой руки, а не получат случайную. Начиная с последнего игрока и далее **против часовой стрелки**, участник берёт все доступные карты колонн, выбирает 1 и передаёт оставшиеся карты следующему участнику.

Взять карту колонны (см. стр. 11)

Достигнув лимита руки во время выполнения этого действия, вы больше не можете сбрасывать карты, чтобы освободить место для новых.

Истощение запаса (см. стр. 11)

В конце своего хода выкладывайте по 4 плитки (вместо 5) в каждую область тренкадис, в которой закончились плитки.

Условие для розыгрыша карты (см. стр. 12)

Теперь, чтобы разыграть карту, на вашем планшете должно быть не меньше указанного числа плиток, которые должны формировать единую группу того цвета, что указан на карте в верхнем левом углу.

Переместить маркер дымохода (см. стр. 13)

Теперь, чтобы переместить маркер дымохода на следующий уровень, на вашем планшете должно быть не меньше указанного числа плиток, которые должны формировать единую группу. Эта группа может состоять из плиток разных цветов и форм, при условии, что в ней присутствует необходимое количество плиток указанной в условии формы.



Несмотря на то что плитки на планшете разных цветов, все они, кроме синего треугольника, формируют 1 группу при проверке условия перед перемещением маркера дымохода. Синий треугольник тоже мог бы войти в эту группу, если бы игрок поместил квадратную плитку в отмеченную ячейку. Квадратная плитка стала бы соседней как для группы плиток, так и для одиночного синего треугольника.

На некоторых жетонах дымоходов есть символ . Он отмечает пассивные эффекты, которые станут доступны игроку при достижении соответствующего уровня и будут действовать всякий раз, когда игрок будет выполнять указанное условие (см. **«Жетоны дымоходов для экспертного режима»** на стр. 25–27). Таким образом, как только маркер дымохода достигнет нужного уровня или переместится выше него, игрок получит доступ ко всем обозначенным наградам, будь то немедленные либо пассивные эффекты или эффекты, срабатывающие в конце партии.

Некоторые пассивные эффекты приносят награду в тот момент, когда вы разыгрываете карту определённой категории. Поэтому, разыгрывая карту категории , можете считать её картой той категории, которая указана в эффекте жетона дымохода. Если вам доступно несколько пассивных эффектов, срабатывающих при розыгрыше карты определённой категории, вы должны выбрать один из них и получить награду 1 раз. Перед активацией области религии в конце игры вы в последний раз определите, к какой категории будет относиться каждая карта (при этом категория, выбранная в конце партии, может отличаться от той, которую вы выбрали при розыгрыше карты).

Финальный подсчёт очков

В экспертном режиме игры финальный подсчёт очков проходит по следующим правилам:

1. Каждый игрок в последний раз определяет, к какой категории будет относиться каждая разыгранная им карта . После этого каждый игрок **активирует область религии** на своём планшете и перемещает маркер очков религии в соответствии с тем, сколько очков получил. Доступные вам эффекты, срабатывающие в конце партии, примените 1 раз в соответствии с их описанием – перед началом или во время финального подсчёта очков.
2. Каждый игрок распределяет свои маркеры очков по местам в зависимости от того, как далеко они продвинулись на шкале ПО. Затем он суммирует значение маркера, занявшего 2-е место, с **удвоенным** значением маркера, занявшего 3-е место. После этого он помещает свой маркер финального счёта на деление, соответствующее получившейся сумме.
3. Наконец, каждый игрок определяет 2-ю и 3-ю по величине группы плиток одного цвета на своём планшете (между собой группы могут быть разных цветов). За каждую плитку во 2-й по величине группе он перемещает свой маркер финального счёта на 1 деление вперёд, а за каждую плитку в 3-й по величине группе – на 2 деления вперёд.

Побеждает игрок с наибольшим финальным счётом! В случае ничьей претенденты сравнивают положение своих маркеров очков (исключив маркер финального счёта), дальше всего продвинувшихся по шкале ПО. Игрок, чей маркер обгоняет другие, побеждает. Если ничья сохраняется, все претенденты делят победу.





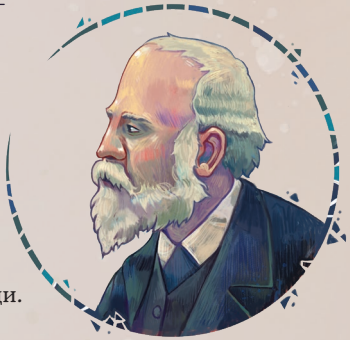
Пример финального подсчёта очков:

1. *У Фернанды (красная фишка) разыграна 1 карта , которую она определила в категорию . Она активирует свою область религии и перемещает маркер очков религии на 12 делений вперёд за карты , на 8 делений – за маркер дымохода, находящийся на 4-м уровне жетона дымохода в области религии, и на 8 делений – за 4 разыгранные карты Каталонии. В сумме маркер очков религии Фернанды переместится на 28 делений вперёд, что в сумме с ранее набранными очками религии даст 34.*
2. *Фернанда распределяет свои маркеры очков по местам. Она суммирует значение маркера очков природы, занявшего 2-е место, с удвоенным значением маркера очков религии, и получает 103. Она помещает свой маркер финального счёта на соответствующее деление на шкале ПО.*
3. *Наконец, Фернанда определяет 2-ю и 3-ю по величине группы плиток на своём планшете. Зелёная и жёлтая группы делят 1-е и 2-е место, и Фернанда сама определит, какая из них будет участвовать в подсчёте. Группа серых плиток займёт 3-е место. В сумме 2-я и 3-я группы плиток принесут ещё 14 ПО.*

Финальный счёт – 117 ПО.

Одиночный режим игры

Гауди был фанатично предан своему творчеству: архитектура стала для него не просто работой, но смыслом жизни. В последние годы он не покидал стен Саграды Фамилии, обустроив мастерскую прямо в стенах храма. Гауди вёл почти монашеский образ жизни, отказавшись от комфорта ради полного сосредоточения на проекте. Он контролировал каждую, даже самую незначительную деталь: от того, каким орнаментом украсить фасады, до того, под каким углом и в какое время дня солнечный свет будет проникать сквозь витражи. Архитектор никогда не боялся работы, в том числе и самой тяжёлой, поэтому нередко он бок о бок трудился с мастерами или самостоятельно осматривал своё творение со строительных лесов. Для Гауди архитектура была не профессией, но призванием, и требовала от него предельной концентрации ума, тела и духа.



В одиночном режиме вы попробуете сразиться с самим Антонио Гауди! Перед этим внимательно изучите правила экспертного режима игры.

Проведите подготовку к игре, как если бы вы играли вдвоём в экспертном режиме (не забыв поместить рядом с игровым полем третью фишку светильника неиспользованного цвета). Сыграть в одиночном режиме по правилам базового режима нельзя! Внесите следующие изменения в правила экспертного режима:

- У Гауди не будет планшета игрока, жетонов и маркеров дымоходов.
- Гауди использует только маркер финального счёта.
- Вы становитесь первым игроком и первым выберете карту колонны для своей стартовой руки. Не выбранную вами карту поместите на стол в игровую зону Гауди.

Перед началом партии решите, на каком уровне сложности вы будете играть: лёгкий, стандартный, экстремальный, фатальный.

Ход игры

Игра проходит по тем же правилам, что и партии с несколькими участниками. Порядок хода для первого раунда определён заранее: сначала ходите вы, затем Гауди, после чего ход совершает виртуальный третий игрок и передаёт ход вам. Начиная со 2-го раунда порядок хода определяется по обычным правилам: ходить первым будете вы или Гауди, в зависимости от того, кто в предыдущем раунде получил жетон первого игрока.

Ход Гауди

В свой ход Гауди перемещает свою фишку светильника на первую ячейку, действие которой он может **полностью** выполнить. Если его фишка светильника обгоняет все остальные, он должен иметь возможность выполнить указанное действие столько раз, сколько символов карандашей **и** молотков там присутствует. Если его фишка светильника не лидирует на треке, он должен иметь возможность выполнить указанное действие столько раз, сколько символов карандашей **или** молотков там присутствует (выбрав большее число символов). Если в соответствии с этими правилами он не может полностью выполнить действие ячейки, он перемещает свою фишку в следующую доступную по часовой стрелке ячейку и снова начинает проверку. Гауди перемещает свою фишку до тех пор, пока не найдёт подходящую ячейку и не выполнит все предписанные действия.

Кроме того, если в начале хода Гауди его фишка отстаёт от 2 других фишек на 3 ячейки или больше, Гауди перемещает свою фишку в ячейку, которая сделает его фишку лидирующей и одновременно позволит выполнить все действия в полном объёме.

Жёлтая фишка Гауди находится в ячейке, предписывающей взять зелёные плитки с игрового поля. Так как жёлтая фишка обгоняет все остальные, на игровом поле должно быть не менее 3 зелёных плиток. Если бы жёлтая фишка отставала от других, на игровом поле должно было быть не меньше 2 зелёных плиток (так как рядом с ячейкой есть 2 символа карандаша). Если такого количества зелёных плиток на поле нет, Гауди пропускает ячейку и начинает проверять, может ли он полностью выполнить действие, указанное в следующей по часовой стрелке ячейке.



Ход виртуального третьего игрока

Как и в дуэльном варианте, вы всегда будете перемещать фишку виртуального игрока последней, независимо от того, кто из вас (вы или Гауди) будет первым игроком. Переместите её так, чтобы она обогнала другие фишки, заняв для этого первую доступную ячейку. В отличие от дуэльного варианта, виртуальный игрок будет выполнять указанное в ячейке действие максимально возможное число раз (ориентируйтесь на сумму символов карандашей и молотков). Виртуальный игрок никогда не получает жетон первого игрока (получить его можете только вы или Гауди), даже если его фишка светильника первой совершает полный круг на треке светильника.

Виртуальный игрок, как и Гауди, никогда не совершает дополнительных действий, даже если взял последнюю плитку или последнюю карту из соответствующей области. Виртуальный игрок, как и Гауди, никогда не применяет эффекты полученных карт.

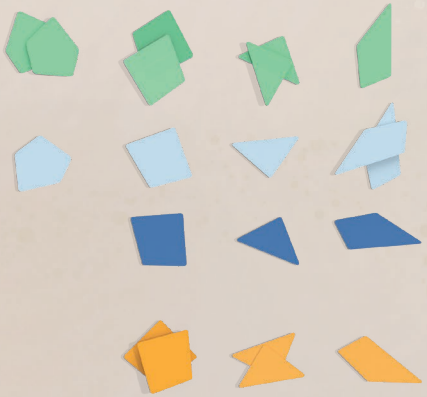
Действия Гауди и виртуального игрока

Все плитки тренкадис и карты колонн, которые в ходе игры будут получать Гауди и виртуальный игрок, помещайте в игровую зону Гауди. Карты колонн распределяйте по типам и выкладывайте в том же порядке (карты природы, карты Каталонии, карты религии) и тем же способом (так, чтобы новая карта частично закрывала ранее разыгранную), в котором игроки помещают их на свои планшеты. Разделяйте полученные плитки тренкадис по формам и цветам и помещайте в игровую зону Гауди в порядке, указанном ниже. Так вам будет проще контролировать, плитки каких форм и цветов есть у Гауди.









Взять плитку тренкадис

Если Гауди или виртуальный игрок должен взять плитку тренкадис определённой формы, посчитайте, сколько плиток каждого цвета указанной формы уже есть в игровой зоне Гауди, и возьмите плитку того цвета, которого там меньше всего. Если Гауди или виртуальный игрок должен взять плитку тренкадис определённого цвета, посчитайте, сколько плиток каждой формы указанного цвета уже есть в игровой зоне Гауди, и возьмите плитку той формы, которой там меньше всего. Если сразу несколько плиток соответствуют условию, берите плитку из первой доступной области тренкадис, начиная с крайней левой и далее по часовой стрелке. Если сразу несколько плиток соответствуют условию и находятся в одной области тренкадис, самостоятельно выберите, какую из них возьмёт Гауди или виртуальный игрок.

Взять карту колонны

Если Гауди или виртуальный игрок должен взять карту колонны, всегда берите нижнюю карту указанного типа. Если Гауди или виртуальный игрок должен взять карту любого типа, берите карту того типа, которого в игровой зоне Гауди меньше всего. Если сразу несколько типов соответствуют этому критерию, выберите карту из самой левой области окна среди вариантов с равным результатом.

Разыграть карту колонны / универсальный символ

Когда Гауди или виртуальный игрок должен применить эффект символа или , просто возьмите карту колонны любого типа и поместите её в игровую зону Гауди.

Жетон центрального светильника

Когда Гауди или виртуальный игрок должен выполнить действие с жетона центрального светильника, просто возьмите карту колонны любого типа и поместите её в игровую зону Гауди, независимо от того, символы каких действий указаны на жетоне и каким по счёту он завершил полный круг по треку светильника.

Финальный подсчёт очков

Определите свой финальный счёт по обычным правилам, а затем следующим образом подсчитайте полученные Гауди очки:

- В зависимости от выбранного уровня сложности (лёгкий, стандартный, экстремальный) уберите по 3/2/1 верхние карты каждого типа соответственно. Выбрав фатальный уровень сложности, не убирайте карты.
- Суммируйте все ПО, которые получил Гауди со всех лежащих в его игровой зоне карт, включая карты религии (множитель для всех карт религии – 1). Для всех уровней сложности, кроме фатального, умножьте эту сумму на 3 (для фатального уровня сложности – на 4). Затем переместите маркер финального счёта Гауди на столько же делений вперёд.
- Определите 2-ю и 3-ю по величине группы плиток одного цвета в игровой зоне Гауди. За каждую плитку во 2-й по величине группе переместите его маркер финального счёта на 1 деление вперёд, за каждую плитку в 3-й по величине группе – на 2 деления вперёд.

Если ваш финальный счёт превзошёл финальный счёт Гауди, вы победили!

Антонио Гауди. Гражданин и творец

Антонио Гауди родился в районе Баш-Камп в 1852 году и прославил Каталонию, создав архитектурный стиль, который до сих пор не смог повторить ни один из его последователей. Среди наиболее значимых творений Гауди — Саграда Фамилия, строительство которой продолжается и по сей день, дворец и парк Гуэля, неповторимые Каса-Мила, Каса-Батльо и дом Висенс. Ежегодно миллионы туристов приезжают в Испанию только для того, чтобы своими глазами увидеть эти архитектурные шедевры.



Несмотря на то что многие теоретики традиционно причисляют Гауди к модернистам, его творчество невозможно уместить в тесные рамки какого-либо направления. В жизни Гауди было три страсти — природа, вера и Каталония — и именно они легли в основу его творческого метода. Кому-то может показаться, что эти три понятия максимально далеки друг от друга, но Гауди не разделял их, а, наоборот, соединял в единый и многогранный концепт.

С первого взгляда трудно определить, в чём заключается визионерство Гауди, ведь он, как и другие архитекторы, во многих своих работах копировал природные формы. Среди наиболее ярких примеров отметим черепа, из которых составлены перила балконов дворца Гуэля, барельефы животных на внешних стенах Саграды Фамилии и кованые орнаменты, в которых угадываются очертания листьев и стеблей и которые встречаются практически в каждом его проекте. Однако более пристальный взгляд обнаружит детали, выходящие за рамки простого воспроизведения растительных и анималистических мотивов: потрясающие воображение изгибы фасадов и стен, колонны, будто вросшие корнями в землю, столбы с устремлёнными ввысь ветвями и мебель самых причудливых форм и конфигураций.

Природа давала Гауди главное — понимание того, как устроен наш мир и какое место в нём мы занимаем. Принципами, созвучными принципам природы, он руководствовался и при строительстве, что позволяло ему возводить прочные и практичные дома.

Рубеж XIX и XX веков был полон социальных потрясений, но архитектура Антонио Гауди стремилась противостоять духовному распаду, проникающему в умы и души людей. Индустриализация, принимавшая всё более пугающие масштабы, концентрировала в городах огромные человеческие массы, заселяющие безрадостные, однотипные квартирки. Творческое видение Гауди, напротив, противилось этой отчуждённости и покинутости, и архитектор искал индивидуальность в каждой детали.

Причины этого, возможно, кроются в детских переживаниях творца. Будучи болезненным и чувствительным ребёнком, он не посещал школу и часами был предоставлен сам себе. Это время Гауди посвящал созерцанию, бродя в окрестностях семейного дома в Риудомсе. (Вопреки документальным свидетельствам, подтверждающим, что архитектор появился на свет в городе Реус, некоторые исследователи его биографии считают Риудомс истинным местом рождения Гауди.) Но, конечно, становление его художественного почерка происходило не столько во время детского осмысления формы ракушки или анатомического строения муравья, сколько при упорном изучении истории архитектуры, математики и геометрии.

Именно это возвело его в ранг гениев, решивших одну из самых значительных архитектурных задач того времени — как создать обширное, но при этом в достаточной мере открытое пространство. В готической архитектуре эту задачу пытались решить с помощью большого количества внешних опор для нефа, таких как, например, аркбутаны в соборе Парижской Богоматери. Используя собственную интуицию, глубокое понимание сил природы и техническую осведомлённость, Гауди сумел избавить здания от этого внешнего «скелета». Однако нельзя не упомянуть, что произошло это в тот переломный момент, когда, благодаря усовершенствованию строительных материалов, люди стали возводить небоскрёбы и вокзалы, руководствуясь иными принципами, отличными от принципов возведения обычных каменных зданий. Иными словами, архитектурное прозрение Гауди в той же мере гениально, в какой и бесполезно.

За ветвящимися колоннами церкви Колонии Гуэля или Саграды Фамилии стоит глубокое понимание принципов распределения нагрузки. Коридоры школы Святой Терезы обязаны своим помпезным видом цепным и параболическим аркам, а купола, венчающие дворец Гуэля, — эллипсоидам или параболоидам вращения. Всё это говорит о невероятной технической осведомлённости Антонио Гауди, его умении внедрять сложные математические расчёты в простые формы, напоминающие слепое подражание природе.

В отличие от других коллег, Гауди не пытался переделать мир под собственные архитектурные нужды, а приспосабливался к нему. Приведём простой, но показательный пример: тропинки парка Гуэля, созданные для спокойных, созерцательных прогулок, повторяют форму горы, а не меняют её в погоне за идеализированным образом, запечатлённым на чертеже. Гауди никогда не скрывал, что его идеал — дикая, необузданная природа, и в этом, безусловно, есть нечто мистическое: творец преклонялся перед материей и выражал это так, что акты преклонения переставали быть сугубо материальными проявлениями. С годами процесс освобождения от оков социума и материализма дошёл до своего апогея — и первые несмелые попытки, отмечавшиеся в проекте дома Кальвет, переросли в смелое архитектурное высказывание Саграды Фамилии — апофеоза духовной эстетики и стремления к Богу.

В начале пути именно природа вдохновляла Гауди как с эстетической, так и с математической точки зрения. Но чем более набожным становился архитектор, тем сильнее менялся характер источника его вдохновения. Христианская религия, построенная на идее искупления и поиске духовного очищения, как нельзя лучше отвечала внутренним терзаниям Гауди. Саграда Фамилия — храм, строительство которого само по себе стало актом избавления, ведь общественные и экономические усилия, приложенные для осуществления этого проекта, должны были искупить грехи современного мира. Гордыня, заставляющая забыть о духовности, материализм, политический раскол, отчуждение и безнадёжность рабочего класса — вот далеко не полный список язв, съедающих общество того времени изнутри. Но Гауди оставался верен себе и искал надежду в упорном труде, а собственные творческие усилия считал воззванием к Богу. От первых набросков до последней детали интерьера весь процесс возведения здания был для него безмолвной, но истовой молитвой, что выражалось и в обилии символических элементов. Аскеза, которой придерживался Гауди, завершает образ отшельника, стремящегося стать проводником Господа и орудием в руках Его.

Как и постижение природы, творческий поиск Антонио Гауди знаменуется непрекращающимся стремлением к идеалу. Начав с азов, в конце своего пути Гауди достиг той степени синтеза, когда архитектурное произведение говорит языком скрытых смыслов и религиозных отсылок. Подобные отсылки без труда обнаруживаются при взгляде на алтарь, установленный в центральном зале часовни дворца Гуэля, они же читаются и в греческом кресте, венчающем громоотводы здания. Тонкое созвучие прослеживается и при сравнении высоты башни Иисуса (172 м), самой высокой башни Саграды Фамилии, с высотой известной в Барселоне горы Монжуик (177 м). По мысли архитектора, человек всегда стремится к совершенству, но никогда его творение не сможет превзойти божественное. Для Гауди Бог — самый совершенный из творцов, и художественный вкус его безупречен. Об этом напоминает изогнутая форма фасада Каса-Батльо, усеянного мелкими осколками стекла и керамики, которые меняют цвет в зависимости от погоды, времени суток и времени года. Об этом же напоминает особое использование света в Саграде Фамилии, который, проходя через витражи, наполняет неф храма красками, созвучными настроениям Бога.



Настало время поговорить о Каталонии — родине Антонио Гауди и его третьей большой любви. Являясь сторонником политической независимости региона, он отражал это стремление и в архитектуре.

Витражи, напоминающие каталонский флаг во дворце Гуэля; кованая летучая мышь на флюгере самого дворца; дракон на крыше Каса-Батльо, поражённый копьём-дымоходом покровителя Каталонии Святого Георгия; вода, как и герб Каталонии разделённая на четыре потока, текущая из фонтана Геркулеса во дворце Педральбес, – вот далеко не полный список наглядных примеров проявления безмерного патриотизма.

К концу жизни патриотизм Гауди перерос в политический радикализм. После государственного переворота, когда власть в Испании захватил диктатор Мигель Примо де Ривера, Каталония и её жители оказались в притеснённом положении, а все упоминания об автономии региона были запрещены. Гауди болезненно переживал эту несправедливость, но не боялся открыто демонстрировать своё неприятие. 11 сентября 1924 года, всего за два года до своей смерти, архитектор даже был арестован из-за того, что отказался говорить с полицейским по-испански, предпочтя ему каталанский. Это событие – не просто акт неповиновения, но акт почитания тех, кто в далёком 1714 году под натиском испанских и французских войск безуспешно сражался за независимость Барселоны. 11 сентября 1714 года Барселона пала, но и поныне сердца каталонцев горят огнём свободы.

В тот день, несмотря на запрет памятных мероприятий, Гауди отправился в приход Сан-Жуст-Десверн, где служили мессу по павшим участникам сопротивления. Вход блокировала полиция, но Гауди всё равно попытался войти в церковь. Когда задержавший его полицейский начал задавать ему вопросы по-испански, архитектор отказался отвечать на них на языке, навязанном диктатурой. Гауди арестовали, доставили в участок, а его друзьям даже пришлось заплатить залог, чтобы великого архитектора выпустили из камеры.

Свою безграничную любовь к родине Гауди выражал в каждой детали своих архитектурных творений. Одним из самых значительных элементов стала техника выкладывания мозаики тренкадис, для которой он использовал кусочки стекла и керамики неправильной формы. Гауди собирал бракованные изделия фабрик и осколки посуды и выкладывал из них потрясающие воображение узоры. Изначально эта техника предназначалась для изогнутых поверхностей, на которые нельзя поместить большие плоские фрагменты мозаики, но со временем тренкадис стал визитной карточкой Гауди. Так, вместе с архитектором Жузепом Марией Жужолем он создал произведение абстрактного искусства – изгибающуюся скамью, окаймляющую главную площадь парка Гуэля. Однако в этой технике кроется и символический смысл: беря скромные, всеми отвергнутые предметы, Гауди превращал их в шедевры. Архитектор мечтал, чтобы однажды кто-то вдохнул жизнь в движение сопротивления, чтобы сломленная и покорённая Каталония вновь засияла, став свободной и независимой.

Самобытное и яркое, страстное и созидающее творчество Гауди неотделимо от его веры, любви к родине и к природе. Три понятия, ставшие ключевыми, три способа воспринимать мир, три пути совершенствования. И если эта игра – ваше первое знакомство с творцом, то вы стоите на пороге неизведанного фантастического мира, созданного Антонио Гауди. Мечтайте и воплощайте ваши мечты в реальность, как завещал этот прославленный каталонский визионер.

Джорди Граупера
Профессор философии архитектуры

Анне – мы увидели почти всех.

Создатели игры

Автор игры: Дани Гарсия
Художник: Эду Вальс
Графический дизайнер: Соль Сааведра И.
Литературный редактор: Уильям Ниблинг
Редактор: Давид Эсбри

Над русской версией игры работали:
Александра Етонова, Владислав Пичугин, Полина Кудрявцева, Владислав Пржигоцкий, Александра Цейтлина, OWL Agency.

DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl. 4,
08021 - Barcelona
www.devirgames.com

Приложение

Жетоны дымоходов для экспертного режима

01



Перемещайте свой маркер очков природы на 2 деления вперёд за каждую плитку, которую вы помещаете на планшет.

Каждый раз, когда, выполняя действие ячейки трека светильника, вы берёте с игрового поля хотя бы 1 плитку, можете взять ещё 1 плитку того же типа.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Немедленно переместите свой маркер очков природы на 5 делений вперёд.

02



Можете немедленно переместить 1 из своих маркеров очков ровно на 7 делений назад, чтобы переместить другой свой маркер очков на 7 делений вперёд.

Немедленно дважды активируйте область природы на своём планшете.

Каждый раз, когда в ваш ход в одной из областей тренкадис на игровом поле заканчиваются плитки, можете взять 1 дополнительную плитку с игрового поля, но не более 1 раза за ход.

Можете немедленно переместить любой другой свой маркер дымохода на следующий уровень, игнорируя его условие.

03



Завершив этот ход, немедленно сделайте ещё 1 ход по обычным правилам, переместив свою фишку по треку светильника. Если вы уже убрали фишку с трека, не совершайте дополнительный ход.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту в область природы на своём планшете, сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Немедленно активируйте область природы на своём планшете.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , можете взять 1 плитку с игрового поля.

04



Немедленно переместите свой маркер очков природы на 2 деления вперёд за каждую синюю плитку на вашем планшете.

Вы можете помещать свою фишку светильника в ячейку, занятую фишкой другого игрока. Если другие фишки не обгоняют вашу, можете применять эффекты всех молотков и карандашей (это не распространяется на жетон центрального светильника).

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , перемещайте свой маркер очков природы на 3 деления вперёд.

Немедленно возьмите с игрового поля до 3 плиток любых форм и цветов.

01



Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, активируйте область Каталонии на своём планшете.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту в область Каталонии, сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , перемещайте свой маркер очков Каталонии на 3 деления вперёд.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете разыграть 1 карту из руки.

02



Немедленно выполните все действия, указанные на открытом жетоне центрального светильника.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете взять с игрового поля 2 плитки разных форм.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Немедленно переместите свой маркер очков Каталонии на 5 делений вперёд.

03



Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете переместить 1 из своих маркеров очков ровно на 3 деления назад, чтобы переместить другой свой маркер очков на 3 деления вперёд.

Немедленно дважды активируйте область Каталонии на своём планшете.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете взять 1 карту.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, перемещайте свой маркер очков Каталонии на 2 деления вперёд.

04



Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, перемещайте свой маркер очков Каталонии на 2 деления вперёд за каждую зелёную плитку на вашем планшете.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете взять с игрового поля 2 плитки разных цветов.

Немедленно активируйте область Каталонии на своём планшете.

Каждый раз, когда вы выполняете действия жетона центрального светильника, можете разыграть 1 карту категории или , сократив на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

01



Во время финального подсчёта увеличьте на 1 первый множитель на каждой карте религии, прежде чем считать очки за каждое выполненное условие.

После активации своей области религии во время финального подсчёта можете переместить 1 из своих маркеров очков ровно на 3 деления назад, чтобы переместить другой свой маркер очков на 3 деления вперёд.

В конце игры можете разыграть 1 карту из руки, игнорируя условия её розыгрыша. Примените все сопутствующие эффекты по обычным правилам.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , перемещайте свой маркер очков религии на 2 деления вперёд.

02



Немедленно переместите каждый свой маркер очков (кроме маркера финального счёта) на 4 деления вперёд.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту в область религии, сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , сокращайте на 2 число плиток, необходимых для розыгрыша этой карты.

Можете немедленно взять по 1 карте за каждую серую плитку на вашем планшете.

03



Немедленно примените эффект 1 из разыгранных карт религии, но вместо маркера очков религии переместите маркер очков природы или Каталонии.

Каждый раз, когда вы берёте карту, можете разыграть 1 карту из руки.

Немедленно примените эффект 1 из разыгранных карт религии.

Немедленно переместите свой маркер очков религии на 5 делений вперёд.

04



Можете немедленно разыграть карту из руки и переместить свой маркер очков соответствующего типа на 2 деления вперёд за каждую жёлтую плитку на вашем планшете.

Теперь у вас может быть до 6 карт в руке. Если, выполняя действие ячейки трека светильника, вы берёте с игрового поля хотя бы 1 карту, можете взять ещё 1 карту того же типа.

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту категории или , можете взять 1 карту.

В конце игры переместите свой маркер очков религии на 2 деления вперёд за каждую карту в руке.

Символы на игровом поле, жетонах центрального светильника и картах колонн

Получите указанную награду x раз.

X плиток должно быть на планшете.

Возьмите с игрового поля плитку любого цвета указанной формы (см. стр. 9).

Возьмите с игрового поля плитку любой формы указанного цвета (см. стр. 9).

Возьмите с игрового поля плитку любой формы и цвета (см. стр. 9).

Разыграйте карту (см. стр. 12).

Разыграйте карту указанного типа (см. стр. 12).

Возьмите с игрового поля любую карту (см. стр. 11).

Возьмите с игрового поля карту указанного типа (см. стр. 11).

Игнорируйте условия розыгрыша (см. стр. 10).

Активируйте указанную область (см. стр. 12).

Активируйте 1 из карт в вашей области религии (см. стр. 12).

Переместите свой маркер очков указанного типа (см. стр. 8).

Переместите маркер дымохода, выполнив необходимое условие (см. стр. 13).

Выберите любую ячейку на треке светильника и выполните указанное действие (кроме жетона центрального светильника) (см. стр. 15).

Сделайте ещё 1 ход (см. стр. 14).

В конце игры можете переместить 1 из своих маркеров очков ровно на x делений назад, чтобы переместить другой свой маркер очков на x делений вперёд (см. стр. 14).

Можете выполнить это действие, когда берёте последнюю плитку из одной из областей тренкадис (см. стр. 10).

Подробнее о картах религии

01-04 — Получите **1 очко религии** за каждую плитку указанного цвета на планшете.

05-08 — Получите **1 очко религии** за каждую плитку указанной формы на планшете.

09 — Получите **1 очко религии** за каждый уровень, достигнутый маркерами дымоходов.

10 — Получите **5 очков религии** за каждый маркер дымохода, достигший последнего уровня.

11 — Получите **4 очка религии** за каждый уровень, достигнутый маркером дымохода на жетоне с наименьшим числом продвижений.

12-14 — Получите **2 очка религии** за каждый уровень, достигнутый маркером дымохода на указанном жетоне.

15 — Получите **2 очка религии** за каждый набор из плиток всех цветов на планшете.

16 — Получите **2 очка религии** за каждый набор из плиток всех форм на планшете.

17 — Получите **1 очко религии** за каждую категорию разыгранных вами карт.

18 — Получите **4 очка религии** за каждую карту, разыгранную в область с наименьшим количеством карт.

19-21 — Получите **2 очка религии** за каждую разыгранную карту указанного типа.

22-30 — Получите **3 очка религии** за каждую разыгранную карту указанной категории.

31 — Получите **2 очка религии** за каждую категорию карт, разыгранных в выбранную вами область.

32 — Получите **1 очко религии** за каждую разыгранную карту.

33 — Получите **1 очко религии** за каждые 3 плитки на планшете.