

SAGRADA



12 Cartas de Padrão de Janelas

12 Cartas de Ferramentas

90 Dados
(18x5 cores – azul, roxo, verde, vermelho e amarelo)

1 saco

10 Cartas de Objetivos Públicos

4 Molduras de Janelas
Tabuleiros de Jogador

4 Marcadores de Pontuação

5 Cartas de Objetivos Privados

24 Marcadores de Favor

Trilha de Rodada (frente)
Trilha de Pontuação (verso)

PARE!

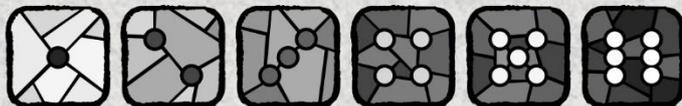
Nós vamos te ensinar a jogar! Visite FLOODGATEGAMES.COM/SAGRADA e assista a uma explicação em vídeo. (inglês)



VISÃO GERAL

Você é um artista que compete com outros artistas para criar os mais belos vitrais da Sagrada Família. Suas peças de vidro são representadas por dados, que têm uma cor e uma sombra - indicadas pelos valores dos dados (quanto menor é o valor, mais claro será o tom).

Em cada rodada, os jogadores se revezarão na seleção de dados, colocando esses dados na janela. Os jogadores devem colocá-los obedecendo as restrições de cor e sombra na sua Carta de Padrão de Janela, nunca colocando dados adjacentes da mesma cor ou valor.



Depois de 10 rodadas, os jogadores marcam pontos com base em objetivos públicos e privados - o artesão de maior pontuação é o vencedor!

CREDITS

GAME DESIGNERS

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Adrian131)

GAME DEVELOPMENT

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHIC DESIGN & ILLUSTRATION

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

PUBLISHED BY

Floodgate Games (@FloodgateGames)

Special Thanks to all of our Kickstarter Backers!

PLAYTESTING Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Caires, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer, Emily Tinawi, Nate Anderson, Brian Schrier, Evan Pedersen, Josh Slivken, Michael Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Liggin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling, and the Game Artisans of Canada

EDITING Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

WWW.FLOODGATEGAMES.COM



TRADUÇÃO PARA PORTUGUÊS

Filipe Milak Martignago



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

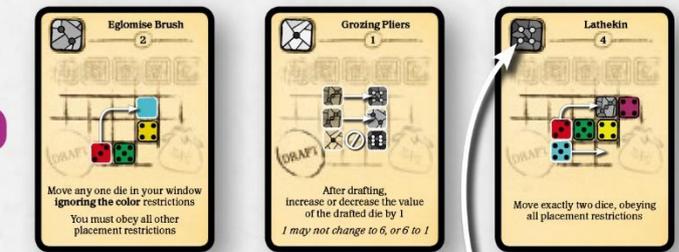
- 1 Embaralhe as **Cartas de Objetivo Privado** (Dado cinza nas costas) e dê 1 a cada jogador virado para baixo. Os jogadores podem secretamente olhar para este cartão.
- 2 Dê a cada jogador 2 **Cartas de Padrão de Janela** aleatórias e 1 **Tabuleiro de Moldura de Janela**. Cada jogador seleciona 1 dos 4 Padrões de Janela para jogar (frente ou verso da carta), a outra carta não é usada.
Nota: A dificuldade dos Padrões de Janela variado nível 3 (mais fácil) até 6 (mais difícil), conforme indicado perto do nome. Janelas difíceis dão mais marcadores de favor
- 3 Dê a cada jogador o número de **Marcadores de Favor** indicados pelo número de dificuldade da sua carta.
- 4 Insira a Carta de Padrão de Janela selecionado na parte inferior do Painel de Jogadores.
- 5 Coloque um **Marcador de Pontuação** que corresponda à cor do tabuleiro de cada jogador ao lado da **Trilha de Rodada**, estes serão usados durante a Pontuação Final do Jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- A Coloque o **Marcador de Pontuação** no centro da área do Jogo.
- B Embaralhe todas as **Cartas de Ferramentas** e coloque 3 viradas para cima no centro da área de jogo.
- C Embaralhe todas as **Cartas de Objetivo Público** (Dado Azul nas costas) e coloque 3 viradas para cima.
- D Coloque os **90 dados** no saco.
- E Selecione aleatoriamente um jogador para ser o jogador inicial e dê a ele o saco de dados. Um método sugerido é quem mais recentemente visitou uma catedral.

Devolva para a caixa todas as cartas restantes de objetivo, ferramentas e padrões de janela, elas não são usadas durante o jogo.

Nota: A configuração é a mesma para 2, 3 ou 4 jogadores.



Nota: Este símbolo é usado somente em Jogo Solo.



Valor de ponto de vitória (PV) para cada conjunto completo desse tipo.



A PARTIDA

Cada partida de Sagrada possui **10 rodadas**.

Em cada rodada, o Jogador Inicial (o jogador com o saco de dados) retira aleatoriamente dados do saco e os rola. O número de dados retirados depende do número de jogadores:

2 jogadores - 5 dados

3 jogadores - 7 dados

4 jogadores - 9 dados

2 dados por jogador, mais 1 dado adicional.

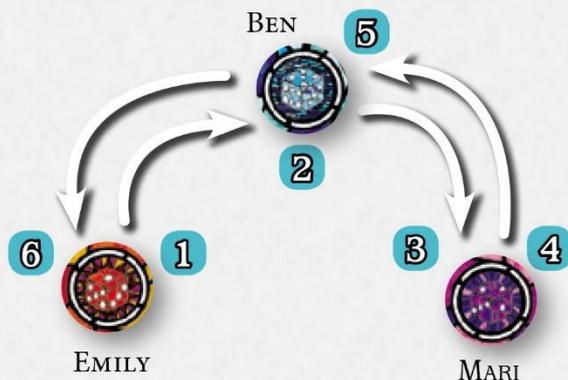
Uma vez rolados, esses dados ficarão disponíveis no centro da mesa para os jogadores.

Começando com o jogador inicial, o jogo segue em sentido horário. No seu turno você pode executar cada uma das seguintes ações em qualquer ordem:

- Selecione 1 dado dos disponíveis no centro da mesa e o coloque em um espaço livre de sua Moldura de Janela
- Use 1 Carta de Ferramenta gastando Marcadores de Favor.

Cada ação é opcional - Um jogador pode escolher realizar ambas as ações, apenas uma ação ou passar seu turno sem realizar nenhuma ação.

A Rodada segue no sentido horário, com cada jogador executando a ação ou passando. Exemplo - Emily faz uma curva (1), depois Ben (2), depois Mari (3)



Depois que o último jogador completar seu primeiro turno, a rodada continua na ordem inversa (sentido anti-horário).

Começando com o último jogador, cada jogador faz um segundo turno (selecione um segundo dado do centro da mesa, etc.) Exemplo - Mari realiza seu segundo turno (4), Ben (5) e Emily (6).

Uma vez que o jogador inicial realizou o seu segundo turno, a Rodada termina.

DICA: Ser o primeiro a usar cada Carta de Ferramentas custa menos Marcadores de Favor. No entanto, as habilidades das Cartas de Ferramentas tornam-se mais úteis no final do jogo, à medida que as Janelas dos Jogadores são preenchidas com dados.

COLOCANDO OS DADOS

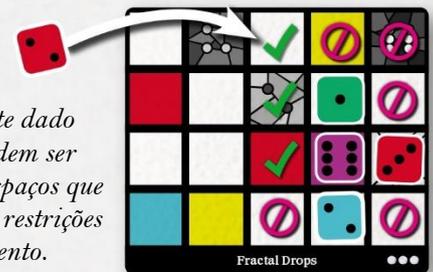
Ao colocar um dado em uma **Janela**:

- **Primeiro Dado:** o primeiro dado de cada jogador deve ser colocado em um espaço da borda.
 - **Todos os outros dados** devem estar **adjacentes** a um dado previamente colocado, tocando diagonalmente (linha e coluna diferentes) ou ortogonalmente (mesma linha ou coluna)
 - O dado deve corresponder à cor ou sombra de acordo com a restrição do espaço. Espaços em branco não têm restrições
- Exemplo - Um espaço vermelho na janela só pode ser preenchido por um dado vermelho (qualquer valor). Um espaço mostrando um 3 só pode ser preenchido por um dado mostrando um 3 (qualquer cor)
- Os dados **NUNCA** podem ser colocados ortogonalmente (lateral ou vertical) adjacentes a dado com a mesma **cor** ou com o mesmo **valor**.

Exemplo - Dois dados vermelhos ou dois dados mostrando um 3 não podem ser colocados lado a lado

Os jogadores podem escolher não selecionar um dado no seu turno.

Nota: *Qualquer dado pode ser colocado em um espaço em branco, desde que todas as restrições acima sejam obedecidas.*



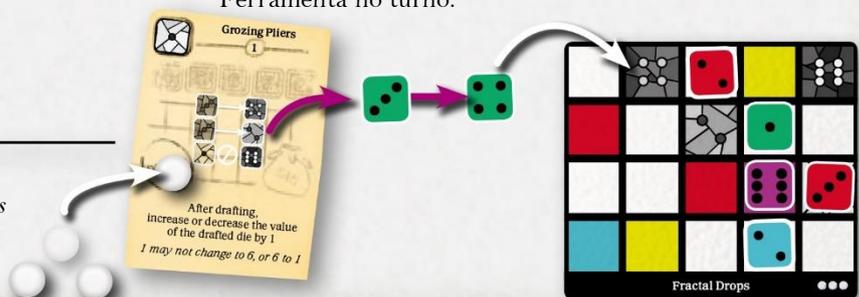
EXEMPLO: este dado **vermelho 2** podem ser colocados em três espaços que atendem a todas as restrições de posicionamento.

DICA: Evite colocar dados próximos a um espaço correspondente (como um dado 2 ao lado de um espaço de 2 ou vermelho ao lado de um espaço vermelho) para que um dado futuro ainda possa ser colocado naquele espaço.

CARTAS DE FERRAMENTAS E MARCADORES DE FAVOR

Os jogadores podem gastar Marcadores de Favor para realizar uma habilidade especial de 1 Carta de Ferramentas durante o turno:

1. Coloque o **Marcador de Favor** na **Carta de Ferramenta** - 1 se não houver marcadores na carta, caso contrário, coloque 2.
2. Use a habilidade descrita na Carta de Ferramenta. Os jogadores podem optar por não usar uma Carta de Ferramenta no turno.



FIM DE RODADA

Todos os dados restantes são colocados na **Trilha de Rodada**, cobrindo o espaço numérico referente a rodada finalizada. Se vários dados permanecerem (devido a jogadores pularem uma ação de selecionar 1 dado), estes não cobrem espaços numéricos adicionais (podendo ser empilhados na numeração referente a rodada jogada).



O **Saco de Dados** é passado no sentido horário para o próximo jogador. Este jogador será o jogador inicial - os jogadores então começam uma nova rodada. *Exemplo - Ben agora é o jogador inicial da segunda rodada.*

Se esta foi a 10ª rodada o jogo chega ao final - prossiga para a Pontuação de Fim de Jogo.

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

O jogo termina no final da 10ª rodada.

1. Retire os dados da **Trilha de Rodada** e vire a Trilha para o lado da **Trilha de Pontuação**.
2. Use o **Marcador de Pontuação** de cada jogador para marcar sua posição na **Trilha de Pontuação**, virando a face do marcador se exceder 50 pontos.



Cada jogador fará a soma do seu total de Pontos de Vitória, da seguinte forma:

- **Cada Carta de Objetivo Público** - Os jogadores podem ganhar pontos de cada carta várias vezes. *Objetivos baseados em linha/coluna somente pontuam para Linhas/Colunas completas (sem espaços vazios).*
- **Carta de Objetivo Privado** - Cada jogador soma os valores de seus dados de acordo com a cor especificada na sua Carta de Objetivo Privado.
- **Marcadores de Favor** - 1 Ponto de Vitória para cada marcador não gasto.
- Os jogadores **perdem 1 ponto de vitória** para cada espaço vazio em sua janela.

O jogador com mais Pontos de Vitória na Trilha de Pontuação é o vencedor. Caso ocorra empate, o desempate se dará obedecendo a seguinte ordem:

- Mais pontos de Objetivos Privados;
- Mais marcadores de Favor não gasto;
- Ordem reversa de jogador na rodada final (último jogador a pegar um dado, penúltimo jogador, etc).

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Este exemplo usa os Objetivos Públicos mostrados na Preparação do Jogo e esta Janela Final.

Objetivos Públicos

Column Color Variety: 5 VP de cada uma das colunas 4 e 5, 10 VP total. 0 pontos para a coluna 1 e 3, pois estão incompletos, 0 VP da coluna 2, pois há um dado verde repetido.

Light Shades: 2 VP para cada conjunto de dados de 1 e 2 valores (1 em B2, B4 2 em A3, D4, B5). 4 VP total para dois pares, o terceiro dado de valor 2 não faz par então não é contado.

Color Variety: Três conjuntos de 1 dado de cada cor dão 4 VP cada, 12 VP no total.

Dica: O número de Conjuntos de um tipo será sempre a contagem de dados com a menor quantidade desse tipo

Objetivo Privado: Shades of Purple somaria os valores para dados roxos (C1, C4 e A5), dando $5 + 6 + 6 = 17$ PV total.

Marcador de Favor: 1 VP para cada marcador restante.

Espaços Vazios: -1 VP para cada espaço vazio (A1, B3 e C3), -3 VP total.

Total: 10 VP + 4 VP + 12 VP + 17 PV + 0 PV - 3 PV = 40 VP Total!

	1	2	3	4	5
A		6	1	2	3
B	1	2	3	4	5
C	6	1	2	3	4
D	5	6	1	2	3

Fractal Drops

ERROS DE COLOCAÇÃO DE DADOS

Se algum jogador observar qualquer dado colocado de forma errada no Tabuleiro do Jogador (Janela), os dados deverão ser removidos imediatamente até que todas as restrições sejam obedecidas. Estes dados estão fora de jogo e qualquer espaço vazio resultante contará contra sua pontuação como normal.

PARTIDA SOLO

Ao jogar Sagrada sozinho, você está tentando vencer uma Pontuação Alvo, que corresponde a soma dos valores de todos os dados na Trilha de Rodada.

Preparação

Cada jogo é preparado normalmente com pequenas alterações:

- Marcadores de Favor não são usados.
- 2 Cartas de Objetivos Públicos e 1 Objetivo Privado são colocados voltados para cima.
- Coloque as cartas de ferramentas com base no nível de dificuldade que você deseja jogar, entre 1 Ferramenta (Desafio Extremo) e 5 Ferramentas (Muito Fácil).

O Jogo

O Jogo é jogado normalmente, em 10 rodadas, com algumas alterações:

- Em cada rodada, tire 4 dados do Saco de dados e role-os.
- Realize 2 turnos, escolhendo selecionar e colocar um dado (como de costume) e / ou use uma Carta de Ferramenta, ou passe.

Cartas de Ferramentas

As Cartas de Ferramentas podem ser usadas apenas uma vez, gastando dados disponíveis na mesa. Para usar uma Carta de Ferramenta, coloque um dado (dos disponíveis na mesa) corresponda à cor ou sombra mostrada no canto superior esquerdo da Carta de Ferramenta.



Nota: Cada Carta de Ferramenta pode ser usada somente uma vez. Tanto o dado gasto quanto a Carta de Ferramenta são removidos do jogo após o uso.

Fim da Rodada

Todos os dados restantes são colocados na Trilha de Rodada como jogo normal, tomando cuidado para não alterar o valor de nenhum dado. Se não houver dados, use um Marcador de Pontuação como marcador da posição.

Pontuação de Fim de Jogo

O jogo termina após o final da 10ª rodada. Antes de virar a Trilha de Pontuação, some a Pontuação Alvo.

- A Pontuação de Alvo é a soma dos valores de todos os dados na Trilha de Rodada. Os dados usados para pagar por cartas de ferramentas não são contados.
- Some seu Total de Pontos de Vitória normalmente, no entanto, você perderá 3 Pontos de Vitória para cada espaço vazio.
- Se o seu total de pontos de vitória for maior do que a pontuação do alvo, você ganha!