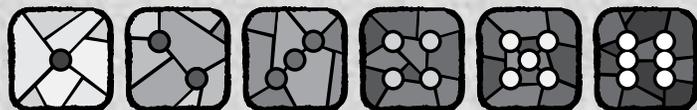


SAGRADA



VISÃO GERAL

Você é um artista competindo com colegas de profissão para criar o mais lindo vitral da Sagrada Família. Suas peças de vidro são representadas por dados que têm uma cor e um tom, o qual é indicado pelos valores exibidos nos dados (quanto mais baixo o valor, mais claro o tom).



A cada rodada, os jogadores se revezarão para comprar dados de um acervo, colocando-os em suas janelas. Os jogadores devem posicioná-los de acordo com as restrições de cor e tom de sua carta de Janela, além de não ser permitido ter dados adjacentes de mesma cor ou valor.

Após 10 rodadas, os jogadores pontuam com base em objetivos públicos e pessoais — o artesão com a maior pontuação é o vencedor!

CRÉDITOS

CRIADORES DO JOGO Daryl Andrews (@darylmandrews) e Adrian Adamescu (@Aadrian131)

DESENVOLVIMENTO DO JOGO Ben Harkins (@BenHarkins)

DESIGN GRÁFICO E ILUSTRAÇÃO Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

PUBLICADO POR Floodgate Games (@FloodgateGames)

TESTES DO JOGO Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Cairnes, 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 e os Artesãos de Jogos do Canadá

EDIÇÃO Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

GALÁPAGOS JOGOS Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

TRADUÇÃO Bárbara Coelho

REVISÃO Priscilla Freitas e Henrique Rizzutti

DIAGRAMAÇÃO BR Danilo Sardinha

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

- 1 Embaralhe as **Cartas de Objetivo Pessoal** (que têm um dado Cinza no verso) e distribua 1 carta virada para baixo para cada jogador. Os jogadores podem, reservadamente, olhar a carta.
 - 2 Distribua 2 **Cartas de Modelo de Janela** aleatórias e 1 **Ficha de Jogador de Moldura de Janela** para cada um. Cada jogador seleciona 1 dos 4 Modelos de Janela com o qual irá jogar (frente ou verso); a outra carta não é utilizada.
- OBSERVAÇÃO: As janelas apresentam níveis de dificuldade que variam de 3 (mais fácil) a 6 (mais difícil), assim como indicado próximo ao nome. Janelas difíceis concedem mais Marcadores de Benefício*
- 3 Distribua para cada jogador a quantidade de **Marcadores de Benefício** indicada pelo número de dificuldade em sua carta.
 - 4 Deslize a **Carta de Modelo de Janela** para dentro da **Ficha de Jogador**.
 - 5 Coloque um **Marcador de Pontuação** que corresponda à cor da ficha de cada jogador ao lado da **Trilha de Rodadas**; eles serão usados durante a PONTUAÇÃO FINAL.



PREPARAÇÃO DO JOGO

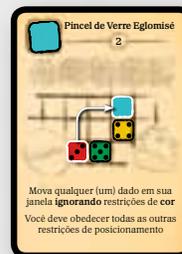
- A Coloque a **Trilha de Rodadas** próxima ao centro da área do jogo.
- B Embaralhe todas as **Cartas de Ferramenta** e coloque 3 delas viradas para cima no centro da área do jogo.
- C Embaralhe todas as **Cartas de Objetivo Público** (que têm um dado Azul no verso) e coloque 3 delas viradas para cima.
- D Coloque todos os 90 dados na Bolsa de Dados.
- E De forma aleatória, selecione um jogador para ser o Jogador Inicial e entregue-lhe a Bolsa de Dados. Um critério sugerido é escolher quem visitou uma catedral mais recentemente.

Guarde todas as Cartas de Objetivo, de Ferramenta e de Janela restantes; elas não serão utilizadas durante o jogo.

OBSERVAÇÃO: A preparação é a mesma para partidas com 2, 3 ou 4 jogadores.



A

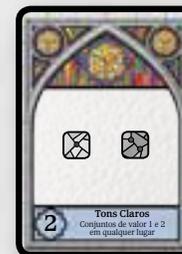


B



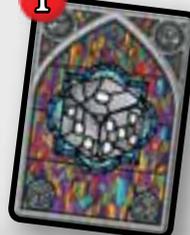
OBSERVAÇÃO: Este símbolo só é usado em Jogos Individuais

C



Valor de Pontos de Vitória (PVs) para cada conjunto completo deste tipo

1



E

O JOGO

Cada partida de Sagrada é jogada no decorrer de **10 rodadas**.

A cada rodada, o Jogador Inicial (aquele que está com a Bolsa de Dados) retira dados da Bolsa de forma aleatória 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 por jogador mais 1 dado extra

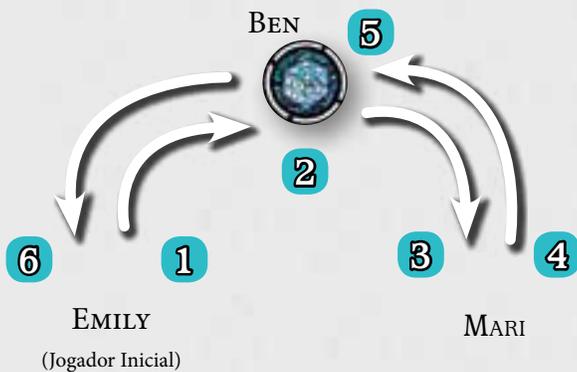
Após rolados, esses dados formam o **Acervo de Compra**.

Cada jogador realiza um turno, começando pelo Jogador Inicial e seguindo em sentido horário. Durante o turno de um jogador, ele pode realizar cada uma das seguintes ações, em qualquer ordem:

- **Selecionar 1 dado** do Acervo de Compra e colocá-lo em um espaço livre em sua Janela
- **Usar 1 Carta de Ferramenta** gastando Marcadores de Benefício

Cada ação é opcional — Um jogador pode optar por realizar ambas ações, realizar apenas uma ação ou passar seu turno sem realizar ações.

Os turnos prosseguem em **sentido horário** com cada jogador cumprindo ou passando seu turno. *Exemplo - Emily tem seu turno (1), seguida de Ben (2) e então de Mari (3)*



Quando o último jogador tiver concluído seu primeiro turno, a rodada prossegue em ordem reversa (**sentido anti-horário**). **Começando pelo último jogador**, cada jogador realiza um segundo turno (selecionando um segundo dado do Acervo de Compra, etc.) *Exemplo - Mari tem seu segundo turno (4), seguida de Ben (5) e então de Emily (6)*

Quando o Jogador Inicial tiver concluído seu segundo turno, prossiga para o FIM DA RODADA.

DICA: Ser o primeiro a usar cada Carta de Ferramenta custa menos Marcadores de Benefício. No entanto, habilidades de Cartas de Ferramenta se tornam mais úteis posteriormente no jogo à medida em que as Janelas dos jogadores são preenchidas com dados.

POSICIONAR DADOS

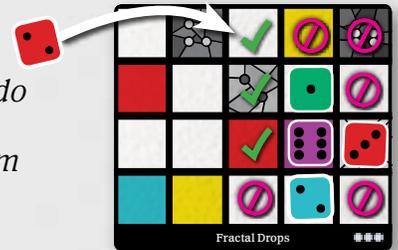
Ao posicionar um dado em uma **Janela**:

- **Primeiro dado:** O primeiro dado de cada jogador na partida deve ser colocado em um espaço na borda ou na quina
- **Todos os outros dados** devem ficar **adjacentes** a um dado previamente posicionado, em contato diagonal (fileira e coluna diferentes) ou ortogonal (mesma fileira *ou* coluna)
- O dado deve corresponder à restrição de cor ou de valor do espaço. Espaços brancos não têm restrições
Exemplo - Um espaço vermelho na janela só pode ser preenchido por um dado vermelho (de qualquer valor). Um espaço que estiver mostrando o número 3 só pode ser preenchido por um dado mostrando um 3 (de qualquer cor)
- Os dados **nunca** podem ser posicionados **ortogonalmente** adjacentes a um dado de mesma **cor** ou de mesmo **valor**.
Exemplo - Dois dados vermelhos ou dois dados mostrando um 3 não podem ser colocados lado a lado

Os jogadores podem optar por não comprar um dado durante seus turnos.

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

EXEMPLO: PARA este dado Vermelho 2, há três espaços que obedecem a todas as restrições de posicionamento



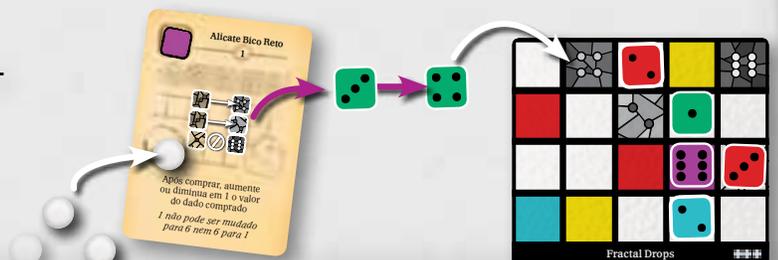
DICA: Tente evitar posicionar dados ao lado de um espaço correspondente (como um dado 2 ao lado de um espaço 2 ou um dado vermelho ao lado de um espaço vermelho) para que um futuro dado ainda possa ser colocado nesse espaço

CARTAS DE FERRAMENTA E MARCADORES DE BENEFÍCIO

Durante seus turnos, os jogadores podem gastar **Marcadores de Benefício** para ganhar uma habilidade especial de uma Carta de Ferramenta:

1. Coloque **Marcadores de Benefício** na **Carta de Ferramenta** — 1 se não houver marcadores na carta ou 2 se já houver.
2. Use a habilidade indicada na **Carta de Ferramenta**

Os jogadores podem optar por não usar uma **Carta de Ferramenta** em seus turnos.



FIM DA RODADA

Todos os dados restantes são colocados na **Trilha de Rodadas**, cobrindo o espaço com o número correspondente à rodada recém-concluída. Se sobrarem vários dados (devido aos jogadores terem pulado uma ação de compra), eles não irão cobrir mais espaços numéricos.



A **Bolsa de Dados** é passada em sentido horário para o próximo jogador. Esse jogador se torna o Jogador Inicial — os jogadores, então, iniciam outra rodada. *Exemplo - Ben acabou de se tornar o jogador inicial da segunda rodada*

Se este tiver sido o fim da 10ª rodada, o jogo terá chegado ao fim — prossiga para a **PONTUAÇÃO FINAL**.

PONTUAÇÃO FINAL

O jogo acaba no fim da 10ª rodada.

1. Retire os dados da **Trilha de Rodadas** e vire-o para o lado da **Trilha de Pontuação**.
2. Use o **Marcador de Pontuação** de cada jogador para marcar suas posições na **Trilha de Pontuação**, virando o marcador caso suas pontuações ultrapassem 50 pontos.



Cada jogador faz a contagem do seu total de Pontos de Vitória, ganhando pontos por:

- **Cada Carta de Objetivo Público** - Os jogadores podem ganhar pontos de cada carta várias vezes. Objetivos baseados em Fileiras/Colunas só podem conceder pontos por Fileiras/Colunas completas (sem espaços livres).
- **Sua Carta de Objetivo Pessoal** - Soma-se os valores dos seus dados da cor indicada.
- **Marcadores de Benefício** - 1 Ponto de Vitória para cada marcador não gasto.
- Os jogadores **Perdem 1 Ponto de Vitória** para cada espaço livre em suas janelas.

O jogador com o total mais alto de Pontos de Vitória é o vencedor. Empates são resolvidos observando-se quem tem mais pontos de Objetivos Pessoais, mais Marcadores de Benefício restantes e, por fim, por ordem reversa de jogadores durante a última rodada.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Este exemplo usa os Objetivos Públicos exibidos na **PREPARAÇÃO DO JOGO** e esta Janela final.

Objetivos Públicos

Colunas com Cores Variadas: 5 PVs por cada uma das colunas 4 e 5, totalizando 10 PVs. 0 pontos pelas colunas 1 e 3 por estarem incompletas e 0 PV pela coluna 2 por haver um dado verde repetido.

Tons Claros: 2 PVs para cada conjunto de dados de valor 1 e 2 (valor 1 em B2, B4. Valor 2 em A3, D4, B5).

4 PVs no total para dois pares; o terceiro dado de valor 2 não é parte de um par e, portanto, não é contabilizado.

Variabilidade de Cor: Três conjuntos de 1 de cada cor fornecem 4 PVs cada, totalizando 12 PVs.

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

Objetivo Pessoal: *Tons de Roxo* são a soma dos valores de dados roxos (C1, C4 e A5), resultando em 5 + 6 + 6 = 17 PVs no total.

Marcador de Benefício: 1 PV para cada marcador restante. Não resta nenhum, então 0 PV.

Espaços Livres: -1 PV para cada espaço livre (A1, B3 e C3), totalizando -3 PVs.

Total: 10 PVs + 4 PVs + 12 PVs + 17 PVs + 0 PVs - 3 PVs = **40 PVs no Total!**

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

Fractal Drops ###

ERROS NO POSICIONAMENTO DE DADOS

Se a Janela de um Jogador infringir *qualquer* restrição de posicionamento, esse jogador deverá imediatamente *remover* dados (à sua escolha) da sua Janela até que todas as restrições sejam obedecidas. Esses dados ficarão fora do jogo e quaisquer espaços livres resultantes disso serão contabilizados em sua pontuação como de costume.

REGRAS PARA JOGO INDIVIDUAL

Ao jogar Sagrada individualmente, você tentará superar uma Pontuação Alvo. A Pontuação Alvo é a soma dos valores de todos os dados presentes na Trilha de Rodadas no fim do jogo.

PREPARAÇÃO

Cada partida é preparada como de costume, porém com algumas pequenas alterações:

- **Marcadores de Benefício** não são usados.
- **Objetivos Públicos** e **Objetivos Pessoais** são colocados virados para cima.
- Coloque **Cartas de Ferramenta** com base no nível de dificuldade no qual deseja jogar, variando entre 1 Ferramenta (**Desafio Extremo**) e 5 Ferramentas (**Fácil**).

O JOGO

Cada partida é jogada em 10 rodadas como de costume, porém com algumas pequenas alterações:

- A cada rodada, retire 4 dados da Bolsa de Dados e role-os.
- Realize 2 turnos, optando por comprar e posicionar um dado (como de costume) e/ou usar uma **Carta de Ferramenta** ou passar o turno.

CARTAS DE FERRAMENTA

Cartas de Ferramenta só podem ser usadas uma única vez gastando dados do Acervo de Compra. Para usar uma **Carta de Ferramenta**, posicione um dado do Acervo de Compra que corresponda à cor exibida no canto superior esquerdo da Carta de Ferramenta.

OBSERVAÇÃO: Cada Carta de Ferramenta só pode ser usada uma vez. Depois disso, tanto o dado gasto quanto a Carta de Ferramenta são removidos do jogo.

FIM DA RODADA

Todos os dados restantes são colocados na **Trilha de Rodadas** como de costume, atentando-se para que nenhum dado tenha seu valor alterado. Se não houver dados restantes, use um **Marcador de Pontuação** como substituto.

PONTUAÇÃO FINAL

O jogo acaba após o fim da 10ª rodada. Antes de virar a **Trilha de Rodadas**, calcule a Pontuação Alvo.

- A Pontuação Alvo é a soma dos valores de todos os dados presentes na Trilha de Rodadas. Dados usados para pagar por **Cartas de Ferramenta** não são contabilizados.
- Faça a contagem do seu total de Pontos de Vitória como de costume (selecionando apenas um dos dois Objetivos Pessoais); no entanto, você perde 3 Pontos de Vitória para cada espaço livre.
- Se o seu total de Pontos de Vitória for mais alto que a Pontuação Alvo, você vence!

