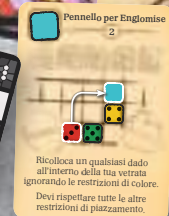


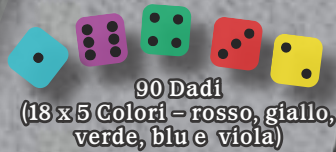
SAGRADA



12 Carte Schema



12 Carte Utensile



90 Dadi
(18 x 5 Colori – rosso, giallo, verde, blu e viola)



Sacchetto



10 Carte Obiettivo Pubblico

4 Plance Vetrata



4 Segnalini Punteggio



Tracciato dei Round (fronte)
Tracciato dei Punti (retro)



24 Segnalini Favore



5 Carte Obiettivo Privato

PANORAMICA

Siete artisti in competizione reciproca per creare la vetrata più spettacolare della Sagrada Familia. I vostri frammenti di vetro sono rappresentati da dadi, caratterizzati da un colore e da una sfumatura, quest'ultima indicata dal loro valore numerico (più è basso, più è chiara).

Ad ogni round, i giocatori a turno scelgono dadi da una riserva comune, piazzandoli poi sulle proprie vetrate, nel rispetto delle restrizioni di colore e valore della propria Carta Schema ed evitando di piazzare adiacenti dadi dello stesso colore o valore.



Dopo 10 round, i giocatori ottengono punti in funzione degli obiettivi pubblici e privati che hanno raggiunto: il giocatore con più punti è il vincitore!

CREDITI

AUTORI
Daryl Andrews, Adrian Adamescu

SVILUPPO
Ben Harkins

GRAFICA & ILLUSTRAZIONI
Peter Wocken Design LLC

EDIZIONE ORIGINALE
Floodgate Games

REVISIONE Emily Tinawi-Harkins, Simon Rourke, David Castillo

PLAYTEST 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-Harkins, 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 i Game Artisans of Canada

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI
Giuliano Acquati, Riccardo Rodolfi e Flavio Mortarino.

REVISIONE
Davide Malvestuto, John A. Camplani.



PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

- 1 Mescolate le **Carte Obiettivo Privato** (dado grigio sul retro) e distribuitene, coperte, 1 a giocatore. Ciascun giocatore può guardare la propria carta.
- 2 Date a ogni giocatore 2 **Carte Schema** casuali e 1 **Plancia Vetrata**. Ogni giocatore sceglie uno dei 4 Schemi per giocare (fronte o retro), mentre l'altra carta non viene utilizzata.
NOTA: le Carte Schema hanno un livello di difficoltà da 3 (più facile) a 6 (più difficile) come indicato dai puntini vicino al nome. Gli schemi più difficili garantiscono più Segnalini Favore.
- 3 Ogni giocatore riceve **Segnalini Favore** pari al livello di difficoltà sulla carta Schema scelta.
- 4 Ogni giocatore mette la **Carta Schema** scelta dentro la **Plancia Vetrata**, inserendola dal basso.
- 5 Piazzate un **Segnalino Punteggio** del colore di ciascun giocatore vicino al **Tracciato dei Round**. Serviranno durante il CALCOLO DEL PUNTEGGIO.

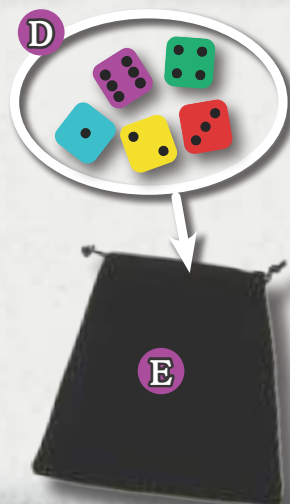


PREPARAZIONE AREA COMUNE

- A Piazzate il **Tracciato dei Round** vicino al centro dell'area di gioco.
- B Mescolate tutte le **Carte Utensile** e piazzatene 3 casuali, scoperte, al centro dell'area di gioco.
- C Mescolate tutte le carte **Obiettivo Pubblico** (dado blu sul retro) e piazzatene 3 casuali, scoperte.
- D Inserite tutti e 90 i dadi nel **Sacchetto**.
- E Determinate casualmente il Primo Giocatore e dategli il Sacchetto. Metodo suggerito: il Primo Giocatore è colui che è stato più di recente in una Cattedrale.
Riponete tutte le restanti Carte Obiettivo, Utensile e Schema: non saranno utilizzate in questa partita.
NOTA: la Preparazione è identica per 2, 3 o 4 giocatori. Per un gioco meno aleatorio, in 2/3 giocatori eliminate 8/4 Dadi per ciascuno dei 5 colori.



Valore in Punti Vittoria (PV) per ogni set completo di questo tipo



FLUSSO DI GIOCO

Ogni partita dura **10 round**.

Ad ogni round, il Primo Giocatore (il giocatore con il Sacchetto) estrae casualmente dadi dal Sacchetto e li tira. Il numero di dadi dipende dal numero dei giocatori:

2 Giocatori - 5 Dadi

3 Giocatori - 7 Dadi

4 Giocatori - 9 Dadi

(in breve 2 dadi per giocatore, più 1 dado extra)

Una volta tirati, questi Dadi formeranno la **Riserva**.

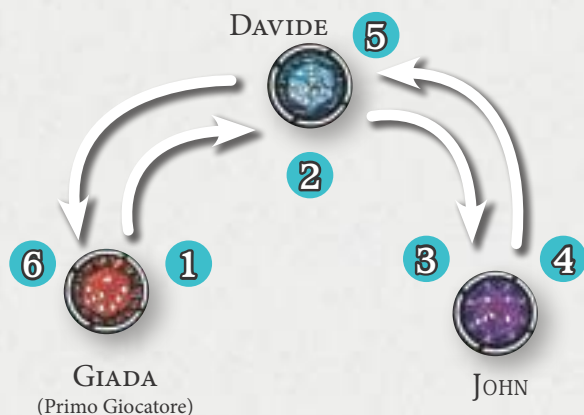
A partire dal Primo Giocatore, i giocatori si alternano ad effettuare turni in senso orario. Nel proprio turno un giocatore può svolgere ciascuna delle sequenti azioni in qualsiasi ordine:

- **Scegliere 1 dado** dalla Riserva e piazzarlo in una casella libera della propria Vetrata.
- **Usare 1 carta Utensile** spendendo i segnalini Favore (massimo 1 Utensile per turno, 2 per round).

Ogni azione è opzionale, un giocatore può decidere di svolgerle entrambe, svolgerne solo una oppure passare il turno senza svolgere azioni.

I turni procedono **in senso orario**.

Esempio: Giada svolge il proprio turno (1), poi tocca a Davide (2) e infine a John (3).



Quando l'ultimo giocatore ha completato il suo primo turno, il round continua in ordine inverso (**antiorario**). **A partire dall'ultimo giocatore**, ogni giocatore svolge il proprio secondo turno (scegliendo una, entrambe o nessuna azione).

Esempio: John svolge il secondo turno per primo (4), poi tocca a Davide (5) e infine a Giada (6).

Una volta che il Primo Giocatore ha svolto il proprio secondo turno, procedete alla **FINE DEL ROUND**.

SUGGERIMENTO: usare le Carte Utensile per primi costa meno Segnalini Favore. Tuttavia, le abilità degli Utensili diventano più utili procedendo nel gioco, con la Vetrata traboccante di Dadi.

RESTRIZIONI DI PIAZZAMENTO DEI DADI

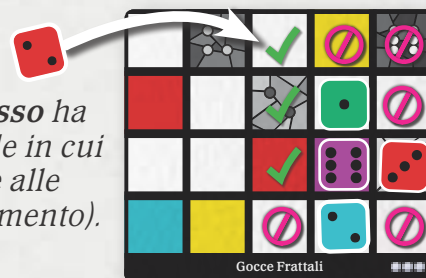
Nel piazzare dadi nella **Vetrata** tenete conto che:

- **Primo Dado:** il 1° dado su ciascuna Vetrata deve essere piazzato in una casella di bordo o d'angolo.
- **Ogni dado successivo** deve essere piazzato **adiacente** ad almeno un dado già piazzato, toccandolo diagonalmente (differente riga e colonna) oppure ortogonalmente (stessa riga o colonna)
- Il dado deve rispettare eventuali restrizioni di colore o di valore della casella. Le caselle bianche non hanno restrizioni. *Esempio: una casella rossa può ospitare solo un dado rosso (qualsiasi valore). Una casella con un 3 può ospitare solo un dado con un 3 (qualsiasi colore).*
- Due dadi dello stesso **colore** o **valore** non possono essere piazzati ortogonalmente adiacenti. *Esempio: 2 dadi rossi o 2 dadi con il 3 non possono essere piazzati affiancati.*

È consentito non prendere alcun dado nel proprio turno.

NOTA: su una casella bianca può andare qualsiasi dado a patto che le restrizioni sopra siano soddisfatte.

ESEMPIO: questo 2 rosso ha esattamente 3 caselle in cui è piazzabile (in base alle restrizioni di piazzamento).



SUGGERIMENTO: evitate di piazzare dadi accanto a caselle con restrizioni simili (un 2 accanto a una casella con un 2 o un dado rosso accanto a una casella rossa) per evitare di rendere impossibile il piazzamento sulla casella vicina.

CARTE UTENSILE E SEGNALINI FAVORE

Durante il turno un giocatore può pagare **Segnalini Favore** per usare l'abilità speciale di 1 Carta Utensile:

1. Piazzate **Segnalini Favore** sulla **Carta Utensile**:
1 se non ci sono segnalini sulla carta, 2 altrimenti.
 2. Utilizzate l'abilità indicata sulla **Carta Utensile**.
- Un giocatore non è mai obbligato ad utilizzare una **Carta Utensile** nel proprio turno.



FINE DEL ROUND

I dadi rimasti sono piazzati sul **Tracciato dei Round**, sopra il numero del Round appena concluso. Se rimane più di un dado (perché qualcuno ha saltato qualche azione) impilateli, senza coprire ulteriori caselle numerate.



Il **Sacchetto** viene passato al prossimo giocatore in senso orario, che sarà il nuovo Primo Giocatore, e un nuovo round comincia. *Esempio: Davide, che prima era secondo, diventa il nuovo Primo Giocatore.*

Alla fine del 10° round la partita si conclude: procedete al CALCOLO DEL PUNTEGGIO.

FINE PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina alla fine del 10° round.

1. Rimuovete i Dadi dal **Tracciato dei Round** e capovolgetelo sul lato del **Tracciato dei Punti**.
2. Utilizzate il **Segnalino Punteggio** per contare i punti di ciascun giocatore, capovolgendo il segnalino nel caso venissero superati i 50 punti.



Ogni giocatore ottiene Punti Vittoria da:

- **le 3 Carte Obiettivo Pubblico:** ogni giocatore può ottenere punti da ciascuna carta più volte. Gli Obiettivi che si basano sul completamento di righe/colonne considerano solo le righe/colonne complete (senza caselle vuote).
- **la propria Carta Obiettivo Privato:** ogni giocatore somma il valore dei dadi del colore indicato.
- **i Segnalini Favore:** ogni giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ogni Segnalino Favore non speso.
- Ogni giocatore inoltre **perde 1 Punto Vittoria** per ogni casella rimasta vuota sulla propria Vetrata.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di punti forniti dall'Obiettivo Privato, o, in caso di ulteriore parità, quello con il maggior numero di Segnalini Favore. Se c'è ancora pareggio, vince il giocatore, fra quelli in parità, che ha giocato per ultimo nel round finale.

ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Questo esempio utilizza gli Obiettivi Pubblici mostrati nella Preparazione e la Vetrata accanto.

Obiettivi Pubblici

Colori Diversi - Colonna: 5 PV dalle colonne 4 e 5, per un totale di 10 PV. 0 punti per le colonne 1 e 3 dato che sono incomplete e 0 PV anche per la colonna 2 dato che il verde vi compare 2 volte.

Sfumature Chiare: 2 PV per ogni coppia di dadi di valore 1 e 2 (gli 1 sono su B2, B4, i 2 su A3, D4, B5). Sono quindi 4 PV per le 2 coppie, dato che il terzo 2 non si accoppia ed è quindi ignorato.

Varietà di Colore: i 3 set di 1 dado di ciascuno dei 5 colori forniscono 4 PV ciascuno, per un totale di 12 PV.

SUGGERIMENTO: il numero di set di un dato tipo è sempre dato dal numero di dadi dell'esemplare meno numeroso di quel set.

Obiettivo Privato: Sfumature Viola somma il valore dei dadi di tutti viola (C1, C4 e A5), per un totale di 5 + 6 + 6 = 17 PV.

Segnalini Favore: 1 PV per segnalino rimasto, quindi 0 PV.

Caselle Vuote: -1 PV per casella vuota (A1, B3 e C3), ovvero -3 PV.

Totale: 10 PV + 4 PV + 12 PV + 17 PV + 0 PV - 3 PV = **40 PV Totali!**

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

Goce Frattali

ERRORI DI PIAZZAMENTO DEI DADI

Nel caso ci si accorga che una Vetrata infranga *qualche* restrizione di piazzamento, il giocatore dovrà immediatamente *rimuovere* dadi (a sua scelta) dalla Vetrata fino a soddisfare nuovamente le restrizioni. I dadi rimossi sono eliminati dal gioco e qualsiasi casella vuota creatasi influenzerà negativamente il punteggio.

GIOCO IN SOLITARIO

Quando giocate da soli a Sagrada, il vostro obiettivo consiste nel battere il cosiddetto Punteggio Obiettivo, che è dato dalla somma dei valori di tutti i dadi sul Tracciato dei Round a fine partita.

PREPARAZIONE

La preparazione è la solita, con alcune piccole variazioni:

- i **Segnalini Favore** non vengono usati.
- Rivelate 2 **Obiettivi Pubblici** e 2 **Obiettivi Privati**.
- Rivelate le **Carte Utensile** in base al livello di difficoltà che volete, variando fra 1 carta (**Sfida Estrema**) e 5 carte (**Facile**).

FLUSSO DI GIOCO

- Giocate una normale partita di 10 round, con alcune piccole variazioni: Ad ogni round, estraete 4 Dadi dal Sacchetto e lanciateli.
- Svolgete 2 turni, scegliendo tra prendere e piazzare un dado (come al solito) e/o usare una **Carta Utensile** oppure passare.

CARTE UTENSILE

Potete usare le **Carte Utensile** solo spendendo Dadi dalla Riserva. Per usare una **Carta Utensile** piazzate, prendendolo dalla Riserva, un dado del colore indicato sull'angolo in alto a sinistra della **Carta Utensile**.

NOTA: ogni Carta Utensile può essere usata una volta sola per partita. Dopo l'uso sia il dado che la Carta Utensile vanno rimossi dal gioco.

FINE DEL ROUND

Piazzate i dadi rimanenti sul **Tracciato dei Round** come al solito, facendo attenzione a non cambiare il valore di alcun dado. Se non rimangono dadi, usate un **Segnalino Punteggio** come sostituto.

FINE PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina al 10° round. Prima di capovolgere il **Tracciato dei Round**, calcolate il Punteggio Obiettivo.

- Il Punteggio Obiettivo è la somma dei valori di tutti i dadi rimasti sul Tracciato dei Round (ignorare i dadi usati per le **Carte Strumento**).
- Calcolate il vostro Punteggio come al solito (scegliendo per voi uno qualsiasi dei due Obiettivi Privati), perdendo però 3 PV per ogni casella rimasta vuota sulla Vetrata.
- Se il vostro Punteggio è superiore al Punteggio Obiettivo, avete vinto!

