

SAGRADA



INTRODUÇÃO

Cada jogador é um artesão que está a competir com outros para fazer o vitral mais bonito da catedral da Sagrada Família. As peças dos vitrais são representadas por Dados. Nas Cartas Vitral os Dados são representados por cores ou tons de cinza que mostram um valor (quanto menor o valor mais claro é

o sombreado). Em cada **Ronda**, os jogadores, à vez, escolhem um Dado de um conjunto de Dados e colocam-no na sua **Carta Vitral**. Têm de o colocar tendo em conta as restrições mostradas na sua Carta Vitral (cores e valores). Esse dado nunca pode ser colocado ao lado de um Dado da mesma cor ou do mesmo valor.

Depois de 10 **Rondas**, os jogadores pontuam, tendo em conta as Cartas com os Objectivos Públicos e Privados. O jogador com mais pontuação é o vencedor.



CRÉDITOS

AUTORES DO JOGO

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Aadrian131)

DESENVOLVIMENTO

Ben Harkins (@BenHarkins)

DESIGN GRÁFICO E ILUSTRAÇÕES

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

PUBLICADO POR

Floodgate Games (@FloodgateGames)

www.FloodgateGames.com

EQUIPA DE TESTE Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Cairns, 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 Game Artisans of Canada. **EDIÇÃO** Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo



Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:
MEBO Games Lda.
Rua dos Bern Lembrados 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

info@mebo.pt • @mebogames • www.mebo.pt

PREPARAÇÃO DE CADA JOGADOR

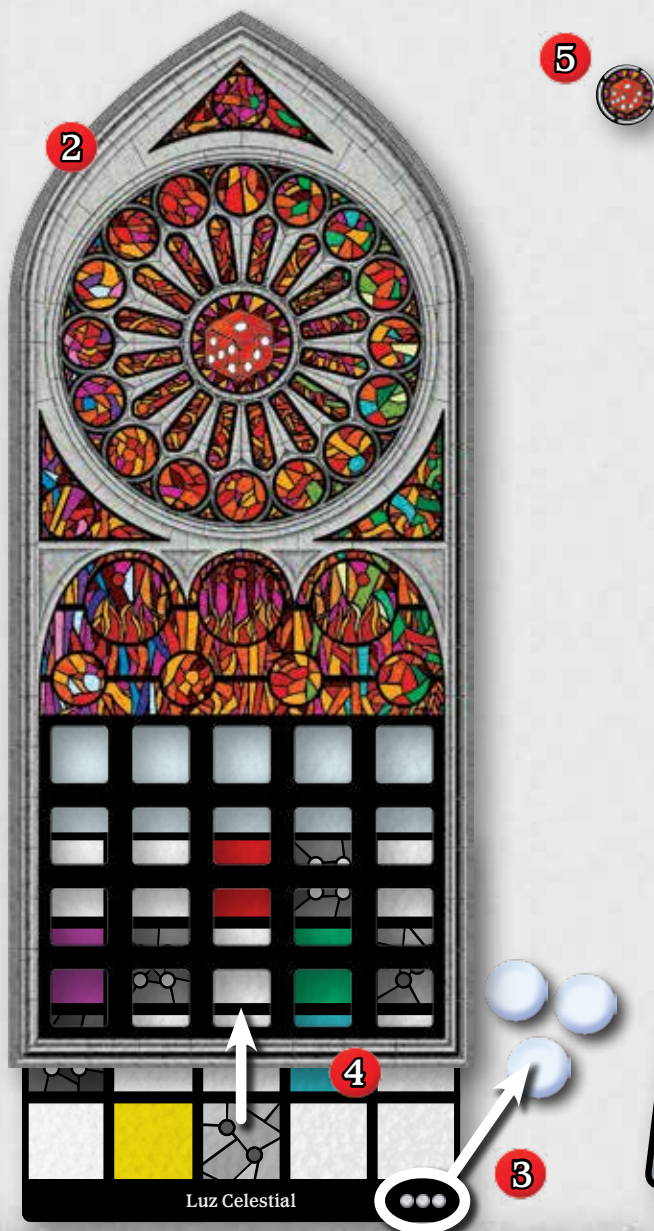
- 1 Baralhe as **Cartas Objectivo Privado** (têm um Dado cinza no verso) e dê uma carta a cada jogador, com a face para baixo. Cada jogador pode ver apenas a sua carta.
- 2 Dê a cada jogador, aleatoriamente, duas **Cartas Vitral** e uma **Moldura**. Cada jogador escolhe 1 dos 4 possíveis padrões das suas **Cartas Vitral** (escolha frente ou verso). A outra carta não é usada.
NOTA: Os Vitrais têm nível de dificuldade que vai de 3 (fácil) até ao nível 6 (difícil). Vitrais mais difíceis dão mais Peças de Privilégio.
- 3 Dê a cada jogador o nº de **Peças de Privilégio** indicadas pela sua **Carta Vitral** escolhida.
- 4 Cada jogador encaixa a sua **Carta Vitral** na sua **Moldura**, pela parte de baixo.
- 5 Coloque um **Marcador de Pontuação** que tenha a cor da **Moldura** de cada jogador, próximo da **Tabela de Rondas**. Estes só vão ser usados na PONTUAÇÃO FINAL.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- A Coloque a **Tabela de Rondas** ao alcance de todos os jogadores.
- B Baralhe todas as **Cartas Ferramenta** e coloque 3 com a face para cima, à vista de todos.
- C Baralhe todas as **Cartas Objectivo Público** (têm um dado azul no verso) e coloque 3 com a face para cima.
- D Coloque todos os 90 dados no **Saco de Dados**.
- E Escolha aleatoriamente o 1º jogador e dê-lhe o **Saco de Dados**. Um possível método de escolha alternativo é quem mais recentemente visitou uma catedral.

Arrume na caixa as restantes Cartas Objectivo, Ferramentas e Vitrais. Não vão ser usadas neste jogo.

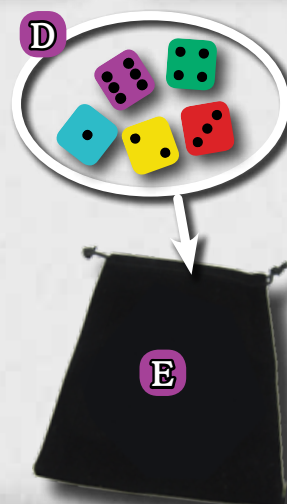
NOTA: A PREPARAÇÃO DO JOGO É IGUAL PARA 2, 3 E 4 JOGADORES.



Nota: Este símbolo é apenas usado no jogo a solo



Valor dos Pontos Vitória (PV) ganhos por cada conjunto completo deste tipo.



COMO JOGAR

Um jogo do Sagrada decorre durante **10 Rondas**.

Em cada **Ronda**, o 1º jogador (aquele que tem o Saco de Dados) retira à sorte do saco alguns dados e rola-os. O número de dados retirados depende do nº de jogadores :

2 jogadores - 5 dados

3 jogadores - 7 dados

4 jogadores - 9 dados

Ou seja: 2 por jogador, mais 1 adicional.

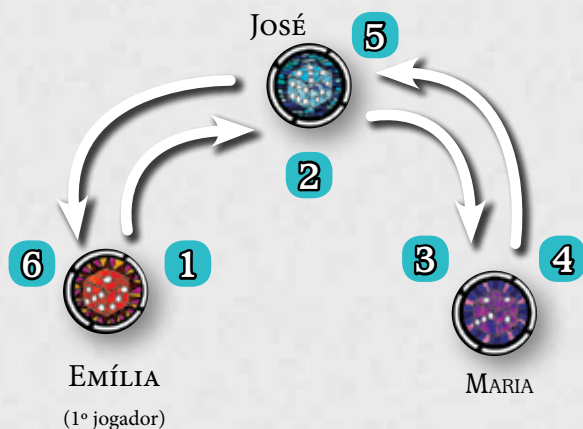
Depois de rolados, estes dados formam o **Conjunto para Escolha**.

Começando pelo 1º jogador e seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador tem um turno. No seu turno, o jogador PODE escolher não fazer nada e passar ou fazer as seguintes acções, uma ou as duas, por qualquer ordem:

- **Escolher um dado** do **Conjunto para Escolha** e colocar num espaço vazio do seu Vitral.
- **Usar uma Carta Ferramenta** gastando Peças Privilégio.

Assim que o último jogador completar o seu turno, a ronda continua mas agora em ordem inversa (**sentido contrário aos ponteiros do relógio**). Começando pelo último jogador, cada jogador faz um 2º turno. Tal como no 1º turno, pode fazer uma ou duas acções, ou passar.

Exemplo - Emília faz o seu 1º turno (1), depois segue-se o José (2), e por fim a Maria (3). Logo de seguida a Maria faz o seu 2º turno (4), depois o José (5) e finalmente a Emília (6).



Assim que o 1º jogador termina o seu 2º turno, segue para o FIM DA RONDA (VEJA NA PÁGINA SEGUINTE).

DICA: Ser o 1º a usar uma Carta Ferramenta custa menos Peças Privilégio. Contudo, as habilidades que as Cartas Ferramenta permitem são muito mais úteis nas rondas finais, quando o vitral do jogador está quase cheio de dados.

REGRAS PARA COLOCAR DADOS NO SEU VITRAL

- **Colocar o 1º dado:** tem de ser sempre colocado numa coluna ou linha da borda do Vitral (não nos espaços centrais).
- **Todos os dados seguintes** têm de ser colocados **adjacentes** a um dado que já esteja colocado previamente no Vitral, diagonalmente adjacente (portanto numa coluna e linha diferente) ou ortogonalmente (na mesma coluna ou linha).
- O dado tem sempre que respeitar as restrições de valor ou cor mostradas no espaço. Espaços em brancos não têm qualquer restrição. *Exemplo: Um espaço vermelho no Vitral só pode ser preenchido por um dado vermelho (de qualquer valor). Um espaço que mostra um 3 só pode ser preenchido por um dado de valor 3 (de qualquer cor).*
- Um dado **nunca** pode ser colocado ortogonalmente adjacente a um dado da mesma **cor** ou do mesmo **valor**. *Exemplo: Dois dados vermelhos ou dois dados mostrando o valor 3 nunca podem estar lado a lado.*

Não se esqueça que um jogador pode sempre optar por **NÃO** escolher nenhum dado e passar a sua vez.

NOTA: Qualquer dado pode ser colocado num espaço em branco, mas tem sempre que obedecer às regras descritas em cima.



EXEMPLO: Este dado 2 Vermelho tem apenas 3 espaços onde pode ser colocado.

DICA: Evite colocar um dado ao pé de um espaço do mesmo tipo (como por exemplo um dado de valor 2 ao pé de um espaço de valor 2 ou um dado vermelho ao pé de um espaço vermelho) para que no futuro um dado possa ser colocado nesse espaço.

CARTAS FERRAMENTA E PEÇAS DE PRIVILÉGIO

Os jogadores podem gastar **Peças de Privilégio** para ganharem uma habilidade de uma **Carta Ferramenta**:

1. Numa **Carta Ferramenta** coloque **Peças de Privilégio** — uma se não houver nenhuma peça nessa carta ou duas se já houver.
2. Use a habilidade dessa **Carta Ferramenta**.

No seu turno os jogadores podem sempre optar por não usar a **Carta Ferramenta**.



FIM DA RONDA

Os dados que não foram usados são colocados na **Tabela de Rondas**, cobrindo APENAS o número da Ronda que acabou de terminar. Se sobrou mais que um dado (porque houve um ou mais jogadores que não os escolheram), faça um pilha, mas não cubra mais números de Rondas.



O **Saco de Dados** é passado ao próximo jogador (sentido dos ponteiros de relógio). Esse jogador passa a ser o 1º jogador e inicia-se uma nova Ronda.

Exemplo: (da página anterior) o José é agora o 1º jogador para a 2ª Ronda.

Se foi o fim da 10ª Ronda, é o fim do jogo — siga para a PONTUAÇÃO DO FINAL DE JOGO.

PONTUAÇÃO DO FINAL DE JOGO

O jogo termina no fim da 10ª Ronda.

1. Retire os dados da **Tabela de Rondas** e vire-a ao contrário, para o lado da **Tabela de Pontuação**.
2. Use o **Marcador de Pontuação** de cada jogador para marcar os pontos na **Tabela de Pontuação**. Se ultrapassar os 50 pontos, vire o seu marcador para os 50.



Cada jogador soma os seus Pontos Vitória (PV), que são ganhos por:

- Cada **Carta Objectivo Público** - Um jogador pode ganhar pontos múltiplas vezes da mesma carta. Objectivos baseados em linhas ou colunas só são pontuados se a linha/coluna estiver completa (não pode ter espaços vazios).
- A **Carta Objectivo Privado** - Soma do valor dos dados da cor especificada na sua carta.
- **Pecas de Privilégio** - 1 PV por cada peça não usada.
- Os jogadores **perdem 1 PV** por cada espaço vazio no seu Vitral.

O jogador com o maior número de PV é o vencedor.

Se houver empates, ganha o jogador com mais pontos nos Objectivos Privados. Se o empate se mantiver, ganha quem tiver mais Peças de Privilégio. Se o empate persistir, ganha o jogador que estiver mais longe do 1º jogador na última ronda.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Este exemplo usa os Objectivos Públicos mostrados na PREPARAÇÃO DO JOGO (PÁG. 2).

Objectivos Públicos

Colunas de Cores: 5 PV da coluna 4 e 5, 10 PV no total. Zero PV da coluna 1 e 3 porque estão incompletas. Zero PV da coluna 2 pois tem um dado verde repetido.

Tons Cinza Claros: 2 PV por cada par de dados com o valor 1 e 2 (com valor 1 temos no B2, B4, com valor 2 temos no A3, D4, B5). Ganha um total de 4 PV pelos dois pares, o terceiro dado com valor 2 não tem par, por isso não conta.

Cores Variadas: Cada conjunto de dados com uma cor de cada tipo, dá 4PV. Como existem 3 conjuntos, soma um total de 12 PV.

DICA: Uma maneira fácil de contar o número de conjuntos de cor é contar os dados da cor em menor quantidade.

Objectivos Privados: Tons de Roxo - com a soma de todos os dados roxos (C1, C4, e A5), obtém-se 5 + 6 + 6 = 17 PV.

Pecas de Privilégio: Não tem nenhuma, por isso 0 PV.

Espaços Vazios: -1 PV por cada espaço vazio (A1, B3, e C5). Total= -3 PV.

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

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

Gotas Fractais

ERROS NA COLOCAÇÃO DE DADOS

Se no Vitral de um jogador for encontrado um erro na colocação de dados, o jogador tem que remover imediatamente os dados necessários (à sua escolha) até o seu Vitral estar de acordo com as regras. Estes dados são removidos do jogo e os espaços vazios que daí resultarem contam, como normalmente, pontos negativos.

REGRAS PARA JOGAR A SOLO

Quando se joga o Sagrada a Solo, o objectivo é tentar bater uma **Pontuação Objectivo**. Essa **Pontuação Objectivo** é formada pela soma do valor dos dados que estão na **Tabela de Rondas** no fim do jogo.

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo normalmente, mas com algumas mudanças:

- As **Pecas de Privilégio** não são usadas.
- Coloque com a face para cima 2 **Objectivos Públicos** e 2 **Objectivos Privados**.
- Baseado na dificuldade de jogo que pretende, coloque com a face para cima **Cartas Ferramentas** - pode variar entre uma carta (**Muito difícil**) e cinco cartas (**Fácil**).

COMO JOGAR

Um jogo do Sagrada a solo decorre durante **10 Rondas**, mas com algumas mudanças :

- Em cada Ronda retire 4 dados do Saco de Dados e role-os.
- Faça 2 turnos, escolhendo os dados do **Conjunto para Escolha** e colocando-os no Vitral (como normalmente) e/ou use uma Carta Ferramenta. Ou passe.

CARTAS FERRAMENTA

As **Cartas Ferramenta** podem ser usadas uma vez, escolhendo um dado do **Conjunto para Escolha**. Para usar uma **Carta Ferramenta** coloque um dado do **Conjunto para Escolha** que tenha a mesma cor mostrada no topo esquerdo da **Carta Ferramenta**.

NOTA: Cada Carta Ferramenta só pode ser usada uma vez. Tanto o dado como a carta usada são removidos do jogo.

FIM DA RONDA

Todos os dados que sobraram, são normalmente colocados na **Tabela de Rondas** (se sobrou mais que um, coloque-os numa pilha), tendo o cuidado de não alterar o valor mostrado no dado. Se não sobrou nenhum dado, use um **Marcador de Pontuação** como marcador do fim da Ronda.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina ao fim de 10 Rondas. Antes de virar a **Tabela de Pontuação**, some o valor de todos os dados que estão na tabela.

- Some normalmente todos os PV (selecione apenas UMA das duas **Cartas Objectivos Privados**), mas por cada espaço vazio perde 3 PV (sim, três!).
- Se o total dos seus PV é maior que a soma dos valores dos dados na **Tabela de Rondas**, você ganhou!

