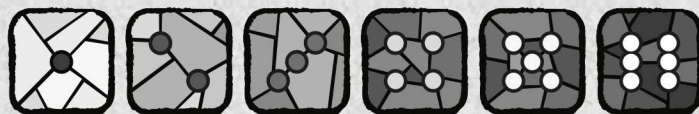


SAGRADA



OBJETIVO

Eres un artista que compite para crear la ventana con las más hermosas vidrieras de la Sagrada Familia. Sus piezas de vidrio están representadas por los dados, que tienen un color y un tono indicados por sus valores. (Cuanto menor sea el valor, más claro será el tono).



En cada ronda los jugadores juegan su turno tirando un Pool de dados y colocándolos en su ventana, (nunca podrá haber dados adyacentes de igual color o número).

Después de 10 rondas, los jugadores puntuarán basándose en los objetivos públicos y privados. ¡El artista con más puntos será el ganador!

STOP!

¡Te enseñamos a jugar! Visit a
FLOODGATE GAMES .COM/SAGRADA
y mira un video explicativo!.



CRÉDITOS

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

GAME DEVELOPMENT
Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHIC DESIGN & ILLUSTRATION
Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

PUBLISHED BY
Floodgate Games (@FloodgateGames)

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

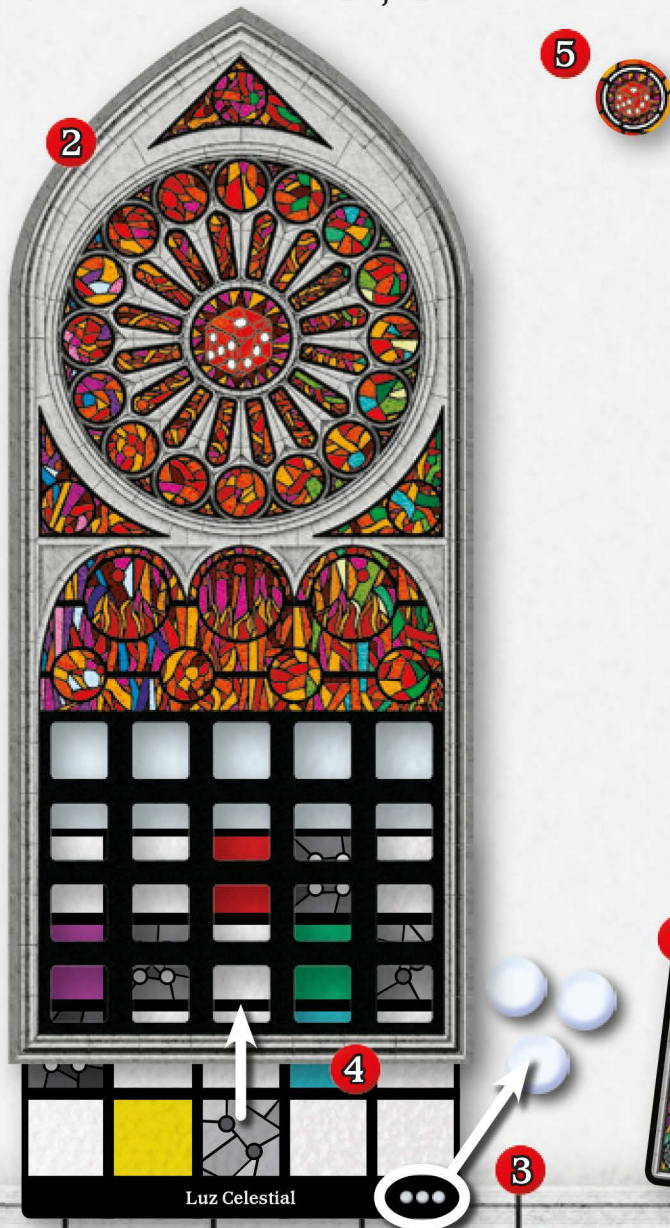
Special Thanks to all of our Kickstarter Backers!

WWW .FLOODGATE GAMES .COM



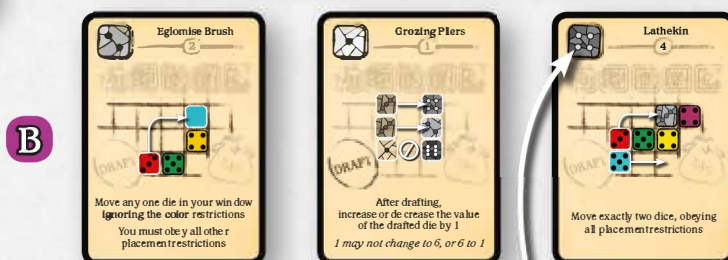
CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR

- 1 Baraja las cartas de **objetivo privado** (trasera gris) y da 1 a cada jugador boca abajo. Los jugadores pueden mirarla secretamente.
- 2 Entrega a cada jugador 2 cartas de **Patrón de ventana** al azar y 1 **tablero de marco de Ventana**. Cada jugador selecciona 1 de los 4 Patrones para jugar (anverso o reverso). La otra carta no se usa.
NOTA: Las ventanas tienen dificultad desde nivel 3 (más fácil) hasta 6 (más difícil) como indica cerca del nombre. Las difíciles dan más Tokens de Favor.
- 3 Entrega a cada jugador los **Tokens de Favor** indicados por el N° de dificultad de su carta.
- 4 Desliza la **Carta de Patrón de Ventana** seleccionada en la parte inferior del Tablero de Jugador.
- 5 Coloca un **Marcador de Puntos** del color del tablero de cada jugador al lado del Track de Ronda. Estos se utilizarán durante la PUNTUACIÓN FINAL DEL JUEGO.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- A Coloca el **Track de Ronda** cerca del área de juego.
- B Mezcla todas las **cartas de Herramientas** y coloca **3** boca arriba cerca del área de juego.
- C Baraja todas las **cartas de Objetivo público** (Dado azul en la parte posterior) y coloca **3** boca arriba.
- D Coloca los **90 dados** en la bolsa de dados.
- E Selecciona al azar al **Jugador Inicial** y entrégale la bolsa de dados. **Método sugerido:** El que recientemente haya visitado una Catedral.
Guarda las herramientas, ventanas y cartas de objetivos restantes, no se usarán durante la partida.
NOTA: la configuración para 2, 3 o 4 jugadores es la misma.



NOTA: Este símbolo solo se usa en el juego Solitario.



Puntos de Victoria (VP) por cada conjunto completo de este tipo.



JUEGO

Cada partida de Sagrada se juega en **10 Rondas**.

Cada Ronda, el jugador inicial (*el jugador con la bolsa de dados*), saca los dados de la bolsa al azar y los lanza. La cantidad de dados lanzados, depende de número de jugadores:

2 jugadores - 5 Dados

3 jugadores - 7 Dados

4 jugadores - 9 Dados

(2 por jugador, más 1 dado adicional)

Una vez lanzados, forman el Pool.

Comenzando por el jugador Inicial, se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador puede realizar cada una de las siguientes acciones, en cualquier orden:

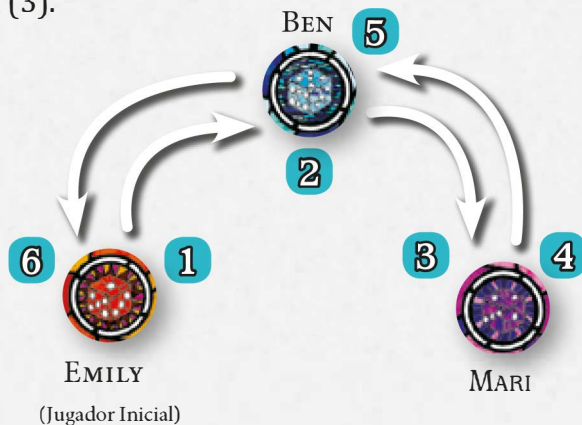
- **Seleccionar 1 dado** del Pool y **colocarlo** en un espacio libre de su Ventana.

- **Usar 1 herramienta**, gastando Tokens de Favor.

Cada acción es opcional: Un jugador puede elegir realizar ambas acciones, una sola acción o **pasar** su turno sin hacer ninguna acción.

Los turnos proceden en el sentido de las agujas del reloj con cada jugador jugando un turno o pasando.

Ejemplo: Emily juega (1), luego Ben (2) y después Mari (3).



Una vez que el último jugador ha completado su **primer turno**, la Ronda continúa en **orden inverso** (*en sentido antihorario*). Comenzando con el último jugador, cada jugador realiza un segundo turno (*seleccionando un segundo dado del Pool, etc.*)

Ejemplo: Mari toma su segundo turno (4), luego Ben (5) y después Emily (6).

Una vez que el Jugador inicial ha realizado su segundo turno, se procede al **FINAL DE LA RONDA**.

SUGERENCIA: Ser el 1º en usar Herramientas cuesta menos cantidad de tokens de Favor, aunque las habilidades de las herramientas se serán más útiles a medida que las Ventanas del jugador se vayan llenando de dados.

COLOCACIÓN DE DADOS

Al colocar un dado en una **Ventana**:

- **Primer dado**: En un **Borde o Esquina**.
- **Resto de Dados**: **Adyacentes** a un dado ya colocado, tocando **diagonalmente** (*fila y columna diferente*) u **ortogonalmente** (*misma fila o columna*).
- El dado **debe coincidir con el color o la sombra** del Espacio. Los espacios blancos no tienen restricciones.

Ejemplo: un espacio rojo solo se puede llenar con un dado rojo, (cualquier valor). Un espacio con un 3 solo se puede llenar con un dado nº 3, (cualquier color).

- Los dados **nunca** se pueden colocar ortogonalmente **adyacentes** a un dado del **mismo color o valor**.

Ejemplo: Dos dados rojos o dos dados nº 3 no pueden colocarse uno al lado del otro.

En su turno, El jugador puede **elegir no colocar dado**.

NOTA: En un **espacio en blanco** se puede colocar cualquier dado, siempre que se obedezcan todas las restricciones anteriores.



EJEMPLO: Este dado **Rojo 2** tiene tres espacios que cumplen con todas las restricciones de colocación.

CONSEJO: Evita colocar dados al lado de un espacio **coincidente**, (como un 2 dado al lado de un espacio 2 o un dado rojo al lado de un espacio rojo), para que un dado futuro aún se pueda colocar en ese espacio.

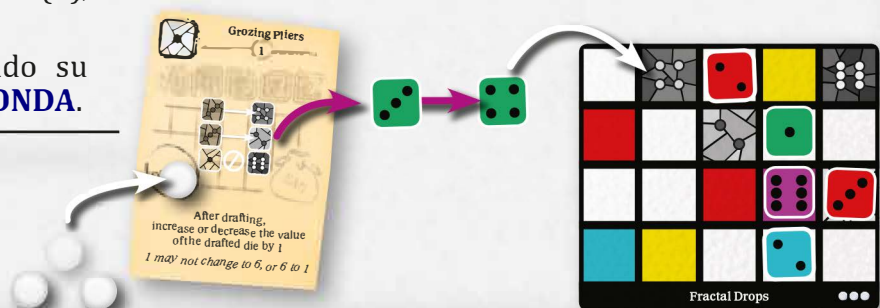
CARTAS DE HERRAMIENTAS Y TOKENS DE FAVOR

Los jugadores en su turno, pueden gastar Tokens de Favor para obtener una habilidad especial de **una sola Carta** de Herramienta:

1. Coloca fichas de Favor en la Carta: **1 si no hay** fichas en la carta, **o 2 si ya hubiera alguna**.

2. Usa la Habilidad de la carta de Herramienta.

Los jugadores pueden **optar por no usar una** carta de Herramienta en su turno.



FIN DE RONDA

Los dados restantes se colocan en el **Track de Ronda**, cubriendo el espacio numérico de la Ronda recién completada. Si quedaran mas dados (*debido a que los jugadores omitieran alguna acción*), estos no se colocarán cubriendo los espacios numéricos adicionales.



La **Bolsa de Dados** se pasa al **siguiente jugador** en el sentido de las agujas del reloj. Este será ahora el Jugador Inicial. Los jugadores comienzan otra Ronda.
Ejemplo: Ben ahora será el jugador inicial de la segunda ronda.

Si ha sido el Final de la 10ª Ronda, La Partida termina. Se procede a la **PUNTUACIÓN FINAL**.

PUNTUACIÓN FINAL DE PARTIDA

El juego termina al **Final de la 10ª Ronda**.

1. Quita los dados del **Track de Ronda** y voltéalo por el lado del **Track de Puntuación**.
2. Usa el **Marcador de Puntos** de cada jugador para indicar su posición en el **Track de Puntuación**, volteando el marcador si se exceden los 50 puntos.



Cada jugador contabiliza su Total de Puntos de Victoria, de la siguiente forma:

- **Cada Carta de Objetivo Público:** Los jugadores pueden ganar puntos de cada carta varias veces. Los objetivos basados en Fila / Columna solo puntúan para Filas / Columnas completadas, (*sin espacios vacíos*).
- **Su Carta de Objetivo Privado:** Sumando los valores de sus dados del color especificado.
- **Tokens de Favor:** +1 Punto de Victoria por cada Token no gastado.
- **Espacios vacíos en su ventana:** -1 Punto de Victoria por cada uno.

El jugador con el total más alto de Puntos de Victoria será el ganador.

Los **Empates** se rompen por la mayoría en los puntos de los Objetivos privados, la mayoría de los Tokens de Favor no usados y finalmente por el orden inverso del jugador en la Ronda Final.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Este ejemplo usa los objetivos públicos que se muestran en el SETUP y esta Ventana final.

OBJETIVOS PÚBLICOS:

Variedad de color de Columna:

- 5 PV por cada una de las columnas 4 y 5.
- 0PV por la columna 1 y 3, ya que están incompletas.
- 0 PV por la columna 2, ya que hay un dado verde repetido.

Sombras Tenues: 2 PV por cada set de dados valor 1 + valor 2 (*Hay unos en B2, B4 y doses en A, D4, B5*). **4PV** total por 2 pares. El tercer valor 2 no es parte de un par, así que no se cuenta.

Variedad de Color: 3 sets de 1 dado de cada uno de los 5 colores otorgan 4 PV cada uno, dando un total de **12PV**.

Nota: El número de sets de un tipo, siempre será la cuenta de dados con la menor cantidad de ese tipo.

OBJETIVOS PRIVADOS:

Sombras Púrpuras: Se suman los valores de los dados de color púrpura (C1, C4 y A5), dando un total de 5+6+5= **17PV**.

Tokens de Favor: 1 PV por cada token no usado. No hay ninguno = **0 PV**.

Espacios Vacíos: -1 PV por cada espacio NO completado (A1, B3 y C3) =

-3 PV. **TOTAL:** 10 PV + 4 PV + 12 PV + 17 PV + 0PV - 3 PV = **40 PV**.

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Fractal Drops

ERRORES EN COLOCACIÓN DE DADOS

Si alguna vez se descubre que la ventana de un jugador **rompe** las restricciones de ubicación, este debe **eliminar** inmediatamente los dados (*a su elección*) de su ventana, hasta que se cumplan todas las restricciones. Estos dados quedan fuera de la partida y cualquier espacio vacío resultante, contará en contra en su puntuación como ocurre normalmente.

REGLAS JUEGO EN SOLITARIO

Al jugar a Sagrada **solo**, intentarás superar una Puntuación Objetivo. Esta será la **suma** de los valores de todos los dados en el **Track de Ronda** al final de la Partida.

PREPARACIÓN

La partida se configura normalmente con algunos pequeños cambios:

- Las **fichas de Favor** no se usan.
- **2 Objetivos Públicos y 1 Objetivo Privado** se colocan cara arriba.
- Coloca las Herramientas según el **nivel de dificultad** que desees jugar, entre 1 Herramienta (*Desafío extremo*) y 5 Herramientas (*Muy fácil*).

JUEGO

Cada partida se juega en **10 rondas**, con algunos pequeños cambios:

- Cada Ronda, lanza **4 dados** de la bolsa.
- Realiza **2 turnos**: Elige y coloca **un** dado (como es normal) y / o usa una carta de Herramientas, o pasa.

HERRAMIENTAS

Las cartas de Herramientas se pueden usar **una sola vez** gastando dados del Pool. Para usar una carta, **colócale un dado del Pool** que coincida con el **color o el sombreado** que se muestra en la parte superior izquierda de la carta. **NOTA:** Cada carta de Herramienta **solo se puede usar una vez**. Tanto el dado gastado como la carta se eliminan del juego.



FINAL DE LA RONDA

Todos los dados restantes se colocan en el Track de Ronda normalmente, teniendo cuidado de no cambiar el valor de ningún dado. Si no quedan dados, usa un marcador de puntuación como marcador de posición.

PUNTUACIÓN FINAL DEL JUEGO

El juego termina después de la 10 Ronda. Antes de voltear el Track de Ronda, **suma la Puntuación Objetivo**.

- La Puntuación Objetivo es la **suma de los valores de todos los dados del Track**. Los dados utilizados para pagar las cartas de **Herramientas no se cuentan**.
- Cuenta tu Total de Puntos de Victoria como siempre, pero **resta 3 puntos de victoria por cada espacio vacío**.
- Si su Total de Puntos es **mayor** que a Puntuación Objetivo, ¡Ganas!