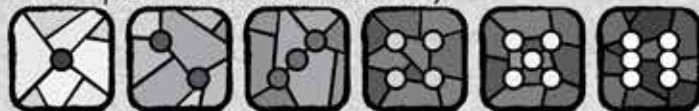


SAGRADA



PANORAMICA

Siete artisti in competizione tra loro 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 che è indicata dal loro valore numerico (più basso è il valore più la sfumatura è chiara).



Ad ogni round i giocatori, a turno, scelgono dadi da una riserva comune e li piazzando sulle proprie finestre. I giocatori devono piazzare seguendo le restrizioni della propria Carta Schema e non possono piazzare dadi adiacenti con lo stesso colore o valore.

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

CREDITI

UN GIOCO DI
Daryl Andrews

Adrian Adamescu

SVILUPPATO DA
Ben Harkins

GRAFICA & ILLUSTRAZIONI
Peter Wocken Design LLC

EDIZIONE ORIGINALE
Floodgate Games

REVISIONE Emily Tinawi, Simon Rourke,
David Castillo

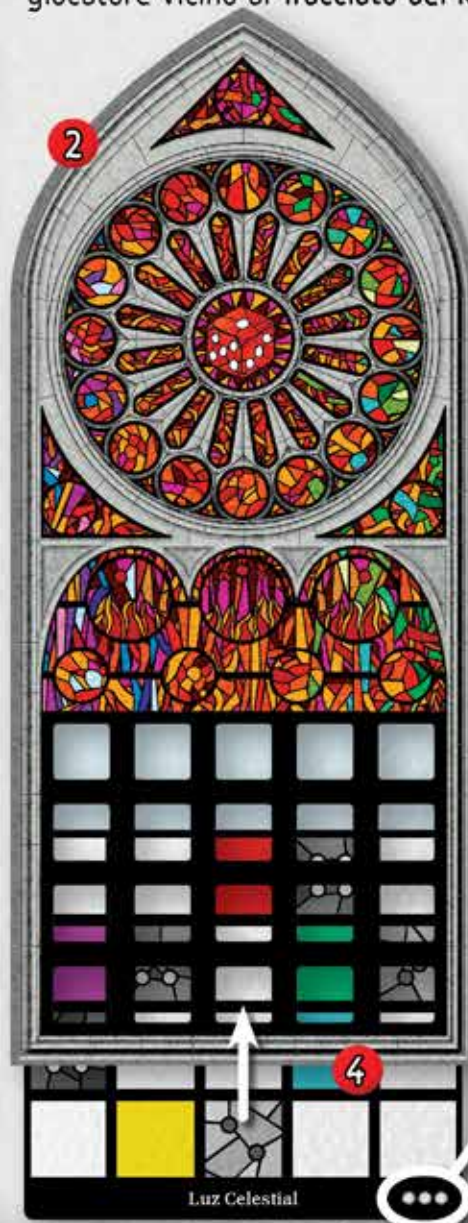
PLAYTEST Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Caires, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer, Emily Tinawi, Nate Anderson, Brian Schrier, Evan Pedersen, Josh Slivken, Michael Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis 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 (www.grumpybearstuff.com)



PREPARAZIONE PER I GIOCATORI

- 1 Mescolate le Carte Obiettivo Privato (con un dado grigio sul retro) e distribuitene, a faccia in giù, 1 a ogni giocatore. I giocatori possono guardare la propria carta.
- 2 Date a ogni giocatore 2 Carte Schema e 1 Plancia Vetrata. Ogni giocatore sceglie uno dei 4 Schemi per giocare (fronte o retro), l'altra carta non viene utilizzata.
Nota: Le Vetrare hanno difficoltà variabile dal livello 3 (più facile) al livello 6 (più difficile) come indicato a fianco del nome. Gli schemi più difficili valgono più segnalini Favore.
- 3 Date a ogni giocatore il numero di Segnalini Favore indicato dal valore di difficoltà della relativa carta.
- 4 Infilate la Carta Schema nella Plancia Vetrata inserendola dal basso.
- 5 Piazzate un Segnalino Punteggio del colore di ogni giocatore vicino al Tracciato dei Round.



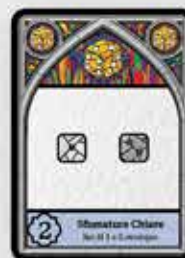
PREPARAZIONE DEL GIOCO

- A Piazzate il Tracciato dei Round vicino al centro dell'area di gioco.
 - B Mescolate tutte le carte Utensili e piazzatene 3 a faccia in su al centro dell'area di gioco.
 - C Mescolate tutte le carte Obiettivo Pubblico (dado blu sul retro) e piazzatene 3 a faccia in su al centro dell'area di gioco.
 - D Piazzate i 90 dadi nel Sacchetto.
 - E Scegliete casualmente il Primo Giocatore e dategli il Sacchetto. Metodo suggerito: il Primo Giocatore è quello che ha visitato più di recente una cattedrale.
- Mettete da parte le carte Obiettivo, Utensile e Schema rimanenti: non verranno utilizzate in questa partita.*

Nota: la preparazione è la stessa per 2, 3 o 4 giocatori.



Nota: Questi simboli si usano solo nel gioco in solitario



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



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni partita di Sagrada dura 10 round.

In ogni round, il Primo Giocatore (il giocatore col sacchetto) estrae casualmente i dadi dal sacchetto e li tira. Il numero di dadi estratti dipende dal numero di giocatori:

2 Giocatori - 5 Dadi

3 Giocatori - 7 Dadi

4 Giocatori - 9 Dadi

(2 per ciascun giocatore, più 1 dado aggiuntivo)

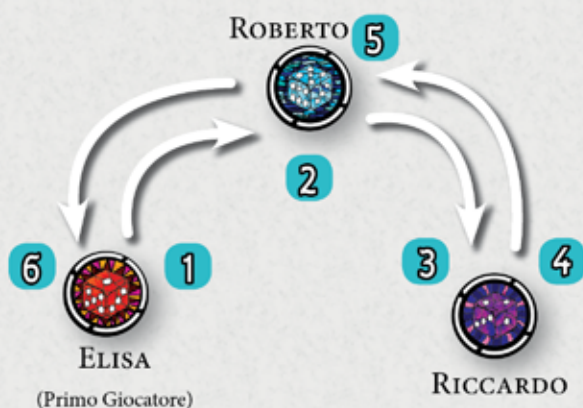
Una volta tirati, questi Dadi formano la Riserva.

A partire dal Primo Giocatore i turni si svolgono in senso orario. Nel proprio turno un giocatore può svolgere ognuna delle seguenti azioni nell'ordine che preferisce:

- Scegliere 1 dado dalla Riserva e piazzarlo in una casella libera della propria Vetrata
- Usare una carta Utensile spendendo i segnalini Favore

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 - Elisa svolge il proprio turno (1), poi tocca a Roberto (2) e poi a Riccardo (3)



Quando l'ultimo giocatore ha completato il suo primo turno, il round continua in ordine inverso. A partire dall'ultimo giocatore, ogni giocatore svolge il proprio secondo turno (svolgendo una, entrambe o nessuna azione). Esempio - Riccardo svolge il proprio secondo turno (4), poi tocca a Roberto (5), e poi a Elisa (6).

Quando il Primo Giocatore ha svolto il suo secondo turno, il gioco procede alla Fine del Round.

SUGGERIMENTO: Usare le carte Utensili per primo costa il minor numero di segnalini Favore. Tuttavia, le abilità delle carte Utensili diventano più utili procedendo nel gioco, quando la Vetrata si sarà riempita di Dadi.

PIAZZARE I DADI

Quando piazzate un dado nella Vetrata:

- **Primo Dado:** Il primo dado di ogni giocatore deve essere piazzato in una casella del bordo o in un angolo.
 - Ogni altro dado deve essere adiacente a un dado precedentemente piazzato, toccandolo diagonalmente (diversa riga e colonna) oppure ortogonalmente (stessa riga o colonna).
 - Il dado deve corrispondere alle restrizioni di colore o di valore di quella casella. Le caselle bianche non hanno restrizioni. *Esempio - Una casella rossa può essere riempita solo con un dado rosso, di qualsiasi valore. Una casella che mostra un 3 può essere riempita solo con un dado che mostra il 3, di qualsiasi colore.*
 - I dadi non possono essere piazzati ortogonalmente adiacenti a un dado dello stesso colore o valore. *Esempio - 2 dadi rossi o 2 dadi che mostrano 3 non possono essere piazzati ortogonalmente adiacenti.*
- I Giocatori possono scegliere di non prendere dadi.

NOTA: Ogni dado può essere piazzato su una casella bianca a patto che ogni restrizione venga soddisfatta.

ESEMPIO: Questo 2 rosso può essere piazzato in 3 caselle rispettandone le restrizioni.



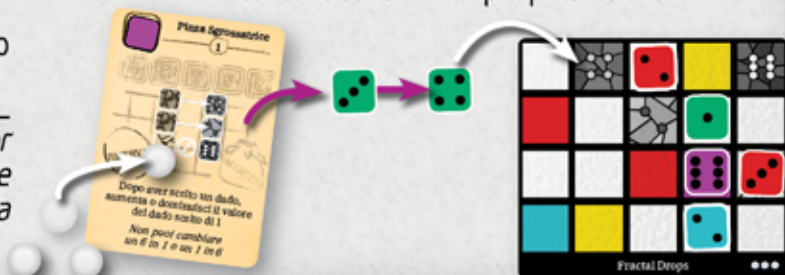
SUGGERIMENTO: Evitate di piazzare dadi vicino a caselle con restrizioni corrispondenti (es. un 2 adiacente a una casella che richiede un 2); in questo modo sarà possibile piazzare più facilmente un dado in quella casella.

CARTE UTENSILI E SEGNALINI FAVORE

I giocatori possono spendere segnalini Favore per ottenere alcune abilità speciali da 1 carta Utensile:

1. Piazzate i segnalini Favore sulla carta Utensile: 1 se non ci sono già segnalini sulla carta, altrimenti 2.
2. Utilizzate l'abilità indicata sulla carta Utensile.

I giocatori possono decidere di non utilizzare una carta Utensile nel proprio turno.



FINE DEL ROUND

Il dado rimasto viene piazzato sul **Tracciato dei Round**, coprendo il numero del Round appena terminato. Se rimangono più dadi (perché alcuni giocatori hanno deciso di non prendere dadi), questi non coprono altre caselle numerate.



Il **Sacchetto** viene passato al prossimo giocatore in senso orario, che sarà il nuovo Primo Giocatore, e un nuovo round comincia.

Esempio - Roberto diventa quindi il Primo Giocatore per il secondo round.

Alla fine del 10° round, la partita è terminata; procedete al **Punteggio di Fine Partita**.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

La partita termina alla fine del 10° round.

1. Rimuovete i dadi dal **Tracciato dei Round** e giratelo sul lato del **Tracciato dei Punti**.
2. Muovete i segnalini punteggio di ciascun giocatore sul **Tracciato del Punteggio**, girando il segnalino nel caso qualcuno superasse i 50 punti.



Ogni giocatore ottiene punti da:

- **Ogni Carta Obiettivo Pubblico** - I giocatori possono guadagnare punti da ciascuna carta più volte. Obiettivi basati sul completamento di righe/colonne fruttano punti solo per le righe/colonne complete (senza caselle vuote).
- **La propria Carta Obiettivo Privato** - Si somma il valore dei propri dadi del colore specificato.
- **I Segnalini Favore** - 1 Punto Vittoria per ciascun segnalino non utilizzato.
- I giocatori perdono 1 Punto Vittoria per ogni spazio libero rimasto sulla loro vetrata.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore col maggior numero di punti dati dall'Obiettivo Personale; se c'è ancora parità vince chi ha più Segnalini Favore; se ancora non c'è un vincitore, vince il giocatore, tra quelli in parità, che occupa la posizione più bassa dell'ordine dell'ultimo round.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Questo esempio utilizza gli Obiettivi Pubblici mostrati nella Preparazione del Gioco e la Vetrata in figura.

Obiettivi Pubblici

Varietà di Colore nella Colonna: 5 PV dalle colonne 4 e 5, per 10 PV totali. 0 punti per le colonne 1 e 3 perché incomplete, 0 PV per la colonna 2 (un dado verde è ripetuto).

Sfumature Chiare: 2 PV per ogni set di Dadi di valore 1 e 2 (gli 1 nelle caselle B2, B4 e i 2 nelle caselle A3, D4, B5). 4 PV totali per due coppie. Il terzo dado da 2 non fa parte di una coppia, quindi non viene conteggiato.

Varietà di Colore: 3 set di dadi di ogni colore per 4 PV l'uno: 12 PV.

CONSIGLIO: Il numero di Set di un tipo è sempre dato dalla somma di dadi con la minor quantità di quel tipo.

Obiettivo Privato: Sfumature di Viola somma i valori dei dadi viola (C1, C4, e A5), generando $5 + 6 + 6 = 17$ PV in totale.

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

Spazi Liberi: -1 PV per ogni spazio libero (A1, B3, e C3), -3 PV in totale.

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					

ERRORI DI PIAZZAMENTO DEI DADI

Nel caso la Vetrata di un giocatore infranga *qualsiasi* restrizione al piazzamento, quel giocatore dovrà immediatamente rimuovere dadi (a sua scelta) fino a tornare a soddisfare le restrizioni di piazzamento. Tali dadi sono considerati eliminati dal gioco. Qualsiasi spazio libero creatosi influenzerà negativamente il punteggio.

REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIA

Giocando da solo a **Sagrada**, il tuo obiettivo è battere un Obiettivo di Punteggio. L'Obiettivo di Punteggio è la somma dei valori di tutti i dadi sul **Tracciato dei Round** alla fine della partita.

PREPARAZIONE

Segui le normali regole di preparazione, con alcune piccole variazioni:

- Non userai i Segnalini Favore.
- Piazza 2 Obiettivi Pubblici e 2 Obiettivi Privati a faccia in su.
- Piazza tante Carte Utensili quanto il livello di difficoltà scelto, tra 1 Carta Utensili (Sfida Estrema) e 5 Carte Utensili (Facile).

FLUSSO DI GIOCO

Gioca la partita in 10 round, come al solito, con alcune piccole variazioni:

- Ad ogni round, estrai 4 dadi dal sacchetto e tirali.
- Svolgi 2 turni, scegliendo tra prendere e piazzare un dado (normalmente) e/o usare una Carta Utensili, oppure passare.



CARTE UTENSILI

Puoi usare Carte Utensili solo spendendo Dadi dalla Riserva. Per usare una Carta Utensili piazza, dalla Riserva, un dado dello stesso colore indicato sull'angolo in alto a sinistra della Carta Utensili.

NOTA: Ogni Carta Utensili può essere usata una volta sola. Sia il dado usato che la Carta Utensile vanno rimossi dal gioco.

FINE DEL ROUND

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

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

La partita termina al 10° round. Prima di girare il **Tracciato dei Round**, calcola l'Obiettivo di Punteggio.

- L'Obiettivo di Punteggio è la somma dei valori di tutti i dadi rimasti sul **Tracciato di Round**. Ignora i dadi usati per le Carte Utensili.
- Conta i PV totali come al solito (seleziona un solo Obiettivo Privato), ma perdi 3 PV per ogni casella libera.
- Se il totale dei tuoi PV è superiore all'Obiettivo, hai vinto!