Sagrada

Ein kunstfertiges Würfelspiel für 1-4 Spieler
ab 8 Jahre von Daryl Andrews und Adrian Adamescu



4 Spielertableaus (Kirchenfenster)



5 Geheime Auftragskarten
(Rückseite: grauer Würfel)

Das Symbol wird nur in der Solo-Variante benötigt.



12 Werkzeugkarten

Anzahl an Prestigepunkten für jedes Set des geforderten Typs am Spielende



10 Öffentliche Auftragskarten
(Rückseite: blauer Würfel)



12 Musterkarten
*Einige Felder auf diesen Karten geben vor, welche **Farbe** oder welche **Augenzahl** der auf diesem Feld platzierte Würfel besitzen muss.*



4 Wertungsmarken



24 Gunststeine



90 Würfel,
je 18 in 5 verschiedenen Farben
(gelb, rot, violett, blau und grün)





Rundenanzeiger (Vorderseite) /
Prestigeleiste (Rückseite)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice**. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

Spielziel

Als Kunsthandwerker wetteifert ihr darum, das schönste Kirchenfenster in der Sagrada Familia zu erschaffen. Eure Glasstücke werden durch Würfel dargestellt. Diese besitzen eine Farbe und eine Schattierung. Letztere wird durch die Würfelaugen angezeigt – je geringer der Wert, desto heller die Schattierung. In jedem Durchgang wählt ihr reihum 1 Würfel aus dem Fundus und platziert ihn in eurem Fenster. Dabei müsst ihr die Farb- und Schattierungsvorgaben der Musterkarten in eurem Fenster beachten und dürft nie 2 Würfel der gleichen Zahl oder Farbe direkt nebeneinander platzieren. Werkzeuge helfen euch dabei, diese Vorgaben zu erfüllen.

Nach 10 Runden erhaltet ihr Prestigepunkte für Öffentliche und Geheime Auftragskarten. Wer so die meisten Prestigepunkte erreicht, hat das schönste Kirchenfenster gestaltet und gilt ab sofort als berühmtester Kunsthandwerker Spaniens.

Impressum

SPIELEAUTOREN
Daryl Andrews
Adrian Adamescu

SPIELEENTWICKLER
Ben Harkins

ILLUSTRATIONEN & GRAFIKDESIGN
Peter Wocken Design LLC

EDITOREN
Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese • **Übersetzung:** Martin Zeeb •
Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Sagrada TM und © 2018 Floodgate Games, LLC; German Edition © 2018, 2020 Pegasus Spiele GmbH unter Lizenz von Floodgate Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele

Spielvorbereitung

Vorbereitung jedes Spielers

1. Mischt alle **Geheimen Auftragskarten** und gebt jedem von euch verdeckt 1 Karte. Seht euch die Karte geheim an und legt sie dann verdeckt vor euch ab.
2. Nehmt euch je 1 **Spielertableau**, das zu gestaltende **Kirchenfenster**.
3. Teilt jedem 2 zufällige **Musterkarten** aus. Wählt 1 der 4 Seiten eurer Musterkarten (Vorder- oder Rückseite) aus. Schiebt diese von unten in euer Kirchenfenster. Legt die andere Karte zusammen mit den nicht verteilten zurück in die Schachtel.

   Achtung! *Die Musterkarten sind unterschiedlich schwierig zu erfüllen. Karten der Stufe 3 (siehe rechts unten auf den Karten) sind die einfachsten, geben aber auch weniger Gunststeine. Karten der Stufe 6 sind die schwierigsten.*
4. Nehmt euch so viele **Gunststeine**, wie rechts unten auf eurer Musterkarte angegeben.
5. Legt eure **Wertungsmarke** in die Mitte eurer Spielfläche. Ihr braucht sie erst am Spielende.

Allgemeine Vorbereitung

A. Legt den **Rundenanzeiger** neben die Wertungsmarken.

B. Mischt alle **Werkzeugkarten** und legt 3 davon offen unterhalb des Rundenanzeigers auf den Tisch. Die restlichen benötigt ihr in dieser Partie nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.

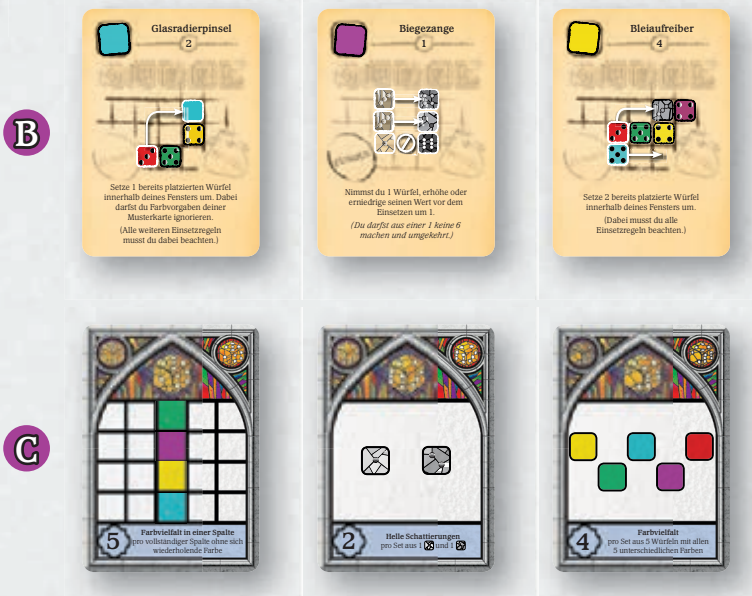
C. Mischt alle **Öffentlichen Auftragskarten** und legt 3 davon offen unterhalb der Werkzeugkarten aus. Die restlichen benötigt ihr in dieser Partie nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.

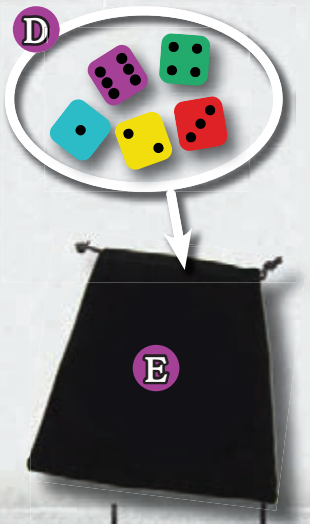
D. Legt alle 90 **Würfel** in den **Beutel**.

E. **Startspieler** ist, wer zuletzt in Barcelona war. Gebt ihm den Beutel.











Spielablauf

Eine Partie *Sagrada* dauert genau **10 Runden**. **Jede Runde** besteht aus **2 Durchgängen**. In jedem Durchgang seid ihr genau 1x am Zug.

Der Startspieler zieht zu Beginn jeder Runde zufällig 2 Würfel pro Spieler und 1 Würfel zusätzlich aus dem Beutel:

bei 2 Spielern	5 Würfel,
bei 3 Spielern	7 Würfel,
bei 4 Spielern	9 Würfel.

Der Startspieler würfelt alle diese Würfel. Sie bilden nun den **Fundus**.

Der Startspieler führt nun seinen ersten Zug durch und beginnt damit den ersten Durchgang. Im Uhrzeigersinn führen dann die anderen Spieler ihren Zug durch.

Der letzte Spieler des ersten Durchgangs beginnt direkt danach den zweiten Durchgang. Spielt den zweiten Durchgang gegen den Uhrzeigersinn.

Habt ihr alle 2 Züge durchgeführt, fahrt mit dem Rundenende (siehe nächste Seite) fort.

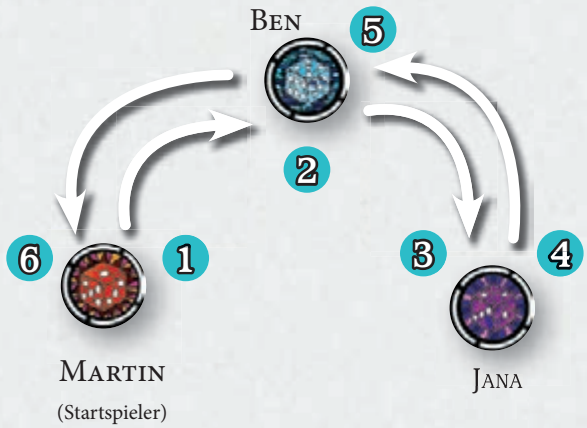
Bist du am Zug, darfst du die folgenden 2 Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl je 1x ausführen:

- **Nimm 1 Würfel** aus dem Fundus. Setze ihn auf einem freien Feld deines Kirchenfensters ein.
- **Nutze 1 Werkzeugkarte**, indem du Gunststeine abgibst.

Beide Aktionen sind freiwillig. Du kannst auf 1 oder auch beide Aktionen verzichten.

Danach ist dein Zug beendet.

***Beispiel** für die Zugreihenfolge in einer Runde:*
Martin (1) ist Startspieler und macht den ersten Zug. Es folgen im Uhrzeigersinn die ersten Züge von Ben (2) und Jana (3). Jana war im ersten Durchgang Letzte. Sie beginnt den zweiten Durchgang mit ihrem zweiten Zug (4). Darauf folgen, gegen den Uhrzeigersinn, Ben (5) und zuletzt Martin (6).



Das Einsetzen der Würfel

Beim Einsetzen der Würfel in das eigene Fenster gelten die folgenden Regeln:

- Der **allererste Würfel**, den du im Spiel einsetzt, muss auf einem **Rand- oder Eckfeld** platziert werden.
- **Jeden weiteren Würfel** musst du mit der Seite – **waagerecht** oder **senkrecht** – oder über Eck – **diagonal** – angrenzend an einen bereits platzierten Würfel einsetzen.
- Würfel dürfen **niemals waagerecht oder senkrecht an einen Würfel mit derselben Zahl oder Farbe angrenzen**.
- Der Würfel muss die **Vorgaben des Musters erfüllen**, sofern vorhanden. Manche Felder erfordern eine bestimmte Schattierung (Augenzahl), andere eine bestimmte Farbe. Weiße Felder haben keine Vorgabe. Auf ein weißes Feld darfst du somit jeden Würfel legen, sofern du die oben angeführten Regeln beachtest.

***Tipp**: Vermeide, Würfel **neben** ein Feld mit einer übereinstimmenden Vorgabe zu legen, da du sonst diese Vorgabe später nicht erfüllen kannst. Lege z. B. keinen grünen Würfel neben ein Feld, das einen grünen Würfel erfordert.*

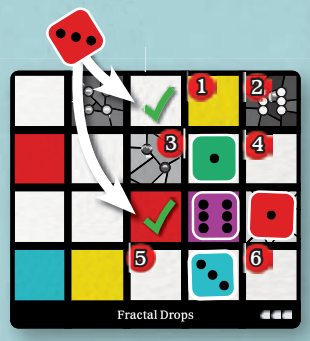
Kannst du keinen Würfel gemäß der Regeln einsetzen, so nimmst du keinen Würfel aus dem Fundus und musst auf diese Aktion verzichten.

***Beispiel**: Der rote Würfel mit der Augenzahl 3 darf auf 2 Feldern eingesetzt werden. Das Einsetzen auf den anderen Feldern ist verboten:*

1 *andere Musterfarbe vorgegeben*

2 3 *andere Augenzahl vorgegeben*

4 5 6 *waagerecht oder senkrecht angrenzender Würfel weist dieselbe Farbe oder Augenzahl auf*

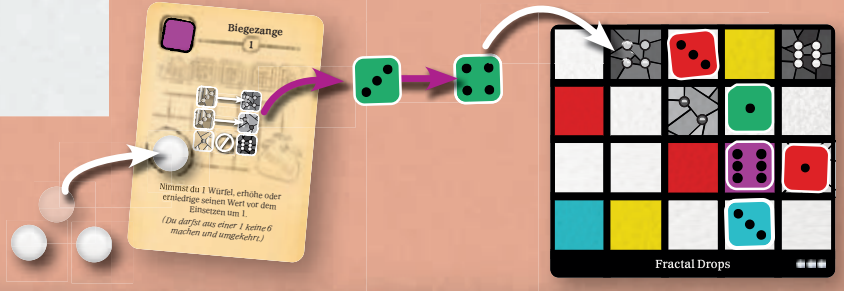


Werkzeugkarten und Gunststeine

Um 1 Werkzeugkarte zu nutzen, musst du Gunststeine bezahlen. Gehe wie folgt vor:

- **Lege 1 Gunststein** auf die **Werkzeugkarte**, wenn noch **keine Gunststeine darauf** liegen. **Andernfalls** musst du **2 Gunststeine** auf die Karte legen.
- Führe die auf der **Karte** angegebene **Sonderfunktion** durch.

Einige Werkzeugkarten erlauben es dir, den Würfel zu manipulieren, den du in diesem Zug nimmst (1, 5, 6, 9, 10 , 11). Erlaubt dir die Karte das Versetzen von 1 oder mehreren Würfeln, so gelten beim Versetzen dieselben Regeln wie beim Einsetzen – es sei denn, die Karte sagt explizit etwas anderes.



***Tipp**: Die erste Verwendung jeder Werkzeugkarte kostet nur 1 Gunststein. Die meisten Sonderfähigkeiten der Werkzeugkarten werden jedoch erst später im Spiel so richtig nützlich, wenn dein Fenster voller ist.*

Rundenende

Legt den nicht genommenen Würfel aus dem Fundus auf den **Rundenanzeiger** und deckt damit die niedrigste freie Zahl ab. Diese Zahl entspricht der gerade beendeten Runde. Falls mehrere Würfel übrig geblieben sind (weil auf das Nehmen eines Würfels verzichtet wurde), legt diese oberhalb des Würfels auf dem Rundenanzeiger ab. (Alle Würfel auf dem Rundenanzeiger stehen für die Werkzeugkarten 5 und 12 zur Verfügung.)

Reicht den Beutel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Dieser ist der neue Startspieler und beginnt die nächste Runde.



Spielende

Das Spiel dauert exakt 10 Runden. Dann folgt die Schlusswertung.

- Entfernt alle Würfel vom Rundenanzeiger und dreht ihn auf die andere Seite, um eure Prestigepunkte zu zählen.
- Verwendet eure **Wertungsmarken**, um eure **Prestigepunkte** auf der **Leiste** abzutragen. Wenn ihr 50 Punkte überschreitet, dreht euren Marker um und zählt weiter.



Ihr **erhaltet** Prestigepunkte für

- die **Öffentlichen Auftragskarten**:
  Ihr könnt für jede Karte mehrmals Punkte erhalten, wenn ihr die geforderte Bedingung mehrmals erfüllt. Unvollständige Reihen oder Spalten zählen bei der Wertung einer Karte, die Reihen oder Spalten erfordert, nicht mit.
- eure **Geheime Auftragskarte**:
  Addiert die Würfelaugen aller Würfel in eurem Fenster, die mit der geforderten Farbe übereinstimmen.
- **Gunststeine**:
  Jeder Gunststein, den ihr noch besitzt, ist 1 Punkt wert.

Ihr **verliert** Prestigepunkte für

- freie Felder in eurem Fenster:
  Jedes freie Feld in eurem Fenster kostet euch 1 Punkt.

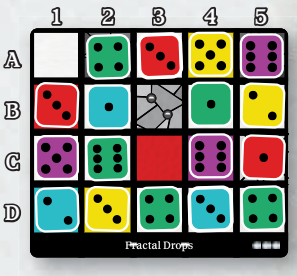
Wer am Ende die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Punkte durch Geheime Aufträge erhalten hat. Ist auch dies gleich, gewinnt, wer von den Beteiligten mehr Gunststeine besitzt. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, gibt es mehrere Sieger.

Variante für 2 und 3 Spieler

Legt bei der Spielvorbereitung nicht alle 90 Würfel in den Beutel. Sortiert bei 3 Spielern je 4 Würfel pro Farbe, bei 2 Spielern je 8 Würfel pro Farbe, aus. Somit befinden sich im Spiel zu dritt 70, im Spiel zu zweit 50 Würfel im Beutel.

Beispiel einer Wertung

Dieses Beispiel verwendet die bei der Spielvorbereitung gezeigten Öffentlichen Auftragskarten und das hier abgebildete Fenster.



Öffentliche Auftragskarten

Farbvielfalt in einer Spalte: Du erhältst 5 Prestigepunkte für die Spalten 4 und 5, also insgesamt **10 Punkte**. Für die anderen Spalten erhältst du nichts. Die Spalten 1 und 3 sind nicht vollständig, die Spalte 2 enthält 2 grüne Würfel.

Helle Schattierungen: Du erhältst 2 Prestigepunkte für jedes Würfelset aus 1 und 2 Augen. Dein Fenster enthält 1er auf B2, B4 und C5 und 2er auf B5 und D1. Du erhältst **4 Prestigepunkte** für die 2 Sets. Die letzte 1 ist nicht Teil eines Sets und wird daher nicht gezählt.

Farbvielfalt: Du erhältst 4 Prestigepunkte für jedes Set an Würfeln aller 5 unterschiedlichen Farben. Du hast mindestens 3 Würfel jeder Farbe, also 3 Sets. Dafür erhältst du **12 Prestigepunkte**.

Geheime Auftragskarte: *Violetttöne*: Die Summe der Würfelaugen deiner violetten Würfel (A5, C1 und C4) beträgt 17 (5+6+6). Du erhältst **17 Prestigepunkte**.

Gunststeine: Da du keine Gunststeine übrig hast, erhältst du hierfür **keine Prestigepunkte**.

Freie Felder: Du verlierst 3 Prestigepunkte für freie Felder (A1, B3 und C3).

Insgesamt hast du 10 + 4 + 12 + 17 + 0 - 3 = **40 Prestigepunkte!**

Fehler beim Platzieren von Würfeln

Wenn dein Fenster zu irgendeinem Zeitpunkt einen Fehler aufweist, unterbricht kurz das Spiel. Entferne sofort so lange Würfel deiner Wahl, bis das Fenster wieder den Regeln entspricht. Lege die Würfel zurück in die Schachtel. Die Felder sind nun wieder frei, können erneut besetzt werden und geben ggf. bei Spielende Prestigepunktabzug.

Solovariante

In der Solovariante von Sagrada versuchst du eine bestimmte Zielpunktzahl zu erreichen. Die **Zielpunktzahl** entspricht der **Summe der Würfelaugen** aller Würfel **auf dem Rundenanzeiger** am Spielende.

Spielvorbereitung

Folgende Änderungen zum oben beschriebenen Spielaufbau treten in Kraft:

- **Gunststeine** werden nicht verwendet.
- Lege 2 **Öffentliche Auftragskarten** und 1 **Geheime Auftragskarte** offen aus.
- Wähle, wie viele **Werkzeugkarten** du auslegen willst, um die Schwierigkeit des Spiels zu bestimmen. 1 Werkzeugkarte ergibt ein **extrem schweres**, 5 Werkzeugkarten ergeben ein **sehr leichtes** Spiel.

Spielablauf

Spiele 10 Runden, wie oben beschrieben. Folgende Änderungen treten in Kraft:

- Ziehe zu Beginn der Runde 4 Würfel und würfle sie.
- Danach bist du 2x am Zug. Du darfst jeweils 1 Würfel nehmen und 1 Werkzeugkarte nutzen oder auf eine bzw. beide Aktionen verzichten.

Werkzeugkarten

Du kannst jede **Werkzeugkarte** nur jeweils 1x im Spiel nutzen. Um 1 Werkzeugkarte zu nutzen, lege 1 Würfel aus dem Fundus, welcher der links oben auf der Werkzeugkarte angezeigten Farbe entspricht, auf die Karte.



Es ist nicht möglich, einen Würfel darauf zu legen, ohne die Karte zu nutzen.

Achtung! Der verwendete Würfel und die Werkzeugkarte kommen danach zurück in die Spielschachtel.

Rundenende

Lege alle nicht verwendeten Würfel auf den Rundenanzeiger. Falls kein Würfel übrig ist, lege 1 Wertungsmarke auf die niedrigste freie Zahl des Rundenanzeigers.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet wie üblich nach der 10. Runde.

- Addiere die Würfelaugen aller Würfel auf dem Rundenanzeiger. Würfel, die für Werkzeugkarten verwendet wurden, zählen nicht mit. Dies ist deine Zielpunktzahl.
- Drehe den Rundenanzeiger auf die andere Seite. Zeige deine Zielpunktzahl mit einer Wertungsmarke an.
- Zähle deine Punkte wie üblich. Für **freie Felder** erhältst du **3 Prestigepunkte Abzug** anstatt 1.

Wenn deine Punktzahl höher ist als die Zielpunktzahl, gewinnst du.