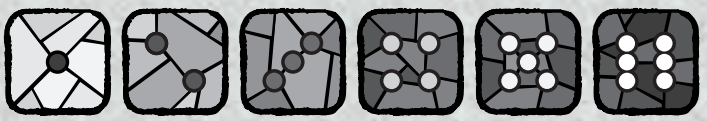


Descripción

Eres un artista que compite con otros compañeros artistas para crear el vitral más hermoso de la Sagrada Familia. Tus láminas de vidrio están representadas por dados, que tienen un color y una opacidad, indicada por el valor del dado (cuanto más bajo es su valor, menor es su opacidad).



Cada ronda, los jugadores irán eligiendo dados de una reserva, colocándolos en sus respectivos vitrales. Los jugadores deben colocarlos atendiendo a las restricciones de color y opacidad indicadas en sus cartas de patrón, y evitando dados adyacentes del mismo color o valor.

Después de 10 rondas, los jugadores recuentan sus puntos en función de sus objetivos públicos y privados. ¡El artesano que consigue la puntuación más alta es el ganador!

Créditos

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

DESARROLLO
Ben Harkins (@BenHarkins)

DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN
Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

EDITADO POR
Floodgate Games (@FloodgateGames)

MAQUETACIÓN Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

PROBADORES 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, y el Game Artisans of Canada.

¡Agradecimientos especiales a todos los que colaboraron en Kickstarter!

EDICIÓN DEVIR

EDITOR David Esbrí

TRADUCCIÓN Ángel F. Bueno

ADAPTACIÓN GRÁFICA CeciRC

Preparación de los jugadores

1 Baraja las cartas de **objetivo privado** (dados grises en el dorso) y reparte una a cada jugador, boca abajo. Cada jugador puede mirar su carta sin que la vean los demás.

2 Aleatoriamente, reparte a cada jugador dos **cartas de patrón** y un **tablero de marco**. Cada jugador elige uno de los cuatro patrones que le ofrecen los anversos y los reversos de sus dos cartas. La otra carta no se utiliza.

NOTA: los vitrales presentan diversos grados de dificultad, entre el nivel 3 (el más fácil) y el 6 (el más complejo), tal y como se indica junto al nombre de la carta. Los vitrales más complejos otorgan más fichas de donativo.

3 Reparte a cada jugador la cantidad de **fichas de donativo** indicada por el número de dificultad de su carta.

4 Desliza la **carta de patrón** seleccionada por el lado inferior del **tablero de marco**.

5 Coloca una **ficha de marcador** del color del marco de cada jugador junto al **marcador de ronda**; se utilizarán en el momento del recuento final.



Preparación del juego

A Coloca el **marcador de ronda** cerca del centro del área de juego.

B Baraja todas las **cartas de herramienta** y coloca 3 boca arriba en el centro del área de juego.

C Baraja todas las **cartas de objetivo público** (dados azules en el dorso) y coloca 3 boca arriba.

D Coloca los **90 dados** en la bolsa de dados.

E Echa a suertes quién será el jugador inicial, y dale la bolsa de dados. También podría ser, por ejemplo, aquél que haya visitado una catedral más recientemente.

Deja a un lado las cartas restantes de objetivo, de herramienta y de patrón, ya que no se utilizarán durante la partida.

NOTA: la preparación es la misma para partidas con 2, 3 ó 4 jugadores.





NOTA: este símbolo solo se utiliza en partidas en solitario.



Valor de puntos de victoria (PV) por cada grupo completado de este tipo.





Desarrollo de la partida

Cada partida de *Sagrada* se desarrolla a lo largo de **10 rondas**.

En cada ronda, el jugador inicial (el que tiene la bolsa de dados) extrae de la bolsa una serie de dados al azar y los lanza. La cantidad de dados extraídos depende del número de jugadores:

2 jugadores – 5 dados

3 jugadores – 7 dados

4 jugadores – 9 dados

2 dados por jugador, más 1 adicional.

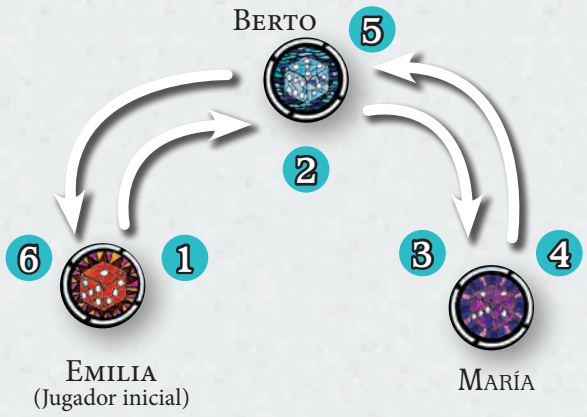
Una vez lanzados, esos dados forman la **reserva**.

Empezando por el jugador inicial, cada jugador juega un turno en sentido horario. Un jugador, en su turno, puede realizar cada una de las siguientes acciones, en cualquier orden:

- **Elegir 1 dado** de la reserva y colocarlo en una casilla vacía de su vitral.
- **Utilizar 1 carta de herramienta**, gastando fichas de donativo.

Cada acción es opcional. Un jugador puede optar por realizar ambas acciones, solo una, o pasar su turno sin realizar acciones.

Los turnos se suceden **en el sentido de las agujas del reloj**, y cada jugador juega un turno o pasa. *Ejemplo: Emilia juega un turno (1), luego Berto (2), y luego María (3).*



Cuando el último jugador ha completado su turno, la ronda continua en sentido inverso, **en sentido antihorario. Empezando por el último jugador,** cada jugador juega un segundo turno (eligiendo un segundo dado de la reserva, etc.) *Ejemplo: María juega su segundo turno (4), luego Berto (5), y luego Emilia (6).*

Cuando el jugador inicial ha completado su segundo turno, finaliza la ronda.

CONSEJO: ser el primero en usar cada carta de herramienta cuesta menos fichas de donativo. Sin embargo, las habilidades de las cartas de herramienta se hacen más útiles a medida que avanza el juego y los jugadores rellenan con dados sus vitrales.

Colocación de dados

Para colocar un dado en un **vitral**:

- **Primer dado:** el primer dado que coloca cada jugador debe colocarse en una casilla de uno de los lados o de una esquina.
- **Todos los demás dados** deben colocarse **adyacentes** a un dado ya colocado, sea en diagonal (diferente fila y columna) o en ortogonal (misma fila o columna).
- El dado debe cumplir las restricciones de color o valor indicadas en la casilla. Las casillas blancas no tienen restricciones. *Ejemplo: una casilla roja del vitral solo puede estar ocupada por un dado rojo (de cualquier valor). Una casilla que muestre un 3, solo puede estar ocupada por un dado de valor 3 (de cualquier color).*
- **En ningún caso** se pueden colocar dados adyacentes en ortogonal si tienen el **mismo color** o el **mismo valor**. *Ejemplo: dos dados rojos o dos dados de valor 3 no pueden compartir ninguno de sus lados.*

Los jugadores pueden optar por no elegir ningún dado durante su turno.

NOTA: mientras se cumplan todas las condiciones que se acaban de exponer, en una casilla blanca se puede colocar cualquier dado.



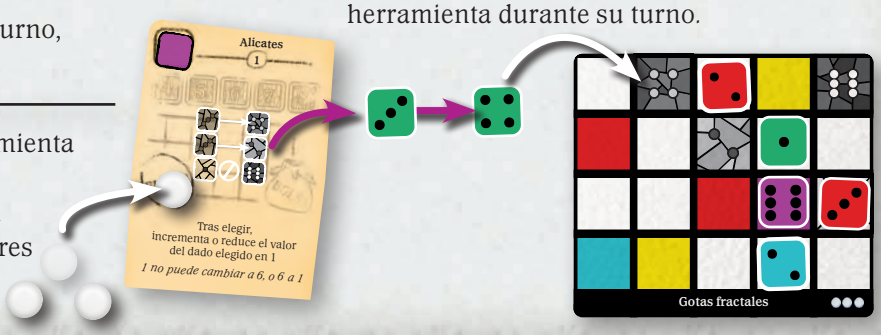
*Ejemplo: este **dado rojo de valor 2** dispone de tres casillas en las que se cumplen todas las condiciones de colocación.*

CONSEJO: intenta evitar colocar dados junto a casillas de características coincidentes (como un dado de valor 2 junto a una casilla con un 2; o un dado rojo junto a una casilla roja), para que posteriormente puedas colocar dados en esas casillas.

Cartas de herramienta y fichas de donativo

Los jugadores pueden gastar **fichas de donativo** para obtener una habilidad especial de una carta de herramienta durante su turno:

1. Coloca **fichas de donativo** sobre la **carta de herramienta**; 1 si no hay fichas en la carta, o 2 si las hubiera.
2. Utiliza la habilidad descrita en la **carta de herramienta**. Los jugadores pueden optar por no utilizar una carta de herramienta durante su turno.



Final de la ronda

Todos los dados sobrantes se colocan en el **marcador de ronda**, cubriendo la casilla de la ronda recién completada. Si sobran varios dados (debido a jugadores que no han querido elegir dados), dichos dados no deben cubrir casillas adicionales del marcador.



La **bolsa de dados** pasa al siguiente jugador en sentido horario, quien pasará a ser el jugador inicial. Seguidamente, los jugadores inician otra ronda. *Ejemplo: Berto pasa a ser el jugador inicial para la segunda ronda.*

Si se trataba del final de la décima ronda, la partida ha terminado, y debe procederse con el RECUENTO.

Recuento

Al completar la décima ronda, la partida finaliza.

1. Retira los dados del **marcador de ronda** y dale la vuelta para mostrar la cara del **marcador de puntos**.
2. Utiliza la **ficha de marcador** de cada jugador para indicar su posición en el **marcador de puntos**, dándole la vuelta a la ficha si el jugador supera los 50 puntos.

Cada jugador obtiene su total de puntos de victoria a partir de:

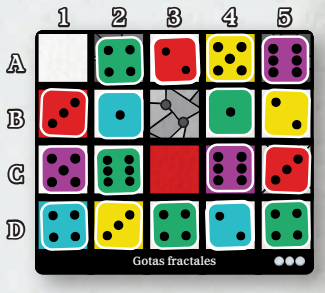


- **Cada carta de objetivo público:** los jugadores pueden ganar puntos de cada carta varias veces. Los objetivos basados en filas/columnas solo puntúan en caso de filas/columnas completas (sin casillas vacías).
- **Su carta de objetivo privado:** se suman los valores de sus dados del color especificado.
- **Fichas de donativo:** 1 punto de victoria por cada ficha que no se haya gastado.
- Los jugadores **pierden 1 punto de victoria** por cada casilla vacía de su vitral.

El vencedor es el jugador con más puntos de victoria. Los empates se deshacen por más puntos de objetivos privados, más fichas de donativo sobrantes, y, en último caso, por orden inverso de los jugadores en la última ronda.

Ejemplo de recuento

Este ejemplo se basa en los objetivos públicos mostrados en el apartado PREPARACIÓN y en este vitral final.



Objetivos públicos

Columna de varios colores: 5 PV por cada columna (4 y 5), para un total de 10 PV. 0 puntos por las columnas 1 y 3, pues están incompletas. 0 puntos por la columna 2, ya que tiene un dado verde repetido.

Opacidades leves: 2 PV por cada grupo de valor 1 y de valor 2 (el grupo de 1 en B2 y B4; el grupo de 2 en A3, D4 y B5). 4 PV en total por dos parejas, ya que el tercer dado de valor 2 no tiene pareja y, por tanto, no cuenta.

Variedad de colores: tres grupos de 1 de cada color otorgan 4 PV cada uno, para un total de 12 PV.

CONSEJO: el número de grupos de un tipo será siempre el total de dados con la menor cantidad de ese tipo.

Objetivo privado: *Tonos de morado* sumaría los valores de los dados morados (C1, C4 y A5); o sea, 5+6+6 = 17 PV en total.

Ficha de donativo: 1 PV por cada ficha sobrante. No le ha sobrado ninguna, así que 0 PV.

Casillas vacías: -1 PV por cada casilla vacía (A1, B3 y C3); -3 PV en total.

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

Errores en la colocación de dados

Si se aprecia que el vitral de un jugador no cumple algún requisito de colocación, ese jugador debe retirar inmediatamente dados de su vitral (a su elección) hasta que se cumplan todas la condiciones. Dichos dados quedan fuera de juego, y cualquier casilla vacía resultante le restará puntos de la forma habitual.

Reglas de solitario

Para ganar en la variante de Sagrada en solitario, debes superar una determinada puntuación objetivo. Dicha puntuación es la suma de los valores de todos los dados del marcador de ronda al finalizar la partida.

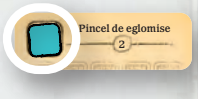
PREPARACIÓN

Cada partida se prepara de la forma habitual, pero con unos pequeño cambios:

- No se utilizan fichas de donativo.
- Se colocan boca arriba 2 objetivos públicos y 2 objetivos privados.
- Coloca cartas de herramienta en función del nivel de dificultad en el que quieras jugar: entre 1 herramienta (máxima dificultad) y 5 herramientas (fácil).

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada partida se juega de la forma habitual, a lo largo de 10 rondas, pero con unos pequeños cambios:



- Cada ronda, extrae 4 dados de la bolsa y lánzalos.
- Juegas 2 turnos, optando por elegir y colocar un dado (del modo habitual), y/o usar una carta de herramienta, o pasar.

CARTAS DE HERRAMIENTA

Las cartas de herramienta solo se pueden utilizar una vez gastando dados de la reserva. Para utilizar una carta de herramienta, coloca un dado de la reserva que coincida con el color mostrado en la esquina superior izquierda de la carta de herramienta.

NOTA: cada carta de herramienta solo se puede utilizar una vez. Después, el dado gastado y la carta de herramienta utilizada se retiran del juego.

FINAL DE LA RONDA

Todos los dados restantes se colocan en el marcador de ronda de la forma habitual, poniendo cuidado en no cambiar el valor de ningún dado. Si no quedan dados, utiliza una ficha de marcador para indicar la posición.

RECUENTO FINAL

La partida finaliza tras la décima ronda. Antes de darle la vuelta al marcador de ronda, suma la puntuación objetivo que debes superar.

- La puntuación objetivo es la suma de los valores de todos los dados que hubiese en el marcador de ronda. Los dados utilizados para pagar cartas de herramienta no cuentan.
- Suma tu total de PV de la forma habitual (eligiendo únicamente uno de los dos objetivos privados). Sin embargo, pierdes 3 PV por cada casilla vacía.
- Si tu total de PV es superior a la puntuación objetivo, ¡has ganado!