

Einführung

Kehrt zurück in die weltberühmte Sagrada Família. In Sagrada: Passion verschönert ihr die große Fassade der Kirche. Neue Module bieten euch überraschende künstlerische Freiheiten. Ihr könnt sie alle gemeinsam oder einzeln eurem Spiel hinzufügen.

Was gibt es Neues?

6 Inspirationskarten – diese Sonderfähigkeiten geben euch einzigartige Vorteile.

6 neue Würfel (Seltenes Glas) – neuartige Würfel, die in jeder Farbe schillern, wenn sie ins Kirchenfenster eingebaut werden.

6 Tableaus für Seltenes Glas – über sie könnt ihr Seltenes Glas erhalten. Ihr könnt in jedem Spiel 1 der Tableaus verwenden, um 1 Werkzeugkarte zu ersetzen. *(Trennt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Aussparungen aus den Tableaus. Sie werden später nicht mehr benötigt.)*

7 Geheime Auftragskarten – diese Karten geben euch neue Wertungsmöglichkeiten, wenn ihr mit Seltenem Glas spielt.

6 Öffentliche Auftragskarten – diese Karten belohnen euch für Symmetrie und Ausgewogenheit in eurem Kirchenfenster.



Neuer Spielmodus: Inspiration

Mit diesem Modus kommen die Inspirationskarten ins Spiel. Sie verleihen euch jeweils persönliche Sonderfähigkeiten, die euch einzigartige Vorteile bringen.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Führt nach der allgemeinen Spielvorbereitung zusätzlich die folgenden Schritte durch:

a) Mischt die Inspirationskarten verdeckt.

b) Nehmt euch je 1 davon und legt sie offen neben euer Spielertableau.

Die Fähigkeiten der Inspirationskarten

- Ihr dürft die Fähigkeit eurer Inspirationskarte jederzeit während eures Zuges nutzen, sofern nichts anderes angegeben ist.
- Manche der Fähigkeiten dürfen nur einmal pro Runde bzw. einmal pro Spiel verwendet werden. Wenn ihr eine solche Fähigkeit verwendet, dreht die Karte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass ihr die Fähigkeit bereits verwendet habt. Dreht sie ggf. am Ende der Runde wieder auf die Vorderseite.



Neuer Spielmodus: Seltenes Glas

Mit diesem Modul kommen die neuen Würfel, die neuen Tableaus sowie die Geheimen Auftragskarten ins Spiel. Seltenes Glas darf im Kirchenfenster neben jegliche Farbe eingesetzt werden. Ihr bekommt es vom entsprechenden Tableau. Die Auftragskarten ermöglichen es euch, für Seltenes Glas Prestigepunkte zu erhalten.

Änderungen in der Spielvorbereitung

Schritt 1 der Vorbereitung jedes Spielers ändert sich wie folgt:

Mischt die Geheimen Auftragskarten aus dieser Erweiterung und nehmt euch je 1 davon. Legt die Geheimen Auftragskarten des Grundspiels in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Modus nicht.

Führt vor Schritt B der allgemeinen Vorbereitung folgende zusätzliche Schritte durch:



A1: Bestimmt zufällig 1 Tableau für Seltenes Glas und legt es offen auf den Tisch.

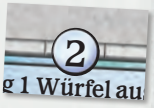
A2: Nehmt so viel Seltenes Glas (so viele entsprechende Würfel), wie Aussparungen im gewählten Tableau sind, würfelt sie und legt sie in die Aussparungen.

Schritt B ändert sich wie folgt: Legt 2 Werkzeugkarten auf den Tisch (anstatt 3).

Änderungen im Spielablauf

Anstatt in deinem Zug 1 Würfel aus dem Fundus zu nehmen, darfst du 1x im Spiel die neue Aktion „Beschaffe 1 Seltenes Glas“ ausführen. Deine Aktionen sind nach wie vor freiwillig und du darfst sie in einer Reihenfolge deiner Wahl ausführen.

Um 1 Seltenes Glas zu beschaffen, gehe wie folgt vor:



- Zahle so viele Gunststeine, wie im Kreis in der Mitte des Tableaus angegeben ist (manchmal auch 0). Manche Tableaus zeigen einen Stern. Dieser variable Wert wird im Text des Tableaus festgelegt. Lege sie in die Schachtel zurück.
- Befolge ggf. die besonderen Anweisungen des Tableaus.
- Nimm das Seltene Glas (den Würfel), wie auf dem Tableau beschrieben.
- Setze den Würfel in dein Fenster ein. Dabei musst du, wie gewohnt, alle Einsetzregeln beachten (siehe S. 6).

Du darfst höchstens 1 Seltenes Glas in deinem Kirchenfenster haben. Liegt dort bereits 1 entsprechender Würfel, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Liegt zu irgendeinem Zeitpunkt kein Seltenes Glas mehr auf dem entsprechenden Tableau, nehmt sofort so viele Würfel Seltenes Glas, wie Aussparungen im gewählten Tableau sind, würfelt sie und legt sie in die Aussparungen.
Werkzeugkarten, die sich auf das Nehmen eines Würfels beziehen dürfen für Seltenes Glas **nicht** verwendet werden.



Seltenes Glas-Würfel

Diese neuen Würfel haben besondere Eigenschaften und daher gelten beim Einsetzen besondere Regeln:

- Seltenes Glas hat eine neue, eigene Farbe, daher dürfen diese Würfel an Würfel jeder bisherigen Farbe angrenzen. Die Regeln zur Schattierung (Zahl) müssen wie gewohnt erfüllt werden.
- Seltenes Glas dürft ihr auf **jede Farbvorgabe** eures Musters setzen. Schattierungsvorgaben müsst ihr damit wie gewohnt erfüllen.
- Ein Feld mit seltenem Glas ist nicht leer. Es zählt also beim Prüfen ob die Zeile, Spalte bzw. Diagonale vollständig ist als gefüllt.
- Beim Prüfen der Farbvielfalt in einer Zeile bzw. Spalte zählt Seltenes Glas als eigene, neue Farbe. (Eine Zeile mit 4 unterschiedlich farbigen Würfeln und einem Seltenen Glas enthält also keine sich wiederholende Farbe.)

Hinweis zum Tableau „Überfangglas“: War der umgesetzte Würfel der einzige Würfel deines Fensters, muss das Seltene Glas nicht an einen anderen Würfel angrenzen.



Die neuen Geheimen Auftragskarten

Diese Karten geben euch wie gewohnt Punkte am Spielende, wenn ihr die entsprechenden Vorgaben erfüllt. Alle neuen Geheimen Auftragskarten erfordern, dass ihr Seltenes Glas in eurem Kirchenfenster habt.

Die neuen Öffentlichen Auftragskarten

Wenn ihr die neuen Öffentlichen Auftragskarten verwenden wollt, fügt sie einfach vor der Spielvorbereitung zu den anderen Öffentlichen Auftragskarten hinzu und bereitet das Spiel wie gewohnt vor. (Anhand der Zahl in der unteren rechten Ecke könnt ihr später leicht erkennen, welche Karten zu dieser Erweiterung gehören.)



Wertet die neuen Öffentlichen Auftragskarten genauso, wie im Grundspiel beschrieben.

Hinweis: Manche der neuen Öffentlichen Auftragskarten widersprechen einigen der alten Karten.

Solltet ihr eine entsprechende Kombination aufdecken (z.B. Farbvielfalt in einer Spalte UND Farbausgewogenheit in einer Spalte), legt 1 der beiden ab und verwendet eine andere.

Hinweis zur Karte „Simile“: Jeder Würfel darf für 1 Zahlen- und 1 Farbenpaar gewertet werden.

Neue Solo-Variante mit Seltenem Glas und Inspirationskarte

Bereite das Spiel wie zuvor und in der Solovariante des Grundspiels beschrieben vor. Beachte dabei folgende Änderungen:

- Lege zusätzlich 1 der Geheimen Auftragskarten dieser Erweiterung offen aus (sodass 2 Öffentliche und 2 Geheime Auftragskarten ausliegen).
- Nimm dir Gunststeine entsprechend deiner Musterkarte
- Denk daran, dass 1 Werkzeugkarte durch 1 Tableau Seltenes Glas ersetzt wird.
- Das Tableau Satiniertes Glas darf nicht verwendet werden.

Das Spiel verläuft wie zuvor und im Grundspiel beschrieben, mit folgenden Änderungen:

- Du darfst Werkzeugkarten nun mit Hilfe von Würfeln (wie im Solomodus) UND mit Hilfe von Gunststeinen (wie im Mehrpersonenspiel) aktivieren.
- Jeder Gunststein, den du noch besitzt, ist am Spielende 1 Punkt wert.

Impressum

SPIELEAUTOREN · Daryl Andrews, Adrian Adamescu

SPIELEENTWICKLER · Ben Harkins

ILLUSTRATIONEN & GRAFIKDESIGN · Peter Wocken Design LLC, Matt Paquette

EDITORIN · Paige Polinsky

DEUTSCHE AUSGABE

GRAFIKDESIGN · Jens Wiese und Jessy Töpfer

REDAKTION · Martin Zeeb

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Sagrada TM und © 2019 Floodgate Games, LLC; Deutsche Ausgabe © 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.



Pegasus Spiele