

SAGRADA

**Olśniewająca gra logiczna
o kościach, świetle i kolorach**

1-4 GRACZY

30 MINUT



NIE CZYTAJ INSTRUKCJI, OBEJRZYJ FILMIK Z ZASADAMI:
floodgate.games/learn-sagrada

Mistrzowie witraży bazyliki **Sagrada Familia** doskonale rozumieją piękną układankę, która jest prawdziwym sercem najbardziej zachwycających okien świata. Jaśniejsze tafle najwyższych okien zalewają wnętrza bazyliki światłem, a głębsze odcienie tańczą w feerii barw. Wyzwanie – jak doskonale Ty i Twoi współzemieslnicy wiecie – polega na tym, by dla każdej części znaleźć idealne miejsce...

W grze **Sagrada** części składowe Twojego dzieła przedstawione są za pomocą kolorowych kości. Masz 10 rund, by po kolei wybierać kości, układać je w swoim witrażu – pamiętając, że nie wolno kłaść obok siebie kości o tym samym kolorze ani wartości – realizować cele i stworzyć arcydzieło ze światła i koloru!



ZAWARTOŚĆ: 90 PRZECZYSTYCH KOŚCI (18 W KAŻDYM KOLORZE: CZERWONE, ŻÓŁTE, ZIELONE, NIEBIESKIE, FIOLETOWE), 4 PLANSZETKI GRACZY, 12 KART WZORÓW WITRAŻY, 12 KART NARZĘDZI, 15 KART CELÓW (GRUPOWYCH I INDYWIDUALNYCH), WORECZEK NA KOŚCI, TOR RUND, 4 ZNACZNIKI PUNKTÓW, 24 ZNACZNIKI UZNANIA, INSTRUKCJA.

Uwaga dla osób z zaburzeniem rozróżniania barw: niebieskie i czerwone elementy gry (kości i karty wzorów witraży) mają delikatny połyskujący wzór, który ułatwia ich rozróżnienie.

① PRZYGOTOWANIE GRACZY

Rozdaj każdemu graczowi:

- A** 1 planszетkę i odpowiadający jej znacznik punktów **B**
- C** 2 losowe karty wzorów witraży
- D** 1 losową kartę celu indywidualnego

Każdy gracz:

- Ogląda swoją kartę celu indywidualnego **D** w tajemnicy przed pozostałymi i kładzie ją zakrytą.
- Wybiera 1 wzór witrażu **C** (z dowolnej strony 1 z otrzymanych kart).
- Pobiera tyle znaczników uznania **E**, ile białych kropek widnieje w prawym dolnym rogu wybranego wzoru – im trudniejszy wzór, tym więcej znaczników uznania.
- Wsuwa wybraną kartę wzoru witrażu **C** od spodu swojej planszетки tak, aby wybrana strona była widoczna.
- Kładzie swój znacznik punktów **B** obok toru rund (będzie używany przy końcowym podliczaniu punktów).



A

B

D

C

E

② PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść tor rund w pobliżu środka obszaru gry.
- 2 Przetasuj karty narzędzi i połóż 3 z nich odkryte obok toru rund.
- 3 Przetasuj karty celów grupowych i połóż 3 z nich odkryte obok toru rund.
- 4 Włóż do woreczka odpowiednią liczbę kości i dobrze je wymieszaj.

2 graczy: 50 kości (po 10 z każdego koloru)

3 graczy: 70 kości (po 14 z każdego koloru)

4 graczy: wszystkie 90 kości

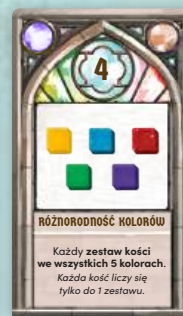
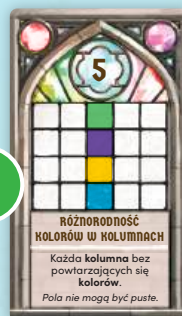
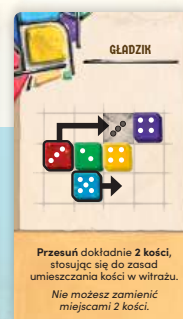
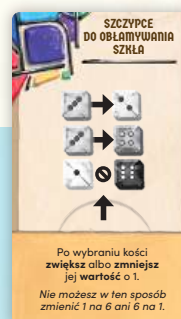
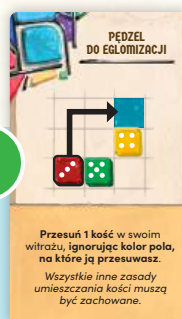
- 5 Odłóż pozostałe karty, kości i elementy do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce.
- 6 Wybierz gracza rozpoczynającego – może to być najbardziej kolorowo ubrana osoba (albo po prostu wylosuj ją). Przekaz jej woreczek z kośćmi.



1

2

3



③ OPIS ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa 10 rund. W każdej rundzie gracz rozpoczynający losuje kości z woreczka i rzuca nimi, tworząc pulę kości. Liczba losowanych kości zależy od liczby graczy – 2 kości na gracza + 1 dodatkowa.

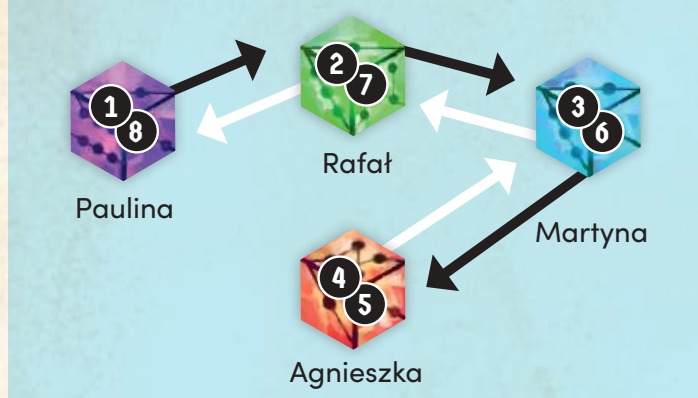
2 graczy – 5 kości

3 graczy – 7 kości

4 graczy – 9 kości

W każdej rundzie gracze rozgrywają po 2 tury. Począwszy od gracza rozpoczynającego, a potem **zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, każdy rozgrywa swoją pierwszą turę. Następnie w kolejności **przeciwniej do kierunku ruchu wskazówek zegara** każdy rozgrywa swoją drugą turę. W ten sposób w każdej rundzie każdy gracz będzie mieć możliwość wybrania i umieszczenia 2 kości.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR



- W swojej turze **gracz wybiera 1 kość z puli** i umieszcza ją na wolnym polu swojego witrażu. Należy zawsze stosować się do zasad umieszczania kości.
- Opcjonalnie: gracz może w dowolnym momencie swojej tury (chyba że karta narzędzia stanowi inaczej) **użyć 1 karty narzędzia**, wydając w tym celu znaczki uznania.

UMIESZCZANIE KOŚCI

ZASADY UMIESZCZANIA KOŚCI

Pierwszą kość należy położyć przy krawędzi albo w rogu witrażu.

Każdą następną kość trzeba położyć tak, aby sąsiadowała z 1 z wcześniej umieszczonych, stykając się z nią bokiem albo rogiem.

WYMOGI WZORU WITRAŻU

Kość **musi odpowiadać kolorem** lub **wartością** polu, na którym została umieszczona.

Białe pola nie mają ograniczeń: można na nich umieszczać kości dowolnego koloru i wartości.



Kolorowe pola muszą być wypełnione kośćmi w tym samym **kolorze** niezależnie od ich wartości.



Pola z wartością muszą być wypełnione kośćmi o tej samej **wartości** niezależnie od koloru.



Uwaga! Niektóre karty narzędzi pozwalają czasowo zignorować pewne zasady albo przesunąć już położone kości.

Uwaga! Jeśli nie możesz umieścić wybranej kości zgodnie z zasadami, odłóż ją z powrotem do puli i zakończ swoją turę.

ZŁOTA ZASADA SAGRADY

Kości **tego samego koloru** albo **tej samej wartości** nie mogą stykać się bokami. Mogą natomiast **stykać się rogami**, nawet jeśli mają ten sam kolor lub wartość.

Uwaga! Nic w grze nie pozwala na złamanie złotej zasady.

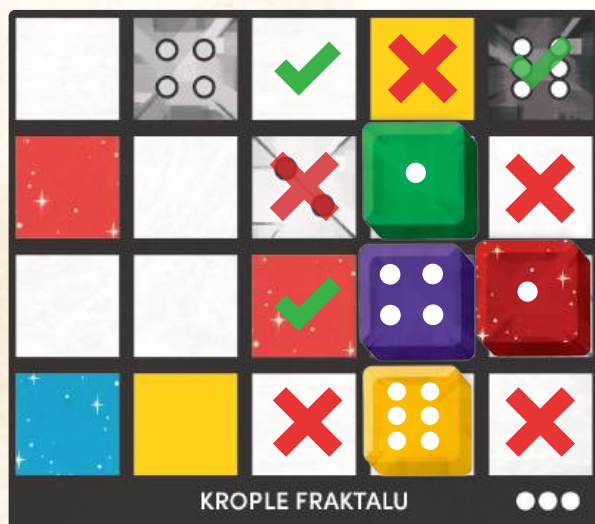
BŁĘDY PRZY UMIESZCZANIU KOŚCI

Nawet najbardziej wybitni rzemieślnicy okazjonalnie popełniają błędy.

Jeśli w dowolnym momencie gry zauważysz, że złamałeś 1 z zasad umieszczania kości (na przykład położyłeś obok siebie 2 kości w tym samym kolorze lub o tej samej wartości), natychmiast usuń z witrażu dowolne kości tak, aby wszystkie zasady były spełnione. Odłóż usunięte kości do pudełka. Na koniec rozgrywki za każde puste miejsce traci się 1 PZ.

UMIESZCZANIE KOŚCI (CIAĞ DALSZY)

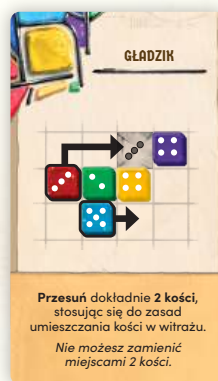
Przykład. Kość  można umieścić na dowolnym z pól , ale nie można jej umieścić na żadnym z pól . Pozostałe pola są niedozwolone, ponieważ każda nowa kość musi sąsiadować z 1 z wcześniej umieszczonych.



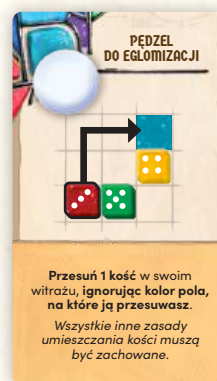
KARTY NARZĘDZI I ZNACZNIKI UZNANIA

W swojej turze gracz może skorzystać z efektu 1 z 3 dostępnych **kart narzędzi**, wydając **znaczniki uznania**. Jeśli na karcie nie ma jeszcze żadnego znacznika, kładzie 1. W przeciwnym razie kładzie 2 znaczniki.

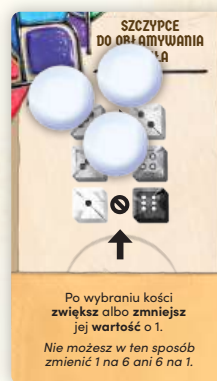
Uwaga! Liczba znaczników potrzebnych do skorzystania z karty narzędzia nigdy nie przekracza 2.



WYMAGA
1 ZNACZNIKA

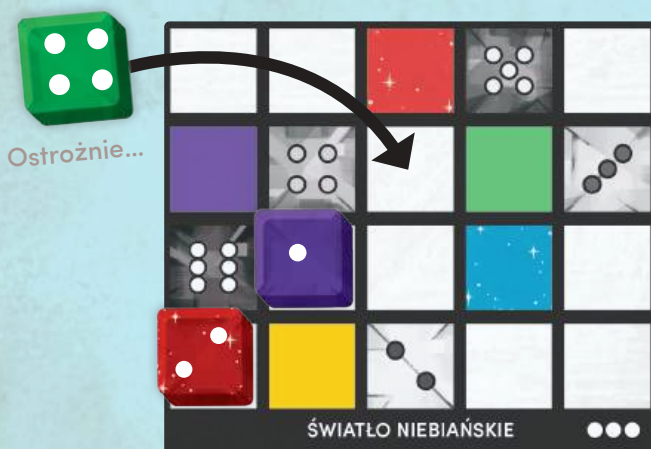


WYMAGA
2 ZNACZNIKÓW



WYMAGA
2 ZNACZNIKÓW

Wskazówka. Wybierając miejsce dla kości, zwracaj uwagę na kolory i wartości pól sąsiadujących – unikniesz dzięki temu kłopotów w kolejnych turach. Na przykład nie kładź zielonej kości na polu sąsiadującym z zielonym polem ani kości o wartości „4” obok pola z wartością „4”.



ZAKOŃCZENIE RUNDY

Gdy wszyscy gracze rozegrają po 2 tury, runda dobiega końca. Pozostałe kości należy umieścić na torze rund, używając 1 z nich do zakrycia numeru zakończonej rundy. Nie można zmieniać wartości kości odkładanych na tor rund.

Po zakończeniu 10. rundy, rozgrywka dobiega końca! Należy przejść do końcowego podliczenia punktów. Jeśli nie nastąpił koniec rozgrywki, dotychczasowy gracz rozpoczynający przekazuje woreczek z kośćmi graczowi po lewej – to on będzie graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie.



KONIEC GRY

Po zakończeniu 10. rundy usuń kości z toru rund i odwróć go na stronę z torem punktacji. Za pomocą znaczników punktów podlicz wyniki graczy na torze punktacji. Jeśli któryś z graczy przekroczy 50 punktów, obróć jego znacznik na drugą stronę (z liczbą 50).



PUNKTACJA

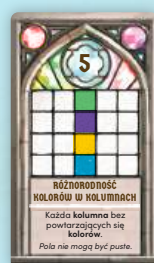
- Karty celów grupowych:** gracz zdobywa punkty zwycięstwa (PZ) za kości w swoim witrażu, które spełniają warunki wskazane na kartach.
- Cele dotyczące rzędów i kolumn punktują tylko za **w pełni ukończone** rzędy i kolumny (bez pustych pól).
- Każdy cel punktuj osobno. **Każda kość może zostać uwzględniona tylko raz przy obliczaniu punktów dla danego celu**, ale można ją uwzględnić również w punktowaniu innych celów.
- Karta celu indywidualnego:** gracz otrzymuje **3 PZ** za każdą kość w swoim witrażu w kolorze wskazanym na karcie (niezależnie od jej wartości).
- Niewykorzystane znaczniki uznania:** **1 PZ** za każdy.
- Puste pola w witrażu:** **-1 PZ** za każde puste pole.

Gracz z największą liczbą PZ stworzył najpiękniejszy witraż, więc zostaje zwycięzcą!

REMIS

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który zdobył najwięcej punktów z celu indywidualnego. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa remisujący z największą liczbą niewykorzystanych znaczników uznania. Jeśli remis dalej pozostaje nierozstrzygnięty, wygrywa ten z remisujących, który w finałowej rundzie rozegrał turę jako ostatni.

PRZYKŁAD PUNKTACJI



- 5 PZ za każdą ukończoną kolumnę, która spełnia warunek celu, czyli kolumny **4** i **5** – łącznie **10 PZ**.
- 0 PZ za kolumny **1** i **3**, ponieważ nie zostały ukończone.
- 0 PZ za ukończoną kolumnę **2** (ponieważ powtarza się w niej zielona kość).



- 2 PZ za każdy zestaw kości o wartościach „1” i „2” (w całym witrażu). W tym przykładzie są 2 kości o wartości „1” (**B2** **B4**) i 3 o wartości „2” (**A3** **D4** **B5**), czyli 2 wymagane zestawy – łącznie **4 PZ**.
- Trzecia kość o wartości „2” nie tworzy zestawu, więc nie daje punktów.



- 4 PZ za każdy pełny zestaw kolorów (każdy z 5 dostępnych kolorów) – łącznie **12 PZ**.

Uwaga! Liczba zestawów danego typu (np. kolorów) będzie zawsze równa liczbie kości wchodzących do zestawu, których masz najmniej (tutaj np. żółtych).



- 3 PZ za każdą fioletową kość (**C1** **C4** **A5**) – łącznie **9 PZ**.
- Znaczniki uznania:** 1 PZ za każdy niewykorzystany znacznik – łącznie 0 PZ (w tym przypadku żaden nie pozostał).

Puste pola: -1 PZ za każde puste pole (**A1** **B3** **C3**) – łącznie **-3 PZ**.

Wynik końcowy: 10 + 4 + 12 + 9 + 0 - 3 = 32 PZ

TRYB SOLO – POKONAJ STAREGO MISTRZA

W trybie solo rywalizujesz ze Starym Mistrzem, który wykorzystuje odrzucone kości, by stworzyć własne arcydzieło. Wynik Starego Mistrza to suma wartości wszystkich kości na torze rund po zakończeniu gry. Pokonaj jego wynik, aby wygrać!

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej, ale z 1 wyjątkiem: umieść liczbę **kart narzędzi** odpowiadającą wybranemu poziomowi trudności – od 1 (najcięższy) do 5 (najłatwiejszy).

ROZGRYWKA

1. W każdej rundzie wylosuj 4 kości z woreczka i rzuć nimi.
2. W każdej rundzie rozegraj 2 tury.
3. W swojej turze możesz (w dowolnej kolejności):
 - Wybrać kość z puli i umieścić ją w swoim witrażu.
 - Użyć 1 karty narzędzia. Jej koszt opłacić na 1 z 2 sposobów:
 - » Wydadz 1 albo 2 znaczniki uznania (zgodnie ze standardowymi zasadami).
 - » Wydadz kość z puli. Kolor wydanej kości musi odpowiadać kolorowi wskazanemu w lewym górnym rogu wybranej karty narzędzia. Następnie usuń tę kość i użyć kartę z gry.

KONIEC RUNDY

Wszystkie pozostałe kości połóż na torze rund, nie zmieniając ich wartości.

Jeśli zabraknie kości, użyj znacznika punktów do oznaczenia zakończonej rundy.

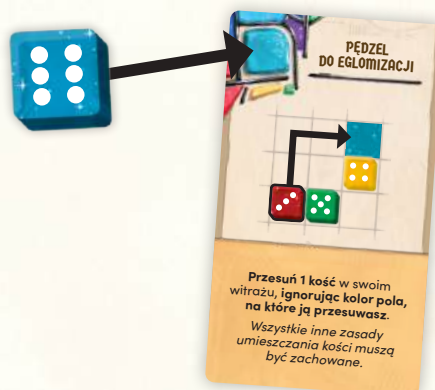
PUNKTACJA KOŃCOWA

Po zakończeniu 10. rundy zsumuj wartości wszystkich kości znajdujących się na torze rund – to wynik Starego Mistrza.

Podlicz swój wynik jak zwykle, ale z 2 wyjątkami:

- Punktujesz tylko 1 z 3 kart celów grupowych (według własnego wyboru).
- Za każde puste pole w witrażu **tracisz 3 PZ** zamiast 1.

Jeśli Twój wynik jest wyższy od wyniku Starego Mistrza – wygrywasz!



AUTORZY I OPRACOWANIE

Projekt gry: Daryl Andrews i Adrian Adamescu

Rozwój gry: Ben Harkins

Ilustracje: Kwanchai Moriya

Projekt graficzny: Brigette Indelicato

Tekst: Nathan Thornton

Redakcja angielskiej wersji językowej: Paige Polinsky

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Produkcja: Boda Board Games

Testerzy: Nikhil Katarya, Andreea Adamescu, Tyler Anderson, Tanya Andrews, Gina Angelea, Rob Baksh, Chris Bell, Steve Caires, Jen Farmer, Jon Gilmour, David Leung, Stephen Sauer oraz grupa Game Artisans of Canada.

Podziękowania specjalne należą się następującym osobom: Emily Tinawi-Harkins, Josh Slivken, Vanessa Slivken, Dan i Abby Marta, Brian i Sarah Schreier, Nate i Jessica Anderson, Evan Pedersen, Michael Guigliano, Mark, Julia i Emily Maruska, Chris i Michelle Heuer, Jon Quarfoth, Leo Carvalho, JC Wollslager, Emma Goudie, Rich Gain, Michael Mateyko, Steph Hodge, Ian Birdsall, Seppy Yoon, Kay King, Arnaud Charpentier, Dan King, Rodney Smith, Rahdo, Paula Deming oraz wiele, wiele innych.

Dowiedz się więcej o dodatkach
do gry *Sagrada*, edycji cyfrowej
oraz grze *Sagrada: Artisans*
(gra typu *legacy*) na stronie:
floodgate.games/sagrada



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



**FLOODGATE
GAMES**

rebel