

Eres un artista compitiendo con otros artistas crear el más hermoso vitral en la Sagrada Familia. Sus piezas de vidrio son representadas por dados, que tienen un color y una sombra - indicada por los valores de los dados (mientras menor es el valor más tenue es la sombra).

En cada ronda los jugadores hacen su turno tirando un pool de dados, colocándolos en su ventana, y nunca pueden haber dados adyacentes de igual color o número.

Después de 10 rondas los jugadores puntúan basados en objetivos públicos y privados – el artesano con más puntos gana!

SETUP DEL JUGADOR

1.- Baraje las cartas **objetivo privado** (dado gris en el dorso) y entregue una a cada jugador boca abajo. Los jugadores pueden mirar su carta en secreto.

2.- Dé a cada jugador al azar **2 tarjetas de patrón de ventana** y **1 tablero de marco de ventana**. Cada jugador selecciona 1 de los 4 patrones de ventana para jugar (frente y dorso) y descarta la tarjeta no usada.

Nota: Las ventanas varían en dificultad de nivel 3 (más fácil) a 6 (más difícil) como lo indica su nombre. Las ventanas de mayor dificultad entregan más tokens de favor.

3.- Dé a cada jugador el número de **Tokens de favor** indicados por el número de dificultad en su carta.

4.- Deslice la tarjeta de patrón de ventana al fondo del tablero de marco de ventana.

5.- Coloque un **marcador de puntaje** que coincida con el color del tablero de jugador junto al marcador de ronda. Éstos se usan durante la fase final de puntuación.



SETUP DEL JUEGO

A.- Coloque el **Marcador de Ronda** cerca del área de juego

B.- Baraje las **Cartas de Herramienta** y coloque 3 en el centro de la mesa boca arriba.

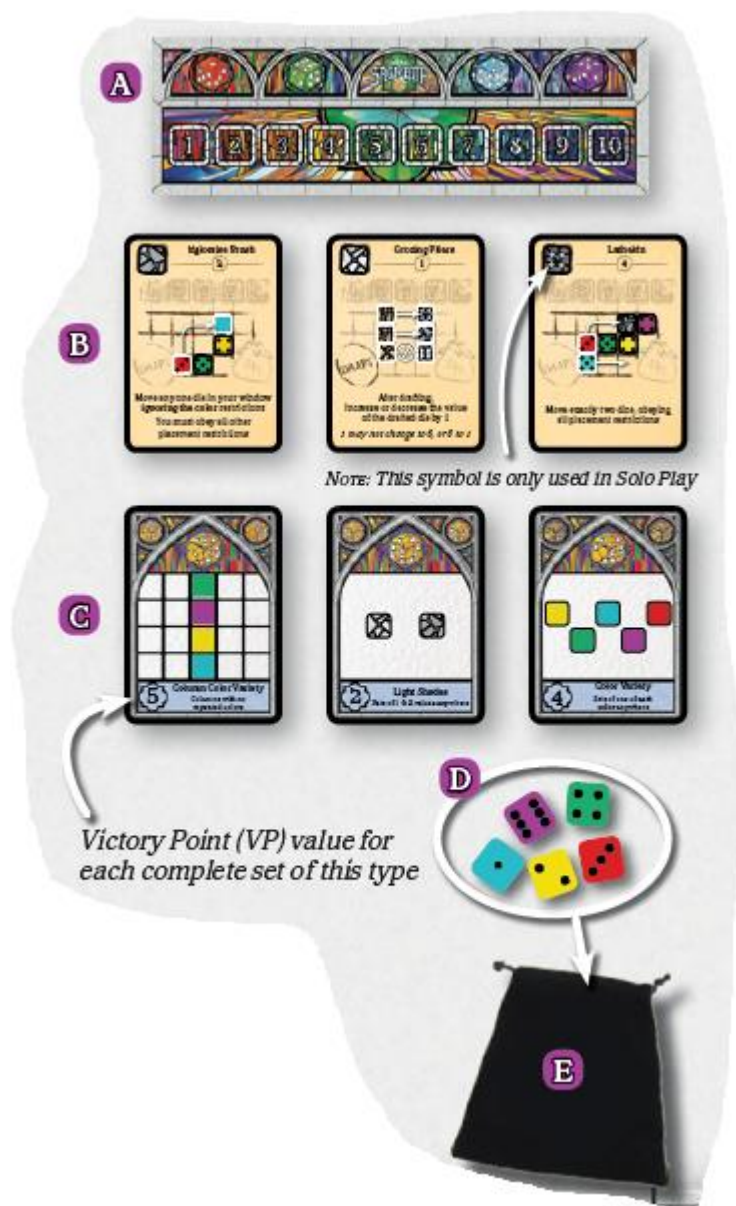
C.- Baraje todas las **Cartas de Objetivo Público** (dado azul en el dorso) y coloque 3 boca arriba.

D.- Coloque los 90 dados en la **bolsa**

E.- Elija un jugador inicial y dele la bolsa con los dados. Un método sugerido es quien visitó últimamente una Catedral.

Deje al lado todos los objetivos, herramientas y Cartas Ventana restantes, ellos NO se usarán en el juego.

Nota: El setup es el mismo para 2,3 o 4 jugadores



JUGANDO

Se juega en **10 Rondas**.

En cada ronda el jugador inicial (que tiene la bolsa con dados) saca una cantidad de dados según el número de jugadores y los lanza:

2 jugadores - 5 dados

3 jugadores - 7 dados

4 jugadores - 9 dados

2 por cada jugador más 1 adicional

Una vez lanzados forman el **Draft Pool**.

Comenzando por el jugador inicial cada jugador tiene su turno en el sentido de las agujas del reloj y en él cada jugador puede hacer cada una de las siguientes acciones en cualquier orden:

- Seleccione 1 dado del Draft Pool y póngalo en un espacio abierto de su ventana
- Use una carta de Herramienta gastando Tokens de Favor.

Cada Acción es **opcional** – Un jugador puede elegir ambas, una o ninguna y pasar sin hacer acciones.

El turno prosigue en sentido **horario** y cada jugador realiza acciones o pasa. Ej: - Emily toma el turno (1), luego Ben (2), luego Mari (3)

Una vez que el último jugador ha tomado su turno la ronda continúa en orden reverso (**Antihorario**). Comenzando con el último jugador, cada jugador toma un 2º turno. Ej. Mari toma su segundo turno (4), luego Ben (5), luego Emily (6).

Una vez que el jugador inicial ha tomado su segundo turno se procede al Fin de la Ronda.



Tip: Ser el primero en usar cartas de Herramienta cuesta menos Tokens. Sin embargo, las habilidades de estas cartas serán más útiles hacia el final del juego, a medida que la ventana del jugador se va completando.

COLOCANDO LOS DADOS

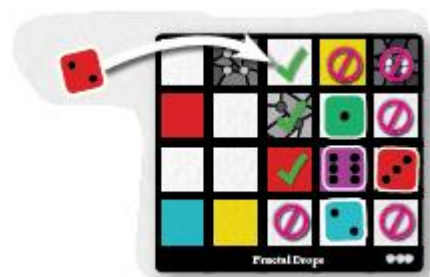
Cuando se coloca un dado en la ventana:

- **Primer dado:** El primer dado de cada jugador debe ser puesto en un borde o un espacio de esquina
- **Cada otro dado** debe estar **adyacente** al dado previamente puesto, de forma ortogonal o diagonal
- El dado debe **coincidir** con el color o restricción de sombra del espacio. Los espacios en blanco No tienen restricciones. P. ej: un espacio rojo en la ventana sólo puede ser llenado por un dado rojo (cualquier valor). Un espacio que muestre un 3 sólo puede ser llenado por un dado 3 (cualquier color)
- Los dados **nunca** pueden colocarse **ortogonalmente** junto a un dado del **mismo color o valor**. P. ej: dos dados rojos o dos dados que muestren un 3 no pueden colocarse lado a lado
- Los jugadores pueden elegir no colocar dados durante su turno

Nota: cualquier dado puede ser colocado en un espacio en blanco mientras obedezca las reglas anteriores.

Ejemplo: Este dado 2 rojo tiene 3 espacios que satisfacen todas las restricciones

Tip: Trate de evitar poner dados cercano a un espacio coincidente (tales como un dado 2 cercano a un espacio 2 o un espacio rojo) de modo que un futuro dado pueda ser ubicado en ese espacio sin problemas.

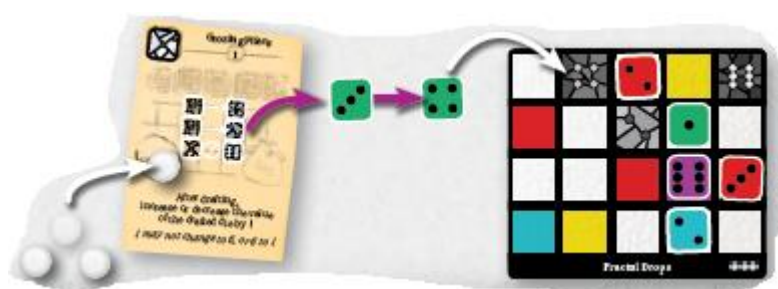


CARTAS DE HERRAMIENTA Y TOKENS DE FAVOR

Los jugadores pueden gastar sus **Tokens de Favor** para ganar una habilidad especial de 1 **Carta Herramienta** durante su turno:

1. Coloque los Tokens de Favor sobre la Carta Herramienta – 1 si no hay más Tokens sobre la carta, de otro modo ponga 2
2. Use la Habilidad de la Carta Herramienta

Los jugadores pueden elegir **NO** usar una Carta Herramienta en su turno



FIN DE LA RONDA

Todos los dados restantes se colocan en el **marcador de Ronda** cubriendo el espacio numérico de la ronda recién completada. Si quedaran múltiples dados (porque los jugadores se saltaron la acción de colocación) éstos no cubrirán espacios numéricos adicionales.

La bolsa de dados es pasada al siguiente jugador en el sentido horario. Ahora éste es el jugador inicial y se comienza luego con la otra ronda.

Si ésta fuera el fin de la ronda 10, es el fin del juego y se procede a la Puntuación del Juego.



PUNTUACIÓN DEL JUEGO

El juego termina al final de la ronda 10.

1. Saque todos los dados del **marcador de ronda** y voltee los para usar el **marcador de puntaje**.
2. Use el marcador de puntuación de cada jugador para marcar su posición en el marcador de puntaje, volteando el marcador si excede los 50 puntos.



Cada jugador registra sus Puntos de Victoria totales ganando puntos según:

- **Cada Carta Objetivo Público** – Los jugadores pueden ganar puntos de cada carta múltiples veces. Objetivos basados en Fila/columna sólo puntúan para Filas/columnas completadas (sin espacios vacíos)
- **Su carta Objetivo Privado** – sumando los valores de sus dados de colores especificados
- **Tokens de Favor** – 1 PV por cada Token no gastado
- Los jugadores **pierden** 1 PV por cada **espacio NO completado** en su ventana

El jugador con más PV total es el ganador. Los empates se rompen con los puntos de los Objetivos Privados o Tokens de Favor remanentes.

Ejemplo de Puntuación:

Este ejemplo usa los objetivos públicos mostrados anteriormente en el SETUP del juego y ésta es la ventana final

OBJETIVOS PUBLICOS:

Variedad de color de columna: 5 PV de cada columna 4 y 5, 10 PV total. 0 puntos para las columnas 1 y 3 ya que ellas están incompletas, 0 PV para la columna 2 ya que ella tiene un dado verde repetido

Sombras tenues: 2 PV por cada set de dados valor 1 o valor 2 (1s en B2, B4 y 2s en A2, D4, B5), 4PV total por 2 pares, el tercer valor 2 no es parte de un par así que no se cuenta.

Variedad de color – 3 sets de 1 de cada color da 4 PV cada uno. 12 PV total.

Tip: El número de sets de un tipo siempre será la cuenta de dados con la menor cantidad de ese tipo

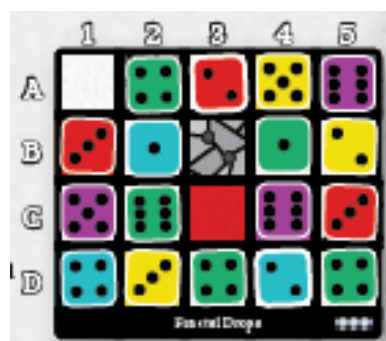
OBJETIVO PRIVADO

Sombras de púrpura: sumaría los valores de los dados de color púrpura (C1, C4 y A5), dando $5+6+5=17$ PV

TOKEN FAVOR: 1 PV por cada remanente. No hubo ninguno = 0 PV

ESPACIOS ABIERTOS: -1 PV por cada espacio NO completado (A1, B3 y C3) = -3 PV.

TOTAL: $10 \text{ PV} + 4 \text{ PV} + 12 \text{ PV} + 17 \text{ PV} + 0 \text{ PV} - 3 \text{ PV} = 40 \text{ PV TOTAL}$



ERRORES EN LA COLOCACIÓN DE DADOS

Si la ventana de un jugador se encuentra alguna vez rompiendo las restricciones de ubicación de dados, el jugador debe removerlo (s) inmediatamente de su ventana hasta que se cumplan las restricciones. Estos dados son apartados del juego y los espacios abiertos resultantes contarán en contra como es habitual.

REGLAS MODO SOLITARIO

Al jugar Sagrada por solo, usted estará tratando de vencer un objetivo de Puntuación. El puntaje objetivo es la suma de los valores de todos los dados en el Marcador de Ronda al final del juego.

SETUP

Cada juego se configura normalmente con algunos pequeños cambios:

- Las fichas de favor no se utilizan.
- 2 objetivos públicos y 1 objetivo privado se colocan boca arriba.
- Coloque las Cartas Herramienta en función del nivel de dificultad que desee jugar, entre 1 Herramienta (Desafío Extremo) y 5 Herramientas (Muy Fácil).

JUEGO

Cada juego se juega como es normal en 10 asaltos, con algunos pequeños cambios:

- Cada ronda, tira 4 dados de la Bolsa de Dados.
- Tome 2 turnos, elija y coloque un dado (como es normal) y/o utilice una Carta Herramienta, o pase.

CARTAS HERRAMIENTA

Las Cartas Herramientas sólo pueden utilizarse una vez, gastando dados del Draft Pool. Para usarla ponga un dado del Draft Pool que coincida con el color o sombra mostrado en la punta izquierda de la carta Herramienta.

Nota: Cada Carta Herramienta sólo se puede ser usada una vez. Tanto el dado gastado como la Carta Herramienta se quitan del juego.

FIN DE RONDA

Todos los dados restantes se colocan en el Marcador de Ronda como siempre, teniendo cuidado de no cambiar el valor de los dados. Si no quedan dados, utilice un Marcador de puntuación como marcador de posición.

PUNTUACIÓN FINAL DEL JUEGO

El juego termina después del final de la décima ronda. Antes de dar vuelta al Marcador de Ronda Seguir, calcule el puntaje objetivo:

- El puntaje objetivo es la suma de los valores de todos los dados de la Marcador de Ronda. Los dados utilizados para pagar las Cartas de herramientas no se cuentan.
- Registre sus PV totales si siempre, sin embargo, pierde 3 PV por cada espacio abierto.
- Si su total de PV es mayor que el puntaje objetivo, ¡gana!