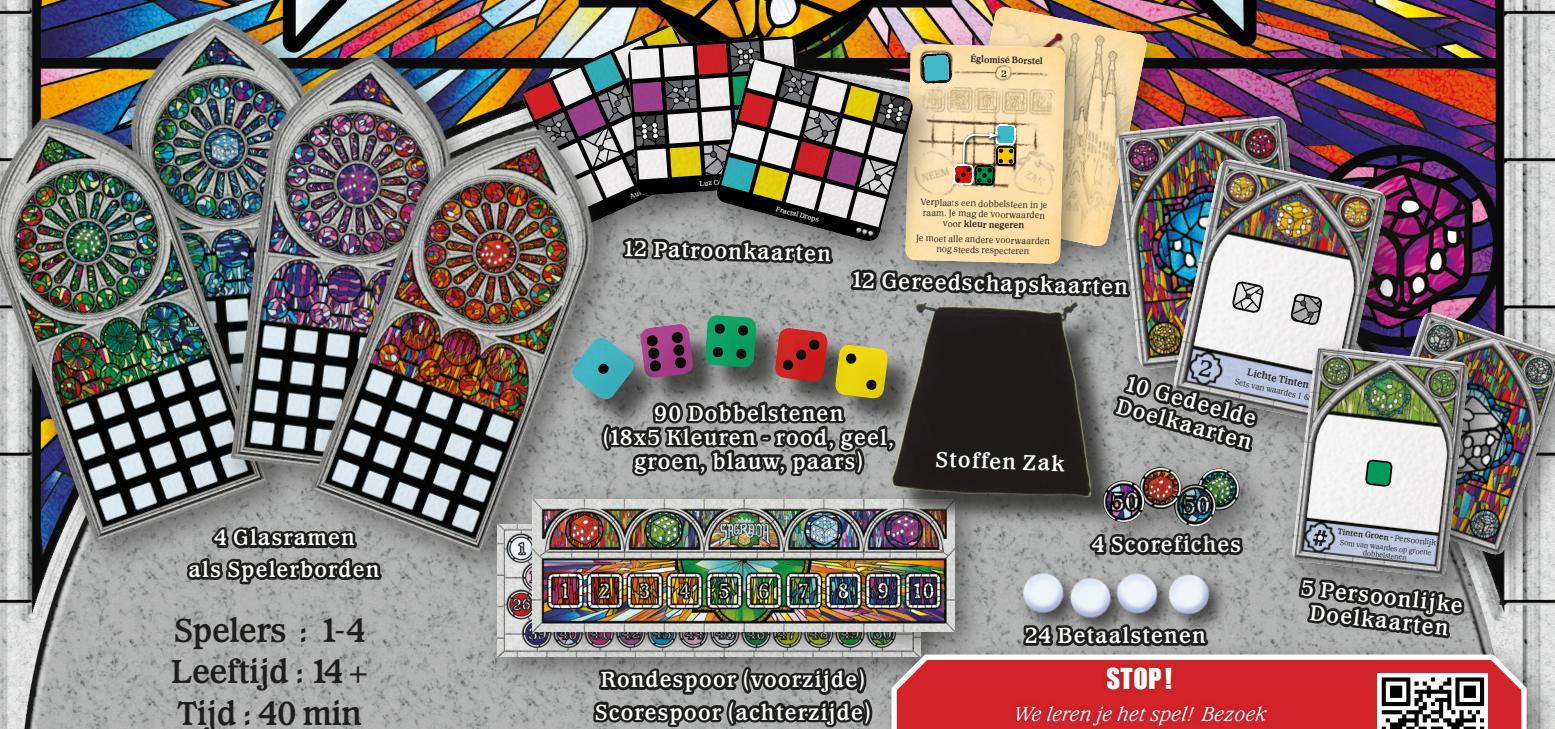
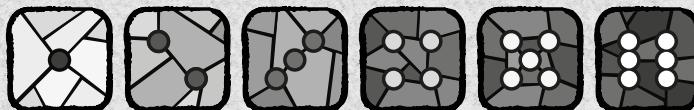


SAGRADA



Jullie zijn concurrerende artiesten die elk het mooiste glasraam in de Sagrada Familia willen smeden. Je glasparten zijn de dobbelstenen, die elk een kleur hebben, maar ook een tint die bepaald wordt door de waardes van de stenen (hoe kleiner de waarde, hoe lichter de tint).



Elke ronde nemen de spelers dobbelstenen uit het aanbod en leggen ze die op hun glasraam. Hierbij moeten ze rekening houden met de voorwaarden op hun Patroonkaart: er mogen geen dobbelstenen van dezelfde kleur of waarde naast elkaar liggen.

Na 10 rondes scoren de spelers punten op basis van hun gedeelde en persoonlijke doelen - de kunstenaar met de hoogste score is de winnaar!

HET TEAM

SPELONTWERP

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Adrian131)

ONTWIKKELING

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHISCHE ONTWERPER & ILLUSTRATIES

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

PLAYTESTING 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 Guiglano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Leggin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling et "the Game Artisans of Canada"

BEWERKING

Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo



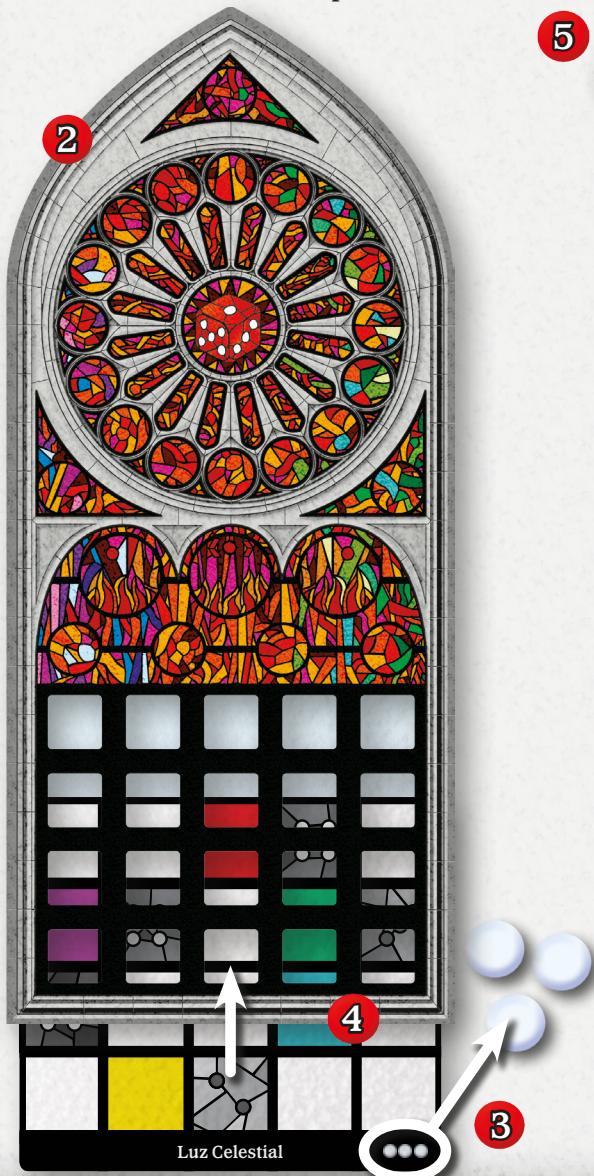
[@EditionsMatagot](http://www.matagot.com)



www.FLOODGATEGAMES.COM

VOORBEREIDING VOOR DE SPELERS

- 1 Schud de **Persoonlijke Doelkaarten** (met een grijze dobbelsteen op de rug) en geef er gedekt 1 aan elke speler. De spelers mogen in het geheim naar hun kaart kijken.
- 2 Geef elke speler 2 willekeurige **Patroonkaarten** en 1 **Glasraam als Spelerbord**. Elke speler kiest 1 van de 4 Patroonkaarten om mee te spelen (voor- of achterzijde). De andere kaart wordt niet gebruikt.
OPMERKING: de moeilijkheidsgraad van de Patroonkaarten varieert van niveau 3 (makkelijk) tot niveau 6 (moeilijk) en is aangeduid met stipjes naast de naam. Voor moeilijke Patroonkaarten ontvang je meer Betaalstenen.
- 3 Geef de spelers een aantal **Betaalstenen** op basis van de moeilijkheidsgraad van hun gebruikte kaart.
- 4 Schuif de gekozen **Patroonkaart** in de gleuf onderaan je **Spelerbord**.
- 5 Leg het Scorefiche van jouw kleur naast het **Rondespoor**. Je gebruikt het pas bij de puntentelling aan het einde van het spel.

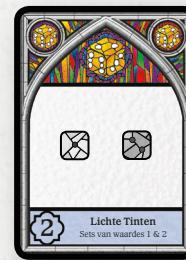


VOORBEREIDING VAN HET SPEL

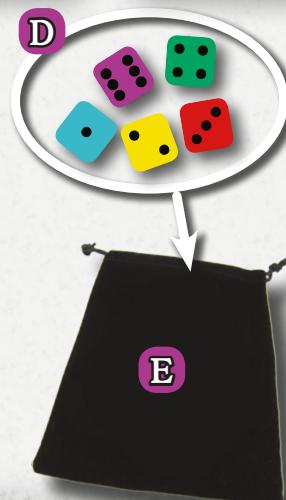
- A Leg het **Rondespoor** in het midden van de tafel.
- B Schud alle **Gereedschapskaarten** en leg er 3 open in het midden van de tafel.
- C Schud de **Gedeelde Doelkaarten** (met een blauwe dobbelsteen op de rug) en leg er 3 open.
- D Stop alle 90 dobbelstenen in de stoffen zak.
- E De speler die als laatste een kathedraal bezocht, is de Startspeler en neemt de stoffen zak.
Stop alle overgebleven Doel-, Gereedschaps- en Patroonkaarten weer in de doos. Deze doen niet mee.
OPMERKING: de voorbereiding is hetzelfde voor 2, 3, of 4 spelers.



OPMERKING: dit symbool wordt enkel gebruikt bij het spel voor 1 speler



Overwinningspunten (OP) voor elke volledige set van dit type



SPELVERLOOP

Een spelletje Sagrada verloopt over **10 rondes**.

De Startspeler trekt en werpt elke ronde willekeurig dobbelstenen uit de zak. Het aantal getrokken dobbelstenen is afhankelijk van het aantal spelers:

2 Spelers - 5 Dobbelenstenen

3 Spelers - 7 Dobbelenstenen

4 Spelers - 9 Dobbelenstenen

Dus: 2 per speler, plus 1 extra dobbelsteen

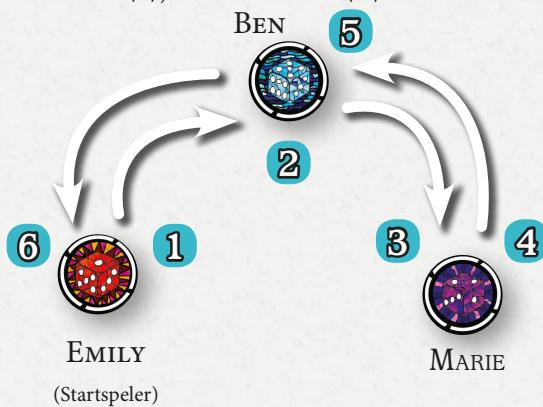
Zodra ze geworpen zijn, vormen deze dobbelenstenen **het Aanbod**.

Te beginnen met de Startspeler en daarna in wijzerzin, neemt elke speler een beurt. Tijdens je beurt mag je elk van de volgende acties in om het even welke volgorde uitvoeren:

- **Kies 1 dobbelsteen** uit het Aanbod en leg hem in een beschikbaar vak op je Glasraam
- **Gebruik 1 Gereedschapskaart** door Betaalstenen in te leveren

De acties zijn optioneel - Je mag ervoor kiezen om één of beide acties uit te voeren, of om te passen en geen acties uit te voeren.

De beurten volgen elkaar in wijzerzin op, waarbij elke speler een beurt neemt of past. Voorbeeld - Emily is aan de beurt (1), daarna Ben (2) en dan Marie (3).



Zodra de laatste speler zijn eerste beurt heeft uitgevoerd, gaat de ronde verder in **tegenwijzerzin**. **Te beginnen met de laatste speler** voert iedereen een tweede actie uit (een tweede steen kiezen uit het Aanbod, enz.) Voorbeeld - Marie voert haar tweede actie uit (4), daarna Ben (5), en dan Emily (6).

Zodra de Startspeler zijn tweede actie heeft uitgevoerd, volgt het **EINDE VAN DE RONDE**.

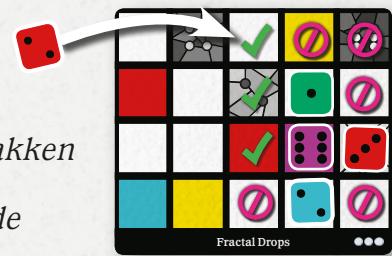
Tip: hoe vroeger je een Gereedschapskaart activeert, hoe minder Betaalstenen je daarvoor nodig hebt. De Gereedschapskaarten worden echter veel nuttiger naarmate er meer dobbelenstenen op de Glasramen van de spelers liggen.

DOBBELSTENEN PLAATSEN

Bij de plaatsing van dobbelenstenen op het **Glasraam** geldt:

- **Eerste dobbelsteen:** de eerste dobbelsteen van het spel moet je in een vak aan de rand of in een van de hoeken leggen
 - Daarna moet **elke volgende dobbelsteen grenzen** aan een eerder gelegde steen, ofwel diagonaal (andere rij en kolom) ofwel orthogonaal (zelfde rij of kolom)
 - De dobbelsteen moet voldoen aan de voorwaarden van kleuren of waardes. Aan witte vakken zijn geen voorwaarden verbonden. Voorbeeld - een rood vak op je glasraam mag je enkel vullen met een rode dobbelsteen (de waarde maakt niet uit). Een vak met een 3 mag je enkel vullen met een dobbelsteen met waarde 3 (de kleur maakt niet uit)
 - Nieuwe dobbelenstenen mogen **nooit** horizontaal of verticaal grenzen aan dobbelenstenen met dezelfde **kleur** of dezelfde **waarde**. Voorbeeld - twee rode dobbelenstenen of twee stenen met waarde 3 mogen niet naast elkaar liggen
- Je mag ervoor kiezen om tijdens je beurt geen dobbelsteen te nemen.

OPMERKING: op een wit vak mag je om het even welke dobbelsteen plaatsen, zolang die aan alle bovenstaande voorwaarden voldoet



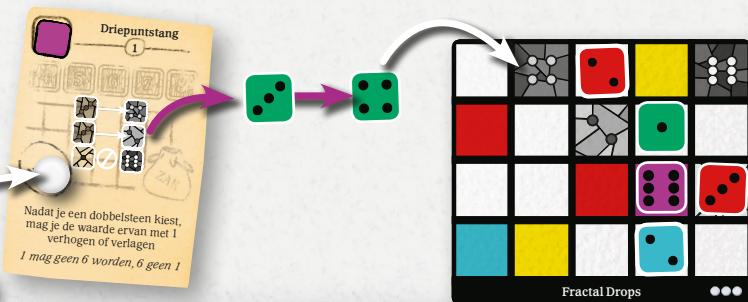
VOORBEELD: op deze 3 vakken voldoet de rode 2 aan alle voorwaarden van de plaatsing.

TIP: probeer geen dobbelenstenen te leggen naast een vak dat ermee overeenkomt in cijfer of kleur (bijvoorbeeld een 2 naast een vak dat een 2 vereist of een rode steen naast een rood vak).

GEREEDSCHAPSKAARTEN & BETAALSTENEN

Je mag tijdens je beurt **Betaalstenen** spenderen om een speciale eigenschap van 1 Gereedschapskaart te activeren:

1. Leg **Betaalstenen** op de **Gereedschapskaart** - 1 als er nog geen stenen op de kaart liggen, en 2 als dat wel het geval is.
2. Gebruik de eigenschap van de **Gereedschapskaart**. Je bent niet verplicht om tijdens je beurt een **Gereedschapskaart** te activeren.



EINDE VAN DE RONDE

Leg de resterende dobbelsteen op het **Rondespoor** en bedek hiermee het cijfer van de zopas gespeelde ronde. Als er meerdere dobbelstenen overblijven (doordat sommige spelers in hun beurt geen dobbelsteen wegnamen), leg deze dan **allemaal bij het vak van de zopas gespeelde ronde**.



Geef de **stoffenzak** in wijzerzin door aan de volgende speler, die de Startspeler is voor de volgende ronde. *Voorbeeld - Ben is nu de startspeler voor de tweede ronde.*

Als dit het einde was van de 10de ronde, dan eindigt het spel en worden de eindscores berekend.

BEREKENING VAN DE EINDSCORE

Na de 10de ronde is het spel voorbij.

- Haal de dobbelstenen van het **Rondespoor** en draai het om naar de zijde met het **Scorespoor**.
- De spelers gebruiken hun **Scorefiche** om hun positie aan te duiden op het **Scorespoor**. Als je meer dan 50 punten scoort, draai dan je fiche om.



De spelers ontvangen Overwinningspunten voor het volgende:

- Alle Gedeelde Doelkaarten** - de spelers kunnen voor elke kaart meerdere malen punten ontvangen. Doelen die te maken hebben met rijen of kolommen leveren enkel punten op voor volledige rijen of kolommen (zonder lege vakken).
- Hun Persoonlijke Doelkaart** - de waardes van de dobbelstenen in de toegewezen kleur.
- Betaalstenen** - 1 Overwinningspunt per ongebruikte steen.
- De spelers verliezen 1 punt** per leeg vak op hun glasraam.

De speler met de meeste Overwinningspunten is de winnaar. Is er een gelijkspel, dan vergelijken de betrokken spelers in volgorde: de meeste punten van hun Persoonlijke Doelen, de meeste resterende Betaalstenen. Is er dan nog een gelijkspel, dan wint de speler die in de laatste ronde het verst van de Startspeler zat.

SCOREVOORBEELD

Dit voorbeeld gebruikt de Gedeelde Doelen van de Voorbereiding van het Spel, en het glasraam hiernaast.

Gedeelde Doelen

Kleurvariëteit per Kolom: 5 OP voor kolommen 4 en 5 = 10 OP. 0 Punten voor kolommen 1 en 3, omdat deze onvolledig zijn, en 0 punten voor kolom 2 omdat er 2 groene dobbelstenen in liggen.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
| ● | ● | ● | ● | ● |
| ● | ● | ● | ● | ● |
| ● | ● | ● | ● | ● |
| ● | ● | ● | ● | ● |

Fractal Drops

Lichte Tinten: 2 OP per set van dobbelstenen met waarde 1 en 2 (1'en op B2, B4, 2'en op A3, D4, B5). 4 OP voor twee sets. De derde dobbelsteen met waarde 2 maakt geen deel uit van een set en scoort geen punten.

Kleurvariëteit: 3 sets van 5 verschillende kleuren voor 4 OP elk = 12 OP.

Tip: het aantal Sets van een type is altijd gelijk aan de kleinste hoeveelheid dobbelstenen die deel uitmaken van dat type.

Persoonlijke Doelen: om Tinten Paars te scoren, tel je de waardes van je paarse dobbelstenen bij elkaar op (C1, C4 en A5), voor $5 + 6 + 6 = 17$ OP.

Betaalstenen: 1 OP per resterende steen, in dit geval 0 OP.

Vrije vakken: -1 OP voor elk leeg vak (A1, B3 en C8) = -3 OP.

Totaal: 10 OP + 4 OP + 12 OP + 17 OP + 0 OP -3 OP = 40 OP!

VERGISSINGEN BIJ DE PLAATSING

Als je een speler (of jezelf) betrapt op een fout tegen de voorwaarden van de plaatsing, dan moet deze speler onmiddellijk dobbelstenen naar keuze wegnemen uit zijn of haar Glasraam totdat er weer aan alle voorwaarden is voldaan. Deze dobbelstenen gaan uit het spel en de lege vakken die hierdoor ontstaan, tellen gewoon als minpunten bij de eindscore.

SPEL VOOR 1 SPELER

Als je Sagrada in je eentje speelt, dan probeer je een Doelscore te verslaan. De Doelscore is de som van de waardes van alle dobbelstenen op het Rondespoor aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

Gebruik de normale voorbereiding, met een aantal uitzonderingen:

- Haal de **Betaalstenen** uit het spel.
- Leg 2 **Gedeelde Doelen** en 2 **Persoonlijke Doelen** open op de tafel.
- Gebruik een aantal **Gereedschapskaarten**, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je wilt proberen - van 1 kaart (**Zeer Moeilijk**) tot 5 kaarten (**Makkelijk**).

SPELVERLOOP

Hetspel verloopt nog steeds over 10 rondes, met de volgende uitzonderingen:

- Trek elke ronde 4 dobbelstenen uit de zak enwerp ze.
- Je krijgt 2 beurten om dobbelstenen te kiezen en/of een **Gereedschapskaart** te activeren, of om te passen.



GEREEDSCHAPSKAARTEN

Je kunt elke **Gereedschapskaart** slechts eenmalig gebruiken door een dobbelsteen uit het Aanbod in te zetten. Om een **Gereedschapskaart** te activeren, leg je een dobbelsteen uit het Aanbod op de kaart die overeenstemt met de kleur links bovenaan de kaart.

OPMERKING: je mag elke Gereedschapskaart slechts één keer gebruiken. Verwijder zowel de ingezette dobbelsteen als de gebruikte kaart uit het spel.

EINDE VAN DE RONDE

Alle resterende dobbelstenen worden volgens de normale regels op het **Rondespoor** gelegd zonder hun waarde te veranderen. Als er geen dobbelstenen overblijven, gebruik dan ter vervanging een **Scorefiche**.

BEREKENING VAN DE EINDSCORE

Na de 10de ronde is het spel voorbij. Bereken eerst de Doelscore van het **Rondespoor** voordat je het spoor omdraait.

- De Doelscore is de som van de waardes van alle dobbelstenen op het Rondespoor. Dobbelstenen die je gebruikte voor **Gereedschapskaarten** tellen niet mee.
- Bereken je score op de normale manier, maar je mag slechts één Persoonlijk Doel scoren, en elk leeg vak kost je 3 Overwinningspunten.
- Je wint als je totale aantal Overwinningspunten groter is dan de Doelscore!