

CREDITS

GAME DESIGN

Daryl Andrews
Adrian Adamescu

GAME DEVELOPMENT

Ben Harkins

ILLUSTRATION

Peter Wocken Design LLC
Matt Paquette

PLAYTESTING

A very special thanks to our awesome playtesters:

Andreea Adamescu, Cristiana Salgau, Tony Bolla, Tanya Andrews, Emily Tinawi-Harkins, Peter Yang, Gates Dowd, Evan Pedersen, and the members of: Game Artisans of Canada and the Saint Paul Board Game Group

EDITING

Paige Polinsky



FLOODGATE.GAMES/SAGRADA

GRAPHIC DESIGN

Peter Wocken Design LLC
Matt Paquette

PUBLISHED BY

Floodgate Games



VISÃO GERAL

Retorne à famosa catedral da Sagrada Família em Sagrada: Passion, a primeira das três Grandes Expansões de Fachadas. Essa expansão modular gera liberdade artística - adicione tudo dentro ou escolha componentes individuais para aprimorar sua experiência de criação.

O QUE HÁ DE NOVO?

Cartas de Inspiração - habilidades especiais que dão a cada jogador uma vantagem única

Dados de vidro raros - dados únicos que representam qualquer cor quando colocados em uma janela

Tabuleiros de vidro raros - maneiras únicas de obter Dados de Vidro Raros; um tabuleiro substitui uma carta de ferramenta e os custos em marcadores de benefício para serem usados

Objetivos Privados de Vidro Raro - objetivos que são usados junto com os Dados e Tabuleiros de Vidro Raro para criar novas oportunidades de pontuação

Objetivos Públicos de Simetria e Equilíbrio - objetivos que recompensam os jogadores por criar simetria e equilíbrio em suas janelas



MÓDULO DE INSPIRAÇÃO

Este módulo apresenta as Cartas de Inspiração, que fornecem habilidades especiais que dão a cada jogador uma vantagem única.

SETUP DO JOGADOR

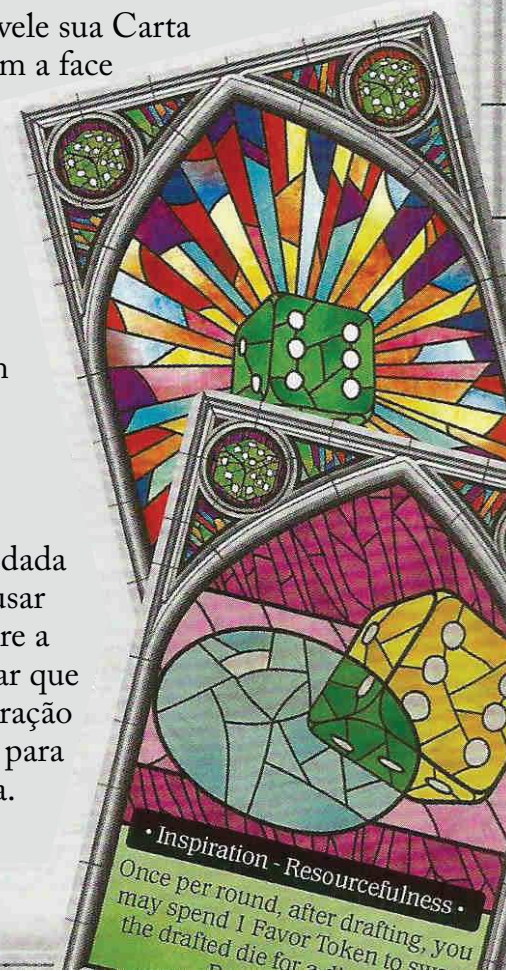
Antes de selecionar uma carta de modelo de janela:

1. Embaralhe todas as cartas de inspiração juntas.
2. Dê 1 carta de inspiração para cada jogador.
3. Faça com que cada jogador revele sua Carta de Inspiração, colocando-a com a face para cima perto do tabuleiro.

HABILIDADES DE INSPIRAÇÃO

Exceto quando indicado, Habilidades de Inspiração podem ser usadas a qualquer momento durante o turno de um jogador.

Algumas Cartas de Inspiração só podem ser usadas uma vez por rodada ou uma vez por jogo. Depois de usar uma Habilidade de Inspiração, vire a carta (face para baixo) para indicar que foi usada. Vire as Cartas de Inspiração "uma vez por rodada" com a face para cima no início da próxima rodada.



MÓDULO DE VIDRO RARO

Este módulo apresenta novos dados que representam tipos raros de vitrais que podem ser colocados na janela do jogador ao lado de um dado de qualquer cor. Tabuleiros de Vidro Raros permitem que os jogadores adquiram e coloquem Dados de Vidro Raros em suas janelas. Esses dados combinam com novos objetivos privados, oferecendo novas maneiras de pontuar.

SETUP DO JOGO

Antes de selecionar os Cartas de Ferramenta:

1. Selecione aleatoriamente 1 Tabuleiro de Vidro Raro. Coloque-o com a face para cima no meio da área de jogo.
2. Role 1 Dado de Vidro Raro para cada espaço no Tabuleiro de Vidro Raro e coloque-o em um espaço.
3. Revele apenas 2 Cartas de Ferramenta em vez de 3.

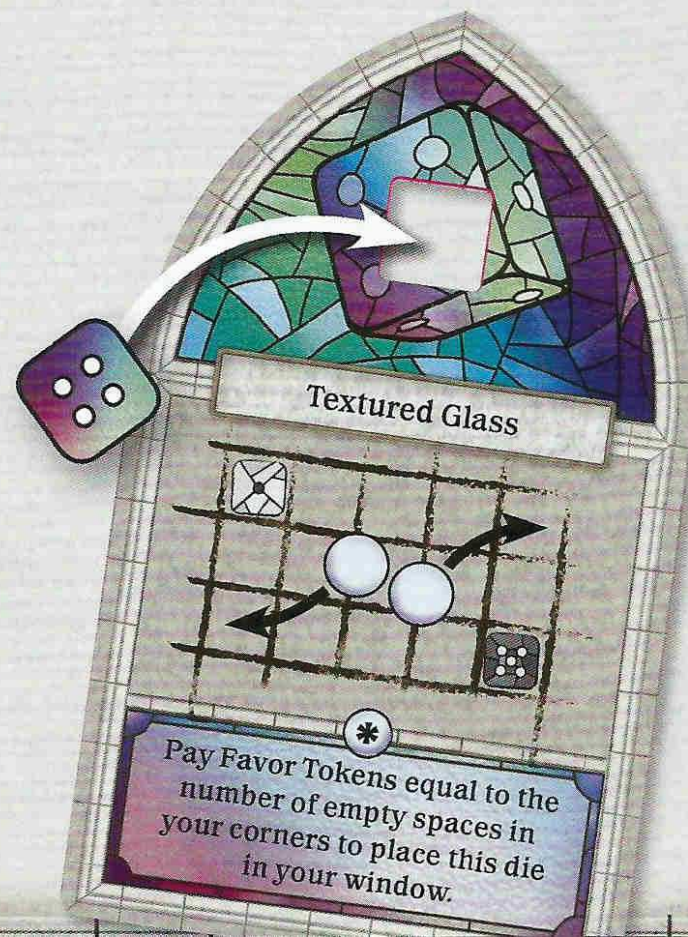


TURNO DO JOGADOR

Como uma ação, um jogador pode pagar Marcadores de Benefício para usar um Tabuleiro de Vidro raro, pegando um Dado de Vidro Raro para colocar em sua janela. Salvo indicação em contrário, isso pode ser feito a qualquer momento durante o turno.

Um jogador pode ter apenas 1 Dado de Vidro Raro em sua janela. Se um jogador já tiver um Dado de Vidro Raro em sua janela, ele não poderá usar um Tabuleiro de Vidro Raro.

Se durante a rodada não houver Dados de Vidro Raros no Tabuleiro de Vidro Raro, role um novo Dado de Vidro Raro para cada espaço no Tabuleiro e coloque-o no espaço.



DADOS DE VIDRO RAROS

Dados de Vidro Raros têm várias propriedades únicas que os tornam um pouco diferentes dos dados padrões:

Esses dados não são considerados de nenhuma cor, portanto nunca quebram as restrições de adjacência de cores. As restrições de adjacência de sombra (valor) ainda se aplicam normalmente.

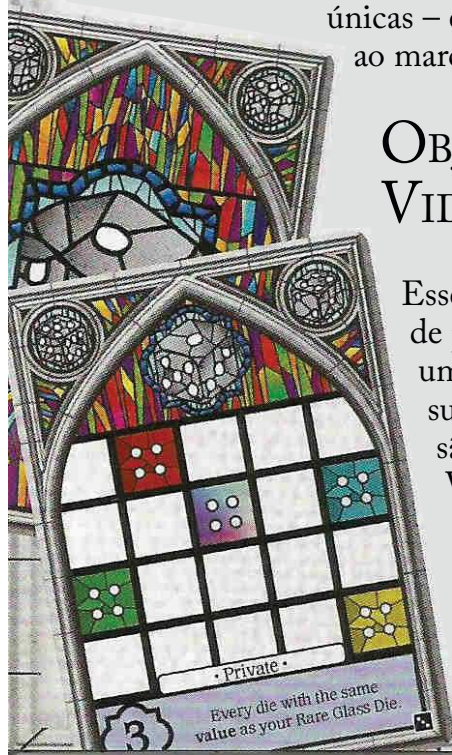
Esses dados podem ser colocados sobre qualquer restrição de cor em um Carta de Modelo de Janela, mas ainda devem obedecer às restrições de sombra (valor).

Um espaço com um Dado de Vidro Raro não é considerado vazio. Ele contará para concluir uma linha, coluna ou diagonal.

Esses dados contribuem para a variedade de cores de linha/coluna como se fossem uma cor única (ou seja, uma linha concluída com um Dado de Vidro Raro – e preenchida com 4 dados de cores únicas – é considerada sem repetições e contará ao marcar Fileira com Cores Variadas)

OBJETIVOS PRIVADOS DE VIDRO RARO

Esses objetivos privados dão oportunidades de pontuação baseadas na configuração de um Dado de Vidro Raro e dos dados à sua volta na janela de um jogador. Eles são usados apenas utilizar o Módulo de Vidro Raro.



SETUP DO JOGADOR

1. Embaralhe todos os Objetivos Particulares de Vidro Raro (como indicado pelo Dado de Vidro Raro na parte de trás)
2. Dê 1 para cada jogador, com a face para baixo. Os jogadores podem olhar secretamente para seu Objetivo Particular.
3. Marque os pontos normalmente no final do jogo.

OBJETIVOS PÚBLICOS DE SIMETRIA

Esses objetivos podem ser embaralhados junto com outros objetivos públicos ao fazer o setup do jogo.

A pontuação para eles é semelhante aos objetivos privados do jogo base.

Recomendação:

Alguns desses novos objetivos tem condições de pontuação que estão em desacordo com os objetivos do jogo base. Recomendamos evitar combinações como *Equilíbrio de Cores Vertical* e *Variedade de Cores da Coluna*, *Simetria de Sombra Horizontal* e *Fileira com Cores Variadas*, etc.

