

SAGRADA



12 Patroonkaarten

12 Gereedschapskaarten

90 Dobbelstenen
(18x5 Kleuren - rood, geel, groen, blauw, paars)

Stoffen Zak

10 Gedeelde Doelkaarten

4 Scorefiches

24 Betaalstenen

5 Persoonlijke Doelkaarten

4 Glasramen als Spelerborden

Spelers : 1-4
Leeftijd : 14 +
Tijd : 40 min



Rondespoor (voorzijde)
Scorespoor (achterzijde)

STOP!

We leren je het spel! Bezoek
FLOODGATEGAMES.COM/SAGRADA
en bekijk de video-uitleg.

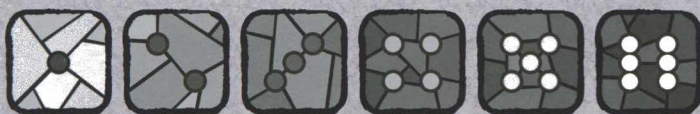


OVERZICHT

Jullie zijn concurrerende artiesten die elk het mooiste glasraam in de Sagrada Familia willen smeden. Je glaspartijen 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 (@Aadrian131)

ONTWIKKELING

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHISCH ONTWERP & ILLUSTRATIES
Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

UITGEGEVEN DOOR

Floodgate Games (@FloodgateGames)

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 Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Liggin, Raul Taveras, Jax Spurling, Benny Spurling et "the Game Artisans of Canada"

BEWERKING Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

WWW.FLOODGATEGAMES.COM



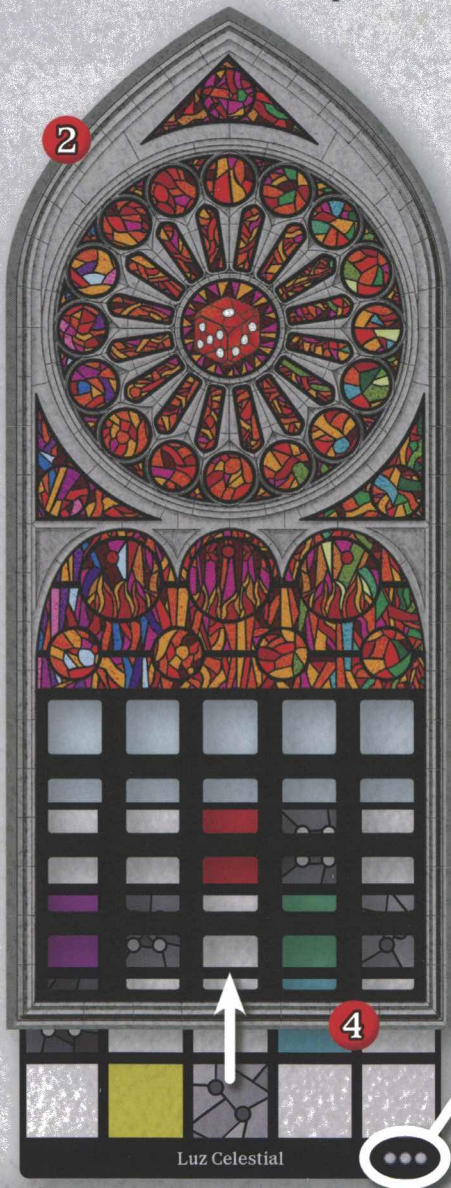
www.matagot.com

@EditionsMatagot



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 Dobbelsenen

3 Spelers - 7 Dobbelsenen

4 Spelers - 9 Dobbelsenen

Dus: 2 per speler, plus 1 extra dobbelsteen

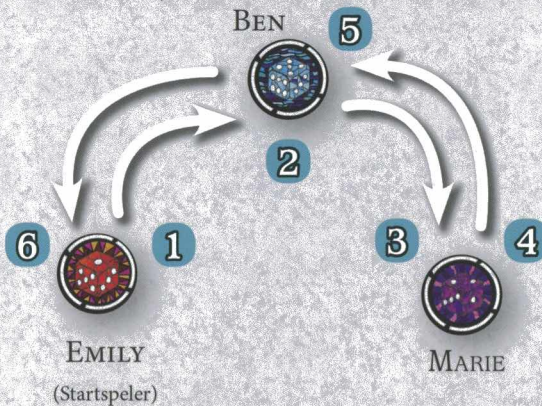
Zodra ze geworpen zijn, vormen deze dobbelstenen het **Aanbod**.

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 dobbelstenen op de Glasramen van de spelers liggen.

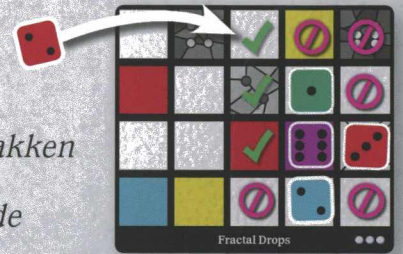
DOBBELSTENEN PLAATSEN

Bij de plaatsing van dobbelstenen 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 dobbelstenen mogen **nooit** horizontaal of verticaal grenzen aan dobbelstenen met dezelfde **kleur** of dezelfde **waarde**. Voorbeeld - twee rode dobbelstenen 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.

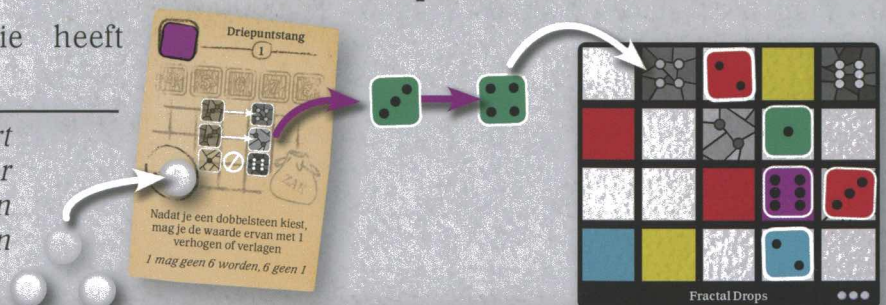


Tip: probeer geen dobbelstenen te leggen naast een vak dat ermee overeenkomt in cijfer of kleur (bijvoorbeeld een 2 naast een vak dat een 2 vereist of een rode steen naast een rood vak).

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 **stoffen zak** 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.

1. Haal de dobbelstenen van het **Rondespoor** en draai het om naar de zijde met het **Scorespoor**.
2. 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
A					
B					
C					
D					

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 C3) = -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) betrap 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

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

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

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.

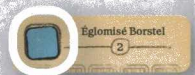
EINDE VAN DE RONDE

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!



SAGRADA



4 plateaux Joueur
« Cadre de vitrail »

1 à 4 joueurs
14 ans et +
40 min.

12 cartes
« Motif de vitrail »

90 dés
(18 x 5 couleurs - rouge,
jaune, vert, bleu, violet)



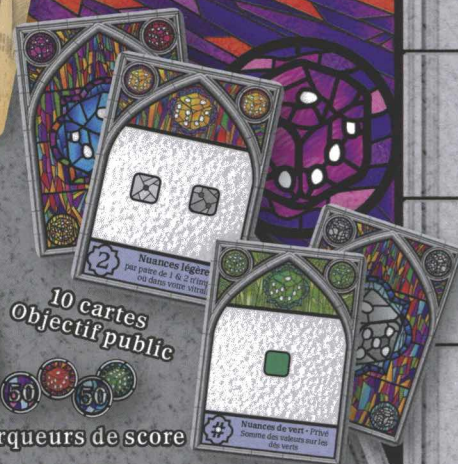
Piste de manches (recto)
Piste de score (verso)



12 cartes Outil



Sac de dés



10 cartes
Objectif public

4 marqueurs de score

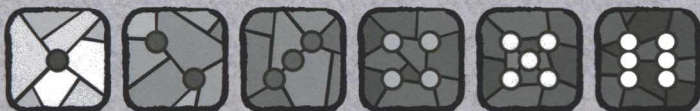
24 jetons Faveur

5 cartes Objectif
privé

RÉSUMÉ

Vous êtes un artiste en compétition avec d'autres artistes de votre trempe pour créer le plus beau vitrail de la Sagrada Familia. Vos morceaux de vitrail sont représentés par des dés, qui ont une couleur et une nuance - à savoir les valeurs indiquées sur les dés (plus la valeur est basse, plus la nuance est claire).

Chaque manche, les joueurs vont choisir des dés dans une pioche, et placer ces dés sur leur vitrail. Les joueurs doivent les placer en tenant compte des contraintes de couleurs et de valeurs de leur vitrail, et ne jamais avoir de dés adjacents ayant la même valeur ou couleur.



Après 10 manches, les joueurs comptent leurs points basés sur des objectifs privés et publics — l'artisan avec le plus de points est le gagnant!

CRÉDITS

AUTEURS

Daryl Andrews (@darylmandrews)
Adrian Adamescu (@Aadrian131)

DÉVELOPPEMENT DU JEU

Ben Harkins (@BenHarkins)

GRAPHISTE & ILLUSTRATEUR

Peter Wocken Design LLC (@PeterWocken)

ÉDITION ORIGINALE:

Floodgate Games (@FloodgateGames)

TESTEURS 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 Guigliano, Dan Marta, Samuel Bailey, Curtis Clark, Kelsy Clark, Karl Ligin, Raul Taveras, Jax Sperling, Benny Sperling et "the Game Artisans of Canada"

RELECTURE Emily Tinawi, Simon Rourke, David Castillo

TRADUCTION FRANÇAISE Sabrina Ferlisi, Fabien Conus

WWW.FLOODGATEGAMES.COM



www.matagot.com

© Editions Matagot



STOP!

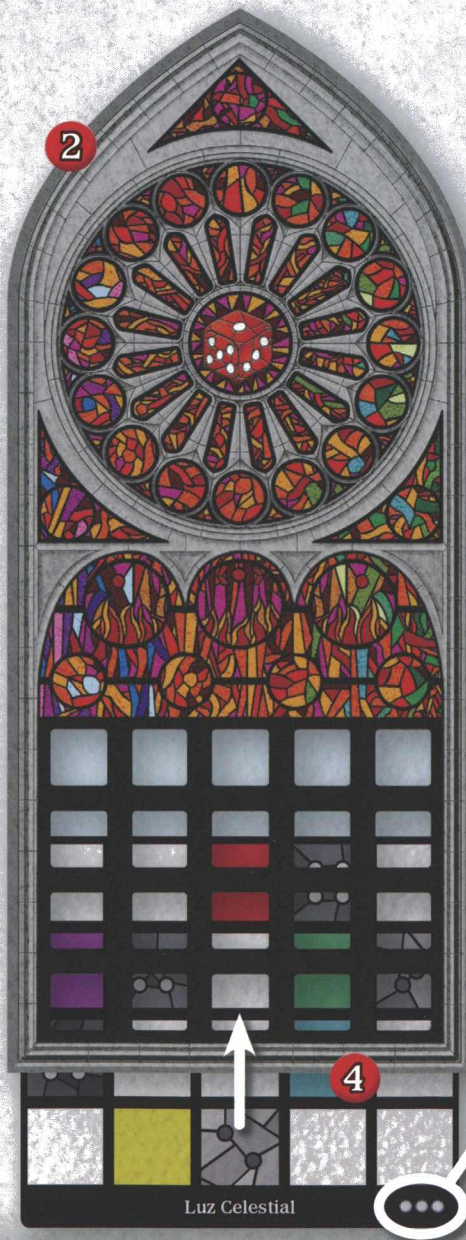
Nous allons vous expliquer comment jouer!

Visitez FLOODGATEGAMES.COM/SAGRADA
et regardez la vidéo d'explication en anglais.



MISE EN PLACE JOUEUR

- 1 Mélangez les cartes **Objectif privé** (dé gris sur le verso) et donnez-en 1 face cachée à chaque joueur qui peut la regarder.
- 2 Donnez à chaque joueur 2 cartes **Motif de vitrail** au hasard et 1 plateau Joueur **Cadre de vitrail**. Chaque joueur choisit 1 des 4 Motifs de vitrail (recto ou verso), les autres cartes ne seront pas utilisées.
NOTE : La difficulté des motifs va de 3 (le plus facile) à 6 (le plus difficile). Ceci est indiqué à côté du nom. Les motifs les plus difficiles donnent plus de jetons Faveur.
- 3 Donnez à chaque joueur le nombre de jetons **Faveur** représenté par la difficulté de leur carte.
- 4 Glissez la carte **Motif de vitrail** sélectionnée dans la fente en bas du **Plateau Joueur**.
- 5 Placez le **marqueur de score** correspondant à la couleur du plateau Joueur proche de la **Piste de manches**, il sera utilisé à la phase **DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE**.



MISE EN PLACE

- A Placez la **Piste de manches** proche du centre de la zone de jeu.
- B Mélangez toutes les cartes **Outil** et placez-en 3 face visible au centre de la zone de jeu.
- C Mélangez toutes les cartes **Objectif public** (dé bleu sur le verso) et placez-en 3 face visible.
- D Placez les 90 dés dans le sac.
- E Choisissez au hasard un premier joueur et donnez-lui le sac. Une méthode possible est de désigner celui qui a visité le plus récemment une cathédrale.
Mettre de côté tout le matériel restant, il n'est pas utilisé durant cette partie.
NOTE : La mise en place est identique pour 2, 3 ou 4 joueurs



NOTE : Ce symbole est utilisé uniquement pour des parties Solo



Valeur des Points de Victoire (PV) pour chaque groupe de ce type complété



PRINCIPE DU JEU

Une partie de Sagrada se joue en **10 manches**.

À chaque manche, le premier joueur (celui qui tient le sac de dés) pioche un certain nombre de dés au hasard dans le sac et les lance sur la table. Le nombre de dés pioché dépend du nombre de joueurs :

2 joueurs - 5 dés

3 joueurs - 7 dés

4 joueurs - 9 dés

2 dés par joueur, plus 1

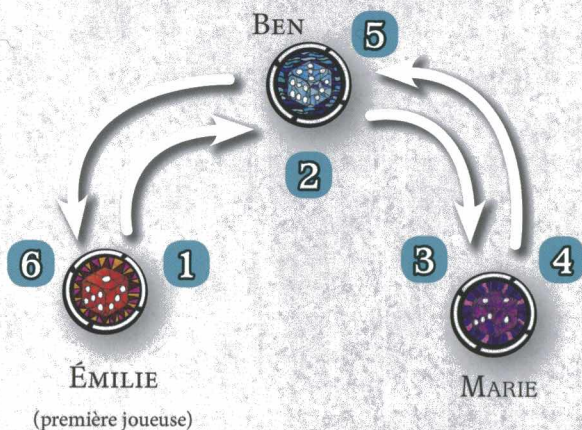
Une fois lancés, ces dés constituent la **Pioche**.

En commençant par le Premier joueur, chaque joueur, en sens horaire, joue son tour. À son tour, un joueur peut effectuer chacune de ces deux actions dans n'importe quel ordre :

- **Choisir 1 dé** de la Pioche et le placer sur un emplacement libre de son vitrail.
- **Utiliser 1 carte Outil** en dépensant le nombre de jetons Faveur nécessaire.

Chacune de ces actions est facultative - Un joueur peut les effectuer les deux, une seule, voire aucune.

Les tours s'enchaînent en sens horaire, chaque joueur effectuant son tour, ou passant. *Exemple : Émilie joue son tour (1), puis Ben (2), puis Marie (3).*



Lorsque le dernier joueur a joué son tour, la manche continue dans le sens **antihoraire**. **En commençant par le dernier joueur**. Chaque joueur joue un second tour (choisissant un 2^e dé de la pioche, etc.). *Exemple : Marie joue son second tour (4), puis Ben (5), puis Émilie (6).*

Une fois que le premier joueur a joué son second tour, passez à la phase de **FIN DE LA MANCHE**.

CONSEIL : être le premier à utiliser une carte Outil coûte moins cher, mais les capacités des Outils sont plus intéressantes plus tard dans la partie lorsque votre vitrail se remplit de dés.

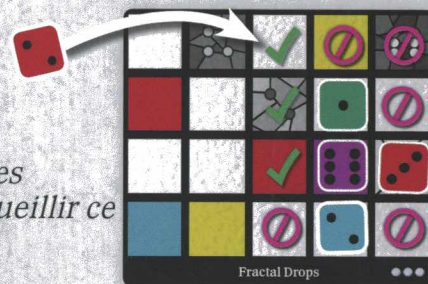
PLACER UN DÉ

Lorsque vous placez un dé dans votre **Vitrail** :

- **Premier dé** : Le premier dé de chaque joueur doit être placé sur une case située dans un coin ou sur un des côtés.
- **Chaque autre dé** doit être placé **adjacent** orthogonalement (par un côté) ou diagonalement (par un coin) à un dé placé précédemment.
- La couleur ou la valeur du dé doit correspondre à la contrainte de couleur ou de valeur indiquée sur la case. Les cases blanches n'ont pas de contraintes. *Exemple : Une case rouge ne peut accueillir qu'un dé rouge (peu importe sa valeur). Une case portant un 3, ne peut accueillir qu'un dé de valeur 3 (peu importe sa couleur).*
- Un dé ne peut **jamais** être placé adjacent **orthogonalement** à un dé de même **valeur** ou de même **couleur**. *Exemple : deux dés rouges ou deux dés 3 ne peuvent jamais être placés côte à côte.*

Il n'est pas obligatoire de choisir un dé à son tour.

NOTE : Une case blanche peut accueillir n'importe quel dé si toutes les restrictions ci-dessus sont respectées.



EXEMPLE : Trois cases remplissent toutes les conditions pour accueillir ce dé rouge 2.

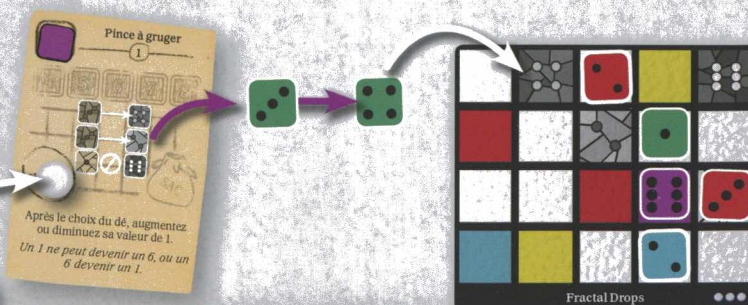
CONSEIL : Essayez d'éviter de placer un dé à côté d'une case ayant pour restriction la valeur ou la couleur du dé (comme placer un dé 2 à côté d'une case 2 ou un dé rouge à côté d'une case rouge).

CARTES OUTIL & JETONS FAVEUR

À leur tour, les joueurs peuvent dépenser des **jetons Faveur** pour profiter de la capacité spéciale d'une (et une seule) carte Outil :

1. Placez les **jetons Faveur** sur la **carte Outil** — 1 jeton s'il n'y en a aucun sur la carte, 2 s'il y en a déjà.
2. Utilisez la capacité de la **carte Outil**.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser une **carte Outil** à son tour.



FIN DE LA MANCHE

Tous les dés restants sont placés sur la **Piste de manches**, en couvrant l'espace correspondant à la manche complétée. S'il reste plusieurs dés (à cause d'une capacité), ils ne couvrent pas d'autres espaces.



Le **Sac de dés** est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur est à présent le premier joueur — les joueurs démarrent une nouvelle manche. *Exemple : Ben est à présent le nouveau premier joueur pour la deuxième manche.*

Si c'est la fin de la 10^e manche, c'est la fin de la partie — il reste à effectuer le **DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE**.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la 10^e manche.

1. Enlevez les dés de la **Piste de manches** et retournez-les du côté **Piste de score**.
2. Utilisez les **marqueurs de score** de chaque joueur pour additionner les points de victoire sur la **Piste de score**. Retournez le marqueur si les points dépassent 50.



Chaque joueur compte ses points de victoire de la manière suivante :

- **Chaque carte Objectif public** : Les joueurs peuvent gagner des points de chaque carte plusieurs fois. Les objectifs basés sur les lignes/colonnes ne sont comptés que pour des lignes/colonnes complétées (pas d'emplacement vide).
- **Leur carte Objectif privé** : En additionnant la somme des valeurs des dés de la couleur spécifiée.
- **Jetons Faveur** - 1 Point de Victoire pour chaque jeton non utilisé.
- Les joueurs **perdent 1 Point de Victoire** pour chaque emplacement vide dans leur vitrail.

Le **joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie**. Les égalités sont départagées par les Points de Victoire des Objectifs privés, les jetons Faveur restants et finalement par l'ordre inverse des joueurs de la dernière manche.

EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

Cet exemple utilise les Objectifs publics de la **MISE EN PLACE** et le vitrail final ci-contre.

Objectifs publics

Couleurs en colonne : 5 PV pour les colonnes 4 et 5, 10 PV au total. 0 PV pour les colonnes 1 et 3, car elles sont incomplètes, 0 PV pour la colonne 2 qui a deux dés verts.

Nuances légères : 2 PV par série de dés 1 et 2 (les 1 en B2 et B4, les 2 en A3, D4 et B5). 4 PV au total pour ces deux séries. Il reste un troisième 2 qui ne fait pas partie d'une paire et ne rapporte donc pas de PV.

Variété de couleurs : Trois séries de chaque couleur rapportant 4 PV chacune, soit 12 PV au total.

ASTUCE : Le nombre de **séries** d'un type donné correspondra toujours au nombre de dés du type le moins fréquent dans la série.

Objectif privé : Nuances de violet octroie autant de PV que la somme des dés violets (C1, C4 et A5), soit $5 + 6 + 6 = 17$ PV au total.

Jetons Faveur : 1 PV par jeton restant. Il n'y en a aucun donc 0 PV.

Cases vides : -1 PV par case vide (A1, B3 et C3), soit -3 PV au total.

Total : 10 PV + 4 PV + 12 PV + 17 PV + 0 PV - 3 PV = **40 PV!**

	1	2	3	4	5
A	White	Green	Red	Yellow	Purple
B	Red	Blue	White	Green	Yellow
C	Purple	Green	Red	Purple	Red
D	Blue	Yellow	Green	Blue	Green

Fractal Drops

ERREURS DE PLACEMENT

À tout moment de la partie, si on se rend compte que le vitrail d'un joueur ne respecte pas les règles de placement, ce joueur doit immédiatement retirer autant de dés (de son choix) que nécessaire pour retrouver une situation dans laquelle toutes les contraintes sont respectées. Ces dés sont retirés du jeu.

JEU EN SOLO

Si vous jouez seul à Sagrada, vous devez tenter de battre un score cible. Ce score cible est la somme des dés présents sur la Piste de manches à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

La mise en place est la même que d'habitude, avec les changements suivants :

- les **jetons Faveur** ne sont pas utilisés.
- révéléz 2 **Objectifs publics** et 2 **Objectifs privés**.
- révéléz un nombre de **cartes Outil** en fonction de la difficulté que vous souhaitez, de 1 outil (**difficulté extrême**) à 5 outils (**facile**).

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se joue en 10 manches avec les changements suivants :

- À chaque manche, sortez 4 dés du sac et lancez-les.
- Jouez 2 tours, en piochant un dé et en le plaçant et/ou en utilisant une **carte Outil**, ou en passant.

CARTES OUTIL

Chaque **carte Outil** ne peut être utilisée qu'une seule fois, en dépensant un dé de la pioche. Pour utiliser une **carte Outil**, placez un dé de la pioche de la couleur correspondant à celle indiquée en haut à gauche de la carte Outil et utilisez son effet.

NOTE : Une fois la **carte Outil** utilisée, retirez le dé et la **carte** du jeu.

FIN DE LA MANCHE

Les dés restants sont placés sur la **Piste de manches**, comme normalement, sans en changer la valeur. S'il ne reste aucun dé, utilisez un **marqueur de score** à la place.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la 10^e manche, avant de retourner la **Piste de manches**, calculez le score cible.

- Le score cible est la somme des dés présents sur la Piste de manches. Les dés utilisés pour les **cartes Outil** ne comptent pas.
- Calculez votre score normalement, en ne prenant en compte qu'un seul des deux Objectifs privés. Les cases vides vous font perdre 3 PV.
- Si votre total de PV est plus grand que le score cible, vous gagnez !

