



WPROWADZENIE

Wrota katedry Sagrada Família znów stają przed tobą otworem. *Sagrada: Chwała* jest ostatnią częścią tryptyku dodatków poświęconych wspaniałym fasadom tej świątyni. To modułowe rozszerzenie wprowadza do gry dreszczek emocji towarzyszących zacieklej rywalizacji. Kto zasłuży na wieczną chwałę? Czas się przekonać! Do rozgrywki możesz wprowadzić wszystkie moduły dodatku lub wykorzystać wybrane spośród nich.

Co NOWEGO?



Kostki szarego szkła (18)

Szare kostki, które są zawsze w puli wyboru. Ograniczenia dotyczące umieszczania ich w witrażu oraz zasady punktacji za nie zmieniają się w każdej rozgrywce.



Planszетки ograniczeń (6)

Narzucają ograniczenia dotyczące umieszczania szarych kostek w witrażu gracza.



Karty grafitowych narzędzi (3) i szarego szkła (3)

Narzędzia dotyczące szarych kostek oraz karty wyznaczające nowe cele grupowe, których realizacja zapewnia punkty za kostki szarego szkła umieszczone w witrażu gracza.



Karty pionierów (15)

Wyznaczają nowe cele grupowe. Ich realizacja zapewnia punkty graczowi, który jako pierwszy osiągnie wyznaczony cel.



Karty rozkwitu (12)

Wyznaczają nowe cele indywidualne, których realizacja niesie za sobą pewne ryzyko. Jeśli graczowi uda się ułożyć dany wzór w swoim witrażu, zyska dodatkowe punkty. Jeśli nie zrealizuje celu, straci je na koniec gry.



Karty rywalizacji (9)

Wyznaczają nowe cele grupowe, za realizację których gracze otrzymują punkty, zależnie od tego, jak wypadli na tle swoich rywali. Niektóre z tych kart mogą zostać wykorzystane jedynie w rozgrywce z modułem szarego szkła.

MODUŁ SZAREGO SZKŁA

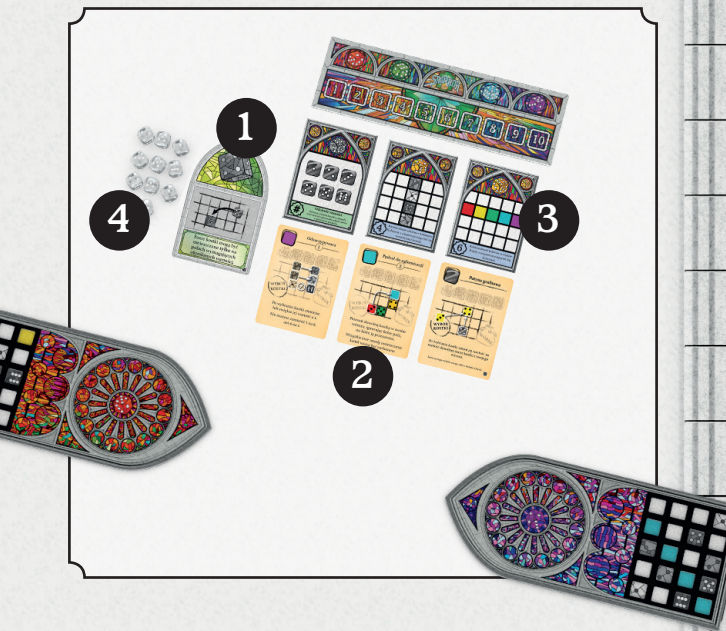
Moduł ten wprowadza do gry kostki szarego szkła dobierane z puli wyboru. Rygorystyczne zasady ich umieszczania ilustrują planszетки ograniczeń. Zasady punktowania za kostki szarego szkła są opisane na kartach szarego szkła.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wybierz losową planszетkę ograniczeń i umieść ją w pobliżu toru rund.
2. Przetasuj karty grafitowych narzędzi i wylosuj jedną z nich. Następnie dobierz losowo dwie standardowe karty narzędzi.
3. Przetasuj karty szarego szkła i wylosuj jedną z nich. Następnie dobierz losowo dwie standardowe karty celów grupowych.
4. Umieść **10 kostek szarego szkła** w pobliżu toru rund, utworzą one **pulę kostek szarego szkła**.
5. Przygotuj worek z kostkami, zależnie od liczby graczy:
 - 2 graczy:** 10 kostek w każdym z podstawowych kolorów + 4 szare kostki (w sumie 54 kostki)
 - 3 graczy:** 14 kostek w każdym z podstawowych kolorów + 5 szarych kostek (w sumie 75 kostek)
 - 4 graczy:** 18 kostek w każdym z podstawowych kolorów + 6 szarych kostek (w sumie 96 kostek)
 - 5 graczy:** 22 kostki w każdym z podstawowych kolorów + 7 szarych kostek (w sumie 117 kostek)
 - 6 graczy:** 26 kostek w każdym z podstawowych kolorów + 8 szarych kostek (w sumie 138 kostek)

Pozostałe kostki odłóż na bok. Nie będą wykorzystywane w rozgrywce.

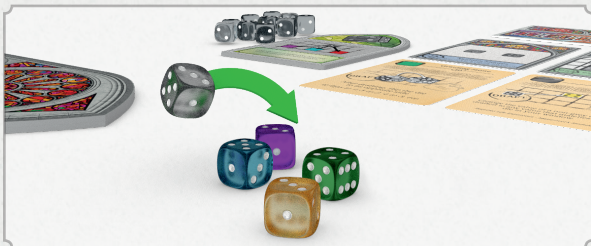




ROZGRYWKA

Co rundę w puli wyboru będzie znajdowała się przynajmniej jedna kostka szarego szkła. Gracz może dobrać szarą kostkę z puli wyboru, tak jak standardową kostkę. Umieszczając ją w swoim witrażu, musi postępować zgodnie z zasadami opisanymi na planszeczce ograniczeń.

1. Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający dobiera losowe kostki z worka (po 2 kostki na gracza) i jedną szarą kostkę z puli kostek szarego szkła. Następnie rzuca nimi i umieszcza je w puli wyboru.

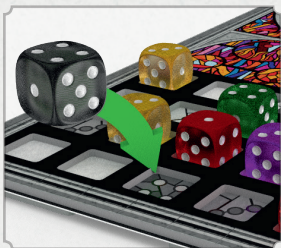


2. Na koniec każdej rundy wszystkie niewykorzystane kostki (także kostki szarego szkła) umieszczane są na torze rund, tak jak w standardowej rozgrywce.



UMIESZCZANIE KOSTEK SZAREGO SZKŁA

- Szare kostki można umieszczać obok kostek w każdym innym kolorze.



- Wszystkie podstawowe zasady umieszczania kostek dotyczą również kostek szarego szkła. Gracze nie mogą umieszczać ich na polach oznaczonych innym kolorem lub w sąsiedztwie innych kostek szarego szkła.



- Jeśli w danej kolumnie lub w danym rzędzie znajdują się dwie kostki szarego szkła, wymóg różnorodnych kolorów w kolumnie lub rzędzie nie jest spełniony.
- Jeśli okaże się, że gracz złamał zasady umieszczania kostek szarego szkła widniejące na planszecie ograniczeń, musi on natychmiast usunąć dowolną wybraną kostkę (lub kostki) – tak, by zasady zostały spełnione.

W poniższym przykładzie szare kostki nie mogą stykać się rogami.



PUNKTACJA

Punktacja za kostki szarego szkła przebiega tak samo, jak w przypadku innych kostek. Gracze mogą zyskać dodatkowe punkty, realizując cele opisane na kartach szarego szkła.

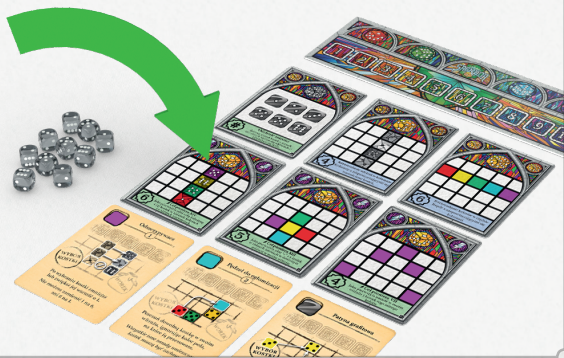
MODUŁ PIONIERSKI

Moduł ten wprowadza do gry karty pionierów – z ikoną ⚡ na rewersie. Mogą one zapewnić graczom dodatkowe punkty na koniec gry. Podczas rozgrywki daną kartę pioniera otrzymuje ten, kto jako pierwszy zrealizuje opisany na niej cel.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przetasuj karty pionierów. Następnie dobierz trzy wierzchnie karty i umieść je odkryte w rzędzie obok standardowych kart celów grupowych. Cele opisane na wyłożonych kartach mogą zostać zrealizowane przez dowolnego gracza. Kto pierwszy, ten lepszy!



ROZGRYWKA

Na końcu swojej tury gracz może wziąć każdą z odkrytych kart pionierów – pod warunkiem, że zrealizował opisany na karcie cel – i umieścić ją odkrytą obok swojego witraża.

Po zabraniu karty przez gracza, nowe karty pionierów NIE są dokładane.

WYJAŚNIENIE

- Karta pioniera raz umieszczona obok witraża gracza, pozostaje tam do końca gry, nawet jeśli w wyniku zmiany układu kostek, witraż gracza nie będzie już spełniał wymogów karty (np.: po wykorzystaniu umiejętności lub kart narzędzi).
- Jeśli gracz zmuszony jest usunąć kostki ze swojego witraża, ponieważ złamał zasady umieszczania kostek, musi on natychmiast odrzucić wszystkie posiadane karty pionierów, których wymagania nie są już spełnione. Gracz usuwa kartę, nawet jeśli usunięta kostka nie została uprzednio wykorzystana do realizacji celu.

PUNKTACJA

Na koniec rozgrywki gracze otrzymują punkty zwycięstwa za każdą posiadaną kartę pioniera.

MODUŁ ROZKWITU

Moduł ten wprowadza do rozgrywki nowe cele indywidualne. Gracze otrzymują punkty za ułożenie dwukolorowego wzoru w dowolnym miejscu w swoim witrażu. Każdy taki wzór składa się z kostek w dwóch różnych kolorach, umieszczonych w odpowiednich konfiguracjach.

Podjęcie florystycznego wyzwania niesie za sobą ryzyko utraty punktów w przypadku niezrealizowania celu opisanego na karcie rozkwitu. Zastanów się dwa razy, zanim postanowisz popisać się swoim kunsztem! Niepowodzenie może cię słono kosztować.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przetasuj wszystkie karty rozkwitu, a następnie rozdaj każdemu z graczy po dwie zakryte karty. Gracz w każdej chwili może obejrzeć swoje karty rozkwitu w tajemnicy przed innymi graczami.

Gdy gracze umieszczą wybrane karty wzorów witraży w swoich ramach witraży, każdy z nich może odrzucić jedną lub obie karty rozkwitu. Gracz nie traci, ani nie zyskuje punktów za odrzucone karty. Za każdą zachowaną kartę rozkwitu, gracz otrzymuje dodatkowy znacznik uznania.



PUNKTACJA

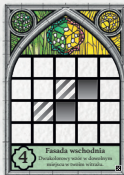
Cel na karcie rozkwitu uznaje się za zrealizowany, jeśli przedstawiony na niej wzór zostanie odzwierciedlony w witrażu gracza przy użyciu kostek w dwóch różnych kolorach, ułożonych w odpowiedniej konfiguracji względem siebie (jest ona pokazana na karcie). Kompletny wzór może znajdować się w dowolnym miejscu witraża. Jego orientacja musi być jednak zgodna z tą, przedstawioną na karcie.

Podczas liczenia punktów gracze odkrywają swoje karty rozkwitu.

- Gracz otrzymuje punkty, jeśli ułoży dwukolorowy wzór, w dowolnym miejscu swojego witraża. Liczba przyznawanych punktów jest wskazana w lewym dolnym rogu karty.
- Gracz traci punkty, jeśli nie ułoży dwukolorowego wzoru przedstawionego na karcie rozkwitu. Liczba utraconych punktów jest wskazana w lewym dolnym rogu karty.



**CEL
ZREALIZOWANY!**



**CEL
NIEZREALIZOWANY!**

KARTY RYWALIZACJI

Są to karty celów grupowych – z ikoną  – wprowadzające do gry jeszcze więcej rywalizacji. Można je przetasować z innymi kartami celów grupowych, tworząc jedną talię. Karty rywalizacji odnoszące się do kostek szarego szkła, powinny być wykorzystywane jedynie w rozgrywkach z wykorzystaniem modułu szarego szkła.

Zasady punktowania za karty rywalizacji są inne niż w przypadku pozostałych kart celów grupowych. Podczas punktacji gracze porównują stopień realizacji danego celu, sprawdzając kto z nich najlepiej wywiązał się z zadania. Na tej podstawie przydzielane są punkty.



REMISY

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje na danym miejscu podium, podzielcie punkty pomiędzy nich tak jak w przykładzie: realizując cel przedstawiony na karcie, dwójce graczy remisuje na pierwszym miejscu. Każdy z nich otrzymuje po 10 punktów $(12+8)/2$. Należy zsumować liczbę punktów za pierwsze i drugie miejsce, a otrzymaną sumę podzielić przez liczbę remisujących graczy. Otrzymaną wartość zawsze należy zaokrąglić w dół. Jeśli na drugim miejscu również jest remis dla dwóch graczy, każdy z nich otrzyma po 2 punkty $(5/2)$.

PODZIĘKOWANIA

AUTORZY

Adrian Adamescu
Daryl Andrews

ROZWÓJ GRY

Ben Harkins

ILUSTRACJE

Matt Paquette

REDAKCJA

Paige Polinsky
Alex Werner

ORYGINALNY

WYDAWCA

Floodgate Games

EDYCJA POLSKA

Kierownik projektu:
Arek Maj

Tłumaczenie:
Kamila Wiatrzyk

Korekta:
Iza Gołdyn

Koordynacja produkcji:
Alicja Arcimowicz

Opracowanie graficzne:
Michał Kulasek

© 2022 FLOODGATE GAMES

© 2023 GRUPA WYDAWNICZA FOKSAL

SP. Z O.O. UL. DOMANIEWSKA 48, 02-672 WARSZAWA

TEL. 22 826 08 82, 22 828 98 08

WWW.FOXGAMES.PL | WWW.GWFOKSAL.PL

