

SAGRADA

PASJA

6 planszetek
rzadkiego szkła

6 kart
inspiracji

6 kostek
rzadkiego
szkła



7 kart celów
indywidualnych

6 kart celów
grupowych

WPROWADZENIE

Znów stajesz w progu słynnej katedry Sagrada Familia. *Sagrada: Pasja* to pierwszy z trzech dodatków poświęconych wspaniałym fasadom. Rozszerzenie skupia się na artystycznych środkach wyrazu – możesz skorzystać ze wszystkich modułów albo wybrać tylko te, na które masz ochotę w danej rozgrywce.

CO NOWEGO?


Karty inspiracji (6) – specjalne umiejętności, które każdemu z graczy dają unikalną przewagę.

Kostki rzadkiego szkła (6) – wyjątkowe kostki, które po umieszczeniu w witrażu zastępują dowolny kolor.

Planszетки rzadkiego szkła (6) – wyjątkowe sposoby na zdobycie kostek rzadkiego szkła; jedna planszетка zastępuje jedno z dostępnych narzędzi, a aby jej użyć, należy wydać znaczniki uznania.

Cele indywidualne z rzadkim szkłem (7) – cele, które są używane podczas korzystania z planszettek i kostek rzadkiego szkła; oferują nowe sposoby zdobywania punktów.

Cele grupowe symetrii i równowagi (6) – cele, które nagradzają graczy za zachowanie symetrii i równowagi w ich witrażach.

Wszystkie karty inspiracji i celów indywidualnych oraz grupowych z dodatku Pasja oznaczone są symbolem , widniejącym w rogu karty.



MODUŁ INSPIRACJI

Ten moduł wprowadza karty inspiracji ze specjalnymi umiejętnościami, które każdemu z graczy dają unikalną przewagę.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Przed wyborem karty wzoru witrażu:

1. Należy przetasować wszystkie karty inspiracji.
2. Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę inspiracji.
3. Wszyscy gracze odkrywają swoje karty inspiracji i kładą je obok swoich ramek witraży.

UMIEJĘTNOŚCI

- O ile nie napisano inaczej, umiejętności można użyć w dowolnym momencie tury gracza.
- Niektórych kart inspiracji można użyć tylko raz na rundę albo raz w ciągu gry. Po skorzystaniu z umiejętności z takiej karty należy odwrócić tę kartę rewersem ku górze. Karty, z których można skorzystać co rundę, należy odwrócić awersem ku górze na początku nowej rundy.



MODUŁ RZADKIEGO SZKŁA

Ten moduł wprowadza nowy typ kostek, które reprezentują rzadkie typy witraży i mogą być umieszczone w witrażu gracza obok dowolnej innej kostki. Planszетки rzadkiego szkła pozwalają graczom zdobyć kostki rzadkiego szkła i umieścić je w swoim witrażu. Te kostki powiązane są z nowymi kartami celów indywidualnych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed wylosowaniem kart narzędzi należy:

1. Wylosować 1 planszетkę rzadkiego szkła i położyć ją na środku obszaru gry.
2. Rzucić kostką rzadkiego szkła dla każdego wycięcia w planszетce i umieścić kostkę w wycięciu.
3. Odślonić 2 zamiast 3 kart narzędzi.



TURA GRACZA

- Gracz może w ramach akcji wydać znaczki uznania, aby dobrać kostkę z planszетки rzadkiego szkła i umieścić ją we własnym witrażu. Może to uczynić w dowolnym momencie swojej tury, o ile na planszeczce nie stwierdzono inaczej.
- Każdy gracz może umieścić w swoim witrażu tylko jedną kostkę rzadkiego szkła. Jeżeli w jego witrażu znajduje się już taka kostka, skorzystanie z planszетки rzadkiego szkła nie jest możliwe.
- Jeżeli w dowolnym momencie rundy z planszетки rzadkiego szkła zostanie zabrana ostatnia kostka, należy rzucić nowymi kostkami rzadkiego szkła i umieścić je w pustych wycięciach.



KOSTKI RZADKIEGO SZKŁA

Kostki rzadkiego szkła odróżniają się od zwykłych kostek na kilka sposobów:

- Uznaje się, że te kostki nie mają żadnego koloru. Nigdy zatem nie naruszają zakazu umieszczania obok siebie kostek o tym samym kolorze. Odcień (wartość) sąsiednich kostek nadal nie może być taka sama.
- Kostki te można umieścić w witrażu, ignorując kolor na polu projektu. Nie można jednak zignorować wartości pola.
- Pole z taką kostką nie jest traktowane jako puste. Będzie liczone na potrzeby ukończenia rzędu, kolumny oraz przekątnej.
- Kostki te biorą udział w punktowaniu kart celów grupowych, które wymagają różnorodnych kolorów w kolumnie bądź rzędzie (tj. jeżeli w jednym rzędzie znajdują się już 4 kostki w różnych kolorach, to dodanie kostki rzadkiego szkła do tego rzędu sprawi, że w rzędzie tym nie będzie żadnych powtórzeń).

CELE INDYWIDUALNE Z RZADKIM SZKŁEM

Te karty indywidualnych celów pozwalają uzyskać punkty za umieszczenie kostki rzadkiego szkła oraz sąsiednich kostek w witrażu gracza. Kart tych używa się tylko podczas korzystania z modułu rzadkiego szkła.



PRZYGOTOWANIE GRACZA

1. Należy przetasować wszystkie indywidualne karty celów rzadkiego szkła (karty z kostką rzadkiego szkła na rewersie).
2. Każdy gracz otrzymuje 1 losową zakrytą kartę i zapoznaje się z nią bez pokazywania jej innym graczom.
3. Karty punktuje się na koniec gry jak normalne karty celów indywidualnych.

SYMETRYCZNE CELE GRUPOWE

Te karty grupowych celów mogą być mieszane z pozostałymi kartami.

Punktowanie przebiega tak samo jak przy kartach celów grupowych z podstawowej wersji gry.

Zalecenie:

Niektóre z nowych kart punktuja za cele przeciwstawne do celów z podstawowej wersji gry. Sugerowane jest niemieszanie ze sobą kart typu *Pionowa równowaga kolorów* i *Różnorodność kolorów w kolumnie*, *Pozioma symetria odcieni* i *Różnorodność odcieni w rzędzie*, itd.



PODZIĘKOWANIA

AUTORZY

Daryl Andrews
Adrian Adamescu

ROZWÓJ GRY

Ben Harkins

ILUSTRACJE

Peter Wocken Design LLC
Matt Paquette

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Peter Wocken Design LLC
Matt Paquette

EDYCJA POLSKA

WYDAWCA

Marek Baranowski

KOREKTA

Dorota Sikora

OPRACOWANIE GRAFICZNE

Sławomir Bejda

REDAKCJA, SKŁAD

Marek Baranowski



© 2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl

© 2019 Floodgate Games, LLC.