

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SAGRADA

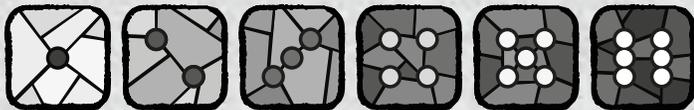


1 à 4 joueurs
14 ans et +
40 min.

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 Liggin, 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

@EditionsMatagot



MISE EN PLACE JOUEUR

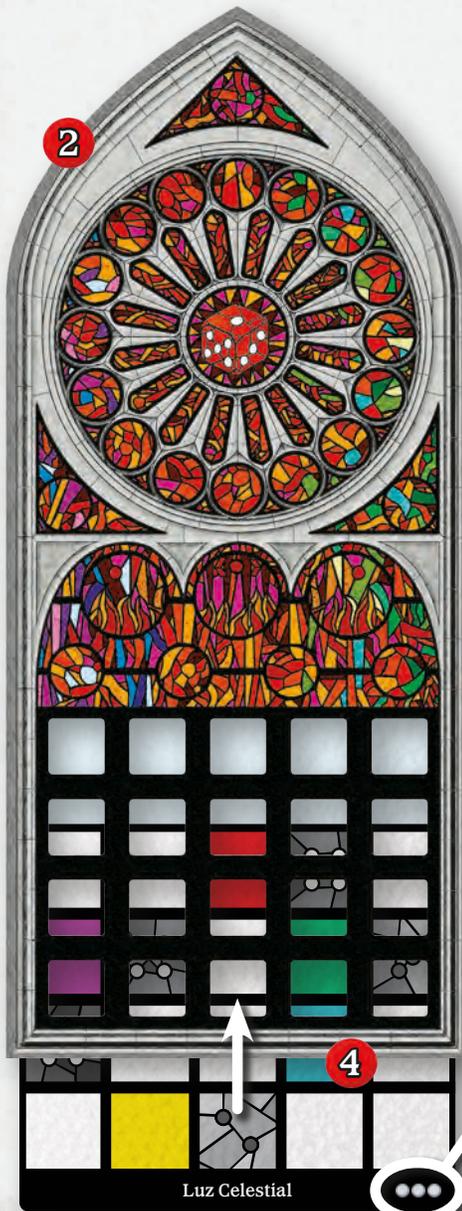
- 1 Mélangez les cartes **Objectif privé** (dé gris sur le verso) et donnez-en 1 face cachée à chaque joueur qui peut la regarder.
 - 2 Donnez à chaque joueur 2 cartes **Motif de vitrail** au hasard et 1 plateau Joueur **Cadre de vitrail**. Chaque joueur choisit 1 des 4 Motifs de vitrail (recto ou verso), 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.

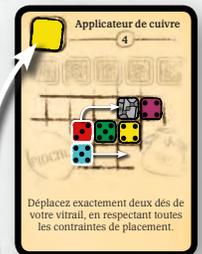
NOTE : La mise en place est identique pour 2, 3 ou 4 joueurs



A



B



NOTE : Ce symbole est utilisé uniquement pour des parties Solo

C



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



D



E

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

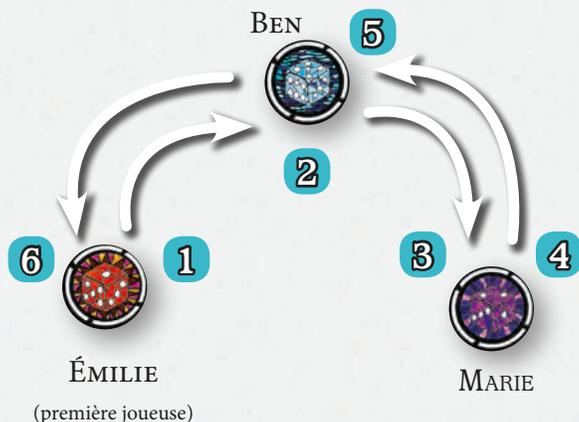
Une fois lancés, ces dés constituent la **Pioche**.

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.

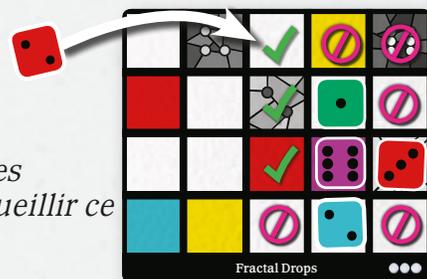
PLACER UN DÉ

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.

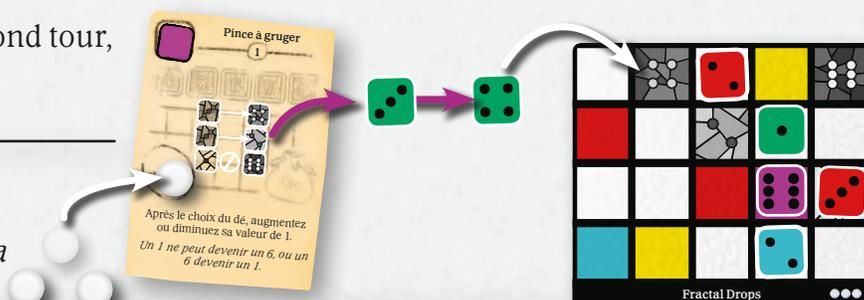
CONSEIL : Essayez d'éviter de placer un dé à côté d'une case ayant pour restriction la valeur ou la couleur du dé (comme placer un dé 2 à côté d'une case 2 ou un dé rouge à côté d'une case rouge).

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		●	●	●	●
B	●	●	●	●	●
C	●	●	●	●	●
D	●	●	●	●	●

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 !

1

Après avoir choisi votre dé, augmentez ou diminuez sa valeur de 1.

1 ne peut pas devenir 6, ni 6 devenir 1

2

Déplacez 1 dé sur votre vitrail sans tenir compte de la restriction de couleur de la case d'arrivée.

Respectez les autres restrictions

3

Déplacez 1 dé sur votre vitrail sans tenir compte de la restriction de valeur de la case d'arrivée

Respectez les autres restrictions

4

Déplacez 2 dés sur votre vitrail en respectant toutes les restrictions de fond de carte ou de voisinage.

Respectez les autres restrictions

5

Après avoir choisi votre dé, échangez-le avec l'un des dés de la piste de décompte de tours.

6

Après avoir choisi votre dé, relancez-le. Si vous ne pouvez pas le poser, retournez-le dans le sac.

Cette action ne peut être utilisée que lors de votre deuxième choix de dé.
Relancez tous les dés de la réserve

Après avoir choisi votre premier dé, choisissez immédiatement votre deuxième dé.
Ceci annule votre deuxième tour normal.

Après avoir choisi votre dé, placez celui-ci sur une case qui n'en touche aucune autre.
Respectez les autres restrictions

Après avoir choisi votre dé, retournez-le sur sa face opposée :
1→6, 2→5, 3→4, 4→3, 5→2, 6→1.
Respectez les autres restrictions

Après avoir pris votre dé, remettez-le dans le sac, puis piochez un dé du sac et choisissez sa valeur.
Respectez les autres restrictions, sinon mettez le dé dans la réserve

Déplacez jusqu'à 2 dés sur votre vitrail, s'ils sont de même couleur qu'un dé de la piste des tours.
Respectez les autres restrictions