

# SAGRADA

## PASSION

6 plateaux de  
verre rare

6 cartes  
Inspiration



6 dés de  
verre rare



7 cartes  
Objectif  
privé



6 cartes  
Objectif  
public



## VUE D'ENSEMBLE

Revenez dans la célèbre Sagrada Familia avec *Sagrada: Passion*, la 1<sup>re</sup> des 3 extensions des grandes façades. Cette extension modulaire jouit d'une grande liberté artistique. Utilisez tout ce qu'elle contient, ou bien choisissez les éléments que vous voulez ajouter pour améliorer votre expérience.

# NOUVEAUTÉS

**Cartes Inspiration** - Capacités spéciales donnant un avantage unique à chaque joueur.

**Dés de verre rare** - Des dés uniques qui représentent n'importe quelle couleur quand ils sont placés dans un vitrail.

**Plateaux de verre rare** - Des moyens uniques d'obtenir des dés de verre rare. Un plateau remplace un des outils et s'utilise en dépensant des jetons Faveur.

**Objectifs privés de verre rare** - Objectifs utilisés avec les dés & plateaux de verre rare pour créer de nouvelles manières de marquer des points.

**Objectifs publics Symétrie & Équilibre** - Objectifs récompensant les joueurs qui composent des vitraux symétriques et équilibrés.



# MODULE INSPIRATION

Ce module présente les cartes Inspiration, qui offrent à chaque joueur une capacité unique.

## MISE EN PLACE DES JOUEURS

Avant de choisir une carte Motif de vitrail :

1. Mélangez toutes les cartes Inspiration.
2. Distribuez 1 carte Inspiration à chaque joueur.
3. Chaque joueur révèle sa carte Inspiration et la place face visible près de son Plateau Joueur.

## CAPACITÉS INSPIRATION

- Sauf indication contraire, un joueur peut utiliser sa capacité Inspiration à tout moment durant son tour.
- Certaines cartes Inspiration peuvent être utilisées 1 fois par manche, ou 1 fois par partie. Après avoir utilisé une capacité Inspiration, retournez sa carte (face cachée) pour indiquer qu'elle a été utilisée. Au début de la manche suivante, remettez face visible les cartes indiquant « une fois par manche ».



• Inspiration - Ingéniosité •

Une fois par manche, après avoir choisi un dé, vous pouvez dépenser 1 jeton Faveur pour échanger le dé choisi par un dé présent sur le plateau.

# MODULE VERRE RARE

Ce module introduit de nouveaux dés qui représentent des types rares de verre teinté et qui peuvent être placés dans le vitrail d'un joueur, adjacent à un dé de n'importe quelle couleur. Les plateaux de verre rare permettent aux joueurs d'acquérir et de placer ces dés dans leurs vitraux. Ces dés sont accompagnés de nouveaux objectifs privés offrant de nouvelles manières de marquer des points.

## MISE EN PLACE

Avant de choisir les cartes Outil :

1. Choisissez au hasard 1 plateau de verre rare. Placez-le face visible au centre de la table.
2. Lancez 1 dé de verre rare pour chaque emplacement sur le plateau de verre rare et placez-y le dé.
3. Révélez uniquement 2 cartes Outil au lieu de 3.



## TOUR DES JOUEURS

- Un joueur peut effectuer une nouvelle action et dépenser des jetons Faveur pour utiliser un plateau de verre rare et y prendre 1 dé de verre rare pour le placer dans son vitrail. Sauf indication contraire, ceci peut être effectué n'importe quand durant son tour.
- Un joueur ne peut avoir qu'un seul dé de verre rare dans son vitrail. Si un joueur possède déjà un dé de verre rare, il ne peut pas utiliser de plateau de verre rare.
- Si, durant la manche, il n'y a plus de dé sur le plateau de verre rare, lancez un nouveau dé de verre rare pour chaque emplacement sur le plateau.



## DÉS DE VERRE RARE

Les dés de verre rare ont plusieurs propriétés uniques qui les différencient des dés standards :

- Ces dés sont considérés comme étant de n'importe quelle couleur, ils n'enfreignent jamais les restrictions d'adjacence de couleur. Les restrictions d'adjacence de valeur s'appliquent normalement.
- Ces dés peuvent être placés sur n'importe quelle contrainte de couleur d'une carte Motif de vitrail, mais ils doivent toujours respecter les contraintes de valeur.
- Une case contenant un dé de verre rare n'est pas considérée comme vide. Elle est prise en compte pour les lignes, colonnes et diagonales complétées.
- Ces dés contribuent à la variété de couleurs en ligne/ colonne comme s'ils étaient d'une couleur unique (ex. Une ligne complétée avec 1 dé de verre rare et 4 autres dés de couleurs uniques est considérée comme ayant des couleurs strictement différentes et compte pour l'objectif Couleurs en ligne).

## OBJECTIFS PRIVÉS DE VERRE RARE

Ces objectifs privés rapportent des points selon la configuration d'un dé de verre rare et des dés qui l'entourent dans un vitrail. Ils servent uniquement si ce module est utilisé.



## MISE EN PLACE DES JOUEURS

1. Mélangez les cartes Objectif privé de verre rare (indiquées par le dé de verre rare sur leur verso).
2. Donnez-en 1 à chaque joueur, face cachée. Ils peuvent regarder leur carte secrètement.
3. Décomptez-les normalement en fin de partie.

## OBJECTIFS PUBLICS DE SYMÉTRIE

Ces objectifs peuvent être mélangés avec les autres objectifs publics pour la mise en place.

Leur décompte est identique aux objectifs publics du jeu de base.

### Recommandation :

Certains de ces nouveaux objectifs fonctionnent mal avec d'autres objectifs du jeu de base. Nous vous conseillons d'éviter certaines combinaisons d'objectifs, telles que *Équilibre de couleur vertical* et *Couleurs en colonne*, *Symétrie de nuance horizontale* et *Nuances en ligne*, etc.



# CRÉDITS

---

## AUTEURS

Daryl Andrews  
Adrian Adamescu

## CRÉATION GRAPHIQUE

Peter Wocken Design LLC  
Matt Paquette

## DÉVELOPPEMENT DU JEU

Ben Harkins

## ÉDITION ORIGINALE

Floodgate Games

## ILLUSTRATIONS

Peter Wocken Design LLC  
Matt Paquette

## TESTEURS

Remerciements particuliers à nos formidables testeurs :

Andreea Adamescu, Cristiana Salgau, Tony Bolla, Tanya Andrews, Emily Tinawi-Harkins, Peter Yang, Gates Dowd, Evan Pedersen, ainsi que les membres de Game Artisans of Canada et de Saint Paul Board Game Group

## ÉDITION

Paige Polinsky

TRADUCTION FRANÇAISE : Frédéric Wulff - RELECTURE : Vanessa Courtaugis



# FLOODGATE.GAMES/SAGRADA