



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

SANCTUM (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler übernehmen die Rollen von Helden, die sich ihren Weg durch Dämonenhorden bahnen müssen, um schließlich den Dämonenlord besiegen zu können. Obwohl die Helden dasselbe Ziel vor Augen haben, hat jeder von ihnen einen anderen Beweggrund. Daher wetteifern sie gleichzeitig darum, wer von ihnen der beste Kämpfer ist.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 2** dieser Spielhilfe.

→ **4 Spieler:** Alle Etappen werden gespielt

→ **3 Spieler:** Überspringt Etappe III

→ **2 Spieler:** Überspringt Etappe II und IV

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Ausdauer & Fokus(marker):**

Ausdauer wird auf **roten Fähigkeitsfeldern** genutzt, um Schaden zu blocken. **Fokus** wird auf **blauen Fähigkeitsfeldern** genutzt, um Dämonen Schaden zuzufügen. Auf **violetten Fähigkeitsfeldern** können **Ausdauer** und **Fokus** beliebig genutzt werden.

→ **Erfolgsplättchen:**

Bleiben geheim und werden in der finalen Etappe genutzt.

→ **Gegenstandslevel:**

Anzahl der **Juwelensymbole** auf dem Gegenstand.

→ **Gegenstandstasche:**

Hier lagern gefundene, aber **nicht ausgerüstete** Gegenstände. Es gibt **kein Gegenstandslimit**.

→ **Göttliche Intervention:**

Sobald ein Spieler das abgedeckte Feld erreicht, erhalten **alle Spieler 1 zusätzlichen Würfel** für den Rest des Spiels.

→ **Juwelen:**

Du erwirbst eine Begabung, sobald alle **Juwelen** auf ihr entfernt wurden. **Weiß** steht dabei für eine beliebige Farbe.

→ **Schwierigkeitsgrad:**

Ab Plan VI: Siehe „Die finale Schlacht“, S. 2

→ **Treffmarker:**

Getroffene, aber nicht getötete Dämonen verbleiben auf deinem Kampftableau. Ersetze deine Würfel am Ende der Kämpfen-Aktion durch graue **Treffmarker**.

→ **Wutplättchen:**

Erschöpfen, um einen Würfel auf eine **beliebige** Seite zu drehen. Wenn am Ende deines Angriffs noch **Dämonen auf deinem Kampftableau** überlebt haben sollten und du noch **Würfel übrig** hast, die du nicht zugewiesen hast, wirst du wütend. Drehe das Plättchen wieder auf die aktive Seite.

SCHLÜSSELMOMENTE

→ **1. Gegenstand:**

Sobald Du den 1. Gegenstand ausrüstest, erhältst Du den 3. Würfel von deinem Spielertableau.

SPIELABLAUF

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. In deinem Zug kannst Du **1 von 3 Aktionen** wählen: **Bewegen**, **Kämpfen** oder **Rasten**.

1. Aktion im Spiel: Bewegung. Platziere deine Figur auf dem erste freien Feld. Am Ende der ersten Runde stehen alle Charaktere auf Plan I.

[I] BEWEGEN

01. Vorrücken:

→ Bewege dich **an die Spitze** der Gruppe, egal wie weit Du zurück liegst. Bist Du bereits ganz vorn? Rücke einfach 1 Feld vor.

02. Dämonen aufdecken:

→ Decke Dämonen in angegebener Anzahl/Art auf und lege sie offen auf deinen aktuellen Spielplan.

Gemeinsam ausgelegte Dämonen bilden eine Gruppe.

Das Symbol auf Dämonenkarten gibt einen Hinweis auf den Gegenstand, den Du bei einem Sieg erhältst.

03. Dämonen nehmen:

→ Nimm einen Dämon/eine Gruppe von deinem aktuellen Spielplan und lege sie auf dein **Kampftableau**.

04. Hast Du eine Schatztruhe erreicht?

→ Drehe alle Dämonenkarten auf deinem Spielplan um. In Reihenfolge eurer Charaktere auf dem Spielplan darf nun jeder Spieler **1 Gegenstand** nehmen und in seine **Gegenstandstasche** legen. Alle übrigen Gegenstände werden abgelegt.

Legt den nächsten Spielplan an.

[II] KÄMPFEN

01. Vor dem Wurf (1. Kampf):

→ Du kannst **Tränke** einsetzen, um **Ausdauer & Fokusmarker** zu regenerieren. Bewege sie von Fähigkeitsfeldern zurück in den Vorrat. **1 Marker pro Trank**.

Eine Fähigkeit mit verbundenen Feldern ist erst wieder nutzbar, wenn wieder alle Felder leer sind!

02. Wurf:

→ Wirf deine Würfel.

03. Angriff:

→ Lege **passende Würfel** auf die Felder der Dämonen auf deinem Kampftableau.

→ Nutze deine Fähigkeiten, um Würfel zu modifizieren. Nutze dazu **Ausdauer & Fokus** aus deinem Vorrat.

→ Nutze dein aktives **Wutplättchen**, um 1 Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

Wenn am Ende deines Angriffs noch Dämonen auf deinem Kampftableau überlebt haben sollten und du noch Würfel übrig hast, die du nicht zugewiesen hast, wirst du wütend. Drehe das Wutplättchen wieder auf die aktive Seite.

04. Blocken:

→ Jeder überlebende Dämon auf deinem Kampftableau fügt dir die angegebene Menge an **Schaden** zu.

→ Aktiviere Fähigkeiten, um Schaden zu blocken. **Jedes Schildsymbol** blockt dabei **1 Schadenspunkt**.

Verbundene Felder müssen mit 2 Markern aktiviert werden.

→ Jeder **ungeblockte Schaden** reduziert dein Leben um 1.

05. Aufleveln & Gegenstände erhalten:

→ Pro **Juwelen-Symbol** getöteter Dämonen: Bewege **1 entsprechendes/weißes Juwel** in deinem Begabungssymbol um 1 Feld nach oben. Auch mehrfach dasselbe **Juwel** möglich.

Juwelen werden auch auf leere Begabungsplätze bewegt und überspringen diese nicht.

→ Drehe anschließend die Dämonenkarte um und erhalte den Gegenstand. Lege ihn in deine **Gegenstandstasche**.

→ Getroffene, aber nicht getötete Dämonen erhalten pro Würfel einen **Treffmarker**. Nimm den Würfel wieder zurück.

BEGABUNGEN ERWERBEN

Du erwirbst eine Begabung (Karte/Plättchen), wenn Du alle **Juwelen** von ihr entfernst. Entfernst Du **Juwelen** von Level I-Begabungen/Begabungsplätzen, verschiebe sie in deinen **Juwelenvorrat**.

→ **Karte:** Drehe sie um und lege sie auf das entsprechende Stelle deines Tableaus.

→ **Plättchen:** Erhalte die Marker, drehe es um und lege es neben dein Tableau.

Die Reihenfolge der Begabungen ist frei wählbar.

06. Erfolge prüfen:

→ Bist Du der 1. Spieler, der **3/5/7 Begabungen** erworben hat? Erhalte das jeweilige **Erfolgsplättchen**.

→ Bist Du der 1. Spieler, der **2+2/3+3/4+4 Juwelen** (außer weiß) besitzt? Erhalte das jeweilige **Erfolgsplättchen**.

Sondererfolg: Der 1. Spieler, der ein Level II/Level III-Erfolgsplättchen erhält, bekommt auch das Sondererfolgsplättchen.

[III] RASTEN

01. Wiederherstellen:

→ Verschiebe alle genutzten **Ausdauer- & Fokusmarker** zurück in deinen Vorrat.

Das Wutplättchen wird durch Rasten nicht reaktiviert!

02. Gegenstände ausrüsten:

→ Nutze **Juwelen** aus deinem **Vorrat** um **Gegenstände** aus deiner **Gegenstandstasche** auszurüsten. Platziere die **Juwelen** auf dem ausgerüsteten Gegenstand.

Das weiße Juwel aus dem Spielaufbau steht dir hier bereits zur Verfügung. Gegenstände und Juwelen in deinem Besitz kannst Du während der Rasten-Aktion neu anordnen.

03. Tränke kaufen:

→ Erhalte 1 Trank pro abgelegtem Gegenstand (Max. 4)

04. Erfolge prüfen:

→ Bist Du der 1. Spieler, der **4/7/10 Gegenstandslevel** ausgerüstet hat? Erhalte das jeweilige **Erfolgsplättchen**.

Sondererfolg: Der 1. Spieler, der ein Level II/Level III-Erfolgsplättchen erhält, bekommt auch das Sondererfolgsplättchen.

DAS FINALE

ETAPPE V - DIE MAUERN VON SANCTUM

→ Platziere deine Figur auf dem Feld deiner Klasse an den **Mauern von Sanctum**.

→ Nur der 1. Spieler in Etappe V: Platziere 5 Dämonenpaare.

→ Alle Spieler erhalten ihren **letzten Würfel**.

→ Spieler vor den **Mauern von Sanctum** können nur kämpfen oder rasten.

→ Hast Du alle Dämonen auf deinem Kampftableau besiegt, darfst Du als Aktion **die Mauer durchbrechen** und dich in die Kathedrale bewegen.

→ Setze deine Figur auf das Feld der Kathedrale. Entferne das Erfolgstableau und ersetze es durch Etappe VI.

Nun kann niemand mehr Erfolge erhalten.

→ **Aufruf zum Kampf:** Platziere 2 Dämonenlord-Karten und platziere sie oben auf Etappe V. Jeder Spieler darf nun in seinem Zug entscheiden alle Dämonen auf seinem Kampftableau abzulegen und von seinem aktuellen Platz zu den **Mauern von Sanctum** aufzuschließen.

→ Folgst Du dem **Aufruf zu Kampf** sofort (in deinem 1. Zug nach dem Aufruf) stellst Du deine Figur neben die des Spielers, der die Mauer durchbrochen hat.

→ Ist der Spieler, der die Mauer durchbrochen hat, wieder am Zug, platziert er eine weitere Dämonenlord-Karte unterhalb der Kathedrale. Folgst Du dem Aufruf nachdem eine solche Karte ausgelegt wurde, bewegst Du deine Figur auf diese Karte.

Liegen bereits 4 Dämonenlord-Karten aus, muss jeder Spieler in seinem nächsten Zug dem Aufruf zum Kampf folgen!

DIE LETZTE RAST

*Sind alle Spieler dem Aufruf gefolgt, folgt eine **letzte Rasten-Aktion** für alle Spieler gleichzeitig.*

→ Kauft so viele Tränke, wie ihr könnt und legt alle Karten aus eurer **Gegenstandstasche** ab. Ihr könnt auch alles aus dem Begabungsverzeichnis ablegen, weil ihr es nicht mehr braucht.

→ Lege deine **Erfolgspättchen** auf deinen jetzt vermutlich leeren **Juwelenvorrat**. Drehe sie alle auf die Rückseite, um deine Segnungen aufzudecken.

ETAPPE VI

Sobald Etappe VI beginnt, werden die 4 Dämonenlord-Karten auf Etappe V umgedreht.

→ Der Spieler, der die Mauer durchbrochen hat und alle, die ihm direkt gefolgt sind, erleiden den Effekt der ersten beiden Karten.

→ Der Spieler auf der 3. Karte erleidet den Effekt dieser Karte zusätzlich.

→ Der Spieler auf der 4. Karte erleidet die Effekte aller 4 Karten.

DIE FINALE SCHLACHT

Jeder Spieler legt im Wechsel je 5 Dämonenlord-Karte und 4 Raserei-Karte verdeckt vor sich aus und stellt seine Figur auf die linke Karte.

In der finalen Schlacht führt jeder Spieler je 1 Kampffraktion gleichzeitig aus. Es gibt keine Rast mehr. Allerdings kannst Du in der finalen Schlacht deine Segnungen nutzen - jede nur 1x.

Du kannst nur die Karte bekämpfen, auf der deine Figur steht. Jedoch kannst Du beliebig viele Karten nacheinander abhandeln, solange Du dafür Würfel zur Verfügung hast.

Wenn Du Schaden abwehren musst, erleidest Du Schaden deiner aktuellen und aller weiteren Karten rechts von deiner Position.

DÄMONENLORD-ANGRIFF

Nach der 1. Kampfrunde der finalen Schlacht schlägt der Dämonenlord zurück:

→ Nach der 1. Kampfrunde werden 2 Dämonenlord-Karten ausgelegt und nacheinander abgehandelt. Alle Spieler erleiden ihre Effekte.

→ Nach der 2. Kampfrunde wird 1 Dämonenlord-Karte ausgelegt und abgehandelt. Alle Spieler erleiden ihren Effekt.

→ Nach der 3. Kampfrunde wird keine weitere Dämonenlord-Karte ausgelegt und das Spiel geht weiter, bis die Spieler siegreich sind oder sterben.

*Ihr könnt den **Schwierigkeitsgrad** des Spiels anpassen, indem ihr in der 1. Dämonenlord-Angriffsrunde bis zu 5 Karten austeilt. In jeder weiteren Dämonenlord-Angriffsrunde teilt ihr dann jeweils 1 Karte weniger aus.*

ENDWERTUNG

→ Überlebt nur 1 Spieler die finale Schlacht, ist dieser der Gewinner.

→ Überleben mehrere Spieler die finale Schlacht, gewinnt der Spieler mit der **höchsten noch verbleibenden Gesundheit**.

Gleichstand: Der Spieler mit den meisten **Segnungen**.

ALLE SPIELER WURDEN BESIEGT?

→ Es gewinnt der Spieler, der die **meisten Karten bezwungen** hat.

Gleichstand: Der Spieler mit den meisten **Treffern auf seiner aktuellen Karte**.

SPIELAUFBAU

ZENTRALER SPIELAUFBAU

01. Legt die **Etappenpläne** aus:

→ **2 Spieler:** Legt Plan I und III aus.

→ **3/4 Spieler:** Legt Plan I und II aus.

02. Legt das **Horde** unterhalb von Etappe I aus und platziert dort die 3 Dämonenstapel, sortiert nach Stufe I-III.

03. Legt das **Erfolgetableau** oberhalb von Etappe II/III aus.

04. Mischt die **Erfolgspättchen** verdeckt und legt 11 zufällig auf das Erfolgetableau.

→ **2 Spieler:** Würfelt pro Zeile 1 Würfel und legt diesen auf das entsprechende Feld. Hier wird kein **Erfolgspättchen** ausgelegt. Anschließend entfernt ihr die Würfel wieder.

05. Legt **2 Göttliche Intervention-Plättchen** aus:

→ **2 Spieler:** Legt das Etappe III-Plättchen aus und platziert 2 Würfel darauf.

→ **3 Spieler:** Legt das Etappe II-Plättchen aus und platziert 3 Würfel darauf.

→ **4 Spieler:** Legt das Etappe III-Plättchen mit 4 Würfeln darauf zur Seite. Es kommt ins Spiel, sobald Etappe III angelegt wird.

06. Das Etappe V-Plättchen kommt in allen Spielerzahlen zum Einsatz. Legt es beiseite und platziert darauf so viele Würfel wie Spieler im Spiel sind. Es kommt ins Spiel, sobald Etappe V angelegt wird.

SPIELAUFBAU PRO SPIELER

07. Wähle eine **Klasse** und erhalte das **Spielertableau** und die **Figur**.

08. Platziere dein **Wutplättchen** mit der aktiven Seite nach oben neben deiner Figur.

09. Fülle deinen Vorrat an **Ausdauer- & Fokusmarkern** auf.

10. Erhalte **10 Gesundheit**

11. Erhalte **2 Würfel**

12. Platziere einen **3. Würfel** auf das **Engel-Symbol** deines **Juwelenvorrats** und lege ein weißes **Juwel** darauf.

13. Fülle dein **Begabungsverzeichnis** wie angezeigt auf und lege die angezeigten **Juwelen** und Marker auf die Begabungen.

14. Lege einen **4. Würfel** auf die entsprechende Begabung.

15. Erhalte die beiliegende **Spielhilfe deiner Klasse**.

16. Bestimmt einen **zufälligen Startspieler**.

17. Erhaltet die **Start-Boni** entsprechend eurer Position in der Zugreihenfolge:

→ **2 Spieler:** 1 Karte / 2 Karten + 1 Trank.

→ **3 Spieler:** 1 Trank / 1 Karte + 1 Trank / 2 Karten.

→ **4 Spieler:** 1 Trank / 1 Karte / 1 Karte + 1 Trank / 2 Karten.

Wirf die Tränke wie eine Münze, um eine Seite festzulegen.