

Enrico Peste et Federica Rinaldi

S A T O R
A R E P O
T E N E T
O P E R A
R O T A S



ConQuest

Produced by **Scribabs** and **Post Scriptum**.

Characters Illustrations by **Pasquale Todisco**

Artwork by **Paolo Vallerga**

Enrico e Federica ringraziano: Jo, Posillipo e Martora (in arte Giovanna Pesce, Filippo Pesce e Marta Serafin), Il Luca "Samamaro" Carniel e Arianna "Coki" Cella, Marta "Bistecona" Pasqual, Carlo "Kaybuzukun" Bagnoli, Franco "Ciaci" Sarcinelli e tutto il F.Lu.S., Alessandro "Kiwi" Menegazzo, tutto lo staff del Premio Archimede e gli amici di IdeaG, ma su tutti, il gran maestro Paolo "BIGGOSSA" Vallerga che ha trasformato in realtà questo piccolo sogno.

Scribabs ringrazia: Elisa Tealdi, Christian Beiersdorf, Sébastien Pauchon, Valerio Porporato, Alessandro Sorrentino, Pasquale Todisco, Riccardo, Marco e Sabina Vallerga, Paolo Ruffo, Tino Cappelleri, Paola Mogliotti, Cristian Piovano, Federica Rinaldi, Hicham, Jérôme, Gabriel (Matagot) e Simba, e tutti i ragazzi di "Giocatorino" (molti dei quali hanno svolto preziosa opera di playtester).

Special Thanks: Joanna Makulec (Trefl); Harald Bilz, Heiko Eller and Christoph Lipsky, (Heidelberger); Michael Kröhnert; Gilles Garnier (Millennium); Dany e Ted (Le Valet d'Coeur); W. Eric Martin (<http://BoardgameNews.com>); Jost Schwider; Julia e Elmar Hayn; Stéphanie Argentin; Nuria Grases; Pol.

Copyright: All rights reserved. No part of this game may be reproduced in any form or by any means without the prior written permission of the publisher. **Scribabs di Paolo Vallerga** • Via Borg Pisani, 11 • 10141 Torino • Telefono, fax e segreteria telefonica: +39 011.19.71.50.40 • **Internet:** <http://www.scribabs.it> • **E-mail:** service@scribabs.it

Made in Poland. Printed by Trefl Group - Trefl S.A. ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia.

**NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET:
VERSCHLUCKBARE KLEINTEILE.**

**NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS AS THE SMALL PARTS
MAY BE INHALED OR SWALLOWED.**

**NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 3 ANNI.
CONTIENE PICCOLE PARTI.**

MORE INFO:

WWW.SCRIBABS.IT - WWW.PSGIOCHI.COM
WWW.HDS-FANTASY.DE

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

für 2 bis 4 Spieler

Spieldauer: etwa 45 bis 60 Minuten

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 24 „Laufbrücken“ (vier verschiedene Sätze aus Kartonplättchen, jeder davon enthält 6 unterschiedliche Formen)

Ein großes L-Stück	(5 Felder)	
Ein kleines L-Stück	(3 Felder)	
Ein T-Abzweig	(4 Felder)	
Eine lange Gerade	(4 Felder)	
Eine mittlere Gerade	(3 Felder)	
Eine kurze Gerade	(2 Felder)	
- 78 Karten „Incertus Movet in Aere Sospeso“
- 32 Karten „Liber Fidei“ (4 Sätze in verschiedenen Farben, ein Satz für jeden Akolythen)
- 52 Karten „Startaufstellung“
- 4 Spielfiguren „Akolyth“
- 16 Spielfiguren „verschollene Bücher“ (4 für jede Farbe)
- 4 Spielfiguren „Wasserspeier“



Im Labyrinth des Höllenschlunds der ehrwürdigen Klosterbibliothek lagen versteckt ketzerische Bücher, die von Hexenwerk handelten und schwarzmagischen Ritualen, verdammte Bücher und kabbalistische Werke von erheblichem Wert, alle geschrieben in seltsamen und längst vergessenen Sprachen. Jedes Buch hatte seinen angestammten Platz, jeder Foliant wurde durch akribisch auszuführende Rituale in seiner Position gehalten, um die Welt vor dem Ausbruch des Chaos aus dem Höllenschlund zu bewahren. Dem Hüter oblag es, die Flucht der verdammten Seelen zu verhindern (etwas, was sie beständig versuchen), indem er das Labyrinth in Bewegung hielt und die in den Büchern ruhende Kraft zur Versiegelung des Abgrunds nutzte. Nur der Hüter kennt die Rituale und die exakten Orte eines jeden Buches, denn er ist die einzige Person, die Zugriff auf das „Sator“-Geheimnis hat. **SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS** ist das Siegel, das die verdammten Seelen zurückhält ...

Doch die Macht des uralten Hüters schwindet und die Sünder im Höllenschlund spüren dies genau. Der Hauch der verdammten Seelen hat die Bücher, die das „Sator“ bilden, langsam durch das Labyrinth bewegt: Es droht die Gefahr, dass sich ein Zugang in unsere Welt öffnet.

Und so hat der Hüter seine vier Akolythen beauftragt, alle heiligen Bücher, die im Labyrinth bewegt wurden, wieder aufzufinden. Jedes dieser Werke enthält den Schlüssel zum Verständnis der arkanen Worte des „Sator“, um wieder die Kontrolle über das Labyrinth zu erlangen.

Der Eine, dem es gelingt, die 4 geheiligten Bücher zu finden, nach denen der Hüter verlangt, wird die Macht des „Sator“ erlangen und zum neuen Hüter werden.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler stellt einen Akolythen dar, der versucht, als erster die vom Hüter verlangten 4 Bücher zu finden (= deren Farbe der des Akolythen entspricht).

Der Höllenschlund ist ein verzwicktes Labyrinth aus Laufbrücken und beweglichen Fußwegen, in Bewegung gesetzt durch Zahnräder und Hebel. Sie erlauben es dem Akolythen, über dem Abgrund zu wandeln. Sie können so gedreht und verschoben werden, dass sich der Akolyth über einen sicheren Weg fortbewegen kann ...

Um Laufbrücken zu verschieben, liest der Akolyth im Buch „Incertus Movet in Aere Sospeso“, das eine Art Bedienungsanleitung darstellt, die erläutert, wie die Laufbrücken zu seinem Nutzen manipuliert werden können. Je mehr Laufbrücken er verschiebt, desto weiter darf sich der Akolyth bewegen.

Außerdem darf er den Inhalt seines eigenen „Liber Fidei“ benutzen, einer Sammlung von Gebeten, Gedanken und asketischen Büchern, die ihn befähigt, einige nahezu unmöglich anmutende Aktionen auszuführen (bis hin zur Manipulation von Zeit und Raum) – der Glaube versetzt Berge ...

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich eine **Akolyth**- Figur in einer Farbe seiner Wahl und stellt sie auf sein Startfeld. Außerdem nimmt jeder noch einen „**Wasserspeier**“ und die **8 Karten des „Liber Fidei“** in der entsprechenden Farbe.

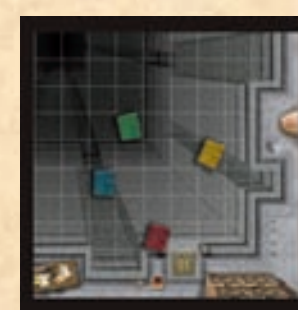
Bevor das Spiel beginnt, muss man noch:

1. Die „**verschollenen Bücher**“ auslegen.
2. Die „**Laufbrücken**“ platzieren.
3. **Karten austeilen.**

1. DIE „VERSCHOLLENEN BÜCHER“ AUSLEGEN

Jeder Spieler mischt die 13 „Startaufstellungs“-Karten seiner Farbe, und zieht davon 1 Karte verdeckt. Dann legt er 4 „verschollene Bücher“ gemäß den Angaben auf dieser Karte auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Jede Farbvariante der „Startaufstellungs“-Karten zeigt ein bestimmtes Viertel des Spielplans und die Positionen von vier verschiedenfarbigen Büchern dort. Nach diesem Schritt muss also in jedem der Spielplanviertel ein Buch jeder Farbe liegen. Sobald sämtliche „verschollene Bücher“ ausgelegt sind, legt man alle „Startaufstellungs“-Karten zurück in die Spielschachtel. Sie werden für diese Partie nicht mehr benötigt.

Achtung: Spielt man mit **2 oder 3 Spielern**, muss man von den nicht teilnehmenden Spielerfarben ebenfalls je eine



„Startaufstellungs“-Karte ziehen (für jedes Spielplanviertel muss es eine Karte geben); natürlich werden in jedem Viertel nur die Bücher der teilnehmenden Spielerfarben ausgelegt.

Auf dem Spielplan „schweben“ nun die „verschollene Bücher“ über dem Höllenschlund.

2. DIE „LAUFBRÜCKEN“ AUSLEGEN

Die Laufbrücken werden verdeckt (mit der Vorderseite nach unten) ausgelegt und gut gemischt. Dann erhält jeder Spieler verdeckt eine bestimmte Anzahl von Laufbrücken. Bei **2 Spielern** bekommt jeder **2 Teile** jeder Form; bei **4 Spielern** bekommt jeder **1 Teil** jeder Form; bei **3 Spielern** bekommt jeder zunächst **1 Teil** jeder Form und darf sich dann (immer noch verdeckt) **2 weitere Teile seiner Wahl nehmen** und zwar in dieser Reihenfolge: Der Startspieler nimmt **1 Teil**, der zweite Spieler nimmt ebenfalls ein Teil und der dritte Spieler nimmt **2 Teile**. Danach nimmt sich der zweite Spieler noch **1 Teil** und schließlich nimmt der Startspieler das letzte verbliebene **Teil**.

Es beginnt der Spieler, der zuletzt einen Psalm aufgesagt hat! Die Spieler legen nun reihum, gegen den Uhrzeigersinn, je ein Laufbrücken-Plättchen ihrer Wahl. Ziel sollte dabei sein, eine möglichst günstige Passage zu den vier „verschollene Büchern“ der eigenen Farbe zu schaffen. Dies wird so lange wiederholt, bis alle Laufbrücken-Plättchen platziert sind.

ANMERKUNG: Die Plättchen müssen keinen kontinuierlichen Weg bilden. Man darf die Laufbrücken aneinander angrenzend auslegen oder beliebig große Lücken zwischen ihnen lassen. Um eine „Laufbrücke“ unter ein „verschollenes Buch“ zu bewegen, muss man das Buch anheben, die Laufbrücke darunter schieben und das Buch an derselben Stelle auf die Laufbrücke legen.



In jedem Fall muss man während der „Laufbrücken-Auslegephase“ die folgenden Regeln beachten:

1. Die Laufbrücken **MÜSSEN** (Vorderseite nach oben) exakt auf Feldern innerhalb des weißen Spielplan-Rasters ausgelegt werden. Sie dürfen nicht über das

Raster hinaus ragen oder ein anderes Laufbrücken-Plättchen ganz oder zum Teil überlappen.

2. Am Ende der „Laufbrücken-Auslegephase“ **MUSS** jedes „verschollene Buch“ auf einer Laufbrücke liegen; keines darf also mehr über dem Abgrund schweben.

3. Es ist nicht erlaubt, unter 2 „verschollenen Büchern“ **derselben Farbe** eine einzelne Laufbrücke zu platzieren. Alle Bücher derselben Farbe müssen auf verschiedenen Laufbrücken zu liegen kommen.

Jeder Spieler muss **ALLE** seine Laufbrücken auslegen sowie seine Akolythen-Spielfigur auf das farblich passende Startfeld stellen.



ANMERKUNG: Wenn man seine Laufbrücken auslegt, darf man versuchen, die Pläne des Gegners zu durchkreuzen, jedoch ist es **NICHT ERLAUBT**, einem Gegner das Platzieren einer Laufbrücke unter dessen Buch unmöglich zu machen.

STRATEGIE: Zu Beginn der Auslege-Phase ist der Spielplan noch völlig leer; ein Spieler kann also seine Laufbrücken nach Belieben platzieren. Daher sollte jeder zunächst versuchen, Laufbrücken unter seine eigenen vier Bücher abzulegen, um nicht am Ende der Phase gezwungen zu sein, seine übrigen Laufbrücken auf für ihn ungünstigen Feldern ablegen zu müssen.

GOLDENE REGEL: SOBALD ALLE LAUFBRÜCKEN-PLÄTTCHEN AUF DEM SPIELPLAN AUSGELEGT WURDEN, DARF JEDE LAUFBRÜCKE VON JEDEM SPIELER BENUTZT WERDEN.

3. KARTEN AUSTEILEN

Man mischt alle 78 Karten „**Incertus Movet in Aere Sospeso**“ und teilt verdeckt an alle Spieler wie folgt Karten aus:

Der Startspieler erhält 4 Karten; der zweite und der dritte erhalten je 5 Karten; der vierte bekommt 6 Karten. Spielt man **zu dritt**, erhält der Startspieler 4 „**Incertus Movet**“-Karten, der zweite 5 und der dritte 6 Karten; spielt man **zu zweit**, erhält der Startspieler 4 Karten, der zweite 5.

Die übrigen „**Incertus Movet**“ Karten kommen in Reichweite aller Spieler auf einen allgemeinen, verdeckten Nachziehstapel. Neben diesem Stapel entsteht im Lauf des Spiels ein offener Ablagestapel.

Die Spieler mischen die „**Liber Fidei**“-Karten ihrer Farbe und legen sie in einem Stapel verdeckt vor sich ab. In der ersten Runde werden sie nicht benutzt.

REGEL: Während des Spiels darf ein Spieler zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 „**Liber Fidei**“-Karten auf der Hand haben.

DER ZUG

Der Startspieler beginnt. Zu Beginn seines Zuges stehen einem Spieler 6 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung, die er nach Belieben einsetzen kann. AP werden auf den Karten als Zahnradsymbole angezeigt.

Ein Spieler **darf** mit seinen **Aktionspunkten:**

1. **Karten tauschen**
2. **Karten ausspielen**

Sobald er alle gewünschten Aktionspunkte eingesetzt hat, darf der Spieler:

3. **Seine Akolythen-Spielfigur ziehen**
4. **Karten abwerfen**
5. **Karten ziehen**

Diese 5 Punkte müssen in exakt dieser Reihenfolge ausgeführt werden. Danach ist der nächste Spieler zur Linken an der Reihe. **Während seines eigenen Zuges** hat ein Spieler außerdem eine **kostenlose Aktion**; diese kann er nutzen, **WANN IMMER ER WILL** (bevor er Karten ausspielt, danach, etc.). Sobald ein Spieler sich entscheidet, seine kostenlose Aktion auszuführen, muss er das vorher ansagen.

1. KARTEN TAUSCHEN

Ein Spieler darf Karten tauschen, **muss aber nicht**.

Er kann **1 Aktionspunkt** ausgeben und **2 beliebige Karten aus seiner Hand ablegen** (offen auf den jeweiligen Ablagestapel), um eine neue Karte vom Stapel „**Incertus Movet**“ oder seinem eigenen Stapel „**Liber Fidei**“ zu ziehen.

ODER

Der Spieler gibt **2 Aktionspunkte** aus und **legt 2 Karten aus seiner Hand ab** (eine davon muss eine Karte „**Liber Fidei**“ sein). Jetzt darf er sich eine Karte aus dem „**Incertus Movet**“-Stapel oder seinem eigenen „**Liber Fidei**“-Stapel **heraussuchen**. Der durchsuchte Stapel muss anschließend erneut gemischt werden. Die abgeworfene „**Liber Fidei**“-Karte legt man offen und für alle sichtbar vor sich hin. Sie kann für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

Der Spieler darf den Kartentausch beliebig oft wiederholen, solange er die entsprechende Menge Aktionspunkte dafür ausgeben kann.

2. KARTEN AUSSPIELEN

Zwei Arten von Karten können während des Spiels genutzt werden:

1. „**Incertus Movet in Aere Sospeso**“-Karten
2. „**Liber Fidei**“-Karten

1. „INCERTUS MOVET“-KARTEN

Dabei handelt es sich um Seiten eines antiken Codex, die es erlauben, Laufbrücken zu manipulieren. Eine **ROTAS-Karte** erlaubt es, Laufbrücken der angegebenen **Form** zu drehen, mit einer **Moves-Karte** wird eine Laufbrücke der angegebenen **Farbe** verschoben.

2. „LIBER FIDEI“-KARTEN

Diese sind eine Sammlung von Gebeten, Fürbitten und Psalmen, die den Spieler einige nahezu unmöglich scheinende Dinge tun lassen, die nur ein wahrhaft Gläubiger bewerkstelligen kann! Wie zuvor gesagt, stehen einem Spieler zu Beginn seiner Runde **6 Aktionspunkte** zur Verfügung, mit denen er seine Karten ausspielen kann. Jede Karte kann einen oder mehrere Effekte enthalten, jeder Effekt kostet eine bestimmte Anzahl an

Aktionspunkten. Die Kosten sind auf der jeweiligen Karte angegeben und betragen zwischen 1 und 5 AP.

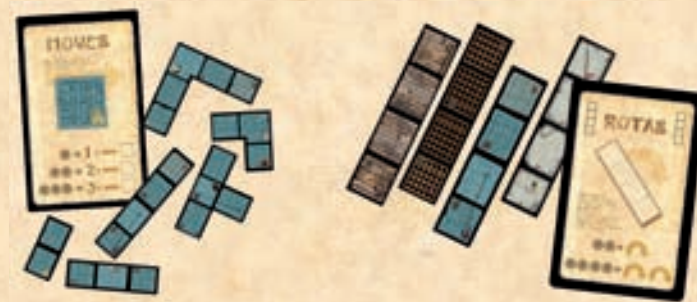
Den Spielern ist es freigestellt, für welchen der Effekte sie **Aktionspunkte** ausgeben wollen, jedoch dürfen sie immer nur **einen** Effekt einer bestimmten Karte nutzen – sie dürfen in ihrem Zug allerdings beliebig viele Karten spielen.

Um sich zu merken, wie viele **Aktionspunkte** ein Spieler bereits verbraucht hat, muss er die ausgespielten Karten vor sich ablegen. Am Ende seines Zuges werden sie abgeworfen.

REGEL: Effekte einer ausgespielten Karte **müssen sofort ausgeführt werden**, bevor die nächste Karte gespielt wird. Es ist nicht erlaubt, einen Effekt zurückzunehmen, sobald er ausgeführt wurde. Wenn eine Karte ausgespielt wurde, muss sie abgeworfen werden und darf nicht mehr auf die Hand genommen werden.

Werden Aktionspunkte in einem Zug nicht vollständig aufgebraucht, sind die überzähligen verloren.

Die Karteneffekte werden detailliert im Abschnitt: „**Laufbrücken versetzen**“ erläutert.



3. DIE „AKOLYTHEN“-SPIELFIGUR BEWEGEN

Der Spieler erhält **Bewegungspunkte** abhängig davon, wie viele „**Incertus Movet**“-Karten er in seinem Zug gespielt hatte.

1 ausgespielte „Incertus Movet“-Karte entspricht **1 Feld** für die Bewegung des Akolythen. Wenn ein Spieler also 3 „**Incertus Movet**“-Karten ausspielt, kann sein Akolyth 3 Felder weit gehen.

GOLDENE BEWEGUNGSREGEL: GESPIELTE KARTEN „LIBER FIDEI“ GEBEN DEM SPIELER KEINE BEWEGUNGSPUNKTE.

Bewegungsregel

- Der Akolyth darf sich **nur** über Laufbrücken bewegen, nicht über die Felder des Höllenschlunds.
- Der Akolyth darf sich **nie diagonal** bewegen.
- Akolythen dürfen sich von einer Laufbrücke zur nächsten **nur dann** bewegen, wenn sich ein ununterbrochener Weg ergibt (zwei Laufbrücken-Plättchen müssen also mindestens über die **gesamte Kantenlänge** eines Feldes miteinander verbunden sein). Sollten sich die beiden Laufbrücken nur über eine Ecke berühren oder durch Spielplanfelder getrennt sein, darf der Akolyth nicht vom einen zum anderen bewegt werden.

- Ein gegnerischer Akolyth stellt ein unüberwindbares Hindernis dar, man darf nur um ihn herum gehen, ihn aber keinesfalls überspringen.



- Ein Spieler muss nicht alle seine Bewegungspunkte ausnutzen; sämtliche Bewegungspunkte, die er nicht ausgenutzt hat, verfallen am Ende seines Zuges.

EINSAMMELN DER „VERLORENEN BÜCHER“

Während der Bewegungsphase kann der Spieler seine „verschollenen Bücher“ einsammeln. Dazu muss sein Akolyth auf dem Feld des Buches landen oder darüber hinweg ziehen. Der Spieler legt das eingesammelte Buch vor sich ab.

REGEL: Es ist sowohl **verboten**, die Bücher der gegnerischen Spieler einzusammeln, als auch seine Bewegung auf dem Feld eines gegnerischen Buches **zu beenden** (in diesem Fall muss der Akolyth davor stehen bleiben und der Bewegungspunkt verfällt). Es ist aber erlaubt, **über** ein gegnerisches Buch hinweg zu ziehen.

4. KARTEN ABWERFEN

Sobald die Akolythen-Spielfigur bewegt wurde, müssen alle in diesem Zug ausgespielten Karten abgeworfen werden. Die gespielten „**Incertus Movet**“-Karten müssen offen auf den Ablagestapel neben ihrem Nachziehstapel gelegt werden. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer verdeckter Nachziehstapel gebildet. Die gespielten „**Liber Fidei**“-Karten legt man offen und für alle sichtbar vor sich ab. Sie können für den Rest des Spiels nicht mehr benutzt werden.

5. KARTEN ZIEHEN

Am Ende seines Zuges und nachdem er seine benutzten Karten abgeworfen hat, muss der Spieler so viele Karten nachziehen, bis er **genau 6 Karten auf der Hand hat**. Er darf vom allgemeinen „**Incertus Movet**“ Nachziehstapel ziehen oder von seinem eigenen „**Liber Fidei**“ Stapel. In jedem Fall darf der Spieler **niemals mehr als 3 Karten „Liber Fidei“ auf der Hand haben!**

KOSTENLOSE AKTION

Während seines Zuges darf ein Spieler genau einmal eine **kostenlose Aktion** durchführen, und zwar zu einem **beliebigen** Zeitpunkt (vor dem Ausspielen von Karten, danach, etc.).

Die kostenlose Aktion besteht entweder darin:

1. seinen eigenen Akolythen 1 Feld weit zu **bewegen**

ODER

2. eine beliebige Laufbrücke, **auf der sich keine Akolythen befinden**, um 1 Feld zu **verschieben**

ODER

3. eine beliebige Laufbrücke, **auf der sich keine Akolythen befinden**, zu **drehen**.

SPEZIALFALL: Sollte ein Spieler noch **Aktionspunkte** übrig behalten haben, darf er diese **nicht** zur kostenlosen Aktion hinzufügen. Daher darf er zum Beispiel eine Laufbrücke, auf der sich ein Akolyth befindet, nicht mit der kostenlosen Aktion versetzen, selbst wenn er einen Aktionspunkt ausgeben würde (beim normalen Versetzen benötigt man nämlich einen Extra-Punkt, siehe unten).

LAUFBRÜCKEN Versetzen

Indem man die „**Incertus Movet**“-Karten und einige der „**Liber Fidei**“-Karten benutzt, darf man **unbesetzte** Laufbrücken-Plättchen und solche **mit „verlorenen Büchern“ darauf** versetzen. Im letzteren Fall werden Bücher zusammen mit der

Laufbrücke versetzt, ihre Position auf der Laufbrücke bleibt bestehen.

Es ist ebenfalls möglich, eine Laufbrücke zu versetzen, **wenn sich darauf ein oder mehr Akolythen befinden**, jedoch ist dies nicht ganz so einfach. Die Anstrengung kostet 1 Aktionspunkt mehr pro Akolythen, der sich auf der zu versetzenden Laufbrücke befindet. Genau wie bei den „verschollenen Büchern“ werden auch Akolythen mit der Laufbrücke mitversetzt, ihre Position darauf bleibt gleich.

Falls ein Spieler innerhalb seines Zuges **dieselbe Laufbrücke zweimal oder noch öfter versetzen möchte** und sich darauf ein Akolyth befindet (oder mehrere), muss er für diese Anstrengung aber **nur beim ersten Mal bezahlen**.



BEISPIEL: Ein Spieler möchte ein Plättchen, auf dem sich ein Akolyth befindet, um 2 Felder verschieben. Das kostet ihn 3 Aktionspunkte: 1 für den Akolythen und 2 für die Karte.

ANMERKUNG: Kein Feld eines Laufbrücken-Plättchens darf nach dem Versetzen außerhalb des weißen Spielplanrasters zu liegen kommen; ebenfalls darf kein Plättchen nach dem Versetzen über einem anderen Plättchen liegen.

DIE GOLDENE Versetzungsgesetz der Laufbrücken: ZWEI IDENTISCHE KARTEN DÜRFEN IM ZUG NIEMALS HINTEREINANDER FÜR DIE SELBE LAUFBRÜCKE AUSGESPIELT WERDEN.

SPEZIALFÄLLE:

- Versetzen ist nicht erlaubt, wenn sich dadurch der Spielplan nicht verändert; beispielsweise ist es also verboten, ein Laufbrücken-Plättchen zu verschieben und im selben Zug wieder an die ursprüngliche Stelle zu versetzen, um dadurch lediglich Bewegungspunkte zu bekommen.
- Es ist verboten, Karten auszuspielen, deren Effekt sich auf dem Spielplan zu diesem Zeitpunkt nicht ausführen lässt.

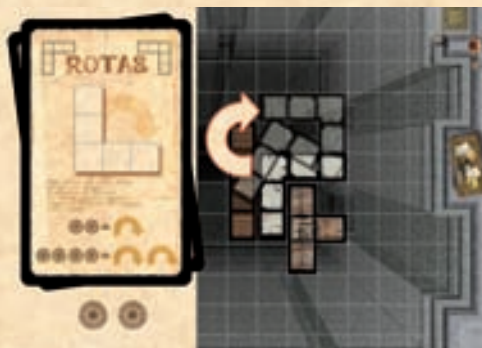
AKTIONEN DER KARTEN „INCERTUS MOVET“

VERSETZEN-AKTION „ROTAS“:

Alle Karten mit der lateinischen Aufschrift „**ROTAS**“ erlauben es, beliebige Laufbrücken-Plättchen der abgebildeten **Form** zu **drehen**.

Drehen bedeutet:

- um 90 Grad (rechts- oder linksherum)
- um 180 Grad.



Sobald die Karte ausgespielt wurde und das Plättchen bestimmt ist, das gedreht werden soll, legt der Spieler ein Feld des Plättchens fest, das als Drehpunkt dienen soll, um den die Drehung ausgeführt wird. Während der Drehung darf das Plättchen andere Plättchen überlappen, am Ende der Drehung darf das Plättchen jedoch auf keinem anderen liegen.

REGEL: Eine Drehung von **90** oder **180** Grad **kostet immer 2 Aktionspunkte**. Entscheidet sich ein Spieler, mit einer Karte **2 aufeinanderfolgende Drehungen** auszuführen (was ihn insgesamt **4 Aktionspunkte** kostet), muss er einen anderen „Drehpunkt“ für die zweite Drehung wählen. In jedem Fall darf das Plättchen nach Abschluss der ersten Drehung auf keinem anderen Plättchen liegen (beide Drehungen gelten als einzelne Versetzen-Aktionen).

VERSETZEN-AKTION „MOVES“:

Alle Karten mit der lateinischen Aufschrift „**MOVES**“ erlauben es, beliebige Laufbrücken-Plättchen der abgebildeten **Farbe** zu **verschieben**.

Sobald die Karte ausgespielt wurde und das Plättchen bestimmt ist, das verschoben werden soll, darf der Spieler es senkrecht oder waagrecht in eine beliebige Richtung auf unbesetzte Felder verschieben. Entscheidet sich der Spieler für ein Verschieben um mehr als ein Feld, **darf er für jedes Verschieben eine andere Richtung wählen**.

REGEL: Jedes Plättchen auf dem Spielplan stellt für jedes andere Laufbrücken-Plättchen, das verschoben werden soll, ein **unüberwindbares Hindernis** dar. Anders als bei der „**ROTAS**“-Aktion dürfen sich also zwei Plättchen bei einer „**MOVES**“-Aktion niemals überlappen, nicht einmal für einen kurzen Moment.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer der Spieler alle 4 seiner „verschollenen Bücher“ wiedergefunden hat.



Dieser Spieler ist der Gewinner.



AKTIONEN DER KARTEN „LIBER FIDEI“



NIHIL PENSI NEQUE MODERATI HABERE
(Kein Gewissen, keine Selbstbeherrschung)
Entsprechend der Anzahl an benutzten Aktionspunkten darf der Spieler einen oder mehrere gegnerische Akolythen um die auf der Karte angegebene Anzahl an Feldern bewegen. Die Figuren darf er dabei nur auf erlaubten Wegen ziehen.

1 AP = ein gegnerischer Akolyth wird um bis zu 4 Felder weit gezogen;
2 AP = ein oder zwei gegnerische Akolythen werden um insgesamt bis zu 6 Felder weit gezogen;
3 AP = beliebig viele gegnerische Akolythen werden um insgesamt bis zu 9 Felder weit gezogen.



VIRTUS CLARA AETERNAQUE HABETUR
(Tugend ist erleuchtet und ewig)
Der Spieler darf seine „Wasserspeier“-Figur auf ein beliebiges Laufbrücken-Feld stellen. Diese Spielfigur steht für die Furcht und die Zweifel im Angesicht des Bösen. **Eine Wasserspeier-Figur auf einer Laufbrücke sorgt dafür, dass diese nicht mehr versetzt werden darf, so lange der**

Wasserspeier darauf steht. Eine Wasserspeier-Figur darf nicht übersprungen werden, man kann nur an ihr vorbei gehen. Zu jedem Zeitpunkt seines Zuges darf ein Spieler einen Wasserspeier aber „wegbeten“, indem er 3 Karten aus seiner Hand abwirft. Die Wasserspeier-Figur wird dann in die Spielschachtel zurückgelegt.



NEQUE ANIMUS NEQUE CORPUS A VOBIS ABERIT
(Sowohl meine Seele als auch mein Leib gehören euch)
Der Spieler darf mit seinem Akolythen freie Felder des Höllenschlundes überspringen. Die Maximalzahl an Feldern, die übersprungen werden kann, ist abhängig von den ausgegebenen Aktionspunkten. Der Akolyth muss aber vom Rand einer Laufbrücke springen und darf keine andere Laufbrücke dabei überspringen. Siehe auch Beispielillustration unten.

BEISPIELE ZUR BENUTZUNG DES GEBETS:

- NICHT MÖGLICHER SPRUNG
- MÖGLICHER SPRUNG
- STARTFELD DES ROTEN AKOLYTHEN



MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR
(Jeden Tag entflammt sich in mir größerer Mut)
Dem Spieler stehen 5 Drehungs- und/oder Verschiebe-Effekte zur Verfügung (er darf Plättchen mit Akolythen allerdings nicht verschieben). **Wird diese Karte genutzt, darf der Spieler seinen Akolythen in diesem Zug allerdings nicht bewegen** (zur Erinnerung ist auf der Karte der Akolyth mit einem Schloss dargestellt).



VIRTUS OMNIA DOMUERAT
(Tugend überwindet jedes Hindernis)
Der Spieler darf ein Laufbrücken-Plättchen ohne Akolythen 4 bis 6 Felder weit verschieben. Er darf es nicht diagonal verschieben, es ist aber erlaubt, die Richtung des Verschiebens jedes Mal zu wechseln.



QUIN IGITUR EXPERGISCIMINI?
(Warum also wacht ihr nicht auf?)
Der Spieler nimmt ein oder zwei Laufbrücken-Plättchen ohne Figuren und/oder Bücher vom Spielplan und darf diese auf einem anderen freien Platz des Spielplans wieder einsetzen.



**ANIMI IMPERIO, CORPORIS SERVITIO
MAGIS UTIMUR**
(Unsere Kraft wohnt in unserer Seele und unserem Körper)
Der Spieler lässt seinen Akolythen bis zu 4 Felder weit gehen.



VICTORIA IN MANU NOBIS EST
(Der Sieg liegt in unseren Händen)
Der Spieler darf in diesem Zug 1 oder 2 leere Laufbrücken ersatzlos vom Spielbrett entfernen.



For 2 - 4 players
Playing time: 45 - 60 minutes

GAME COMPONENTS

- 1 Gameboard
- 24 Footbridge tiles – four sets, with each set containing these six shapes:

- A large corner tile** (5 squares)
- A small corner tile** (3 squares)
- A T-shaped tile** (4 squares)
- A long straight tile** (4 squares)
- A medium straight tile** (3 squares)
- A short straight tile** (2 squares)



- 4 Acolyte pawns
- 4 Gargoyle pawns
- 32 “Liber Fidei” cards (4 sets of 8 cards, one for each Acolyte)
- 52 Positioning cards (4 sets of 13 cards)
- 16 Lost Books (4 of each color)
- 78 “Incertus Movet in Aere Sospeso” cards

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Hidden inside the sinners’ pit of the antique library are cursed tomes, heretical books, treatises on witchcraft and black magic, and precious volumes of Kabbalah, all of them written in strange and lost languages. Each book has been placed precisely in the pit, positioned according to exacting rituals; their function – to prevent chaos from emerging from the pit. The Keeper is entrusted to stop the souls of the damned from escaping – something they attempt continuously – by touring the labyrinth and keeping the power contained in the books strong enough to seal the abyss. Only the Keeper knows the rituals and the exact position of every volume as he’s the sole person with access to the “Sator” secrets.

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS is the seal that keeps the souls of the damned from flowing away...

But the power of the old Keeper is waning, and the sinners’ pit has felt this, using the breath of the damned to slowly shift the volumes which compose the “Sator” across the labyrinth in order to open a passage for their souls into our world. Thus, the four Acolytes of the Keeper have been entrusted to recover the holy books that have been moved across the labyrinth. Each volume contains a key which lets one understand some of the arcane words of the “Sator” and thereby regain control of the labyrinth. The Acolyte who first recovers the four holy books that the Keeper has asked him to find will be able to access the “Sator” and become the new Keeper.



GOAL OF THE GAME

Each player represents an Acolyte and tries to be the first to recover the four books that the Keeper has entrusted to him (the four books in the color of his pawn).

The sinners' pit is an intricate labyrinth of Footbridges and mobile walkways that can be moved by gears and pulleys. They can be turned and pushed in order to create a safe path over which the Acolyte may safely walk the abyss.

To move Footbridges, each Acolyte may read from the book "**Incertus Movet in Aere Sospeso**," which is a kind of user's manual explaining how to manipulate the walking passages to meet his needs. The more Footbridges the Acolyte moves during his turn, the farther he will be able to walk.

What's more, he will be able to use the content of his own "**Liber Fidei**," a set of prayers, thoughts and ascetic books, to perform apparently impossible actions (such as the manipulation of time and space) thanks to the power of his faith...

PREPARING TO PLAY

Each player chooses a colored **Acolyte** pawn and places it on his own starting square; he then takes **1 Gargoyle** and the **8 "Liber Fidei" cards** of the same color.

Before starting to play, you must:

1. **Position the Lost Books**
2. **Position the Footbridges**
3. **Deal out the Cards**

1. POSITION THE LOST BOOKS

Each player shuffles his own colored Positioning cards, then randomly chooses one of them. Each card represents one of the four quadrants of the gameboard and shows the position of four Lost Books (one in each color). The player places these Lost Books on the gameboard, as indicated on the card. Once finished, each quadrant will contain a book of each color. Once the Lost Books have been placed, return all the Positioning cards to the box. They won't be used again during this game.

NOTE: When playing with **2 or 3 players**, draw one Positioning card from each unused color (so you have one for each quadrant), but place only the books which match the player colors being used on the gameboard.

The Lost Books now hover over the abyss on the gameboard.

2. POSITION THE "FOOTBRIDGES"

Randomly deal face-down Footbridge tiles to the players. With **2 players**, each player receives *2 tiles* of each shape; with **4 players**, each player receives *1 tile* of each shape; with **3 players**, each player receives *1 tile* of each shape and *2 other tiles* following this order: the first and second players (in clockwise order) each choose *1 tile*, the third player chooses *2 tiles*, then the second player chooses *1 tile* before the first player takes the *1 tile* that remains.

The starting player is the one who last said a Psalm!

Then, in counterclockwise order starting with the last player, players take turns positioning a Footbridge tile of their choice

from those in their possession. The object is to create a path that will let them recover the Lost Books of their own color.

NOTE: The tiles can be placed in many ways (including leaving spaces between them so there is no continuous path). To position a Footbridge under a Lost Book, first lift the book, place the Footbridge as desired, then reposition the Lost Book in the same place (on the Footbridge).



go out of the grid or cover any part of another tile placed on the board.

2. At the end of the Footbridge positioning phase, all Lost Books **MUST** be placed on one of the Footbridge tiles; in other words, no book may hover over the abyss at the end of this phase.



NOTE: When players are placing their Footbridge tiles, they **cannot** place a tile in such a way that another player is prevented from positioning a tile under one of his Lost Books.

STRATEGY: As the gameboard is unoccupied at the start of the positioning phase, all players can initially position tiles as they desire. Thus, it's recommended that players first place Footbridges under their own Lost Books in order not to be forced onto undesirable spaces at the end of the positioning phase.

GOLDEN RULE: ONCE ALL FOOTBRIDGE TILES ARE PLACED ON THE GAMEBOARD, ANY PLAYER MAY USE ANY WALKWAY.

3. DEAL OUT THE CARDS

Shuffle the 78 "**Incertus Movet in Aere Sospeso**" cards and deal them (face down) among all players as indicated below:

The first player (who most recently said a psalm) receives 4 cards; the second and the third, 5 cards; the fourth, 6 cards. When **playing with 3**, the first player receives 4 cards, the second 5 cards, and the third 6 cards; when **playing with 2**, the first player receives 4 cards and the second 5 cards.

Place the remaining "Incertus Movet" cards face down in a deck where everyone can reach them. In the course of the game, an open discard stack will be created next to this deck.

Each player shuffles his own 8 "**Liber Fidei**" cards and places them face down in front of himself. During the first turn, these cards will not be used.

RULE: During the game, a player may hold **no more than 3** "Liber Fidei" cards in his hand.

THE TURN

At the beginning of each turn, a player has **6 Action Points (AP)** which he may use as he wants. The **AP** cost of a card is represented by a cogwheel symbol.

By using his **Action Points**, the player **may**:

1. **Swap cards**

2. **Play cards**

Once he has finished using his Action Points (whether voluntarily or not), the player may:

3. **Move his Acolyte**

4. **Discard cards**

5. **Draw cards**

Steps 1-5 must be performed in this order.

In addition, during his turn, the player has one **Free Action** that he may use **whenever he wants** (before swapping cards, before playing cards, etc.). When the player wants to use this Free Action, he must first declare it.

Play goes to the player to the left.

1. SWAP CARDS

The player may **spend 1 Action Point** and **discard 2 cards** from his hand to draw one new card from the "Incertus Movet" deck or from his own "Liber Fidei" deck.

OR

The player may **spend 2 Action Points** and **discard 2 cards** from his hand – one of which **must** be a "Liber Fidei" card – to **choose** one new card from the "Incertus Movet" deck or from his own "Liber Fidei" deck. Once finished, shuffle whichever deck was searched. The discarded "Liber Fidei" card is placed face up in front of the player for all to see; this card cannot be used for the rest of the game.

These actions may be repeated several times, as long as the player has enough Action Points at his disposal.

Swapping cards is **optional**.

2. PLAY CARDS

Two kinds of cards can be played during the game:

1. "**Incertus Movet in Aere Sospeso**" cards
2. "**Liber Fidei**" cards

1. "INCERTUS MOVET" CARDS

These are pages of an antique code that let you manipulate Footbridges; depending on their name, some allow you to turn (**ROTAS**) a Footbridge according to its **shape**, while others allow to move (**MOVES**) it according to its **type**.

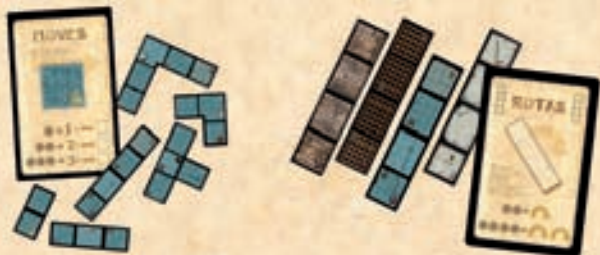
2. "LIBER FIDEI" CARDS

These are a collection of prayers, invocations and psalms that enable a player to perform apparently impossible actions, something which only those who have faith can do!

As mentioned previously, the player has **6 Action Points** on his turn that can be used to swap or play cards as he desires. Each card has one or more effects, and each effect costs **1-5 Action Points**, as indicated on the card.

The player is free to choose how many Action Points he will spend on one (and only one) of the effects on the card, but he is free to play as many cards as he can afford.

To remember how many **Action Points** the player has spent, he lays down all the cards that he has already played in front of himself. These cards will be discarded at the end of his turn.



RULE: Effects of a played card **must be performed immediately** before playing another one. Once an effect has been performed, he cannot back up and choose a different Action. Once a card has been played, it must be laid on the table and discarded later; it cannot return to the player's hand.

Any Action Points not used during the turn are lost.

To see the card effects, refer to the section: “**How to move Footbridges**”.

3. MOVE HIS ACOLYTE

The player receives **Movement Points** equal to the number of “Incertus Movet” cards played during his turn: 1 “Incertus Movet” card played means that his Acolyte may move 1 square. If the player plays 3 “Incertus Movet” cards, his Acolyte may move up to 3 squares.

GOLDEN RULE ON MOTION: ANY PLAYED “LIBER FIDEI” CARDS DO NOT AWARD MOVEMENT POINTS.

Rules of movement

- The Acolyte may move **only** across the squares of the Footbridges (not across the abyss).
- The Acolyte can **never** move diagonally.
- The Acolyte can move from one Footbridge tile to another **only** if the starting tile and the destination tile create a contiguous walkway (that is, a space on one Footbridge must be adjacent to a space on the other Footbridge). If the two tiles connect only at an angle or don't connect at all, the Acolyte cannot move between these tiles.



- An opponent's Acolyte is an **insurmountable obstacle**; you move around him, but not over or through him.
- The player may decide not to use all of his **Movement Points**, but any unused points are lost at the end of his turn.

COLLECT THE LOST BOOKS

During the movement phase, the player tries to collect his own Lost Books. If his Acolyte passes through (or arrives on) a square where a book is located, the player collects the book and places it in front of him.

RULE: The player can **neither** collect an opponent's Lost Book

nor have his Acolyte end its movement on a square where an opponent's Lost Book is located. He may, however, pass **through** a square that holds an opponent's Lost Book.

4. DISCARD CARDS

Once the Acolyte has been moved, the player discards the cards that he played during his turn. “Incertus Movet” cards are placed face up on a discard stack near their deck. Whenever this deck is depleted, shuffle the cards in the discard pile and form a new deck.

A player's “Liber Fidei” cards must be placed face up in front of him for all players to see. These cards can't be used for the rest of the game.

5. DRAW CARDS

To end his turn, the player **must** draw cards until he has **six cards in his hand**. He may draw “Incertus Movet” cards from the common deck or “Liber Fidei” cards from his own deck. No matter what, the player may hold **no more than 3 “Liber Fidei” cards!**

FREE ACTION

During his turn, the player has at his disposal a **Free Action**, which can be used **whenever** he wants (before playing cards, or after, and so on).

The Free Action can be performed by:

1. **moving** his own Acolyte 1 square.
- OR
2. **moving** any Footbridge that has **no Acolytes** on it 1 square.
- OR
3. **turning** any Footbridge that has **no Acolytes** on it.

SPECIAL CASE: If the player has any **Action Points** to be spent, he **can't** add their respective value to the Free Action. For example, he cannot move any Footbridge with an Acolyte on it, even if he has an AP to spend. (In regular tile movement, as described below, a player can spend an AP this way.)

HOW TO MOVE FOOTBRIDGES

The “Incertus Movet” cards and some of the “Liber Fidei” cards allow the player to move any **free** tile (that is, one unoccupied by an Acolyte) or any tile with Lost Books on it. In the latter case, the Lost Books move together with the Footbridge so their position on the tile remains the same.

It's possible to move a Footbridge with **one or more Acolytes on it**, but this is not an easy operation. This effort costs **1 more Action Point** per Acolyte present on the Footbridge to be moved. As with the Lost Books, these Acolytes move with the Footbridge and remain in the same position on the tile.

If a player wants to move a Footbridge **two or more times** during the same turn and one or more Acolytes are on this Footbridge, he pays the extra cost **only once**.



EXAMPLE: if the player wants to move a tile 2 squares and this tile has an Acolyte on it, he must pay 3 Action Points: 1 for the Acolyte and 2 for the cards.

NOTE: After finishing its movement, no part of a Footbridge may end up outside of the white grid or overlapping another tile.

GOLDEN RULE ON MOVING THE FOOTBRIDGES: ON A TURN, PLAYING TWO IDENTICAL CARDS IN A ROW ON THE SAME TILE IS NOT ALLOWED.

SPECIAL CASES:

- Moving a tile, then returning it to the original position for the sole purpose of gaining **Movement Points** is not allowed.
- If a card's effect cannot be carried out on the gameboard, then a different effect must be chosen; if this isn't possible, then this card cannot be played.

ACTIONS OF THE CARDS “INCERTUS MOVET”

ACTION “ROTAS”:

All cards with the latin inscription “ROTAS” allow the player to **rotate** any tile of the **shape** indicated on the card.

A rotation means:

- 90 degrees (clockwise or counterclockwise)
- 180 degrees



Once a card has been played and a tile chosen, the player chooses one square on the Footbridge; the Footbridge will rotate around this “center.” During the rotation, a tile may overlap another one, but at the end of its movement, it must not overlap any other tiles.

RULE: A rotation of **90°** or **180°** always costs 2 Action Points. If a player wants to perform **two rotations** (for a cost of **4 Action Points**), a different center square must be chosen for the second rotation. At the end of the first rotation, the tile must not overlap another one. Both rotations count as separate movements.

ACTION “MOVES”:

All cards with the latin inscription “MOVES” allow a **shifting** move of any tile of the **type** indicated on the card.

Once a card has been played and a tile chosen, the player pushes it vertically or horizontally (toward any open squares) in the direction he prefers. If he wants to move a tile two or more squares, he may **change the direction for each movement**.

RULE: Each tile on the board is an **insurmountable** barrier for any other tile that's moving. So unlike the "ROTAS" action, no two Footbridges may overlap during a "MOVES" action, not even for a moment.



END OF THE GAME

The game ends when one of the players/Acolytes has recovered all four of his Lost Books. This player is declared the winner.



ACTIONS OF THE CARDS "LIBER FIDEI"



NIHIL PENSI NEQUE MODERATI HABERE
(Have neither scruples nor limits)

Depending on the Action Points spent, a player may move one or more opponent's Acolytes as indicated on the card. The player may move pawns only along valid paths.

1 AP = an opponent's Acolyte may be moved up to 4 squares;

2 AP = one or two opponent's Acolytes may be moved up to 6 squares total, divided as the player chooses;

3 AP = any number of opponent's Acolytes may be moved up to 9 squares, divided as the player chooses.



VIRTUS CLARA AETERNAQUE HABETUR
(Goodness is ageless and bright)

The player may place his Gargoyle pawn – which represents fears and doubts in the face of evil – on any Footbridge square. When a Gargoyle sits on a Footbridge, this tile cannot be shifted or rotated until the Gargoyle is removed. An Acolyte cannot walk through a space with a Gargoyle; it may only move around it. During a player's turn, he may remove a Gargoyle at any time with a prayer: by discarding three cards from his hand, he may remove the Gargoyle from the gameboard (and place it back in the box).



MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR
(My soul is bursting into flame, every day a little more)
The player can make up to 5 tile rotations or movements. He may move different tiles during his turn (but he may not move tiles with an Acolyte on them). **When using this prayer, the player's Acolyte cannot move this turn.** (To help remember this rule, the Acolyte on the card is shown with a small padlock).



VIRTUS OMNIA DOMUERAT
(Bravery overcame any obstacle)
The player may move a tile that has no Acolytes at least 4 and up to 6 squares. He may not move it diagonally but he may change the direction between moves.



NEQUE ANIMUS NEQUE CORPUS A VOBIS ABERIT
(My soul and my body belong to you)
Depending on the Points spent, the player makes his Acolyte jump over unoccupied spaces of the abyss up to the number indicated by the card's effect. The Acolyte must jump from the edge of a Footbridge and may not jump over any Footbridge squares. See examples below.



VICTORIA IN MANU NOBIS EST
(Victory is in our hands)
The player may remove **1 or 2** empty Footbridges from the board without replacing them.



ANIMI IMPERIO, CORPORIS SERVITIO MAGIS UTIMUR
(Our force lives in our soul and in our body)
The player's Acolyte may move up to 4 squares.



QUIN IGITUR EXPERGISCIMINI?
(So why do you not wake up?)
The player may choose one or two Footbridge tiles that have no Acolytes or Books and place them on other free spaces on the gameboard.

SOME EXAMPLES FOR USING THE PRAYER:

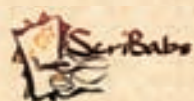
neque animus
neque corpus a
vobis aberit



- IMPOSSIBLE JUMP
- POSSIBLE JUMP
- STARTING SPACE OF THE RED ACOLYTE



© All Rights reserved - A game by **Federica Rinaldi e Enrico Pesce**
Produced By **Scribabs di Paolo Valleriga** and **Post Scriptum di Mario Sacchi**



Scribabs di Paolo Valleriga: via Borg pisani, 11 - Torino
Telefono, fax e segreteria: +39 011.19.71.50.40 - internet:
<http://www.scribabs.it> - e-mail: service@scribabs.it



Post Scriptum di Mario Sacchi: Via Brigatti, 4 - 28019 -
Suno (Novara) - Italy - internet: <http://www.psgiochi.com>
e-mail: info@psgiochi.com



[WWW.MILLENAROCCHA.COM](http://www.millenarocca.com)



Exklusive Distribution in Deutschland