

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Spelregels

Voor 2 – 4 speler

Speelduur 40 – 60 minuten

Spelonderdelen

1 spelbord

24 voetbrugstukken – 4 reeksen waarbij elke reeks volgende 6 delen bevat :

een groot hoekstuk	5 velden
een klein hoekstuk	3 velden
een T-vormig stuk	4 velden
een lang recht stuk	4 velden
een medium recht stuk	3 velden
een klein recht stuk	2 velden

4 Acolietpionnen

4 Gargoylepionnen

32 “Liber Fidei” kaarten (4 reeksen van 8 kaarten, 1 reeks voor elke acoliet)

52 plaatskaarten (4 reeksen van 13 kaarten)

16 verloren boeken (4 in elke kleur)

78 “Incertus Movet in Aere Suspeso” kaarten

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Verborgen in de put der zondaars in de oude bibliotheek steken er vervloekte perkamenten, heidense boeken, geschriften over hekserij en zwarte magie, kostbare boeken over de Kabbala allen geschreven in oude en verloren gewaande talen. Elk boek werd zeer nauwkeurig in de put geplaatst overeenkomstig de vereiste rituelen. Hun functie : voorkomen dat de Chaos uit de put uitbreekt.

De Bewaker wordt de taak toevertrouwd ervoor te zorgen dat de zielen van de verdoemden niet kunnen ontsnappen, iets wat ze voortdurend pogen te doen. Hij loopt hiervoor rondjes en houdt de kracht van de boeken, welke sterk genoeg is om deze afgrond af te sluiten, nauwlettend in het oog. Alleen de Bewaker kent de rituelen en de exacte plaats van elk boek vermits hij de enige persoon is die toegang heeft tot de geheimen van Sator

SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS is het zegel dat de zielen van de verdoemden verhindert de put te ontvluchten.

Maar de kracht is de oude Bewaker aan het ontvlieden en de put der zondaars heeft dit aangevoeld daarbij gebruik maken van de adem der verdoemden om de boeken langzaam aan te verschuiven die het SATOR zegel boven de afgrond vormen en zodoende een weg vrij te maken om hun ziel vrij te maken. De 4 acolieten van de Bewaker krijgen daarom de opdracht de heilige boeken die over het labyrint heen verspreid werden, opnieuw bijeen te zoeken. Elke volume bevat een sleutel die de lezer ervan toelaat enkel woorden van de SATOR te verstaan, om zodoende opnieuw de controle over het labyrint te verwerven. De eerste acoliet die de 4 heilige boeken vindt, zal toegang krijgen tot de SATOR en alzo de nieuwe Bewaker worden.

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler verbeeldt een Acoliet en poogt zo snel mogelijk de 4 te bemachtigen waartoe de Bewaker hem de opdracht had gegeven. (de 4 boeken in de kleur van zijn pion).

De put der zondaars is een ingewikkeld labyrint van voetbruggen en wandelgangen die kunnen bewogen worden door katrollen en takels.

Ze kunnen verdraaid en verschoven worden om een veilig pad te creëren waarover de acoliet veilig door het labyrint kan lopen.

Om voetbruggen te verplaatsen mag elke Acoliet het boek **Incertus Movet in Aere Suspeso** lezen, wat een soort handleiding is over het manipuleren van de wandelpaden om er voordeel uit te halen. Hoe meer voetbruggen de acoliet tijdens zijn beurt kan bewegen, des te verder zal hij kunnen gaan.

Wat meer is, hij zal de inhoud van zijn eigen **Liber Fidei** een reeks van gebeden, gedachten en ascetische boeken kunnen gebruiken om schier onmogelijke acties uit te voeren (zoals het beheersen van tijd en ruimte) dit dankzij de kracht van zijn geloof...

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler kiest een gekleurde Acolietpion en plaatst deze op zijn startveld. Hij neemt vervolgens **1 Gargoyle pion** en de **8 Liber Fidei kaarten** van zijn kleur. Alvorens aan het spel te beginnen moet je eerst :

1 de verloren boeken plaatsen

2 de voetbruggen plaatsen

3 de kaarten delen

1 Plaats de verloren boeken

Elke speler schudt zijn plaatskaarten en neemt er vervolgens 1 uit. Elke kaart toont 1 van de 4 kwadranten van het speelveld en toont ook de plaats van de 4 verloren boeken (1 van elke kleur).

De speler plaatst de verloren boeken op het speelveld zoals aangegeven op de kaart. Eenmaal klaar zal elke kwadrant een boek van elke kleur bevatten. Leg, éénmaal de boeken geplaatst, alle plaatskaarten weg. Ze zullen gedurende het spel niet meer nodig zijn.

OPGELET : wanneer je met 2 of 3 spelers speelt, trek je een plaatskaart voor de kleuren waarmee niet gespeeld wordt. (zodat je 1 plaatskaart hebt voor elke kwadrant). Plaats echter enkel de boeken in de kleur van de spelers. De boeken zweven nu boven de afgrond.

2 Plaats de voetbruggen

Verdeel willekeurig de voetbrugstukken onder de spelers. Bij **2 spelers** krijgt elke speler 2 stukken van elke vorm, bij **4 spelers** krijgt elke speler 1 stuk van elke vorm; bij **3 spelers** krijgt elke speler 1 stuk van elke vorm en 2 andere stukken in volgende volgorde : de eerste en tweede speler (in klokwijzerzin) kiezen elke 1 stuk, de derde speler kiest 2 stukken, vervolgens kiest de tweede speler 1 stuk en neemt de eerste speler het nog overblijvende stuk.

De startspeler is diegene die laatst een Psalm reciteerde.

Dan, in tegenklokwijzerzin, beginnende bij de laatste speler mag elke speler een willekeurig gekozen voetbrugstuk van diegene die hij bezit, op het speelveld plaatsen. Het doel hiervan is een pad te laten ontstaan wat het hem mogelijk moet maken om zijn 4 verloren boeken terug te winnen.

OPGELET : De stukken kunnen op vele manieren geplaatst worden. (waaronder ruimtes open laten zodat er geen doorlopend pad is). Om een voetbrugstuk onder een verloren boek te plaatsen, neem je het verloren boek eerst op, plaats je het voetbrugstuk in de gewenste positie en herplaats je het boek op dezelfde plaats (nu op het voetbrugstuk).

Ten alle tijden moeten volgende **bouwregels** gerespecteerd worden tijdens het plaatsen van de voetbruggen :

1 de stukken **MOETEN** open geplaatst worden zodanig dat ze **volledig** binnen de witten rand van het speelveld geplaatst worden. Ze mogen nooit het speelveld verlaten of over enig ander deel van een ander stuk geplaatst worden.

2 Op het einde van de fase waarin de voetbruggen geplaatst worden, **moeten** alle verloren boeken zich op een voetbrug te bevinden. Met andere woorden, op het einde van deze fase mag er geen enkel verloren boek nog boven de afgrond zweven.

3 Je **mag geen** 2 verloren boeken **van dezelfde kleur** op dezelfde voetbrug plaatsen. Ze moeten zich op 2 verschillende voetbruggen bevinden.

Elke speler moet al zijn voetbrugstukken op het speelveld plaatsen en zijn acoliet op het overeenstemde startvak.

OPGELET : Wanneer spelers hun voetbrugstukken plaatsen, mogen ze hun stukken niet zo plaatsen dat een andere speler verhinderd wordt om een stuk onder één van zijn verloren boeken te plaatsen.

STRATEGIE : Wanneer het speelveld nog leeg is bij het begin van de positioneringfase, kunnen alle spelers nog de stukken leggen zoals ze willen. Het is daarom aangewezen dat de spelers eens de voetbruggen plaatsen onder hun verloren boeken om niet gedwongen te worden op het einde van de fase hun stukken op ongunstige plaatsen te moeten leggen.

GOUDEN REGEL : EENMAAL ALLE VOETBRUGSTUKKEN OP HET SPEELVELD GEPLAATST ZIJN, MOGEN ALLE VOETBRUGGEN DOOR ALLE SPELERS GEBRUIKT WORDEN.

3 Kaarten verdelen

Schud de 78 “ **Incertus Movet in Aere Suspeso** “ kaarten en verdeel ze gedekt aan alle spelers zoals hieronder aangegeven :

De eerste speler (diegene die het laatst een psalm reciteerde) krijgt 4 kaarten, de tweede en derde speler 5 kaarten en de vierde speler 6 kaarten. Wanneer men met **3 spelers** speelt krijgt de eerste speler 4 kaarten, de tweede speler 5 kaarten en de derde speler 6 kaarten. Wanneer men met **2 spelers** speelt krijgt de eerste speler 4 kaarten en de tweede speler 5 kaarten.

Leg vervolgens de overgebleven “ **Incertus Movet in Aere Suspeso** “ kaarten gedekt op een stapel in het bereik van iedere speler. In de loop van het spel zal er een open aflegstapel ontstaan naast deze gedekte stapel.

Elke speler schudt nu zijn 8 “**Liber Fidei** “ kaarten en legt ze gedekt op een stapel voor hem neer. Gedurende de eerste ronde zullen deze kaarten niet gebruikt worden.

REGEL : gedurende de loop van het spel mag een speler **nooit meer dan 3 Liber Fidei** kaarten op handen hebben.

De Speelronde

Bij het begin van elke spelronde heeft de speler **6 Actie Punten (AP)** die hij kan gebruiken zoals hij verkiest. De AP kost van een kaart wordt aangeduid door een wiel symbool.

Door zijn **Actie Punten** te gebruiken **kan** een speler :

1 kaarten ruilen

2 kaarten spelen

Eenmaal hij zijn Actie Punten heeft opgebruikt (vrijwillig of niet) kan de speler :

3 zijn Acoliet bewegen

4 kaarten afleggen

5 kaarten trekken

Stap 1 tot 5 moet in deze volgorde worden afgewerkt.

Bijkomend heeft een speler gedurende zijn spelbeurt een **Vrije Actie** die hij kan gebruiken **wanneer hij dit wenst** (alvorens kaarten te wisselen, alvorens kaarten te spelen, etc.) . Wanneer de speler deze Vrije Actie wenst te gebruiken moet hij deze eerst aankondigen.

Vervolgens schuift de spelbeurt door naar links.

1 kaarten wisselen

Een speler mag **1 Actie Punt** gebruiken om **2 kaarten** uit zijn hand **af te leggen** en 1 nieuwe kaart te trekken van de “Incertus Movet” stapel of van de “Liber Fidei” stapel.

OF

Een speler mag **2 Actie Punten** gebruiken om **2 kaarten** uit zijn hand **af te leggen** – waarvan er 1 een Liber Fidei kaart **moet** zijn – en een nieuwe kaart uit de “Incertus Movet” stapel **te kiezen** of uit zijn eigen “Liber Fidei” stapel.

Eenmaal gekozen, schudt hij de stapel waaruit hij gekozen heeft. De afgelegde “Liber Fidei” kaart wordt open voor de speler gelegd zodat alle andere spelers deze kunnen zien. Deze kaart kan niet meer gebruikt worden in de rest van het spel.

Deze acties mogen herhaald worden zolang de speler genoeg Actie Punten beschikbaar heeft.

Kaarten wisselen is **optioneel**.

2 Kaarten spelen

Tijdens het spel kunnen er 2 soorten kaarten gespeeld worden :

1 “ **Incertus Movet in Aere Suspeso** “ kaarten

2 “ **Liber Fidei** “ kaarten

1 “ **Incertus Movet in Aere Suspeso** “ kaarten

Dit zijn bladen uit een oude codex die je in staat stellen de voetbruggen te laten bewegen. Afhankelijk van hun naam laten deze bladen je toe de voetbruggen te draaien (**ROTAS**) afhankelijk van hun **vorm**, anderen laten je toe de voetbruggen te bewegen (**MOVES**) afhankelijk van het **type**.

2 “ **Liber Fidei** “ kaarten

Dit is een verzameling van gebeden, incantaties en psalmen die een speler in staat stellen schier onmogelijke acties uit te voeren, die enkel kunnen uitgevoerd worden door diegenen die het geloof hebben.

Zoals reeds vermeld heeft een speler per spelbeurt maar **6 Actie Punten** welke hij kan gebruiken om kaarten te wisselen of te spelen.

Elke kaart heeft 1 of meerdere effecten welke op hun beurt **1 tot 5 Actie Punten** kosten, zoals aangeduid op de kaart.

De speler kan vrij kiezen hoeveel **Actie Punten** hij wenst te spenderen aan 1 (en enkel 1) effect op de kaart vermeld, maar hij mag zoveel kaarten spelen als hij zich kan veroorloven.

Om bij te houden hoeveel Actie Punten de speler reeds gespeeld heeft, moet hij alle kaarten die hij reeds gespeeld heeft voor zich neerleggen. Deze kaarten zullen afgelegd worden op het einde van zijn spelbeurt.

REGEL : de effecten van een kaart **moeten dadelijk uitgevoerd worden** alvorens een andere kaart mag gespeeld worden. Eenmaal het effect gespeeld, kan hij het niet terugnemen en een ander effect kiezen. Eenmaal een kaart gespeeld, moet deze op tafel gelegd worden en nadien afgelegd. De speler kan deze kaart niet meer op hand nemen.

Actie Punten welke tijdens de speelbeurt niet gebruikt werden, zijn verloren.

Om het effect van de kaarten te zien, lees het hoofdstuk : “**Hoe voetbruggen bewegen**”.

3 De Acoliet bewegen

Een speler krijgt bewegingspunten, gelijk aan het aantal “Incertus Movet” kaarten die hij uitspeelde gedurende zijn speelbeurt. 1 “Incertus Movet” kaart uitgespeeld betekent dat de acoliet 1 plaats kan bewegen. Indien een speler 3 “Incertus Movet” kaarten speelt, mag hij zijn acoliet 3 plaatsen bewegen.

GOUDEN REGEL VOOR BEWEGING : GESPEELDE “LIBER FIDEI” KAARTEN LEVEREN GEEN BEWEGINGSPUNTEN OP.

Regels van beweging

- Een acoliet mag **enkel** over de vakjes van een voetbrug gaan, niet over die van de afgrond.
- Een acoliet kan **nooit** diagonaal stappen.
- Een acoliet kan van de ene voetbrug op de andere stappen **alleen als** het startvakje en doelvakje een aaneengesloten geheel vormen. Indien beide vakken elkaar slechts met een hoek raken of elkaar helemaal niet raken, dan kan de acoliet niet van het ene vak naar het andere.
- De acoliet van een andere speler is een **onoverkomelijk obstakel**. Je kan er langs gaan maar niet erdoor of erover.
- De speler kan besluiten niet al zijn **bewegingspunten** op te gebruiken. Alle niet gebruikte bewegingspunten worden waardeloos op het einde van zijn speelbeurt.

De Verloren Boeken verzamelen

Tijdens de bewegingsfase poogt de speler zijn verloren boeken opnieuw in zijn bezit te krijgen. Indien de Acoliet een vakje passeert of eindigt op een vakje waar zich een van zijn verloren boeken bevindt, dan neemt hij deze op en plaats hem voor zich neer.

REGEL : Een speler kan echter nooit het verloren boek van een tegenstander nemen of met zijn acoliet eindigen op een vakje waar het verloren boek van een tegenstander zich op bevindt. Hij mag echter over een vakje waar zich een verloren boek van een tegenstander bevindt.

4 Kaarten afleggen

Eenmaal hij zijn acoliet verplaatst heeft, legt hij de kaarten die hij die speelronde gebruikte af. De “Incertus Movet” kaarten worden open op de aflegstapel gelegd bij de gedekte stapel. Indien de stapel met gedekte kaarten uitgeput is, neem dan de aflegstapel, schudt deze opnieuw en vorm hiermee de nieuwe neemstapel. De “Liber Fidei” kaarten van elke speler moeten open voor hem neergelegd worden zodat alle spelers ze kunnen zien. Deze kaarten kunnen niet meer gebruikt worden in de rest van het spel.

5 Kaarten nemen

Om zijn speelbeurt te eindigen **moet** een speler kaarten nemen tot hij opnieuw **6 kaarten op hand heeft**. Hij mag hiervoor “Incertus Movet” kaarten trekken uit de algemene stapel of “Liber Fidei” kaarten uit zijn eigen stapel. De speler mag echter **nooit meer dan 3 “liber Fidei” kaarten** gelijktijdig op handen hebben.

Vrije Actie

Gedurende zijn speelbeurt beschikt de speler over 1 **Vrije Actie**, die hij **naar eigen goeddunken** kan spelen (Voor of na het spelen van kaarten, etc...)

Deze Vrije Actie kan bestaan uit het volgende :

1 Zijn eigen acoliet 1 plaatsje **bewegen**

of

2 een voetbrug waarop **geen acolieten** staan 1 plaatsje **bewegen**

of

3 een voetbrug **draaien** waar **geen acolieten** opstaan.

SPECIAAL GEVAL : Indien een speler nog Actie Punten over heeft, **mag** hij deze **niet** tijdens zijn Vrije Actie gebruiken. Hij mag bijvoorbeeld geen voetbrug met een acoliet op verplaatsen, zelfs al heeft hij nog een Actie Punt te spenderen. (in de normale bewegingsfase mag hij dit wel, zoals hieronder uitgelegd).

Hoe voetbruggen verplaatsen?

De “Incertus Movet” kaarten en sommige “Liber Fidei” kaarten maken het mogelijk om elk vrij stuk (waar geen acoliet opstaat) of elk stuk waar een boek op staat te bewegen. In het laatste geval bewegen de boeken samen met de voetbrug zodat hun positie op de voetbrug niet wijzigt.

Het is mogelijk een voetbrug te bewegen waar 1 of meerdere acolieten opstaan, maar dit is geen makkelijke opdracht. Deze actie kost 1 Actie punt meer per

acoliet die zich op de voetbrug bevind. Net als bij de boeken bewegen de acolieten mee met de voetbrug en blijven ze op dezelfde positie op de voetbrug. Indien een speler een voetbrug twee of meerdere keren wenst te verplaatsen waar 1 of meerdere acolieten opstaan, betaalt hij deze kost maar 1 keer.

VOORBEELD : indien een speler een voetbrug met 1 acoliet op 2 vakjes wenst te verplaatsen dat betaalt hij 3 Actie Punten : 1 voor de Acoliet en 2 voor de kaarten.

OPGELET : op het einde van de speelbeurt mag zich geen enkel deel van een voetbrug buiten het speelveld bevinden of een overlappend vakje hebben met een andere voetbrug.

GOUDEN REGEL BIJ HET BEWEGEN VAN VOETBRUGGEN : HET IS NIET TOEGESTAAN EXACT DEZELFDE KAARTEN NA ELKAAR TE SPELEN OM HETZELFDE STUK IN 1 SPEELBEURT TE VERPLAATSEN.

Speciale Gevallen :

- Een stuk bewegen en het vervolgens naar zijn originele positie schuiven, enkel om bewegingspunten te verkrijgen is niet toegestaan.
- Indien het effect van een kaart niet kan uitgevoerd worden op het speelveld moet een ander effect worden gekozen. Indien dit niet kan, kan deze kaart niet gespeeld worden.

Actie van de kaarten “Incertus Movet”

Actie “ROTAS”

Alle kaarten met de Latijnse inscriptie “ROTAS” laten de speler toe elk stuk, dat is aangegeven op de kaart, te roteren.

Roteren betekent

- 90° (met de klok of tegen de klok)
- 180°

Eenmaal de kaart gespeeld en het stuk gekozen, dan kiest de speler het vakje waarrond de rotatie gebeurt. De voetbrug zal dan rond dit centrum roteren. Tijdens de rotatie mag een stuk van de voetbrug een stuk van een andere voetbrug overlappen, maar éénmaal de rotatie voltooit mag geen vakje van de voetbrug een vakje van een andere voetbrug overlappen.

REGEL : een rotatie van 90° of 180° kost steeds 2 AP. Indien de speler 2 rotaties wenst (voor de kost van 4 AP) dan dient een ander centrum van rotatie gekozen voor de tweede rotatie. Op het einde van de eerste rotatie mag geen vakje van de voetbrug een ander vakje van een andere voetbrug overlappen. Beide rotaties tellen als 2 aparte bewegingen.

Actie “MOVES”

Alle kaarten met de Latijnse inscriptie “MOVES” laten de speler toe elk stuk, dat is aangegeven op de kaart, te verschuiven.

Eenmaal de kaart gespeeld en het stuk gekozen, verschuift de speler dit stuk verticaal of horizontaal (naar gelijk welke open vakjes) in de richting die hij verkiest. Indien hij een stuk 2 of meer vakjes wil verschuiven, mag hij na elke beweging de richting veranderen.

REGEL : elk stuk op het speelveld is een onoverkomelijke hindernis voor een ander stuk in beweging. In tegenstelling tot de “ROTAS” actie, Kunnen bij de “MOVES” actie geen twee stukken elkaar overlappen, zelf niet voor even.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een van de spelers/acoliet zijn 4 verloren boeken opnieuw in zijn bezit heeft. Deze speler wordt tot winnaar uitgeroepen.

Acties van de “Liber Fidei” Kaarten

NIHIL PENSE NEQUE MODERATI HABERE

(Heb geen scrupules of limieten)

Afhankelijk van de Actie Punten die hij wenst te spenderen, Mag een speler 1 of meerdere acolieten van zijn tegenstanders verplaatsen, zoals aangeduid op de kaart. De speler kan de acolieten slechts verplaatsen op geldige paden.

1 AP = 1 acoliet van een tegenstander mag tot 4 vakjes verplaatst worden.

2 AP = 1 of 2 acolieten van de tegenstander(s) mogen tot 6 vakjes verplaatst worden. De verdeling is de keuze van de speler.

3 AP = Gelijk welk aantal acolieten van de tegenstander(s) mogen tot 9 vakjes verplaatst worden. De verdeling is de keuze van de speler.

VIRTUS CLARA AETERNAQUE HABETUR

(Goedheid is tijdloos en helder)

De speler mag zijn Gargoylepion, die staat voor angst en vertwijfeling in het aanschijn van het kwaad, op gelijk welke voetbrug plaatsen. Wanneer een Gargoyle op een voetbrug staat, kan deze niet meer verschoven of geroteerd worden zolang de Gargoyle erop staat. Een acoliet kan niet voorbij het vakje waar de Gargoyle op staat, hij kan er enkel omheen. Tijdens zijn spelbeurt kan elke speler een Gargoyle verwijderen met een gebed : door 3 kaarten uit zijn hand af te leggen mag hij de Gargoyle van het speelveld halen en hem uit het spel verwijderen. (Leg hem terug in de doos).

MIHI IN DIES MAGIS ANIMUS ACCENDITUR

(Mijn ziel ontvlamt elke dag een beetje meer)

De speler mag tot 5 rotaties of verschuivingen uitvoeren. Hij kan dit doen met verschillende stukken tijdens zijn spelbeurt (hij mag echter geen stukken verschuiven met een acoliet erop) Wanneer hij dit gebed gebruikt, mag hij zijn acoliet in deze spelbeurt niet vooruit zetten. (Om deze regel te helpen onthouden wordt de acoliet op de kaart afgebeeld met een slotje).

VIRTUS OMNIA DOMUERAT

(Heldhaftigheid komt elke obstakel te boven)

Een speler mag een stuk waarop geen acolieten staan ten minste 4 en ten hoogste 6 plaatsen verschuiven. Hij mag het niet diagonaal verschuiven maar mag na elke beweging wel van richting veranderen.

NEQUE ANIMUS NEQUE CORPUS A VOBIS ABERIT

(Mijn lichaam en geest behoren u toe)

Afhankelijk van het aantal gespendeerde punten mag een speler zijn acoliet over vrije vakjes van de afgrond laten springen, tot het aantal aangegeven op de kaart. De acoliet moet springen vanaf het eindpunt van de voetbrug en mag niet over vakjes van de voetbrug springen . Zie de voorbeelden hieronder.

VICTORIA IN MANU NOBIS EST

(De overwinning is in onze handen)

De speler mag 1 of 2 vrije voetbruggen van het speelveld halen en moet ze niet terugplaatsen.

ANIMI IMPERIO, CORPORUS SERVITIO MAGIS UTIMUR Onze kracht leeft in onze geest en in ons lichaam)

De acoliet van de speler mag tot 4 vakjes bewegen.

QUIN IGITUR EXPERGISICIMINI?

(Waarom wordt je niet wakker?)

De speler mag 1 of 2 voetbruggen waar geen acolieten of boeken opstaan van het speelveld nemen en ze ergens anders op vrije ruimtes neerleggen.