Sanctum

Filip Neduk

Solovariante

Eine Spielvariante von Filip Murmak

Czech Games Edition

Der Jadesarkophag wurde geöffnet. Malghazar hat die Macht an sich gerissen und seine Schergen verwüsten das Land. Du musst dich zur Rettung Sanctums aufmachen ... selbst, wenn du dabei alleine bist.

Dies ist eine Einzelspieler-Variante für das Fantasy-Brettspiel ***Sanctum***. Das benötigte Spielmaterial ist bereits im ***Sanctum***-Grundspiel enthalten.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau entspricht dem **Spiel für 2 Spieler**, mit den folgenden Ausnahmen:

- Baue das Erfolge-Tableau auf wie im **Spiel für 3 Spieler**, aber ohne die Auflevelmeisterschafts-Plättchen (es werden also nur 9 Erfolge-Plättchen ausgelegt).
- Wähle einen beliebigen Helden. Ignoriere die Startboni-Tabelle und erhalte stattdessen 1 zufälligen Trank.

Mische die Dämonenlordkarten sowie die Rasereikarten. Lege die Dämonenlordkarten als verdeckten Stapel bereit und lege eine bestimmte Anzahl an verdeckten Rasereikarten darauf. Dies ist das **Herausforderungsdeck**. Die Anzahl der Rasereikarten bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Spiels:

- **Gemütlich:** Lege alle 18 Rasereikarten auf die 33 Dämonenlordkarten.
- **Mäßig:** Lege 12 zufällige Rasereikarten auf die 33 Dämonenlordkarten.
- **Zügig:** Lege 6 zufällige Rasereikarten auf die 33 Dämonenlordkarten.
- **Hektisch:** Spiele nur mit den 33 Dämonenlordkarten.

Da dies ein 1-Personen-Spiel ist, liegt auf den Plättchen göttliche Intervention jeweils nur 1 Würfel.

ÄNDERUNGEN DES SPIELABLAUFS

- **Wähle für jeden getöteten Dämon**, ob du Level erhältst oder ob du die Dämonenkarte umdrehst, um den Gegenstand zu erhalten – du erhältst nicht beides. (Hinweis: Es ist thematischer, wenn du dich entscheidest, bevor du den Gegenstand siehst. Wenn du jedoch mehr Kontrolle über das Spiel magst, kannst du ihn dir ansehen, bevor du deine Entscheidung triffst.)
- **Beim Rasten** (das schließt *Eine kurze Atempause* mit ein) ziehst du Herausforderungskarten entsprechend der Anzahl deiner bisher erhaltenen Begabungen. (Falls du 0 Begabungen hast, ziehst du stattdessen 1 Karte.) Schau dir die Herausforderungskarten nicht an.

  Zuerst ziehst du Rasereikarten. Diese werden einfach verdeckt auf das Rasereideck gelegt, wo sie bis zum Spielende bleiben. Sobald alle Rasereikarten vom Herausforderungsdeck gezogen worden sind, ziehst du von dort Dämonenlordkarten. Lege sie verdeckt in die obere rechte Ecke deines Tableaus; dies ist das **finale Schlachtdeck**.

  Falls das Herausforderungsdeck leer sein sollte, kannst du diese Regel beim Rasten ignorieren. Aber dazu solltest du es besser nicht kommen lassen, da dein finales Schlachtdeck in diesem Fall alle 33 Dämonenlordkarten enthalten würde. Und ein höheres finales Schlachtdeck wird schwieriger zu bewältigen sein, wenn du dich dem Dämonenlord stellst.
- **Am Ende jeder Etappe** musst du bestimmte Erfolge entfernen, wenn du sie noch nicht erzielt hast:
  - Nachdem du die Schatztruhe von Etappe I geöffnet hast: entferne alle übrigen Erfolge-Plättchen in der 1. Reihe.
  - Nachdem du die Schatztruhe von Etappe III geöffnet hast: entferne alle übrigen Erfolge-Plättchen in der 2. Reihe.
  - Nach *Eine kurze Atempause* in Etappe V: entferne alle übrigen Erfolge-Plättchen in der 3. Reihe.

Etappe V und VI

Spiele Etappe V wie üblich, bis zur Phase *Die Mauer durchbrechen*. Überspringe erst einmal den Schritt *Der Dämonenlord erscheint*. *Aufruf zum Kampf* fällt weg, da du der einzige Spieler bist. Gehe daher direkt zu *Eine kurze Atempause*. (Nicht vergessen, dass dies als Rasten gilt und du daher Herausforderungskarten ziehst.)

Nach dieser letzten Rast, ist es an der Zeit den Kampf mit dem Dämonenlord vorzubereiten. Hier gibt es einige Unterschiede zum Standardspiel:

A Gehe sicher, dass noch mindestens 5 Karten in deinem Herausforderungsdeck sind. Falls nicht, lege Karten von deinem finalen Schlachtdeck zurück, bis es 5 Karten sind. Lege das Herausforderungsdeck erst einmal beiseite.

B Mische das finale Schlachtdeck und lege die obersten beiden Karten verdeckt auf die Kathedrale (wie im Schritt *Der Dämonlord erscheint*).

C Lege die übrigen Karten in der gezeigten Reihenfolge als verdeckte Pyramide aus. Falls das Schlachtdeck leer ist, höre auf.

D Falls nach dem Auslegen der 5. Pyramidenstufe noch Karten übrig sind, lege diese ebenfalls zur Kathedrale.

Jetzt greift dich der Dämonenlord mit den Karten auf der Kathedrale an, eine nach der anderen, ähnlich zum Schritt *Die Antwort des Dämonenlords* in Etappe V.

Falls du das überlebt hast, **bereite das Kampftableau wie üblich vor.** Nutze die 5 übrigen Karten im Herausforderungsdeck als Dämonenlorddeck. Die Rasereikarten kommen wie üblich vom Rasereistapel. (Je nach Schwierigkeitsgrad enthält es Rasereikarten, die einmal im Herausforderungsstapel waren, oder nicht – da du sie ja nicht angesehen hast, macht das keinen Unterschied.)

Mit der Ausnahme, dass du die *Der-Dämonenlord-brüllt*-Pyramide bereits vorab aufgebaut hast, folgt die finale Schlacht den üblichen Regeln. Viel Glück! (Du wirst es brauchen!) **Falls du überlebst, hast du gewonnen!**