

TEMPEL DES SCHRECKENS

Das spannende Abenteuerspiel von Yusuke Sato
für 3-10 Spieler ab 8 Jahren

SPIELGESCHICHTE

Ein mysteriöser Tempel im Dschungel ist das Ziel einer Gruppe Abenteurer. Ein legendärer Goldschatz soll sich dort befinden. Die Tempelwächterinnen wollen die Schätze ihrer Vorfahren jedoch bewahren. Dazu ist ihnen jedes Mittel recht!

Nanu! War die Gruppe der Abenteurer nicht ursprünglich kleiner? In dieser Dunkelheit kann man kaum etwas erkennen. Sollten sich etwa Wächterinnen unter die Abenteurer gemischt haben und versuchen, sie in eine Feuerfalle zu locken? Um solche Kleinigkeiten kümmern sich die Abenteurer lieber später, denn das Gold ist greifbar nahe. Hoffentlich wird ihnen das nicht zum Verhängnis!

SPIELZIEL

Die Abenteurer versuchen, **innerhalb von 4 Runden** alles Gold rechtzeitig aus den Schatzkammern zu bergen. Schaffen sie das, gewinnen die Abenteurer. Genau das versuchen die Wächterinnen aber zu verhindern. Sie geben sich als Abenteurer aus und versuchen die echten Abenteurer dazu zu verleiten, in eine Feuerfalle zu tappen. Oder sie schinden Zeit, damit es den Abenteufern nicht gelingt, innerhalb der 4 Runden das gesamte Gold zu finden. In beiden Fällen sind die Wächterinnen die Sieger. Da sich bei diesem Spiel niemand so richtig sicher sein kann, wer in welche Rolle geschlüpft ist, wird die Wahrheit auch nicht immer so genau genommen ... Falsche Fährten werden gelegt und Identitäten verschleiert - alles um die (vermeintlichen?) Gegner in die Irre zu führen.

SPIELMATERIAL

- 11 Rollen-Karten
 - ▶ 7 Abenteurer
 - ▶ 4 Wächterinnen
- 50 Schatzkammer-Karten
 - ▶ 37 leere Schatzkammern
 - ▶ 10 Schatzkammern mit Gold
 - ▶ 3 Feuerfallen
- 1 Schlüssel-Karte
- 1 Aufteilungs-Karte
- 3 Übersichts-Karten

SPIELVORBEREITUNG

1. Rollen festlegen

Je nach Spieleranzahl ändert sich das Verhältnis von Abenteufern zu Wächterinnen. Die Rollen-Karten werden entsprechend der Tabelle zu einem Stapel zusammengestellt und gemischt. Anschließend erhält **jeder Spieler verdeckt 1 dieser Karten**. Er schaut sich seine Rolle an, ohne sie einem anderen Spieler zu zeigen, und legt sie verdeckt vor sich ab. **Diese Information ist geheim!**

Die Rollen-Karten dürfen erst aufgedeckt werden, wenn das komplette Spiel beendet ist. Gegebenenfalls wird die nicht verwendete Karte verdeckt und ohne sie anzusehen in die Schachtel zurückgelegt.

Beispiel: In einem Spiel mit 4 Spielern werden 3 Abenteurer und 2 Wächterinnen zusammengemischt und danach verdeckt ausgeteilt. Die überzählige Karte kommt ungesehen wieder in die Schachtel. Die Spieler wissen also nun nicht, ob 3 Abenteurer und 1 Wächterin oder 2 Abenteurer und 2 Wächterinnen unter ihnen sind.

2. Geheime Kammern verteilen

Je nach Spieleranzahl ändert sich die Anzahl und Zusammensetzung der Schatzkammer-Karten. Die Karten werden entsprechend der folgenden Tabelle zu einem Stapel zusammengestellt. Alle überzähligen Karten werden im Spiel nicht benötigt und kommen wieder in die Schachtel.

Der Kartenstapel wird gut gemischt und **jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten**. Nun schaut sich jeder Spieler zunächst geheim an, was sich in seinen 5 Schatzkammern befindet. Anschließend mischt er seine Schatzkammer-Karten und legt sie verdeckt (mit der verschlossenen Schatzkammer nach oben) nebeneinander vor sich aus, so dass die Spieler selbst nicht wissen, unter welcher ihrer Karten sich was befindet.

3. Startspieler festlegen

Der Spieler, der als Letzter einen Goldschatz gefunden hat, wird Startspieler. Gibt es niemanden, der einen Goldschatz gefunden hat, endet das Spiel sofort und alle haben verloren. Alternativ kann auch der jüngste Spieler anfangen ... Der Startspieler nimmt sich die Schlüssel-Karte, legt sie vor sich ab und wird ab sofort „Schlüssel-Spieler“ genannt.

SPIELVERLAUF

Nachdem alle Spieler ihre Karten angesehen und verdeckt gemischt vor sich abgelegt haben, sagen sie, ob sie Wächterin oder Abenteurer sind und was sich in ihren Schatzkammern (angeblich) befindet. Natürlich ist hier nicht jeder ehrlich: *Seltsamerweise beteuern nämlich meist alle Spieler hoch und heilig, dass sie Abenteurer sind. Zwei Wächterinnen befinden sich jedoch mindestens unter ihnen (siehe Aufteilung der Rollen-Karten).*

Der Schlüssel-Spieler sucht sich nun bei **einem Mitspieler** eine Schatzkammer aus, die er öffnen möchte. Dazu legt er die Schlüssel-Karte vor die entsprechende Schatzkammer. Die gewählte Karte wird aufgedeckt und - sofern dadurch das **Spielende** (siehe unten) noch nicht eingetreten ist - offen vor dem Spieler abgelegt.

Der Spieler, dessen **Schatzkammer geöffnet** wurde, wird **zum nächsten Schlüssel-Spieler**. Er wählt ebenfalls bei einem Mitspieler eine Karte, um die entsprechende Kammer zu öffnen.

Alle Spieler können - und sollen auch - **jederzeit diskutieren**, welchen Spieler bzw. welche Schatzkammer der Schlüssel-Spieler wählen soll. Die Entscheidung, welche Kammer geöffnet wird, trifft stets der Schlüssel-Spieler.



WICHTIG: Der Spielspaß hängt stark von den Diskussionen im Verlauf des Spiels ab. Führt ruhig hitzige Diskussionen! Behauptet etwas, was nicht unbedingt der Wahrheit entspricht. Blufft, denn durch solche Fehlinformationen könnt ihr einen Mitspieler zu einer Entscheidung drängen, die er im Nachhinein vielleicht bereut, die euch aber zum Sieg verhilft ...

AUFTEILUNG DER ROLLEN-KARTEN

Anzahl Spieler	Anzahl Abenteurer	Anzahl Wächterinnen
3	2	2
4	3	2
5	3	2
6	4	2
7	5	3
8	6	3
9	6	3
10	7	4

AUFTEILUNG DER SCHATZKAMMER-KARTEN

Anzahl Spieler	leere Schatzkammern	Schatzkammern mit Gold	Feuerfallen
3	8	5	2
4	12	6	2
5	16	7	2
6	20	8	2
7	26	7	2
8	30	8	2
9	34	9	2
10	37	10	3

Durch die Diskussionen sollte der Schlüssel-Spieler dazu verleitet werden, die Schatzkammer-Karten aufzudecken, die dem eigenen Ziel förderlich sind. Die Abenteurer möchten so viel Gold wie möglich finden. Also können sie ruhig sagen, dass sie z.B. 2 Schatzkammern mit Gold haben, damit diese möglichst aufgedeckt werden. Die Wächterinnen hingegen möchten, dass die Abenteurer in ihre Feuerfallen tapen oder leere Schatzkammern öffnen. So kann es natürlich auch sein, dass eine heimliche Wächterin behauptet, sie ist Abenteurer und besitzt 2 Schatzkammern mit Gold, obwohl das nicht stimmt. Dies kann Sinn ergeben, wenn sie selbst z.B. eine Feuerfalle vor sich liegen hat oder leere Schatzkammern und möchte, dass diese aufgedeckt werden. Die Wächterinnen spielen bekanntlich auf Zeit und jede leere aufgedeckte Schatzkammer bringt die Wächterinnen näher an ihr Ziel. Denn den Abenteurern verbleiben dadurch weniger Versuche, die richtigen Schatzkammern aufzudecken.

Wie gesagt, jeder Spieler kann – **und soll auch** – aktiv dafür sorgen, dass bei ihm Karten aufgedeckt werden oder eben gerade nicht.

ACHTUNG! Es ist den Spielern verboten, ihre Rollen-Karten vor Spielende aufzudecken!

Alle leeren Schatzkammern, alle Schatzkammern mit Gold und eine evtl. Feuerfalle werden am Ende jeder Runde in getrennten Stapeln abgelegt, um deutlich zu machen, wie viele davon bereits entdeckt wurden. Die Ablagestapel nach Spielrunde und Kartentyp zu teilen, erleichtert das Spiel.

Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn so viele Schatzkammern geöffnet wurden, wie Spieler teilnehmen (z.B. 5 Karten in einem 5-Personen-Spiel). Dazu muss nicht bei jedem Spieler eine Karte aufgedeckt sein. Danach werden die restlichen, **nicht aufgedeckten Schatzkammer-Karten wieder verdeckt eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt**. Jeder Spieler erhält nun **1 Karte weniger** als in der vorherigen Runde (2. Runde = 4 Karten, 3. Runde = 3 Karten und 4. Runde = 2 Karten). Die Spieler schauen sich Runde für Runde den Inhalt ihrer Schatzkammern zunächst geheim an, mischen dann ihre Karten und legen sie verdeckt nebeneinander vor sich aus.

Der Spieler, dessen Schatzkammer zuletzt geöffnet wurde und bei dem der Schlüssel liegt, wird zum ersten Schlüssel-Spieler der nächsten Runde.

Beispiel für die erste Runde in einem Spiel zu viert: Marie ist die Schlüssel-Spielerin. Sie sagt, dass sie Abenteurerin ist und 2 Gold und keine Feuerfalle hat. Nun fragt sie ihre Mitspieler, was sie haben. Da Lukas nur 1 Schatz hat, rät er Marie: „Falls du ein Abenteurer bist: Bei mir gibt es nur 1 Gold zu holen.“ Leon als Abenteurer sagt: „Bei mir gibt es 3 Gold, aber leider auch 1 Feuerfalle. Seid also vorsichtig.“ Obwohl Nina eine Wächterin ist, behauptet sie: „Ich bin Abenteurer und bei mir gibt es 2 Gold zu finden!“ Sie hofft, dass Marie sich für sie entscheidet und nur eine leere Kammer oder am besten die Feuerfalle aufdeckt. Da nur 1 Feuerfalle, dafür aber 8 Gold (2 Gold zu viel) angesagt wurden, ist klar, dass mindestens ein Spieler auf jeden Fall gelogen hat. Marie entscheidet sich für Nina und deckt 1 Karte auf.



Natürlich liegen alle Karten verdeckt, aber zur besseren Übersicht, welcher Spieler welche Karten hat, haben wir diese für unser Beispiel aufgedeckt.

Die Kammer ist leer. Damit ist Nina als Wächterin dem Sieg einen Schritt näher gekommen. Nun ist Nina die Schlüssel-Spielerin. Sie deckt bei Leon eine Karte auf und sagt: „Bei so viel Gold haben wir vielleicht Glück und finden Gold!“ Ingeheim hofft sie aber, dass die Feuerfalle aufgedeckt wird. Sie deckt 1 Gold auf, verbirgt ihren Ärger darüber und sagt, damit ihre Maskerade nicht bröckelt: „Na, das hat ja super geklappt. 1 Gold haben wir also schon gefunden!“ Nun ist Leon an der Reihe usw.

Nachdem 4 Karten aufgedeckt wurden, werden alle verdeckten Karten wieder zusammengenommen und gemischt. Anschließend werden die Karten wieder gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Nun hat Nina u.a. 2 Goldkarten erhalten. Sie behauptet weiterhin, Abenteurer zu sein, aber dieses Mal kein Gold zu haben.

Nach 2 Runden könnten die Ablagestapel bei 4 Spielern z.B. so aussehen:



SPIELLENDE

Tritt beim Aufdecken einer Schatzkammer-Karte einer der folgenden 3 Fälle ein, endet das Spiel sofort:

- Die letzte Schatzkammer mit Gold wurde gefunden.
▷ **Die Abenteurer gewinnen.**
- Alle Feuerfallen im Spiel wurden aufgedeckt.
▷ **Die Wächterinnen gewinnen.**
- Nach 4 Runden wurden nicht alle Schatzkammern mit Gold gefunden.
▷ **Die Wächterinnen gewinnen.**

Anschließend decken die Spieler ihre wahren Identitäten auf und dürfen jubeln, oder eben nicht ...



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesemern.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

