

# TEMPLE CODE



**SPIELREGELN**

⚙️ YOANN LEVET

/ DJIB

*In Temple Code schlüpft ihr in die Haut  
verwegener Archäolog\*innen.*

*Ihr habt einen heiligen Tempel aufgespürt,  
in dem ein unermesslich wertvoller Schatz  
verborgen liegt.*

*Doch der Zugang zur Schatzkammer  
ist fest verschlossen. Um die Tür zu  
entriegeln, müsst ihr die richtigen  
Statuenkombinationen finden.*

# SPIELZIEL

Alle Spieler\*innen erhalten eine  
Kombinationskarte, auf der mehrere  
Statuen abgebildet sind. Eure Aufgabe ist  
es, die Statuenkombination zu erraten.

**Wer als erstes zwei Kombinationen  
errät, hat das Spiel gewonnen.**

# SPIELMATERIAL

35 Kombinationskarten



Dekodier-Seite



Statuen-Seite



Welle (von  
Hokusai)



Tiki



Cthulhu



Axolotl



Narwal



Kaiserpinguin



Krake

Notizblock



1 Startspielermarker



5 Medaillon-Hälften



4 Kartenhalter



# SPIELVORBEREITUNG

- 1** Alle Spieler\*innen nehmen sich:
  - einen Kartenhalter
  - ein Notizblatt
  - einen Stift (nicht enthalten)
- 2** Mischt die 35 Kombinationskarten mit der Dekodier-Seite nach oben und bildet damit einen Stapel.

- 3** Zieht jeweils eine Kombinationskarte vom Stapel und steckt sie auf euren Kartenhalter. Die Dekodier-Seite muss dabei unbedingt in eure Richtung zeigen, denn auf der Statuen-Seite ist die Kombination abgebildet, die ihr erraten müsst. Ihr dürft euch die Statuen-Seite nicht ansehen.



- 4** Bestimmt dann, wer von euch das Spiel beginnt. Diese Person bekommt den Startspielermarker.

- 5** Legt zuletzt die Medaillon-Hälften bereit.



# SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Die Person mit dem Startspielermarker beginnt, danach spielen reihum alle ihren Zug. Nachdem alle ihren Zug abgeschlossen haben, wird der Startspielermarker im Uhrzeigersinn weitergegeben. Danach beginnt eine neue Spielrunde.

Ihr könnt **jederzeit** versuchen, eure Statuenkombination zu erraten, auch wenn ihr gerade nicht am Zug seid. Wenn ihr mit eurem Ratevorschlag richtig liegt, erhaltet ihr eine Medaillon-Hälfte und dürft dann eine neue Kombinationskarte ziehen.



**Wer als erstes zwei Medaillon-Hälften gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.**



# SPIELRUNDE

Zu Beginn jeder Spielrunde verteilt der oder die Startspieler\*in **2 Karten an alle Mitspieler\*innen**, die mit der Statuen-Seite nach oben auf dem Kartenhalter platziert werden.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn reihum euren Zug. Der oder die Startspieler\*in beginnt.

**Wenn ihr an der Reihe seid, bestimmt ihr eine andere Person**, die noch Karten vor sich liegen hat.

Anschließend dürft ihr eine der beiden Karten auswählen,

- 1** die vor dem Kartenhalter der von euch bestimmten Person liegen.
- 2** Die von euch bestimmte Person nimmt sich dann die verbleibende Karte.

Die Karten, die ihr auf diese Weise bekommt, enthalten Informationen über eure Statuenkombination.

Achtet also bei der Auswahl der Karte darauf, dass ihr der von euch bestimmten Person keine Karte überlasst, die zu viele Informationen enthält. Manchmal werdet ihr keine andere Wahl haben, wenn ihr selbst eine bestimmte Karte unbedingt haben wollt.



## Informationen von einer erhaltenen Karte entschlüsseln

Nachdem ihr eine Karte erhalten habt, müsst ihr die Informationen darauf entschlüsseln. Dreht die Karte dazu auf die Dekodier-Seite um, haltet sie über eure Kombinationskarte und richtet sie vertikal daran aus.



Seht euch anschließend die Symbole an, die unter dem Pfeil abgebildet sind.



Ein **BLAUER KREIS** zeigt an, dass eine der Statuen auf der Karte, die ihr erhalten habt, auch auf der Kombinationskarte **vorhanden ist**, die ihr erraten müsst, und dass sie sich sogar **AUF DER RICHTIGEN POSITION** befindet.



Ein **ROTES DREIECK** zeigt an, dass eine der Statuen auf der Karte, die ihr erhalten habt, auch auf der Kombinationskarte **vorhanden ist**, die ihr erraten müsst, aber dass sie sich **NICHT AUF DER RICHTIGEN POSITION** befindet.

Wenn **unter dem Pfeil kein Symbol abgebildet** ist, sind die drei abgebildeten Statuen nicht auf eurer Kombinationskarte vorhanden.

Nachdem ihr die Informationen einer Karte entschlüsselt habt, legt sie zur Seite. So könnt ihr sie bei Bedarf später noch einmal ansehen.

Am Ende dieser Spielregeln findet ihr einige Tipps, wie ihr beim Entschlüsseln am besten vorgeht und wie ihr euch eure Schlussfolgerungen am besten notiert.

Sonderfall: Wenn ihr als letztes an der Reihe seid und niemand außer euch mehr Karten vor sich liegen hat, dürft ihr beide Karten entschlüsseln.

### Einen Ratevorschlag abgeben

Wenn ihr glaubt, dass ihr eure Statuenkombination entschlüsselt habt – also wisst, welche Statue sich auf welcher Position befindet – könnt ihr jederzeit einen Ratevorschlag abgeben.

**Zählt die Statuen dazu von links nach rechts in der richtigen Reihenfolge auf.**

Wenn ihr mit eurem Ratevorschlag richtig liegt, erhaltet ihr eine Medaillon-Hälfte.

Wenn das eure zweite Medaillon-Hälfte ist, habt ihr das Spiel gewonnen.

Andernfalls geht das Spiel weiter und eure Kombinationskarte sowie alle beiseitegelegten Karten kommen auf den Ablagestapel – egal ob ihr die Statuenkombination erraten oder euch geirrt habt. Dann bekommt ihr eine neue Kombinationskarte, die ihr wieder auf euren Kartenhalter steckt.



*In diesem Beispiel erfährt der oder die Spieler\*in, dass zwei Statuen auf der Karte vorhanden sind, die er oder sie erraten muss, und dass sich eine davon sogar auf der richtigen Position befindet.*



# SOLO-MODUS

## Spielziel

Im Solo-Modus geht es darum, vor dem Ende des Spiels so viele Kombinationen wie möglich zu erraten.

## Spielvorbereitung

Mischt die 35 Kombinationskarten.

Steckt die erste Kombinationskarte auf euren Kartenhalter.

## Spielablauf

Zieht die nächste Kombinationskarte und entschlüsselt die Informationen darauf.

Danach deckt ihr in jeder Spielrunde zwei Kombinationskarten vom Stapel auf. Wählt die Karte aus, die ihr entschlüsseln wollt, und legt die andere auf den Ablagestapel.

Ihr könnt jederzeit einen Ratevorschlag abgeben. Für jeden richtigen Tipp erhaltet ihr einen Punkt.

Dann werft ihr eure Kombinationskarte ab und nehmt euch eine neue Karte – egal ob ihr einen Punkt bekommen habt oder nicht. Anschließend zieht ihr die nächste Kombinationskarte und entschlüsselt die Informationen darauf. Danach folgt ihr wieder dem beschriebenen Spielablauf.

## Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald der Stapel mit den 35 Kombinationskarten aufgebraucht ist. Das Ziel ist, möglichst viele Kombinationen zu erraten. Hier seht ihr, wie ihr abgeschnitten habt:

## Punkttestand

- 1 oder 2  **Hobby-Archäolog\*in**
- 3  **Erfahrene\*r Archäolog\*in**
- 4  **Profi-Archäolog\*in**
- 5  **Meisterhafte\*r Archäolog\*in**
- 6  **Jedi-Archäolog\*in**
- 7  **Wow!**
- 8  **Wie ist das möglich?**



# ENTSCHLÜSSELUNGSTIPPS

## Fall 1: Nur BLAUE KREISE



Auf der Karte, die ihr gerade erhalten habt, sind unterhalb des Pfeils nur **BLAUE KREISE** abgebildet.



Ein blauer Kreis zeigt an, dass sich die abgebildeten Statuen auf der richtigen Position befinden. Falls also eine der abgebildeten Statuen auf eurer Kombinationskarte vorhanden ist, befindet sie sich auf der angegebenen Position. In unserem Beispiel befindet sich die Welle auf Position 1, Tiki auf Position 2 und die Krake auf Position 3. Deshalb könnt ihr auf dem Notizblatt alle anderen Positionen dieser Statuen durchstreichen.



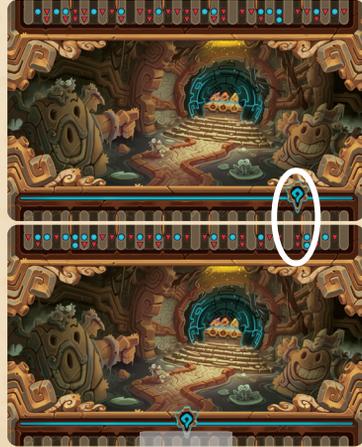
## Fall 2: Nur ROTE DREIECKE



Auf der Karte, die ihr gerade erhalten habt, sind unterhalb des Pfeils nur **ROTE DREIECKE** abgebildet.



Ein rotes Dreieck zeigt an, dass sich die abgebildeten Statuen nicht auf der richtigen Position befinden. Falls also eine der abgebildeten Statuen auf eurer Kombinationskarte vorhanden ist, befindet sie sich zwangsläufig auf einer anderen Position. In unserem Beispiel befindet sich Tiki auf Position 1, die Welle auf Position 2 und Cthulhu auf Position 3. Deshalb könnt ihr auf dem Notizblatt diese drei Positionen der abgebildeten Statuen durchstreichen.



## CREDITS

*Spieldesign: Yoann Levet*

*Illustrationen: Djib*

*Modell: Alexis Vanmeerbeeck*

*Redaktion: Bertrand Arpino*

*Produktion: Nicolas Aubry (Synergy Games)*

*Übersetzung: Magdalena Aufreiter*

