

Tempel des Schreckens - KSR

Vorbereitungen: 1) Rollen festlegen: Jeder Spieler erhält eine Rolle, die für die anderen geheim bleibt*. 2) An jeden Spieler 5 geheime Kammer-Karten verdeckt verteilen*. Nach Ansicht mischt jeder seine Karten und legt sie in Reihe verdeckt vor sich aus. Keiner weiß mehr, wo nun was liegt.

3) Startspieler festlegen = Schlüssel-Spieler.

Bei 1) + 2) gemäß Spielerzahl lt. Tabelle die passenden Karten auswählen.

Ablauf in 2 Phasen:

Alle Spiel-Karten werden im Folgenden Kammer-Karten genannt.

Es können Schatzkammern (mit / oder Gold) oder Feuerfallen sein.

Die Abenteurer versuchen, innerhalb von 4 Runden alles Gold aus dem Tempel zu bergen. Die Wächterinnen versuchen genau das zu verhindern. Generell können alle Spieler jederzeit diskutieren und Infos geben.

- I. Haben alle Spieler ihre Karten angesehen und verdeckt gemischt vor sich abgelegt, sagen sie, ob sie Wächterin oder Abenteurer sind UND wie viel Gold in ihren Schatzkammern liegt. Keine Aussage muss stimmen.
- II. Der Schlüssel-Spieler sucht sich bei einem Mitspieler 1 Kammer aus, die er öffnen will: Also Schlüssel-Karte davor legen, Kammer aufdecken. Der Schlüssel-Spieler legt die Kammer-Karte offen vor sich ab (wenn nicht das Spielende eintritt). Der Mitspieler wird neuer Schlüssel-Spieler.

Ende einer Runde: ♦ Wurden so viele Kammern geöffnet, wie Spieler teilnehmen, endet eine Runde. Danach werden die restlichen, also nicht aufgedeckten Kammer-Karten verdeckt eingesammelt, gemischt und neu verteilt.

♦ Alle aufgedeckten Karten werden nach Sorten separat und übersichtlich sortiert, also: Schatzkammern, Gold, Feuerfallen.

♦ **Neue Runde vorbereiten:**
Jeder Spieler erhält 1 Karte weniger als in aktueller Runde.
In der 4. Runde erhält jeder Spieler also nur noch 2 Karten.
Es geht weiter mit Phase I.

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

- ➡ Letzte Schatzkammer mit Gold wurde gefunden = Die Abenteurer siegen.
- ➡ Alle Feuerfallen im Spiel wurden aufgedeckt = Die Wächterinnen siegen.
- ➡ Nach 4 Runden wurden nicht alle Schatzkammern mit Gold gefunden = Die Wächterinnen siegen.

Die Spieler decken ihre wahren Identitäten auf.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.01.17