

Ab 8 Jahren  
Solospiel

# SCHATTEN TEMPEL

## Abenteuer-Rätselspiel Spielanleitung

Nach jahrelanger Suche hast du sie endlich gefunden: die legendären Schattentempel! Ein uraltes Volk versteckte hier einst seine Schätze, hinter dicken Mauern mit seltsamen Wandbildern. Der wertvollste Schatz war eine Statue, besetzt mit vierzig Edelsteinen, die den Lebensgeist dieses Volkes in sich tragen. Diebe nahmen die Edelsteine einst aus dieser Statue. Doch sie kamen zum Glück nicht weit – eine magische Barriere um die Tempel herum verhindert, dass die Edelsteine ihre Mauern verlassen. Und so liegen sie alle noch bis zu diesem Tag in den Tempeln verstreut. Nun ist es an dir, die Edelsteine wieder in die Statue einzusetzen, um das Volk der Schattentempel zu ehren.

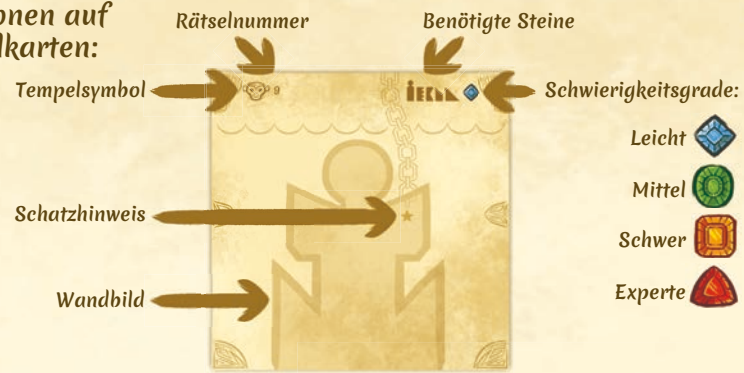
### Spielübersicht:

Schattentempel ist ein Abenteuer-Rätselspiel, bei dem du Steine so anordnest, dass ihre Schatten mit den Bildern auf den Rätselkarten übereinstimmen.

Jedes Rätsel gibt ein Wandbild vor, das in einem der antiken Tempel zu finden ist. Es zeigt, welche Steine in der Nähe verstreut liegen. Einmal am Tag scheint die Sonne durch kleine Löcher in den Mauern in den Tempel. Dann werfen die Steine einen Schatten an die Wand. Stimmt der Schatten genau mit dem Wandbild überein, hast du das Rätsel gelöst!

1

### Informationen auf den Rätselkarten:



### Allgemeiner Aufbau:

Klappe das Spielbrett auf, sodass das Wandteil aufrecht steht und die Lampe auf die Wand zeigt.

### Aufbau eines Rätsels:

Schiebe eine Rätselkarte in das Wandteil, sodass das Wandbild zu sehen ist.

Jede Rätselkarte zeigt, welche Steine du zum Lösen des Rätsels benötigst. Nimm diese Steine und lege die übrigen beiseite.



2

### Rätsel auswählen:

Nimm für den Anfang eine leichte Rätselkarte. Wähle eine beliebige Rätselkarte OHNE Schatzkiste in der oberen Ecke. Auf jeder Karte steht oben links eine Nummer. Hast du ein Rätsel gelöst, lege die Karte in der richtigen Reihenfolge zurück. Das ist wichtig für den Abenteuermodus (siehe Seite 5).

### Rätsel lösen:

Die Lampe bleibt zunächst ausgeschaltet. Versuche, die Steine so anzuordnen, dass sie nachher, wenn du die Lampe anschaltest, einen Schatten an die Wand werfen, der genau mit dem Wandbild übereinstimmt.

**Sockelsteine** sind die Steine, die du direkt auf Bodenplatten platzierst. Sie müssen die Bodenplatte komplett abdecken und dürfen nicht über die Reihe hinausragen.

**Kopfsteine** sind die Steine, die du auf einen oder mehreren Sockelsteinen platzierst. Kopfsteine berühren keine Bodenplatte. Sie müssen Bodenplatten nicht komplett abdecken. Dadurch können sie viele verschiedene und ungewöhnliche Positionen einnehmen!



3

### Sobald du denkst, dass du das Rätsel gelöst hast...

Schalte die **Lampe** ein!

Nun scheint die Sonne in den Tempel.

Stimmt der Schatten genau mit dem Wandbild überein?

**Nein**

**Ja**

### Verschiebe die Steine leicht

Bevor die Sonne untergeht, darfst du (mit eingeschalteter Lampe):

- Sockelsteine nach links oder rechts verschieben. Dabei darf jeder Sockelstein höchstens EINE Kante zwischen Bodenplatten überqueren.
- Kopfsteine verschieben. Sie müssen aber auf ihren Sockelsteinen liegen bleiben.

Stimmt der Schatten jetzt genau mit dem Wandbild überein?

**Nein**

**Ja**

**Rätsel gelöst!**

### Versuche es noch mal!

Die Sonne geht unter. Schalte die Lampe aus.

4

### Abenteuermodus:

Im Abenteuermodus versuchst du, den bestmöglichen Punktestand zu erreichen. Dazu musst du die einzelnen Rätsel in so wenigen Tagen wie möglich lösen – also mit möglichst wenigen Versuchen. Beginne bei Rätselkarte Nummer 1 und schreibe auf, wie oft du die Lampe anschalten musst, um deine Lösungen zu überprüfen. Versuche, alle Rätsel in so wenigen Tagen wie möglich zu lösen. (Alle Rätselkarten haben eine Vorder- und Rückseite. Löse erst beide Seiten, bevor du mit der nächsten Karte weitermachst.)

### Schatzhinweise:

Zu jedem Tempel gibt es fünf normale (nummerierte) Rätsel. Jedes Mal, wenn du ein normales Rätsel mit einem **★** löst, notiere dir auf der Notizkarte, welcher der Steine seinen Schatten auf den **★** wirft (siehe Seite 6). Es kann immer nur ein Stein seinen Schatten auf einen Schatzhinweis werfen. Die sechste Rätselkarte eines Tempels ist das Schatzrätsel (zu erkennen an der Schatzkiste in der Ecke). Bist du bei dieser Karte angekommen, nimm dir die Steine, die du auf deiner Notizkarte notiert hast, und löse mit ihnen das Schatzrätsel. Auch hier musst du zählen, wie viele Tage du zum Lösen benötigst. Hast du ein Schatzrätsel gelöst, erhältst du einen magischen Gegenstand, der bei deinem Abenteuer sicher nützlich sein wird!



Beispiel: Schatzhinweis bei einem normalen Rätsel



Beispiel: Schatzrätsel

5

### Notizkarte:

Im Abenteuermodus notierst du dir, welche Schatzhinweise du findest, welche magischen Gegenstände du erhältst und wie viele Tage du benötigst, um die Rätsel zu lösen.

#### Magische Gegenstände:

Immer wenn du einen magischen Gegenstand erhältst, male einen Kreis in das zugehörige Feld.

Sobald du den Gegenstand nutzt, kreuze den Kreis an. Du darfst jeden magischen Gegenstand nur ein Mal pro Abenteuer nutzen!

#### Tage:

Immer wenn du die Lampe anschaltest, vergeht ein Tag. Zähle mit, wie viele Tage du brauchst, um jedes der Rätsel zu lösen.

Sobald du einen Tempel abgeschlossen hast, zähle zusammen, wie viele Tage du in diesem Tempel verbracht hast.



Hinweis: Wenn ihr den Abenteuermodus noch einmal spielen wollt, könnt ihr euch hier die Notizkarte herunterladen und erneut ausdrucken: [www.asmodee.de](http://www.asmodee.de)

#### Schatzhinweise:

Wenn du einen Schatzhinweis gefunden hast, hake auf der Notizkarte das Kästchen zu dem entsprechenden Tempel und Stein ab.



6

## Magische Gegenstände:

**Sonnenuhr**  
Nutze diesen Gegenstand, wenn du einen neuen Tempel betrittst. Schreibe bei jedem Rätsel, das du in diesem Tempel löst, 1 Tag weniger auf.



**Sanduhr des Kronos**  
Nutze einen deiner erhaltenen magischen Gegenstände erneut.



**Gürtel und Handschuhe der Stärke**  
Nutze einen dieser Gegenstände, wenn du einen neuen Tempel betrittst. Du darfst ein Mal pro Rätsel in diesem Tempel einen Sockelstein (zusammen mit den Kopfsteinen darauf) anders platzieren, während das Licht noch an ist. Dabei darfst du diesen Sockelstein über beliebig viele Kanten zwischen Bodenplatten schieben. Du darfst den Sockelstein (zusammen mit den Kopfsteinen darauf) sogar in einer anderen Reihe platzieren.



**Sonnenstab**  
Du darfst ein Rätsel mit angeschalteter Lampe lösen. (Schreibe für dieses Rätsel 0 Tage auf.)



**Spiegel und Prismastab der Ausdauer**  
Du darfst nach zwei gescheiterten Lösungsversuchen die Lampe anlassen, um das Rätsel zu lösen. (Schreibe für dieses Rätsel 2 Tage auf.)



## Ende des Abenteurers:

Dein Abenteuer endet, sobald du das achte und letzte Schatzrätsel gelöst hast.

### Wertung:

Je weniger Versuche du benötigst, um die Rätsel zu lösen, desto schneller erkundest du die Tempel und desto besser ist dein Ergebnis! Zähle zusammen, wie viele Tage du insgesamt benötigt hast – also wie oft du insgesamt die Lampe angeschaltet hast – und sieh nach, wie du dich geschlagen hast:

unter 100: → Wahre/r Abenteurer/in 141 – 175 → Spurensucher/in  
101 – 140 → Entdecker/in 176+ → Pfadfinder/in



### DIESE INFORMATIONEN AUFBEWAHREN

Beim Umgang mit einem elektrischen Produkt gibt es ein paar Dinge zu beachten. Diese Informationen bitte aufmerksam lesen. Um eine ordnungsgemäße Funktion zu gewährleisten, die Batterien bitte prüfen und falls nötig austauschen.

#### Sicherheitshinweis:

Keine unterschiedlichen Arten von Batterien oder Akkus zusammen verwenden. Keine Neu- und Altbatterien oder Neu- und Altakkus zusammen verwenden. Die Anschlüsse nicht kurzschließen. Batterien oder Akkus mit der richtigen Polung einsetzen. Batterien nicht wieder aufladen. Akkus vor dem Laden aus dem Produkt entfernen. Akkus nur unter Aufsicht von Erwachsenen wieder aufladen. Nicht ins Wasser tauchen. Batterien oder Akkus aus dem Produkt entfernen, solange es nicht in Gebrauch ist. Altbatterien oder Altakkus aus dem Produkt entfernen. Der Wechsel der Batterien oder Akkus sollte durch einen verantwortlichen Erwachsenen erfolgen.

1. Die Schraube und Abdeckung mit einem Schraubendreher öffnen.
2. 2 AAA-Batterien mit richtiger Polung einsetzen.
3. Abdeckung schließen und Schraube mit einem Schraubendreher festziehen.

#### Hinweis:

Verpackungsmaterial vollständig entfernen, bevor ein Kind dieses Produkt verwendet.

#### Lampe:

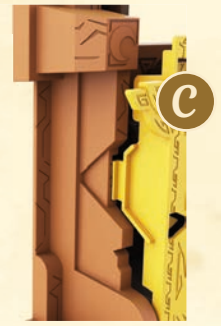
Nie direkt in den Lichtstrahl blicken. Nie den Lichtstrahl auf Augen oder Gesicht einer anderen Person richten.



Mit diesem Logo werden alltägliche Verbrauchsgüter mit elektrischen oder elektronischen Teilen versehen. Es kennzeichnet Produkte, deren Abfälle wiederverwendet, recycelt und verwertet werden können, um die Menge der zu entsorgenden Abfälle zu reduzieren. Die verantwortungsvolle Entsorgung dieses Produkts oder der Batterien dient dem Schutz der Umwelt. Elektro- und Elektronikgeräte, Altbatterien und Altakkus dürfen nicht über den Hausmüll entsorgt werden. Weitere Auskünfte darüber gibt die örtliche Stadtverwaltung.

## Abbau und Aufbewahrung

Klappe nach dem Spielen die Lampe wie gezeigt auf das Mittelteil um (A). Platziere alle Steine in zwei Reihen neben der Wand. Drehe sie so, dass sie nicht zu hoch ragen (B).



Klappe das Mittelteil nach oben gegen das Wandteil und lass es einrasten (C).

Am Griff kannst du das Spiel Schattentempel ganz einfach tragen und überall hin mitnehmen (D)!

### Lösungen:



### Lösungen:



### Lösungen:



### Spielmaterial:

1 ausklappbares Spielbrett mit Lampe (dient gleichzeitig der Aufbewahrung)  
10 Kunststoff-Steine · 24 doppelseitige Rätselkarten · 1 Notizkarte · 1 Spielanleitung

Herausgegeben von Asmodee Group unter der Lizenz von Funko, LLC.  
Vertrieb durch Asmodee Germany