

# escape the TEMPLE

DE

Ravensburger® Spiele Nr. **20 963 7**

Das kooperative Abenteuer für  
**2–4 Spieler\*** ab **8** Jahren.

Autor: Johannes Schiller  
Illustration: Janos Jantner  
Redaktion: Monika Gohl



*Neugierig entdeckt ihr einen geheimnisvollen Tempel im Dschungel. Doch kurz nachdem ihr eingetreten seid, fallen alle Türen ins Schloss und es ist stockdunkel. „Hu-Hu-Huh!“ Was sind das für unheimliche Geräusche? Hilfe, ihr werdet von einem wilden Affen verfolgt – also nichts wie raus hier! Hoffentlich findet ihr rechtzeitig die magischen Schlüssel und flüchtet gemeinsam in die Freiheit!*

## **Ziel des Spiels**

Entkommt dem wilden Affen, indem ihr für jeden Forscher einen Schlüssel findet und alle gleichzeitig eure Türen aufschließt.

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Inhalt

- 1 Spielplan
- 24 Tempelplatten (4 Schlüssel, 10 Fallen, 4 Geheimgänge, 6 neutrale Platten)
- 24 Hilfsmittel (7 Leitern, 10 Zaubersäfte, 7 Streichhölzer)
- 4 Forscher
- 1 wilder Affe mit Aufstellfuß
- 1 Drehscheibe mit Pfeil und Druckknopf

## Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Mitte. Mischt die **Tempelplatten** mit der Steinseite nach oben und verteilt sie verdeckt in den Räumen des Tempels. Die Felder vor den Türen bleiben frei.

Stellt eure **Forscher** jeweils auf ein freies Türfeld mit einem Symbol. Überzählige Forscher spielen nicht mit.

Steckt den **Affen** in seinen Aufstellfuß und stellt ihn auf seinen Sockel in der Mitte des Spielplans. Der **Sockel** zählt für Forscher nicht als Feld und ihr dürft ihn im Spiel einfach überspringen.

Mischt eure **Hilfsmittel** mit der Kiste nach oben. Deckt dann **4 Hilfsmittel** neben dem Spielplan auf. Ihr dürft sie später nach Belieben nutzen und zu Beginn eures Zuges wieder auf 4 Stück auffüllen, so lange der Vorrat reicht.

Befestigt den Pfeil an der **Drehscheibe**. Sie zeigt die Anzahl der Räume an, die ihr maximal mit eurem Forscher ziehen dürft.

## Erklärung der Tempelplatten



**4 Schlüssel**, die Türen mit demselben Symbol öffnen können.

Schlüssel gefunden?

Super! Merkt euch gut, welche Tür er öffnet und deckt die Tempelplatte wieder zu.



### **10 Fallen:**

Wer am Ende seines Zuges eine Falle aufgedeckt, fällt hinein. Ihr könnt euch nur befreien, indem ihr eine Leiter darüber legt. An **offenen** Fallen dürft ihr während eures Zuges vorbeischleichen, aber nie darauf stehenbleiben.



### **4 Geheimgänge:**

Die Treppen führen zu unterirdischen Gängen, die alle miteinander verbunden sind und als Abkürzung für euch Forscher dienen. Beim Aufdecken eines Geheimgangs passiert noch nichts. Ab dem zweiten könnt ihr (müsst aber nicht) bei einer anderen Treppe wieder herauskommen. Das Benutzen eines Geheimgangs gilt als Schritt.



### **6 neutrale Platten:**

Hier dürft ihr einfach kurz ausruhen.

## **Erklärung der Hilfsmittel**



### **7 Leitern:**

Mit einer Leiter befreit ihr euch aus einer Falle. Legt sie auf die Falle und stellt euch darauf. Achtung: Es gibt weniger Leitern als Fallen!



### **7 Streichhölzer:**

Mit einem Streichholz könnt ihr nachsehen, was sich unter einer Tempelplatte verbirgt. Bleibt davor stehen, erleuchtet den Raum und dreht die Tempelplatte um. Entscheidet nun, entweder dorthin zu gehen oder auf einem anderen möglichen Feld euren Zug zu beenden. Ihr könnt so zum Beispiel Fallen aus dem Weg gehen.

Das Streichholz kommt nach Gebrauch aus dem Spiel und die Platte bleibt offen liegen. Ausnahme: Einen gefundenen Schlüssel deckt ihr wieder zu.



### **10 Zaubertränke:**

Der Zaubertrank bringt euch wieder auf die Beine, nachdem ihr vom Affen erschreckt und umgefallen seid. Der Trank kommt nach Gebrauch aus dem Spiel.

## **Das Abenteuer beginnt!**

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Aktive Spieler führen folgende Aktionen aus und dürfen sich jederzeit mit ihren Mitspielern beraten.



**1. Zieht den Affen** waagrecht oder senkrecht einen Raum weiter – immer in Richtung des am nächsten aufrecht stehenden Forschers: Bei gleicher Entfernung dürft ihr euch beraten und entscheiden! Der Affe kann sich zwar über Mauern schwingen, benutzt aber nie die Geheimgänge! Von seinem Sockel aus zieht er immer zunächst in einen der beiden angrenzenden Räume.

**2. Dreht den Drehpfeil.**

**3. Zieht mit eurem Forscher** waagrecht oder senkrecht in weitere Räume – maximal zur gedrehten Anzahl. Ihr dürft aber auch stehenbleiben. Mehrere Forscher sind auf einem Feld erlaubt. Achtung: Mauern sind Hindernisse, die ihr nicht wie der Affe überspringen dürft!

Am Ende eurer Bewegung dreht ihr ein verdecktes **Tempelplättchen** um oder nutzt bereits offene (z.B. Geheimgänge).

Während eures Zuges dürft ihr die **offen liegenden Hilfsmittel** nach Bedarf einsetzen. Ihr startet euren Zug mit **4 Hilfsmitteln**, so lange der Vorrat reicht.

**Solltet ihr nicht ziehen können** (z.B. weil ihr in einer Falle sitzt und keine Leiter vorhanden ist), dürft ihr einmalig **zu Beginn** eures Zuges eines oder mehrere Hilfsmittel vom Vorrat **eintauschen** – und diese danach auch gleich verwenden.

## Vom wilden Affen erschreckt



Hu-Hu-Huh – sollte der wilde Affe in euren Raum ziehen, **fallt ihr vor Schreck um!** Danach springt er immer sofort auf seinen **Sockel**. Könnt ihr einen **Zaubertrank** als Hilfsmittel nutzen, seid ihr sofort wieder fit: Ihr steht auf und dürft euer Aktion ausführen. Liegt kein Zaubertrank aus, setzt ihr leider bis zum nächsten Zug aus und

hofft darauf, dass dann ein Zaubertrank offen liegt. **Tipp:** Manchmal kann es Sinn machen, liegen zu bleiben und bis zum nächsten Zug zu warten. Denn so lange ihr liegt, geht der Affe in die Richtung eines anderen, stehenden Forschers. Achtung, der Affe kann auch **mehrere** Forscher gleichzeitig erwischen, wenn sie sich in demselben Raum befinden!

Der Raum, in dem der wilde Affe steht, ist tabu. Ihr dürft auch nicht an ihm vorbeigehen.

## Ende des Spiels

Habt ihr **Schlüssel** entsprechend eurer **Forscheranzahl** gefunden? Dann macht euch alle schnell auf den Weg zu den Türen, die diese Symbole haben.

Sobald jeder vor einer Tür steht, wird es spannend: Wisst ihr noch, wo sich die passenden Schlüssel befinden? Tippt auf das entsprechende Tempelkärtchen.

Wenn ihr sie alle richtig aufdeckt, öffnen sich die Türen auf magische Weise und ihr seid befreit. **Ihr habt gemeinsam gewonnen!**

Sollte ein Tipp nicht richtig sein, **gewinnt der Affe**. Er gewinnt auch, wenn euch die Leitern oder Zaubersprüche ausgehen. Also berätet euch während des Spiels gut, denn nur gemeinsam könnt ihr entkommen!

© 2023



# escape the TEMPLE

FR

Jeux Ravensburger® n° 20 963 7

Un jeu d'aventure coopératif pour  
**2 à 4** joueurs\* à partir de **8** ans.

Auteur : Johannes Schiller  
Illustrations : Janos Jantner  
Rédaction : Monika Gohl



*Votre curiosité vous amène à découvrir un temple au milieu de la jungle. Mais à peine êtes vous entrés que vous vous retrouvez enfermés dans le noir complet. « Hou, hou, hou ! » D'où viennent ces bruits inquiétants ? Au secours, vous êtes poursuivis par un singe sauvage ; il faut vite sortir ! Espérons que vous trouviez les clés magiques à temps pour recouvrer la liberté tous ensemble !*

## **But du jeu**

Trouvez une clé par aventurier, permettant d'ouvrir vos portes tous en même temps, pour échapper au singe sauvage.

\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Contenu

- 1 plateau de jeu
- 24 tuiles Temple (4 clés, 10 pièges, 4 passages secrets, 6 tuiles neutres)
- 24 jetons Objet (7 échelles, 10 potions magiques, 7 allumettes)
- 4 aventuriers
- 1 singe sauvage + 1 socle
- 1 roue avec une flèche et un rivet

## Mise en place

Installez le plateau au milieu de la table. Mélangez les tuiles Temple et placez-en une, face cachée, sur chaque dalle du temple (= case), sauf devant les portes.

Choisissez chacun un aventurier et placez-le sur une dalle libre portant un symbole, devant une porte. Remettez les aventuriers non utilisés dans la boîte.

Insérez le singe dans son socle et placez-le sur l'autel en pierre, au centre du plateau. L'autel n'est pas une case pour vos aventuriers et vous pouvez passer par-dessus.

Mélangez les objets, face Caisse visible, puis retournez-en 4 à côté du plateau. Vous pourrez les utiliser comme vous voulez plus tard et les remplacer au début de votre tour pour qu'il y en ait toujours 4 de disponibles (tant que la réserve n'est pas épuisée).

Fixez la flèche sur la roue. Elle indique vos points de déplacement, c'est-à-dire de combien de dalles maximum vous pouvez déplacer votre aventurier.

## Description des tuiles Temple



**4 clés** : Chacune ouvre la porte avec le symbole correspondant. Vous avez trouvé une clé ? Super ! Mémo-risez bien quelle porte elle ouvre, puis remettez la tuile face cachée.





### **10 pièges :**

Celui qui retourne un piège à la fin de son tour, tombe dedans. Vous ne pouvez en sortir que si vous posez une échelle dessus. Pendant votre tour, vous pouvez enjambrer un piège **ouvert**, mais pas vous y arrêter.



### **4 passages secrets :**

Les marches conduisent à des passages souterrains, tous reliés les uns aux autres. Vos aventuriers peuvent les utiliser comme raccourcis. Quand vous retournez un passage secret, dans un premier temps, il ne se passe rien. À partir du deuxième, vous pouvez (mais ça n'est pas une obligation) l'utiliser et ressortir par un autre escalier. L'utilisation d'un passage secret coûte un point de déplacement.



### **6 tuiles neutres :**

Vous pouvez vous y reposer quelques instants.

## **Description des objets**



### **7 échelles :**

Une échelle vous permet de sortir d'un piège. Posez-la sur un piège et placez votre explorateur dessus. Attention : il y a moins d'échelles que de pièges !



### **7 allumettes :**

Une allumette vous permet de voir ce qui se cache sous une tuile. Arrêtez-vous devant, éclairez la pièce et retournez la tuile. À vous de décider ensuite si vous pénétrez sur cette dalle ou si vous terminez votre déplacement sur une autre. Ceci vous permet, entre autres, d'éviter les pièges. Une fois utilisée, retirez l'allumette du jeu et laissez la tuile face visible.

Exception : Seules les clés trouvées doivent être remises face cachée.



**10 potions magiques** : La potion magique vous remet sur pieds après avoir été effrayé par le singe sauvage et vous être évanoui. Retirez-la du jeu après utilisation.

## L'aventure commence !

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Vous pouvez vous concerter à tout moment avec les autres. À votre tour de jeu, effectuez les actions suivantes :



**1. Déplacez le singe** horizontalement ou verticalement d'1 dalle, toujours en direction de **l'aventurier debout le plus proche** : si deux aventuriers se trouvent à égale distance du singe, à vous de décider vers lequel il se dirige. Le singe peut traverser les murs mais pas emprunter les passages secrets. À partir de l'autel, il se déplace toujours d'abord sur l'une des deux dalles adjacentes.

**2. Faites tourner la flèche.**

**3. Déplacez votre aventurier** horizontalement ou verticalement du nombre maximum de dalles indiqué par la flèche. Vous pouvez parfaitement rester sur la dalle où vous êtes. Plusieurs aventuriers peuvent occuper la même dalle. Attention : les murs sont des obstacles infranchissables, sauf pour le singe !

À la fin de votre déplacement, retournez une **tuile Temple** cachée ou utilisez celles déjà retournées (un passage secret, par exemple, s'il vous reste un point de déplacement).

Pendant votre tour, vous pouvez utiliser les **objets disponibles face visible** selon vos besoins. Au début de votre tour, vous disposez de **4 objets**, tant que la réserve n'est pas épuisée.

**Si vous ne pouvez pas vous déplacer** (parce que vous êtes tombé dans un piège et qu'il n'y a pas d'échelle, par exemple), vous pouvez, **au début** de votre tour, **échanger** une fois un ou plusieurs objets disponibles avec ceux de la réserve, puis éventuellement les utiliser immédiatement.



### **Effrayés par le singe sauvage**

Hou, hou, hou ! Si le singe sauvage pénètre sur une dalle occupée par votre aventurier, vous vous évanouissez de peur et couchez votre pion ! Le singe retourne ensuite immédiatement sur son autel. Si une potion magique se trouve parmi les objets retournés, vous pouvez l'utiliser et êtes de nouveau sur pieds : redressez votre aventurier et effectuez votre déplacement. Si aucune potion magique n'est disponible, vous devez malheureusement passer votre tour et espérer qu'une potion ait été retournée d'ici là. Astuce : il est parfois préférable de rester évanoui jusqu'au tour suivant. En effet, tant que vous êtes couché, le singe se dirige vers un autre aventurier debout.

Attention : Le singe peut effrayer plusieurs aventuriers à la fois, s'ils se trouvent sur la même dalle !

Il est interdit à un aventurier de pénétrer sur la dalle occupée par le singe sauvage ou de la traverser.

## Fin de la partie

Si vous avez trouvé **autant de clés que d'aventuriers**, précipitez-vous vers les portes avec les symboles correspondants.

Dès que chacun de vous se trouve devant une porte, la tension monte : vous souvenez-vous où se trouve la clé qui permet de l'ouvrir ? Retournez la tuile sous laquelle vous pensez qu'elle se cache.

Si vous avez tous trouvé la bonne clé, toutes les portes s'ouvrent comme par magie et vous êtes libres ! **Vous avez gagné** tous ensemble.

Si l'une des clés n'est pas la bonne, c'est le **singe qui gagne**. C'est également le cas s'il ne reste plus d'échelle ou de potion magique alors que vous en avez besoin. Concertez-vous bien pendant la partie car vous ne vous en sortirez que tous ensemble !

© 2023



# escape the TEMPLE

IT

Gioco Ravensburger® n° 20 963 7

Un'avventura cooperativa per  
2-4 giocatori\* dagli 8 anni.

Autore: Johannes Schiller  
Illustrazioni: Janos Jantner  
Redazione: Monika Gohl



*Spinti dalla curiosità, scoprite un misterioso tempio nella giungla. Ma poco dopo essere entrati, tutte le porte si chiudono e diventa buio pesto. "Uh, Uh, Ah!" Cosa sono questi versi spaventosi? Attenzione, siete inseguiti da una scimmia selvatica, uscite subito di lì! Speriamo che riusciate a trovare le chiavi magiche in tempo e a fuggire insieme verso la libertà!*

## Scopo del gioco

Fuggite dalla scimmia selvatica trovando una chiave per ogni esploratore e sbloccando tutte le porte contemporaneamente.

\*La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.

## Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 24 tessere tempio (4 chiavi, 10 trappole, 4 passaggi segreti, 6 tessere neutre)
- 24 risorse (7 scale, 10 pozioni, 7 fiammiferi)
- 4 esploratori
- 1 scimmia selvatica con supporto
- 1 disco girevole con freccia e pulsanti

## Preparazione del gioco

Posizionate il **tabellone di gioco** al centro. Mescolate le **tessere tempio** con il lato della pietra rivolto verso l'alto e distribuitele coperte nelle stanze del tempio. Le caselle davanti alle porte devono rimanere libere.

Posizionate i vostri **esploratori** su una porta libera con un simbolo. I restanti esploratori non serviranno.

Infilate la **scimmia** nel supporto e posizionala sul suo **pedistallo** al centro del tabellone di gioco. Il pedistallo non conta come casella per gli esploratori e nel corso del gioco potrete semplicemente saltarlo.

Mescolate le **risorse** con la scatola rivolta verso l'alto. Scoprite **4 risorse** accanto al piano di gioco; potrete usarle a piacere e ripristinarle in modo che siano di nuovo 4 all'inizio del vostro turno fino a che non esaurisce la scorta.

Fissate la freccia al **disco girevole**. Questo indicherà il numero massimo di stanze in cui potete muovere il vostro esploratore.

## Spiegazione delle tessere tempio



**4 chiavi**, che possono aprire le porte con lo stesso simbolo:

avete trovato una chiave? Fantastico! Tenete bene a mente quale porta apre e girate la tessera tempio.



### **10 trappole:**

se alla fine del vostro turno scoprite una trappola, ci cadrete dentro. Potrete liberarvi solo posizionandoci sopra una scala. Durante un turno, potete oltrepassare di soppiatto le trappole **aperte** ma mai sostarci sopra.



### **4 passaggi segreti:**

le scale conducono a passaggi sotterranei, tutti collegati fra loro, che fungono da scorciatoie per gli esploratori. Quando si scopre un passaggio segreto non accade nulla, ma dal secondo in poi si può (ma non si deve) sbucare in corrispondenza di un'altra scala. L'utilizzo di un passaggio segreto conta come mossa.



### **6 tessere neutre:**

qui si può sostenere.

## **Spiegazione delle risorse**



### **7 scale:**

con una scala vi potete liberare da una trappola. Posizionatele sulla trappola e saliteci sopra. Attenzione: le scale sono di meno delle trappole!



### **7 fiammiferi:**

con un fiammifero potete scoprire cosa si nasconde sotto una tessera tempo. Posizionatevi di fronte, illuminate la stanza e girate la tessera tempo. A questo punto, potete decidere se recarvi in quel punto o se terminare il vostro turno su un'altra casella. In questo modo è possibile, ad esempio, evitare le trappole.

Dopo averlo utilizzato, il fiammifero viene rimosso dal gioco e la tessera rimane scoperta. Eccezione: le chiavi trovate vanno ricoperte.



### **10 pozioni:**

la pozione vi rimetterà in piedi dopo che la scimmia vi ha spaventato e fatto cadere. Dopo averla utilizzata, la pozione viene rimossa dal gioco.

## **L'avventura comincia!**

Il giocatore più giovane inizia, poi si prosegue in senso orario. I giocatori attivi eseguono le seguenti azioni e hanno sempre la possibilità di consultarsi tra loro.



**1. Muovete la scimmia** di uno spazio in orizzontale o in verticale, sempre in direzione dell'esploratore in piedi più vicino: in caso di pari distanza potete consultarvi e decidere di conseguenza! La scimmia può scavalcare i muri, ma non può mai utilizzare i passaggi segreti! Partendo dal suo piedistallo si sposta sempre per prima in una delle stanze adiacenti.

**2. Girate la freccia.**



**3. Spostate l'esploratore** in orizzontale o in verticale verso altre stanze di un numero di caselle inferiore o uguale a quello indicato dalla freccia. In alternativa, potete anche rimanere fermi. Su una casella possono essere posizionati più esploratori. Attenzione: a differenza della scimmia voi non potete scavalcare i muri!

Dopo il vostro movimento, **girate** una **tessera tempo** coperta o utilizzate tessere già scoperte (ad es. passaggi segreti).

Nel corso della mossa potete utilizzare le **risorse scoperte** a piacere. Inizierete la mossa con **4 risorse** fino a che non esaurisce la scorta.

**Nel caso in cui non possiate muovere** (ad es. perché vi trovate in una trappola e non avete una scala), **all'inizio** della mossa potete decidere di **scambiare** una o più risorse dalla scorta, utilizzandola subito dopo.

## Spaventati dalla scimmia selvatica



*Uh, Uh, Ah!* Se la scimmia selvatica raggiunge la vostra stanza, **cadrete dallo spavento** e lei subito dopo salterà sul suo **pedistallo**. Se potete utilizzare la **pozione magica** come risorsa vi rimetterete subito in sesto: rialzatevi ed eseguite la vostra azione. Se nessuna pozione magica è disponibile, rimarrete fermi fino al turno

successivo, sperando che nel frattempo venga scoperta una pozione. Suggerimento: a volte può avere senso rimanere fermi e aspettare il turno successivo. Questo perché finché siete fermi la scimmia si muoverà in direzione di un altro esploratore ancora in piedi.

Ma attenzione: la scimmia può spaventare contemporaneamente più esploratori se questi si trovano nella stessa stanza!

## Fine della partita

Avete trovato le **chiavi corrispondenti al numero di esploratori?** Allora dirigetevi rapidamente verso le porte con i rispettivi simboli.

Appena tutti saranno davanti a una porta, la situazione si farà interessante: vi ricordate dove si trovano le rispettive chiavi? Mettete il dito sulla tessera tempio corrispondente.

Se tutti scoprirete la tessera giusta, le porte si apriranno magicamente e sarete liberi. **Siete tutti vincitori!**

Se anche uno solo di voi ha scelto la tessera sbagliata, **avrà vinto la scimmia**. La scimmia vince anche se vengono esaurite le scale o le pozioni. Consultatevi quindi bene durante il gioco, poiché solo tutti insieme riuscirete a fuggire!

© 2023



# escape the TEMPLE

NL

Ravensburger® Spel nr. **20 963 7**

Een coöperatief avontuur voor  
**2 – 4 spelers\*** vanaf **8 jaar**.

Auteur: Johannes Schiller  
Illustrator: Janos Jantner  
Redactie: Monika Gohl



*Nieuwsgierig ontdekken jullie een mysterieuze tempel in de jungle. Maar kort nadat jullie naar binnen zijn gegaan, vallen alle deuren dicht en is het stikdonker. "Oe-oe-oe!" wat zijn dat voor griezelige geluiden? Oh nee, nu worden jullie achtervolgd door een wilde aap – tijd om weg te wezen! Hopelijk vinden jullie de magische sleutels op tijd en ontsnappen jullie samen de vrijheid tegemoet!*

## **Doel van het spel**

Jullie ontsnappen van de wilde aap wanneer er voor elke verkenner een sleutel is gevonden en alle deuren gelijktijdig worden geopend.

\*De mannelijke verwijswoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## Inhoud

- 1 Spelbord
- 24 Tempeltegels (4 sleutels, 10 valkuilen, 4 geheime gangen, 6 neutrale tegels)
- 24 Hulpmiddelen (7 ladders, 10 toverdrankjes, 7 lucifers)
- 4 Verkenners
- 1 Wilde aap met opzetvoetje
- 1 Draaischijf met pijl en drukknoppen

## Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Schud de tempeltegels door elkaar met de steenzijde boven en leg ze willekeurig neer op de velden van de tempel. De velden voor de deuren blijven leeg.

Zet jullie verkenners op een vrij deurveld met een symbool erop. Overtallige verkenners spelen niet mee.

Zet de aap in zijn opzetvoetje en zet hem in het midden van het spelbord neer op zijn voetstuk. Het voetstuk telt niet als een veld voor verkenners, je mag tijdens het spel gewoon over het voetstuk heen springen.

Schud de hulpmiddelen met de opdruk naar boven door elkaar. Leg dan 4 hulpmiddelen naast het spelbord neer. Jullie mogen deze later naar wens gebruiken en bij het begin van elke beurt ze weer aanvullen tot er 4 liggen, zolang de voorraad strekt.

Bevestig de pijl aan de draaischijf. Deze geeft het aantal maximale velden aan dat een verkenner mag ontdekken.

## De tempeltegels



**4 sleutels**, die deuren met hetzelfde symbool kunnen openen:

Sleutel gevonden? Super! Onthoud goed welke deur deze opent en draai de tempeltegels dan weer om.



### **10 valkuilen:**

wie aan het einde van zijn beurt een val ontdekt, valt erin. Je kunt jezelf alleen bevrijden door er een ladder overheen te zetten. Je mag tijdens je beurt langs open vallen sluipen, maar er nooit op blijven staan.



### **4 geheime gangen:**

de trappen leiden naar ondergrondse gangen, die allemaal met elkaar verbonden zijn en als sluiproutes dienen voor jullie verkenners. Er gebeurt niets als je een geheime doorgang ontdekt. Vanaf de tweede trap kun je (maar dit hoeft niet) bij een andere trap uitkomen. Een geheime doorgang gebruiken telt als een stap.



### **6 neutrale tegels:**

hier kun je even uitrusten.

## **De hulpmiddelen**



### **7 ladders:**

gebruik een ladder om jezelf uit een val te bevrijden. Plaats hem op de valkuil en ga erop staan. Let op: er zijn minder ladders dan vallen!



### **7 lucifers:**

met een lucifer kun je zien wat er onder een tegel verborgen is. Ga ervoor staan, verlicht de kamer en draai de tempeltegels om. Beslis nu of je erheen gaat of dat je je beurt wilt beëindigen op een ander veld. Op deze manier kun je bijvoorbeeld valkuilen vermijden. De lucifer wordt na gebruik uit het spel verwijderd en de tegel blijft opgedraaid liggen. Uitzondering: als je een sleutel vindt, draai je de tegel weer om.



### **10 toverdrankjes:**

het toverdrankje helpt je weer op de been nadat je geschrokken van de aap omgevallen bent. Het toverdrankje wordt na gebruik uit het spel verwijderd.

## **Het avontuur begint!**

De jongste speler begint, daarna het gaat spel kloksgewijs verder. Actieve spelers voeren de volgende acties uit en mogen te allen tijde overleggen met hun medespelers.



**1.** Verplaats de aap horizontaal of verticaal een veld verder – altijd in de richting van de op zijn benen staande verkenners die het dichtst in de buurt staat. Bij gelijke afstand mogen de spelers overleggen en zelf beslissen. De aap kan over muren slingeren, maar gebruikt nooit de geheime gangen! Vanuit zijn voetstuk gaat hij altijd eerst naar een van de twee aangrenzende velden.

**2. Draai de pijl.**

**3.** Verplaats je verkenner horizontaal of verticaal het aantal velden dat de pijl aangeeft. Een veld mag door meerdere verkenners tegelijkertijd bezet worden. Let op: muren zijn obstakels waar je niet overheen kunt springen, alleen de aap kan dat!

Aan het einde van je beurt draai je een verborgen tempeltegels om of je gebruikt er een die al open is (bijv. geheime doorgangen).

Tijdens je beurt mag je de openliggende hulpmiddelen gebruiken. Jullie beginnen elke beurt met 4 hulpmiddelen, zolang de voorraad strekt.

Als je niet kunt bewegen (bijv. omdat je in een val zit en er geen ladder is), mag je aan het begin van je beurt een of meer hulpmiddelen uit de voorraad omruilen – en deze meteen gebruiken.

## **Geschrokken van de wilde aap**



Oe-oe-oeh! Als de wilde aap op hetzelfde veld komt, val je om van angst! Daarna springt hij altijd meteen terug op zijn voetstuk. Als je een toverdrankje kunt gebruiken als hulpmiddel, dan ben je meteen weer fit: je staat op en mag je actie uitvoeren. Als je geen toverdrankje hebt, moet je wachten tot je volgende beurt en hopen dat er een toverdrankje open ligt. Tip: soms kan het zinvol zijn om te blijven liggen en te wachten tot de volgende beurt. Zolang je ligt, beweegt de aap in de richting van een andere nog rechtopstaande verkenner.

Pas op: de aap kan meerdere verkenners tegelijk laten omvallen als ze op hetzelfde veld staan!

Het veld waar de wilde aap op staat is verboden terrein. Je mag ook niet langs hem heen lopen.

## Einde van het spel

Heb je evenveel sleutels gevonden als het aantal verkenners? Dan gaan jullie allemaal snel naar de deuren met deze symbolen.

Zodra iedereen voor een deur staat, wordt het spannend: weten jullie nog waar de bijpassende sleutels zijn? Tik op de corresponderende tempeltegels.

Als elke gok juist is, gaan de deuren op magische wijze open en zijn jullie bevrijd. Jullie hebben samen gewonnen!

Wanneer er een verkeerde tegel gekozen is, dan wint de aap. Hij wint ook als je geen ladders of toverdrankjes meer hebt. Overleg dus goed tijdens het spel, want alleen samen kunnen jullie ontsnappen!

© 2023



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

**Ravensburger**

239914-A