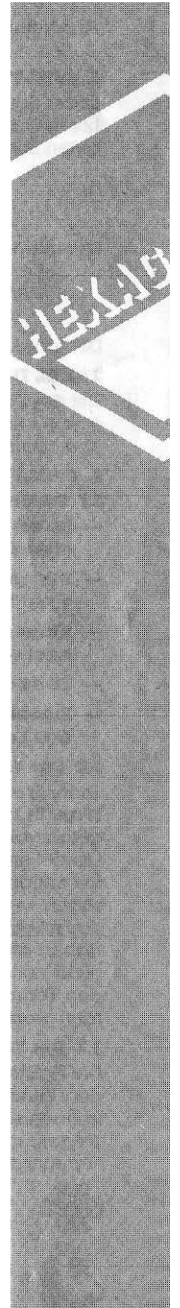


TM & © 1984 LUCASFILM LTD. (LFL), ALL RIGHTS RESERVED  
© by HEXAGAMES®, POB 201206, Dreieich, West-Germany, 1984  
Tel. 0 61 03-6 40 85  
TX 17 610 391 hexad

# **INDIANA JONES** und der **TEMPEL DES TODES™**

Spielanleitung



# Indiana Jones und der Tempel des Todes

für 2–4 Spieler

Ausstattung: 12 Figuren in vier Farben, 4 Loren, 4 Zusatzpläne, Würfel, Spielplan

## 1. SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 3 Figuren einer Farbe. Die Loren werden auf den Loren-Start, in der Mitte des Spielplans, gestellt. Jeder Spieler wählt sich einen Zusatzplan, der an den Spielplan angelegt wird (Siehe Abb.).



Der jüngste Mitspieler beginnt.

## 2. ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Figuren (**Indy, Wille und Shorty**) nach einem langen, gefährvollen Weg durch den Tempel des Todes als erster über die Brücke in Sicherheit zu bringen.

## 3. SPIELVERLAUF

### 3.1 Grundregeln

- Es wird der Reihe nach gewürfelt und jeweils eine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl gezogen.
- Die gewürfelte Zahl muß, wenn nicht im Text anders angegeben, vollständig aufgebraucht werden.
- Kann ein Zug nicht vollständig ausgeführt werden, verfällt er. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Es darf immer nur eine Figur auf einem Feld stehen.
- Eigene und fremde Figuren dürfen übersprungen werden, wenn das Landefeld frei ist.

### 3.2 Der Weg (Zusatzplan)

Jeder Spieler startet mit den Figuren auf seinem Zusatzplan im **Club Obi Wan**. Es bleibt ihm bei jeder Figur überlassen, ob er für sie den kurzen gefährvollen oder den langen aber sicheren Weg zum Palast wählt. Landet eine Figur auf einer Gefahrenzone (umrandetes Feld) muß sie sofort entlang der gestrichelten Linie auf das angegebene Feld zurückgezogen werden. Ist dieses Feld besetzt, muß die Figur weiter zurück, auf das nächste freie Feld.

Haben **alle drei Figuren** den Palast erreicht (die genaue Würfelzahl ist nicht nötig) werden sie sofort auf dem Spielplan, im **Geheimgang** vor den Tempeleingängen, platziert. Der Zusatzplan kann nun weggenommen werden.

### 3.3 Der Tempel (Spielplan)

Die Figuren dürfen durch jeden der drei Tempeleingänge gezogen werden. Tempeleingang und Tempelausgang zählen als Feld. Die Figuren können sich in waagrecht, senkrecht und diagonalen Richtung bewegen, müssen aber während des Zuges in einer Linie bleiben. Eine Richtungsänderung während des Zuges ist also nicht möglich.



- Der innere Tempelbezirk darf von keiner Figur betreten oder übersprungen werden.



- Landet eine Figur auf einem „Grubenfeld“ muß sie sofort zurück vor den Tempeleingang.



- Erreicht eine Figur den Geheimgang, bleibt es dem Spieler überlassen, ob er die Figur sofort auf einen anderen freien Geheimgang ziehen oder sie dort stehen lassen will.



- Landet eine Figur auf einem „Gut-Feld“, darf der Spieler noch einmal würfeln und eine seiner anderen Figuren ziehen. Landet diese Figur auf einem „Gut-“ oder „Böse-Feld“, bleibt dies ohne Wirkung. Landet die Figur auf einem „Geheimgang-“ oder „Gruben-Feld“, gelten die entsprechenden Regeln.



- Landet eine Figur auf einem „Böse-Feld“, darf der Spieler noch einmal würfeln und eine **fremde** Figur auf ein beliebiges freies Feld ziehen. Wird die fremde Figur auf ein „Gut-“ oder „Böse-Feld“ gezogen, bleibt dies ohne Wirkung.

Bei „Geheimgang-“ und „Gruben-Feldern“ gelten die entsprechenden Regeln.

Verläßt eine Figur den Tempel (genaue Würfelzahl ist nicht nötig) wird sie sofort in die entsprechende Lore gestellt.

Sind alle drei Steine in der Lore, darf diese in der nächsten Runde durch die Mine „fahren“.

### 3.4 Die Mine

Bei der Fahrt durch die Mine dürfen gegnerische Loren überholt werden. Würde eine Lore auf einem bereits besetzten Feld landen, bleibt sie auf dem nächsten freien Feld dahinter stehen. Kommt sie dabei auf ein „Gut-“ oder „Böse-Feld“, wird entsprechend verfahren.

Erreicht die Lore ein weißes „Weichen-Feld“ mit genauer Zahl, kann die kurze aber gefährlichere Strecke gewählt werden.

**ACHTUNG! Die „Gut-“ und „Böse-Felder“ haben in der Mine andere Auswirkungen!**



- Der Spieler darf noch einmal würfeln und zieht die Lore nach vorne. Kommt sie dabei erneut auf ein „Gut-“ oder „Böse-Feld“, bleibt dies ohne Wirkung.



- Der **nächste** Spieler würfelt und zieht die Lore zurück. Kommt sie dabei auf ein „Gut-“ oder „Böse-Feld“, bleibt dies ohne Wirkung.

Am Ende der Mine muß die Lore abgebremst werden. Das bedeutet, sie muß mit genauer Würfelzahl das letzte Schienenfeld erreichen.

Ist die Lore erfolgreich „gebremst“, steigen die Figuren sofort aus und können im nächsten Zug den Weg über die Brücke wagen. Die leere Lore wird zur Seite gestellt.

### 3.5 Die Brücke zur Freiheit

Die Figuren stehen vor der Brücke. Die andere Seite kann nur mit der genauen Würfelzahl erreicht werden. Bei einer höheren Zahl muß der Rest zurückgegangen werden.

**Beispiel:** Steht eine Figur vor der Brücke und der Spieler würfelt eine „5“, erreicht die Figur die andere Seite, ohne daß ein Rest bleibt.

Steht die Figur allerdings auf dem zweiten Feld der Brücke, und der Spieler würfelt eine „5“, muß er die Figur erst 2 Felder nach vorne und dann 3 Felder zurückziehen.

Landet eine Figur auf einem besetzten Feld, wird die gegnerische Figur zurück vor die Brücke gestellt.

## 4. ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist beendet, wenn alle Figuren auf der anderen Seite der Brücke sind. Gewinner ist (natürlich), wer als erster seine drei Figuren über die Brücke in Sicherheit gebracht hat.

Er erhält den unsichtbaren INDIANA-JONES-GEDENKORDEN, der diesem Spiel beiliegt.

\*\*\*Gewinner ist auch, wer diesen Orden in der Schachtel findet...