TEMPLE TWIST

Bernhard Weber

Mit dem richtigen Dreh gemeinsam ans Ziel

Ein kooperatives Abenteuer
für 1-4 Entdeckerinnen und Entdecker
ab 8 Jahren

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!

Mit der kostenlosen Erklär-App

KOSMOS

Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die egeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

Darum geht's:

Ein geheimnisvolles Notizbuch führt eure Expedition zu einem alten Tempel tief im Dschungel, in dem es wertvolle Schätze geben soll. Euer Ziel: Den Tempel erforschen und die Schätze finden! Doch das ist leichter gesagt als getan, denn der Tempel ist ein einziges Labyrinth! Jetzt heißt es: Gut zusammenarbeiten. Mithilfe eurer Aktionskarten navigiert ihr euch durch dieses besondere Bauwerk, versetzt Wände oder dreht den ganzen Tempel! Erreicht ihr die Räume, in denen die Schätze versteckt sind, bevor euch die Kraft ausgeht?

Das ist drin:



3D-Tempel



1 Würfel
(euer Rucksack)



8 variable Wände



5 feste Wände



13 Raumkarten



3 Türkarten



12 Start-Aktionskarten



28 weitere Aktionskarten



1x „Kommunizieren"



1 x „Karte tauschen"

2 Ausrüstungsplättchen



1 Fackel-Plättchen



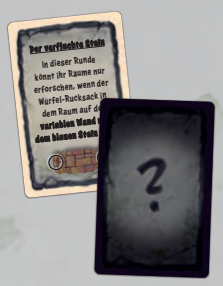
1 „Zutritt verboten" -
Plättchen



3 Tür-Plättchen



1 Schleimmonster
„Schleimi"

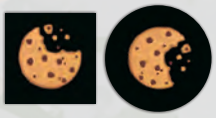


14 Heraus-
forderungskarten



6 Zahlenchips

Für die Expeditionen:



16 Joker-Plättchen



1 zusätzliches
Ausrüstungsplättchen
„Würfel aktivieren"



20 Expeditionskarten

Vor dem ersten Spiel:

1. Drückt alle gestanzten Teile aus den Stanztableaus heraus. Alle Teile, die mit einer Mülltonne gekennzeichnet sind, braucht ihr nicht mehr.
2. Baut dann den 3D-Tempel und das 3D-Schleimmonster zusammen:

Schritt 1: Die Seitenwände zusammenstecken

Steckt die Seitenwände zu einem Rahmen zusammen. Die **Symbole und Farben** zeigen euch, welche Haltenase in welchen Schlitz gesteckt werden muss.
Die Symbole müssen immer nach innen zeigen.



Schritt 2: Den Rahmen und die Vorderseite zusammenstecken

Steckt den Rahmen, den ihr aus den Seitenteilen zusammengebaut habt, in eines der beiden Tempeltableaus.
Achtet auch hier auf die **zusammenpassenden Symbole und Farben**. Die Symbole müssen immer **auf der Innenseite** sein!



Schritt 3: Die festen Innenwände in den Tempel einfügen

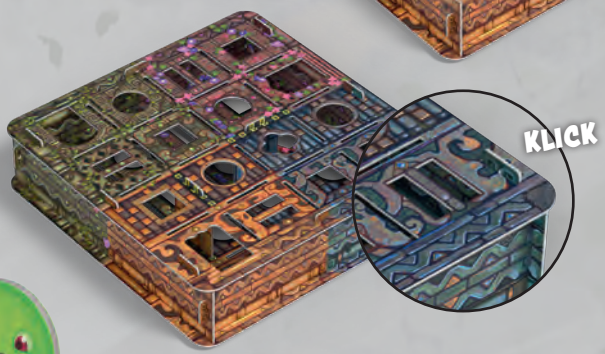
Steckt nun **die beiden festen Innenwände** in die dafür vorgesehenen schwarz-gelb markierten Schlitze im Tempeltableau. Achtet bei der **rosa-blauen Wand** darauf, dass die rosa Seite zum rosa Bereich und die blaue Seite zum blauen Bereich zeigt.



Schritt 4: Den Tempel fertigstellen

Setzt dann das zweite Tempeltableau oben auf den Rahmen. Achtet auch hier darauf, dass die **Symbole und Farben zueinanderpassen** und die Symbole **nach innen** zeigen.

Schaut, dass **alle Haltenasen richtig eingerastet** sind, auch die der Innenwände.



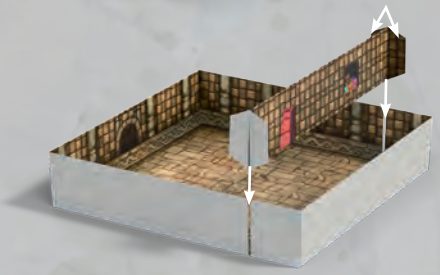
Schritt 5: Das Schleimmonster zusammenbauen

Steckt dann **die beiden Schleimmonsterteile** zusammen, sodass ein komplettes Gesicht entsteht. Schleimi ist fertig!



Ab jetzt könnt ihr den Tempel und Schleimi zusammengebaut in der Schachtel aufbewahren!

3. **Faltet** nun die **Trennwand** 1x in der Mitte. Faltet dann die Laschen nach außen. Baut die Tennwand anschließend in die Schachtel, damit ihr das Material nach dem Spielen besser aufbewahren könnt.



Vorbereitung:

1. Stellt den **Tempel in die Tischmitte**, sodass **eine der 3 Türen** nach unten ausgerichtet ist. **Ist das euer erstes Spiel? Dann zeigt die rosa Tür nach unten.** Setzt euch am besten gegenüber, sodass alle gut in den Tempel hineinschauen können.

2. In den Raum, dessen Tür nach unten zeigt, legt ihr **den Würfel**. Er ist euer Rucksack und markiert euren aktuellen Standort im Tempel.

3. Steckt **5 variable Wände** zufällig in die dafür vorgesehenen Schlitze im Tempel. **Ist das euer erstes Spiel? Steckt die Wände wie im Beispiel gekennzeichnet in den Tempel.**

4. Legt die **übrigen 3 variablen Wände** bereit. Die festen Wände braucht ihr vorerst nicht, legt sie in den Vorrat.

5. **Mischt die Raumkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. **Deckt 2 Karten auf**.

6. **Mischt die Türkarten** und **deckt 1** davon **auf**.

7. **Mischt die 12 Startkarten** und **teilt diese möglichst gleichmäßig untereinander auf**. Mischt die restlichen Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel in den Vorrat.

8. Legt die **Ausrüstungsplättchen „Karte tauschen“** und **„Kommunizieren“** bereit. Das Ausrüstungsplättchen „Würfel aktivieren“ braucht ihr zunächst nicht, legt es in die Schachtel.

9. Legt das **Fackel-Plättchen** bereit.

10. **Mischt die Herausforderungskarten** und legt sie als verdeckten Stapel in den Vorrat.

11. Legt die **Zahlenchips**, das **„Zutritt verboten“-Plättchen**, die **Tür-Plättchen** sowie **Schleimi** in den Vorrat.

12. Lasst zudem etwas Platz für den **Ablagestapel**.

13. Die Expeditionskarten sowie die Joker-Plättchen braucht ihr zunächst nicht, legt sie zurück in die Schachtel.



Vorrat

Spielaufbau für 4 Personen

Ziel und Idee des Spiels



Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Euer Ziel ist es, die **aufgedeckten Räume zu erforschen** und den Tempel anschließend durch die **aufgedeckte Tür** zu verlassen, **bevor** euch **eure Handkarten ausgehen,** denn eure Handkarten sind die Energie, die ihr habt, um den Tempel zu erkunden. In welcher Reihenfolge ihr die Räume erforscht, ist euch überlassen.

Der **Würfel** (euer Rucksack, den ihr immer dabei habt) **markiert euren Standort im Tempel**. Den Würfel navigiert ihr, indem ihr **mithilfe eurer Aktionskarten** den **Tempel dreht** oder **Wände ein- und ausbaut**. Dabei dürft ihr den Würfel nie berühren.

Ihr dürft nicht über eure Aktionskarten sprechen. Ihr dürft jedoch gemeinsam überlegen, welche Räume ihr wann erforschen möchtet.

Liegt der **Würfel am Ende eines Zuges in einem der aufgedeckten Räume**, habt ihr den **Raum erforscht**.

Habt ihr **alle aufgedeckten Räume erforscht**, müsst ihr die Tür erreichen, die auf der **aufgedeckten Türkarte** abgebildet ist. Um die Runde erfolgreich abzuschließen, muss der **Würfel im Raum mit dieser Tür** liegen und die **Tür muss nach unten ausgerichtet** sein (sodass ihr herauslaufen könntet).

So geht's:

Wer von euch zuletzt eine Ruine besucht hat, beginnt und legt das Fackel-Plättchen vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, musst du **1 Aktionskarte ausspielen**.

Eine Aktionskarte ausspielen:

Wähle **1 Karte von deiner Hand** und spiele sie offen **auf den Ablagestapel**. Führe dann die entsprechende Aktion aus.

Folgende Aktionskarten gibt es:



1x drehen:
Drehe den Tempel **1x nach rechts oder links**.



2x drehen:
Drehe den Tempel **2x nach rechts oder links**. Du darfst dabei die **Richtung ändern** (z. B. 1x nach links und dann 1x nach rechts drehen).



Beliebig oft drehen:
Drehe den Tempel so oft du möchtest in **dieselbe Richtung**.



1 Wand ein- oder ausbauen:
Baue **1 variable Wand** in den Tempel **ein <u>oder</u>** nimm 1 **aus** dem Tempel heraus.



2 Wände ein- oder ausbauen:
Baue **2 variable Wände** in den Tempel **ein <u>oder</u>** nimm 2 **aus** dem Tempel heraus.



1 Wand versetzen:
Nimm **1 variable Wand aus** dem Tempel heraus **und** baue diese anschließend **an derselben oder einer anderen Stelle wieder ein.**

Drehe den Tempel immer über die Seitenkante.



Nimmst du eine Wand aus dem Tempel heraus, ziehe sie einfach gerade nach hinten.



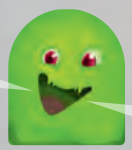
Es gibt auch feste Wände im Tempel. Diese können nicht verändert werden. Ihr erkennt sie an der gelb-schwarzen Markierung mit den Totenköpfen!



Kannst oder möchtest du die Aktion nicht ausführen, kannst du auch **auf die Aktion verzichten**. Du musst die Karte dennoch ablegen.

Sind auf einer Aktionskarte **2 Riegel abgebildet** (auf den Aktionskarten „2x drehen" und „2 Wände ein- oder ausbauen"), musst du **nicht alle Möglichkeiten der Karte nutzen**. Du kannst beispielsweise nur 1x drehen und den Rest der Aktion verfallen lassen.

Wichtig: Achtet gut darauf, welche Karten ihr ausspielt oder abwerft. Ihr zieht keine Karte nach!



Es läuft nicht immer, wie geplant: Gerade, wenn der Würfel aus großer Höhe fällt, kann er auch mal woanders hinspringen. Wollt ihr den Würfel besser kontrollieren, müsst ihr mehr Wände einsetzen.

Zusätzliche Aktion „Ausrüstungsplättchen nutzen":

Zudem habt ihr 2 Ausrüstungsplättchen, die ihr in eurem Zug **vor oder nach dem Ausspielen einer Karte** nutzen könnt:



1 Karte tauschen:
Zeige den anderen die Karte, die du tauschen möchtest. Wer eine Karte mit dir tauschen möchte, hebt die Hand. Dann entscheidest du, mit wem du deine Karte tauschst. Drehe das Plättchen „Karte tauschen" auf die Rückseite. Für diese Runde steht es euch nicht mehr zur Verfügung.

Kommunizieren:
Nimm das Ausrüstungsplättchen „Kommunizieren", um den anderen Folgendes mitzuteilen:



1. Ich kann mit meinen Karten nur noch den Tempel drehen.

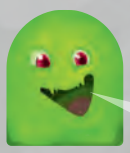


2. Ich kann mit meinen Karten nur noch Wände ein- oder ausbauen oder versetzen.

Ihr könnt das Plättchen während der Runde mehrfach nutzen, es kann also zwischen euch hin- und herwechseln.

Euren Standort überprüfen:

Am Ende deines Zuges wird überprüft, **ob ein Raum erforscht wurde**. Ein Raum gilt als **erforscht**, wenn der **Würfel** am **Ende des Zuges in dem entsprechenden Raum liegt**. Dreht die passende Raumkarte dann auf die Rückseite.



Seid ihr euch nicht sicher, ob der Würfel im Raum liegt? Dann schiebt zur Überprüfung eine Wand in den Tempel. Geht das, ohne dass der Würfel verschoben wird, ist der Raum erforscht.



Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ende der Runde:

Die Runde kann auf 3 Arten enden:

1. Ihr habt **alle aufgedeckten Räume erforscht** und den **Würfel anschließend zur aufgedeckten Tür navigiert**, die **nach unten zeigt?** Glückwunsch, ihr habt die Runde **erfolgreich gemeistert!**
2. Die **Person, die am Zug ist,** kann **keine Aktionskarte ausspielen?** Dann habt ihr diese Runde **leider nicht geschafft**. Aber nicht den Kopf hängen lassen, probiert es doch einfach nochmal! Bei eurem neuen Versucwh erhaltet ihr als Gruppe **2 zusätzliche Aktionskarten** aus dem Vorrat, die zusätzlich zu den Startkarten unter euch aufgeteilt werden.
3. Solltet ihr den Tempel so stürmisch drehen, dass **Wände** oder sogar der **Würfel aus dem Tempel fallen**, habt ihr die Runde leider ebenfalls **nicht geschafft**.

Eine neue Runde starten:

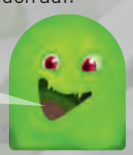
1. Ab der 2. Runde **startet der Würfel** immer dort, **wo er** in der vorherigen Runde **geendet ist**. (Wenn ihr die vorherige Runde nicht geschafft habt, muss das kein Raum mit Tür sein.) **Variable Wände**, die sich noch im Tempel befinden, **bleiben im Tempel stecken**, die **übrigen legt ihr bereit**.
2. Bereitet das Spiel ansonsten wie auf S. 3 beschrieben vor.
3. Ab jetzt könnt ihr das **Spiel etwas schwieriger machen:**
   - Statt nur 2 Raumkarten aufzudecken, könnt ihr auch **mehr aufdecken**.
   - Zusätzlich könnt ihr mit den **Herausforderungskarten** spielen.

   Für jede zusätzliche Raumkarte und **jede Herausforderungskarte** erhaltet ihr als Gruppe **2 zusätzliche Aktionskarten** aus dem Vorrat. Teilt alle zusätzlichen Aktionskarten gleichmäßig unter euch auf. **Jede Person darf nur max. 6 Aktionskarten (inklusive Startkarten) auf der Hand haben. Sollten noch Aktionskarten übrig sein, legt diese als Nachziehstapel neben den aufgedeckten Raumkarten bereit.** Befinden sich am Ende deines Zuges noch Karten auf dem Nachziehstapel, ziehst du wieder auf 6 Karten nach.

   Beispiel: Ihr deckt 4 Raumkarten und 1 Herausforderungskarte auf. Für die 2 zusätzlichen Raumkarten erhaltet ihr 4 zusätzliche Aktionskarten, für die Herausforderungskarte erhaltet ihr ebenfalls 2. Ihr teilt also die 12 Startkarten + 6 zusätzlichen Aktionskarten möglichst gleichmäßig unter euch auf.
4. Gebt das Fackel-Plättchen im Uhrzeigersinn an die nächste Person weiter.

Jetzt kann die neue Runde starten!

Der Vorrat ist nicht der Nachziehstapel!



Erläuterungen zu den Herausforderungskarten:



Abgesperrt: Feste Wände dürft ihr während des Spiels weder ein- noch ausbauen, noch versetzen.

Alles im grünen Bereich: Nach unten ausgerichtet bedeutet, dass die Unterkante der Tür auf dem Tisch steht.

Betreten verboten: Fällt der Würfel durch diesen Raum hindurch oder bleibt dort liegen, seid ihr gescheitert.

Chefsache: keine ergänzenden Regeln

Der verfluchte Stein: keine ergänzenden Regeln

Geheimauftrag: Jeder kann in seinem Zug den geheimen Raum erforschen. Die Person mit der Fackel prüft nach jedem Zug, ob der geheime Raum erforscht ist. Ist das der Fall, legt sie die Raumkarte ab.

Immer schön der Reihe nach: Legt je 1 Zahlenchip oberhalb der Raumkarten von links nach rechts aufsteigend aus.

Jetzt geht's rund: Liegen mehrere Herausforderungskarten aus, gilt folgende Reihenfolge: 1. Tempel automatisch drehen. 2. Schleimi ggf. durch 1 variable Wand flutschen lassen. 3. Prüfen, ob ein Raum erforscht ist.

Licht am Ende des Tunnels: siehe „Alles im grünen Bereich".

Rosige Aussichten: siehe „Alles im grünen Bereich".

Schlechte Sicht: Kombiniert ihr „Schlechte Sicht" mit „Spezialaufträge", dann dürfen nur 2 Personen je 1 Raumkarte aufdecken. Erst wenn diese erfüllt sind, dürfen die nächsten 2 Raumkarten aufgedeckt werden, usw.

Spezialaufträge: Der Würfel muss im Zug der betreffenden Person in diesen Raum gelangen.

Vorsicht, schleimig: Achtet darauf, dass Schleimi zu Beginn nicht in einem Raum eingesperrt ist.

Zerbrochene Wände: Befinden sich mehr als 5 variable Wände im Tempel, müsst ihr welche ausbauen.



Du kannst den Tempel auch alleine erforschen.

Die Expeditions-Variante

Vorbereitung:

1. Bereitet das Spiel wie auf S. 3 beschrieben vor.
2. Nehmt euch zudem das **Ausrüstungsplättchen „Würfel aktivieren"** und legt es bereit.
3. Dreht die **Joker-Plättchen** auf die Rückseite (sodass die **Keksseite** nach oben zeigt), mischt sie und legt sie in den Vorrat.
4. Legt die **Expeditionskarten** bereit. Die Herausforderungskarten braucht ihr für diese Variante nicht mehr, legt sie zurück in die Schachtel.
5. Deckt die **1. Expeditionskarte** auf. Deckt insgesamt so viele **Raumkarten** auf, **wie auf der Expeditionskarte angegeben**.



Vorrat

Spielaufbau für 4 Personen



Jetzt kommen die Würfel-Symbole ins Spiel!

So geht's:

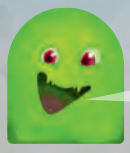
Das Spiel verläuft über **mehrere Expeditionen**. In jeder Expedition versucht ihr, wie im Grundspiel, die **aufgedeckten Räume zu erforschen** und anschließend die **aufgedeckte Tür zu erreichen**. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Änderung:

Statt mit Herausforderungskarten spielt ihr mit den **Expeditionskarten**. Dort wird die **Anzahl der aufgedeckten Raumkarten** für jede Expedition (Runde) **vorgegeben**. Ihr erhaltet keine zusätzlichen Aktionskarten für weitere Raumkarten, sondern müsst euch **Aktionskarten mithilfe des Würfels erspielen.**

Ab jetzt erhaltet ihr zudem das **Ausrüstungsplättchen „Würfel aktivieren".**



Dieses könnt ihr **pro Expedition 1x nutzen**, um den **Würfel zu aktivieren**. Navigiert den Würfel hierzu in die **Kammer des Schicksals** (Raum mit Kleeblattfenster). Entscheidet euch für **1 der beiden Würfelseiten**, die durch die Kleeblattfenster auf der Vorder- und Rückseite des Tempels sichtbar sind. **Nutzt den Würfeleffekt**. Dreht dann das Plättchen auf die Rückseite. Ihr könnt es in dieser Expedition nicht noch einmal nutzen.



Sollte der Würfel nicht so ausgerichtet sein, dass nur 2 Würfel-Effekte sichtbar sind, schiebt ihn mit dem Finger entsprechend hin.



Kammer des Schicksals

Die Würfel-Effekte

 Zieht 2 Joker-Plättchen vom Vorrat und legt sie offen bereit.	 Zieht 3 neue Karten vom Vorrat. Teilt sie unter euch auf.
 Jeder von euch nimmt 1 bereits ausgespielte Karte zurück auf die Hand (falls möglich). Die Person mit der Fackel beginnt. Ihr dürft euch die Karte aussuchen.	 Ihr dürft für diese Expedition alle Ausgänge nutzen.



Durch den Würfel könnt ihr **zusätzliche Karten** und **Joker** erhalten. Joker, die ihr nicht in der aktuellen Expedition nutzt, könnt ihr **in die nächste Expedition mitnehmen**. **Karten**, die ihr neu dazubekommt, werden **in der nächsten Expedition zusätzlich** zu den Startkarten unter euch **aufgeteilt**.

Zur Erinnerung: Ihr könnt nicht mehr als 6 Karten auf der Hand haben. Übrige Aktionskarten werden als Nachziehstapel bereitgelegt. Auch Karten, die ihr durch den Würfel bekommt, könnt ihr auf den Nachziehstapel legen.

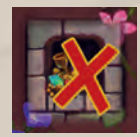
Die Jokerplättchen



Statt der Aktion der ausgespielten Karte darfst du eine beliebige Aktion ausführen.



Führe die Aktion der ausgespielten Karte doppelt aus.
Das 2. Ausspielen ist wie ein neuer Zug.



Markiere 1 aufgedeckten Raum. Dieser Raum muss nicht mehr erforscht werden. Entfernt dafür 2 eurer Aktionskarten. Legt diese zurück in den Vorrat.

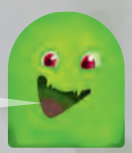
Joker könnt ihr in eurem Zug zusätzlich nutzen. Legt eingesetzte Joker zurück in die Schachtel. Sollten sich keine Joker mehr im Vorrat befinden, holt alle Joker aus der Schachtel und füllt den Vorrat wieder auf.

Startet nun mit **Expedition 1**. Viel Spaß!

Ende einer Expedition:

Eine Expedition endet wie eine Runde im Grundspiel. Denkt daran: Solltet ihr scheitern, erhaltet ihr 2 neue Aktionskarten.

Besucht den Raum mit dem Kleeblatt, um zusätzliche Karten oder neue Joker zu bekommen!

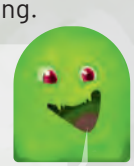


Vorbereitung der nächsten Expedition:

1. **Mischt die 12 Startkarten** sowie ggf. **in vorherigen Expeditionen gesammelte Aktionskarten** und teilt diese möglichst gleichmäßig unter euch auf. **Ungenutzte Joker** stehen euch für die neue Expedition weiterhin zur Verfügung.
2. Legt alle **Ausrüstungsplättchen** wieder bereit.
3. **Mischt die Raumkarten** sowie die **Türkarten**. **Deckt 1 Türkarte auf.**
4. Gebt das **Fackel-Plättchen an die nächste Person weiter.**
5. Zieht die **nächste Expeditionskarte** und bereitet das Spiel entsprechend vor.

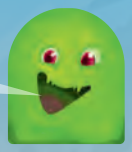
Beachtet die zusätzlichen Regeln der neuen Expedition, los geht's!

Wollt ihr den aktuellen Stand eurer Expeditionen speichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen? Macht einfach ein Foto des Tempels und notiert euch eure Karten & ungenutze Joker.



Profi-Variante

Ihr könnt das Grundspiel auch mit dem Ausrüstungsplättchen „Würfel aktivieren" spielen (siehe S. 7). Legt dafür die Joker-Plättchen im Vorrat bereit. Beachtet: Für zusätzliche Raum- oder Herausforderungskarten erhaltet ihr dann keine Aktionskarten. Neue Aktionskarten müsst ihr euch durch das Aktivieren des Würfels erspielen. Solltet ihr scheitern, erhaltet ihr keine zusätzlichen Aktionskarten.



Echte Profis nutzen die Seite des Würfels, die für die Person am Zug sichtbar ist.

Übersicht der Aktionen & Effekte

Joker-Plättchen



Führe eine beliebige Kartenaktion aus.



Führe die Aktion einer Karte doppelt aus.



Markiere 1 Raum, der nicht erforscht werden muss. Legt dafür 2 eurer Aktionskarten zurück in den Vorrat.

Ausrüstungs-Plättchen



Kommunizieren:

1. Ich kann mit meinen Karten nur noch drehen.
2. Ich kann mit meinen Karten nur noch Wände ein- oder ausbauen oder versetzen.





Karte tauschen:
Zeige den anderen die Karte, die du tauschen möchtest. Wer eine Karte mit dir tauschen möchte, hebt die Hand. Dann entscheidest du, mit wem du deine Karte tauschst. Drehe das Plättchen auf die Rückseite.



Würfel aktivieren
Befindet sich der Würfel in der Kammer des Schicksals, kannst du ihn aktivieren. Entscheide dich für eine der beiden Würfelseiten, die durch die Kleeblattfenster sichtbar sind. Nutze den Würfeleffekt. Drehe das Plättchen auf die Rückseite.

Kartenaktionen



Eine Wand ein- oder ausbauen.



2 Wände ein- oder ausbauen.



1 Wand ausbauen und diese anschließen wieder einbauen.



Den Tempel 1x in eine beliebige Richtung drehen.



Den Tempel 2x in eine beliebige Richtung drehen.



Den Tempel beliebig oft in dieselbe Richtung drehen.

Würfel-Effekte



Zieht 2 Jokerplättchen.



Zieht 3 neue Karten vom Vorrat.



Zieht 4 neue Karten vom Vorrat.



Jeder von euch nimmt 1 bereits ausgespielte Karte zurück auf die Hand (falls möglich).



Ihr dürft für diese Expedition alle Ausgänge nutzen.



Bernhard Weber, geboren 1969, entwickelt seit über 20 Jahren Spiele zum Anfassen. Neben seiner Vorliebe für 3D-Welten legt der Wahl-Bonner Wert auf Spiele mit haptischen Erlebnissen bei möglichst einfachen Regeln. Verwirklichte er dies bisher meist bei seinen Kinderspielen, ermöglicht Temple Twist spannende Erlebnisse für alle Generationen.

Für Adelheid, Monika und Andreas.

Autor und Verlag danken allen, die zum Gelingen des Spiels beigetragen haben.

Illustration: Johanna Rupprecht
Autor: Bernhard Weber
Redaktion: Laura Bach
Grafik: atelier198
Technische Entwicklung: Monika Schall
Herstellung: Simone Gorgus

© 2026 KOSMOS Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 685751

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44 UrhG ausdrücklich vor.

Hinweise zu Verpackungsmüll:
www.kosmos.de/disposal

