

# BLOCK AND KEY



8 *Leichte Muster*  
(Stern)

24 *Normale Muster*  
(Sonne)

16 *Schwierige Muster*  
(Mond)

4 *Enigmas*



Zentralblock

Schlüsselkarten können gedreht, aber nicht gespiegelt werden.

## Schnellstart

1. Ruinen aufbauen
2. Ausgrabungsstätte befüllen
3. Karten austeilen (2 Sterne, 1 Sonne, 1 Mond und 1 Enigma)
4. Zentralblock einsetzen
5. Blöcke nehmen
6. Spiel beginnen

## SOLOWERTUNG:

**0 bis 9** Praktikant: Du hast Zeit und Ressourcen ohne Erkenntnisse verbraucht.

**10 bis 20** Forscher: Du lernst und deine Arbeit ist zweckmäßig.

**21 bis 26** Bereichsdirektor: Du bist gut organisiert und clever. Weiter so.

**27 bis 32** Ausgrabungsleiter: Du verstehst die Stätte genau und weißt einen Block so zu manipulieren, dass er gleich mehrere Schlüssel entsperrt.

**33 und mehr** Archäologieexperte: Du hast Geheimnisse entschlüsselt, die dir großen Ruhm einbringen könnten, und sogar *Macht* ...

Tempelboden

Ein Block, der Teil einer Schlüsselkarte ist, muss eingesetzt werden, um die Karte *in diesem Spielzug* zu sichern. Eine Schlüsselkarte kann nicht gesichert werden, wenn das Muster schon *vor* diesem Spielzug vollendet war.

*Spielaufbau entsprechend Spieleranzahl*

## Einsetzregeln

- Ecke an Ecke
- Höher, falls Fassade an Fassade
- Maximale Höhe 6
- Gerade Brücke
- Keine Überhänge



Siegpunkte (SP)

Einzigartiges Muster

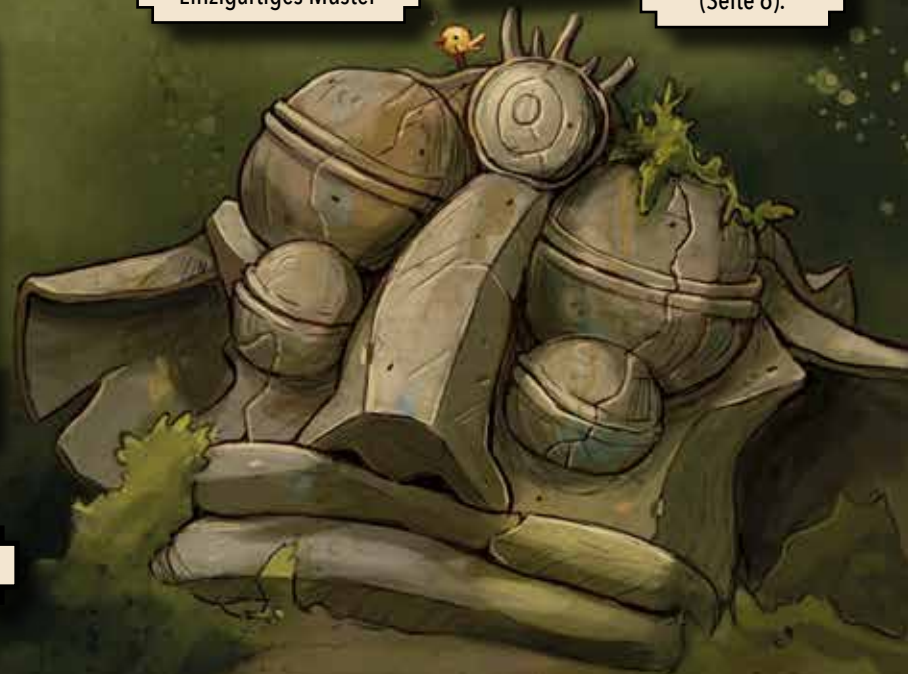
Sterne und Augen werden nur im Solospiel während eines Spielzugs der „Uralten“ benutzt (Seite 6).

*Mond-Altar*

Ein **Stapel** ist eine aufrechte Säule aus Fassaden, unabhängig davon, zu welchen Blöcken sie gehören.

Blöcke werden **einzel**n nachgefüllt, jeweils auf den Platz mit der **niedrigsten** Zahl.

*Ausgrabungsplätze*



**Bsp. 1**



**Bsp. 2**



Oben

Beispiel 3A

Seite B



**Bsp. 3**

Seite B

Seite A



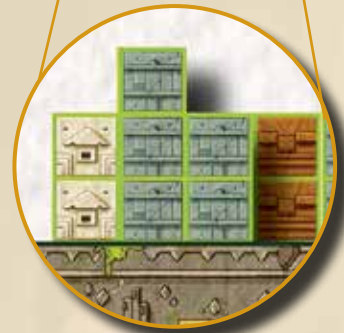
Bsp. 3B

Oben



Seite C

Seite C

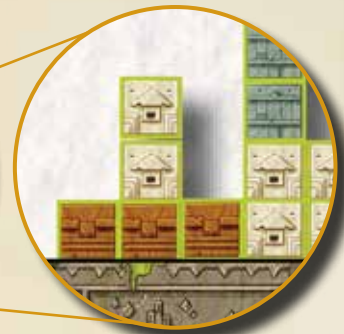
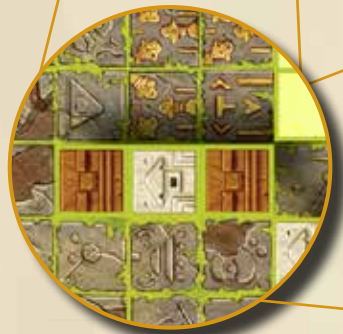


Oben

Seite D

Seite D

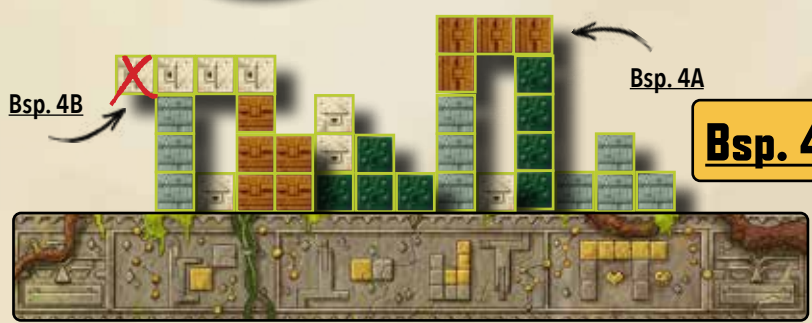
Bsp. 3C



Bsp. 4B

Bsp. 4A

**Bsp. 4**



# SPIELZIEL

Blöcke einsetzen, um Muster von Schlüsselkarten für Siegpunkte zu bilden.

Spielziel ist es, so viele Punkte durch Schlüsselkarten zu bekommen wie möglich. Sichere dir Schlüsselkarten, indem du das Muster vervollständigst, das auf deiner Karte/deinen Karten vorgegeben ist.

Um die Muster zu vervollständigen, müsst ihr Blöcke auf einen gemeinsam genutzten Bereich setzen, aber ihr könnt eure Schlüsselkarten nur sichern, wenn das Muster aus eurer individuellen 2D-Perspektive sichtbar ist.

## AUFBAU DER RUINEN (siehe Bsp. 1)

1. Sucht die 4 Eckstützen heraus. Knickt jede Stütze mit dem Falz nach innen, sodass ein 90° Winkel entsteht.
2. Leert die Spielschachtel und dreht den Schachtelboden (die Ausgrabungsstätte) kopfüber.

3. Achtet darauf, dass die Haken der Eckstützen nach oben zeigen. Steckt eine Ecke des Schachtelbodens auf die beiden unteren Haken einer Eckstütze.

Jeder Stützhaken ist mit einem Buchstaben versehen, der zu einer Ecke des Schachtelbodens und Schachteldeckels passt. Das ist hilfreich, um die Grafik anzupassen, wenn man möchte.

Video: Aufbau der Ruinen



4. Wiederholt dies für jede der 3 anderen Ecken.
5. Verfährt schließlich ebenso mit den oberen Stützhaken und dem Schachteldeckel (dem Tempelboden).

## BLÖCKE UND FASSADEN

Setzt Blöcke auf dem Tempelboden (Schachteldeckel) ein. Doch sobald sie eingesetzt sind, betrachtet ihr nur noch die einzelnen Fassaden aller Blöcke.

Diese Fassaden bilden die Muster der Schlüsselkarten. Ihr könnt Fassaden für beliebig viele Schlüsselkarten benutzen, solange mindestens eine Fassade eines Musters von eurem gerade eingesetzten Block stammt.



Obwohl ihr das Spiel in einem 3D-Raum spielt, könnt ihr Schlüsselkarten (Muster) nur so sichern, wie sie von eurer eigenen 2D-Perspektive des Spielbereichs aus gesehen werden. Ihr dürft die Perspektive eines anderen Spielers nur dann begutachten, um die Vervollständigung eines Musters zu bestätigen, wenn er eine Schlüsselkarte sichert.

## SPIELVORBEREITUNG ENTSPRECHEND DER SPIELERANZAHL

Benutzt dafür die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens.



Mit 4 Spielern sitzt jeder Spieler an einer Seite des 3D-Tempels. Mit weniger als 4 Spielern sind die Sitzpositionen wichtig und auch die Platzierung des Zentralblocks (der mehrfarbige 2 x 2 x 2 Block).

1. Bestimmt zufällig einen Startspieler, der den Zentralblock nimmt. Legt alle anderen Blöcke in den Beutel.

2. Sortiert die Schlüsselkarten nach ihrer Rückseite in drei Stapel (Stern, Sonne und Mond). Mischt jeden Stapel separat und teilt an alle 4 Karten aus: 2 Sterne (leicht), 1 Sonne (normal) und 1 Mond (schwierig).
  - Nehmt die übrigen Sternkarten aus dem Spiel.
  - Stapelt die übrigen Sonnenkarten als Nachziehstapel verdeckt auf dem entsprechenden Altar der Ausgrabungsstätte (Schachtelboden, siehe Bsp. 2).
  - Gleiches geschieht mit den Mondkarten.

3. Mischt die Enigmakarten und teilt je 1 davon verdeckt an alle aus. Schaut euch eure Karte an, aber haltet sie bis zum Spielende geheim. Übrige Enigmakarten werden aus dem Spiel genommen.

4. Legt auf jeden Platz in der 3 x 3 Ausgrabungsstätte (Schachtelboden) zufällig aus dem Beutel gezogene Blöcke. Legt sie einzeln nacheinander auf die nummerierten Felder und zwar 1 Block je Feld (siehe Bsp. 2). Jeder gezogene Block muss auf den freien Platz mit der niedrigsten Zahl gelegt werden. Es gibt 9 Plätze, mit Würfelaugen von 1 bis 9 nummeriert.

5. Der Startspieler setzt den Zentralblock mit einer der moosgrünen Seiten auf die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens.
  - Die Symbole zeigen die Spieleranzahl und Sitzpositionen und variieren je nach Spieleranzahl – achtet darauf, dass der Zentralblock auf den richtigen Symbolen liegt und dass ihr an den entsprechenden Seiten der Ruinen sitzt.
  - Der Startspieler kann den Block mit einer beliebigen Farbe zu sich selbst zeigend setzen, die obere Seite muss dabei moosgrün sein.

6. Entgegen dem Uhrzeigersinn nimmt der Spieler rechts vom Startspieler alle 3 Blöcke einer Reihe oder einer Spalte von der Ausgrabungsstätte.
  - Er muss alle 3 Blöcke in gerader Linie nehmen, bevor er jeden Platz für den nächsten Spieler wieder auffüllt.

7. Fahrt so entgegen dem Uhrzeigersinn fort, bis alle 3 Blöcke haben und alle Plätze der Ausgrabungsstätte belegt sind.

8. Schließlich beginnt der Startspieler das Spiel, indem er eine Aktion ausführt (siehe „Spielzug“). Reihum im Uhrzeigersinn führt ihr nacheinander immer eine Aktion aus. In einer Spielrunde haben alle jeweils einen Spielzug.

Nicht vergessen: Füllt die Blöcke einzeln nacheinander auf, jeweils auf den Platz mit der niedrigsten Zahl.



4 Spieler



3 Spieler  
2 Spieler

Die goldenen Symbole in der Mitte des Tempelbodens zeigen, wo die Spieler sitzen müssen.

Der Startspieler setzt den Zentralblock auf die Symbole und Pfeile, die der Spieleranzahl entsprechen.

# IN DEINEM SPIELZUG

3 Blöcke ausgraben oder 1 Block einsetzen.



Video des Spielablaufs!  
(Englisch)

Führe in deinem Spielzug eine Aktion aus: **Blöcke ausgraben** oder einen **Block einsetzen** (und Schlüsselkarten prüfen/auffüllen).



Als Erinnerung zeigt jede Seite der Ausgrabungsstätte die Archäologen mit den verschiedenen Aktionsmöglichkeiten.



## Blöcke ausgraben

Um Blöcke auszugraben, nimmst du alle Blöcke einer **Reihe** oder **Spalte** der Ausgrabungsstätte und füllst die leeren Felder anschließend mit Blöcken aus dem Beutel wieder auf.

- Du darfst maximal 7 Blöcke im eigenen Vorrat haben. Wenn du nach Ausführung der Aktion Blöcke ausgraben mehr als 7 hast, musst du so viele Blöcke deiner Wahl in den Beutel zurücklegen, bis du nur noch 7 hast.
- Falls der Beutel leer wird, fülle so viele Blöcke nach wie möglich. Bei Spielende kann es vorkommen, dass ein Spieler weniger als 3 Blöcke beim Ausgraben erhält!

Füllt Blöcke immer beginnend beim Feld mit der niedrigsten Zahl nach.

## Einen Block einsetzen

Um einen **Block** einzusetzen, platzierst du **EINEN** Block aus deinem Vorrat auf dem Tempelboden. Dafür gelten die weiter unten genannten Regeln.

- Falls möglich, kannst du dann eine oder mehr Schlüsselkarten sichern, falls du ihre Muster **in diesem Spielzug** vervollständigt hast. Ein Muster ist vervollständigt, wenn mindestens eine Fassade des gerade eingesetzten Blocks zum Muster der Schlüsselkarte beiträgt (siehe „Schlüsselkarten sichern“ auf Seite 5).

Du kannst keine Schlüsselkarten sichern, die bereits vervollständigt waren, bevor du deinen Block eingesetzt hast. Der in diesem Spielzug eingesetzte Block muss mindestens 1 Fassade zu einer Schlüsselkarte beitragen, um sie zu sichern.



## EINSETZREGELN (siehe Bsp.3)

Ecke an Ecke oder höher als der Stapel, der berührt wird.

1. Ihr könnt einen Block überall auf dem Gitter des Tempelbodens einsetzen werden, wenn mindestens eine **Ecke** die **Ecke** eines bereits eingesetzten Blocks berührt.  
Siehe **Bsp. 3A**: Der grüne Block kann neben dem grauen Stapel eingesetzt werden, da sich nur ihre Ecken berühren. Er könnte nicht Fassade an Fassade eingesetzt werden, weil der graue Stapel höher ist.



2. Falls sich Fassaden berühren, muss der eingesetzte **Block** höher sein als die höchste **Fassade** des Stapels/der Stapel, den bzw. die er berührt.  
Siehe **Bsp. 3B**: Der graue Block ist um eine Fassade höher als der **Stapel** mit braunen Fassaden, den er berührt. Die höhere Fassade des eingesetzten Blocks muss nicht auf den sich berührenden Stapeln sein, sondern nur auf dem gerade eingesetzten Block.  
• Blöcke müssen nicht unbedingt direkt auf den Tempelboden gesetzt werden, du kannst sie auch auf andere Blöcke setzen.  
Siehe **Bsp. 3C**: Der weiße Block kann Fassade auf Fassade auf den braunen Block gesetzt werden, weil er höher ist als die Fassade, die er berührt.

3. Die maximale Höhe eines Stapels ist **6 Fassaden**.  
Ein **Stapel** ist eine aufrechte Säule aus Fassaden. Dabei spielt es keine Rolle, zu welchem Block/welchen Blöcken die einzelnen Fassaden gehören.
4. Eine **gerade** Brücke (eine gerade Linie, wenn man von oben darauf schaut) ist erlaubt, aber nur, wenn beide Enden der Brücke aufliegen. Siehe **Bsp. 4A**.
5. Ein **Vorsprung/Überhang** (ein frei schwebendes Ende ohne Auflage) ist nicht erlaubt. Siehe **Bsp. 4B**.

Achtet darauf, dass ihr die Blöcke genau in das Gitternetz des Tempelbodens setzt (nicht auf die Linien!)

Die Einsetzregeln sind auf allen Seiten des Tempelbodens abgebildet, um sie nicht zu vergessen.

Der Block muss mindestens 1 Ecke oder 1 Fassade\* eines bereits vorhandenen Blocks berühren.

Brücken sind erlaubt  
(Eine Lücke unter dem Block, aber beide Enden liegen auf).



\*Mindestens 1 Fassade muss höher sein als alle Stapel, die der Block berührt.  
(Es gilt die höchste Fassade des Stapels, auch wenn nur eine niedrigere Fassade berührt wird.)

Überhänge sind nicht erlaubt  
(Eine Lücke unter dem Block ohne Auflage am Ende).

# SCHLÜSSELKARTEN SICHERN

*Du musst in diesem Spielzug mindestens 1 Fassade zu einer Schlüsselkarte beitragen, um sie zu sichern.*

Beim Einsetzen der Blöcke ist es das Ziel, deine Schlüsselkarten zu erfüllen, indem du die abgebildeten Muster kreierst, so wie du sie aus deiner eigenen Perspektive siehst. Um eine Schlüsselkarte zu sichern, muss der in diesem Spielzug eingesetzte Block mindestens 1 Fassade zum Muster der Schlüsselkarte beitragen.

- Jede Fassade kann zu beliebig vielen Mustern gehören.
- Es ist möglich, mehrere Schlüsselkarten in demselben Spielzug zu sichern, wenn mindestens 1 Fassade zum Muster jeder dieser Karten beiträgt. Siehe Beispiel 1 unten.
- Leere Bereiche auf einer Schlüsselkarte können Leerräume sein oder Fassaden beliebiger Farbe. Du musst nur dein Muster unter allen Fassaden, auf die du blickst, sehen. Siehe Beispiel 2.
- Die Fassaden müssen sich nicht unbedingt berühren, sie müssen nur genau so aussehen wie das Muster aus deiner eigenen 2D-Perspektive.
- Du darfst Schlüsselkarten drehen, um ihr Muster zu sichern (siehe Beispiel 1), aber du kannst sie nicht spiegeln (siehe Beispiel 3).
- Nur gesicherte Schlüsselkarten geben Siegpunkte (SP) am Spielende.

Obwohl das Spiel in einer 3D-Ruine gespielt wird, könnt ihr Schlüsselkarten (Muster) nur so sichern, wie sie von eurer eigenen 2D-Perspektive des Spielbereichs aus gesehen werden.

## Eine Schlüsselkarte sichern

1. Setze einen Block ein, der mindestens eine Fassade zum Muster der Schlüsselkarte beiträgt.
2. Lege die Schlüsselkarte offen aus und zeige, wo das Muster ist. Die anderen dürfen sich das Muster aus deiner Perspektive ansehen, dürfen dabei aber nicht deine anderen Schlüsselkarten oder deine Enigmakarte sehen.
3. Ziehe wieder auf 4 Schlüsselkarten nach. Du hast dabei jeweils die Wahl, von welchem Altar du ziehst.

Ihr müsst einen Block einsetzen, der Teil dieser Schlüsselkarte ist, um sie in eurem Spielzug zu sichern. Ihr könnt eine Schlüsselkarte nicht sichern, wenn das Muster bereits vor diesem Spielzug vollendet war.



### BEISPIEL 1

*In deinem Spielzug hast du beim Einsetzen diese beiden Schlüsselkarten erfüllt und kannst sie sichern.*



### BEISPIEL 2

*Du ignorierst die weißen Fassaden, wenn du diese Schlüsselkarte sicherst. „Leere“ Bereiche auf einer Schlüsselkarte können Leerräume sein oder Fassaden beliebiger Farbe, solange die Einsetzregeln befolgt werden.*



### BEISPIEL 3

*Du kannst ein Muster nicht „spiegeln“, um die Karte zu sichern. Du kannst sie nur drehen.*

# SPIELEND

*Der Spieler mit den meisten Siegpunkten bei Spielende ist der Sieger des Spiels.*

Sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl Schlüsselkarten gesichert hat, wird das Spielende ausgelöst. Jeder hat noch einen letzten Spielzug. Die nötige Anzahl Schlüsselkarten, um das Spielende auszulösen, ist abhängig von der Spieleranzahl und auf den Eckstützen angezeigt: 12 Karten bei 2 Spielern, 8 bei 3 Spielern, 7 bei 4 Spielern, aber 11 Runden im Solospiel (siehe Seite 6).

Bei Spielende zählt ihr noch die jeweilige Anzahl farbiger Fassaden, die zu eurer Enigmakarte passen (aus eurer eigenen Perspektive gesehen) und teilt das Ergebnis durch 3 (abgerundet). Addiert diese Zahl zu den SP, die ihr während des Spiels durch gesicherte Schlüsselkarten erhalten habt. Der Spieler mit den meisten SP ist der Spielsieger!

## STRATEGIETIPPS

- Seid bescheiden und beginnt mit den Sternkarten (einfach). Je mehr Blöcke hinzukommen, desto leichter wird es, Sonnen- und Mondkarten zu sichern.
- Eine Sternkarte zu sichern gibt nur 1 SP, aber man erhält auch eine neue Karte.
- Es kann leichter sein, neben vertikalen

- Stapeln zu bauen als auf horizontalen Fassaden.
- Verschwendet nicht zu viel Zeit damit, andere Spieler zu „blockieren“, da ihr niemals wisst, welche Farben sie für ihre Muster oder ihr Enigma brauchen.
- Verbergt eure Blöcke möglichst vor den

- Blicken der anderen Spieler, indem ihr sie hinter andere Blöcke legt.
- Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, solltet ihr versuchen zu planen, mehrere Schlüsselkarten mit dem Einsetzen nur eines einzigen Blocks zu sichern.

**Gleichstandsbrecher:**  
Der Spieler mit mehr gesicherten Schlüsselkarten gewinnt.  
Immer noch Gleichstand: Der Spieler mit mehr übrigen Blöcken gewinnt.  
Immer noch Gleichstand: Der Spieler in früherer Spielerreihenfolge gewinnt.





## SPIELAUFBAU:

1. Baue das Spiel wie auf den Seiten 3 und 4 beschrieben auf.
  2. Ziehe Schlüsselkarten (2 Sterne, 1 Sonne und 1 Mond) und 1 Enigmakarte.
  3. Setze den Zentralblock auf die Startsymbole für 4 Spieler, mit beliebiger Farbe zu dir zeigend.
  4. Befülle die Ausgrabungsstätte mit Blöcken.
  5. Nimm alle 3 Blöcke einer Reihe oder Spalte.
- Wie üblich, lege Blöcke nach, wenn du welche weggenommen hast.

## SPIELZIEL

In nur 11 Runden versuchst du, so viele Punkte wie möglich zu erhalten. *Sieh im Kasten nach und prüfe, wie gut du warst!*

## JEDE RUNDE:

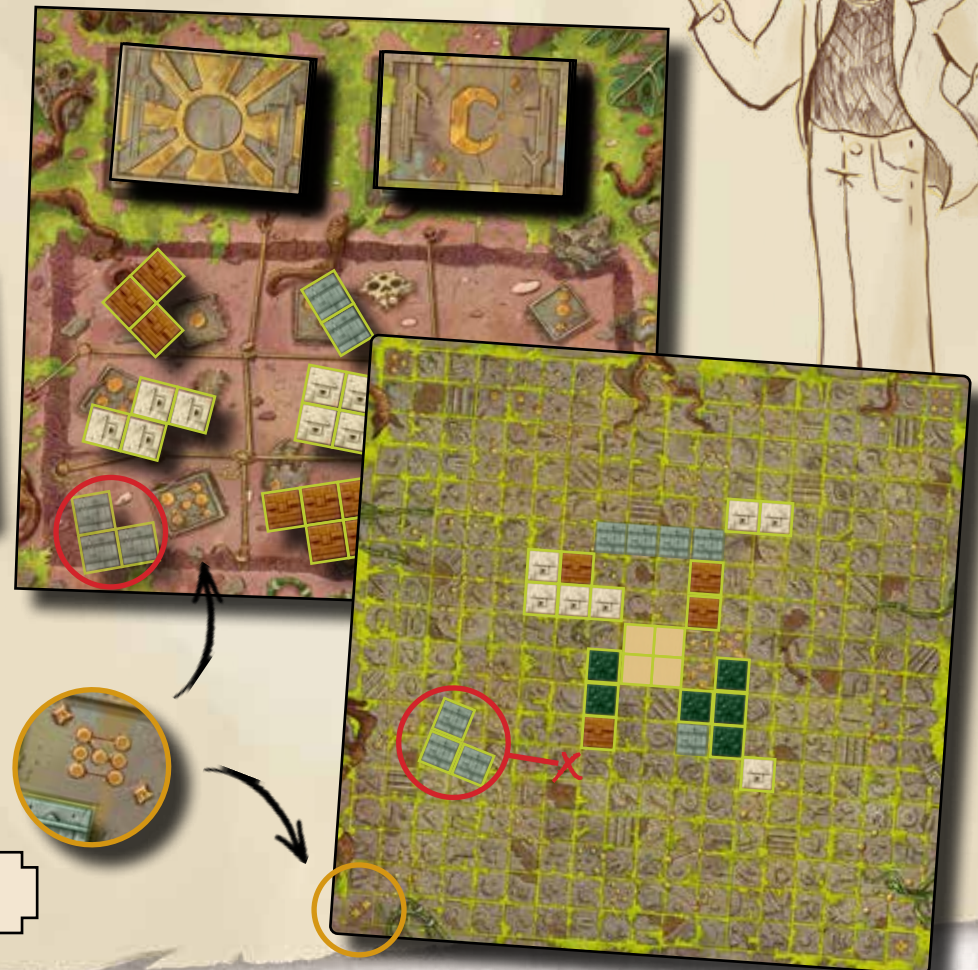
1. Führe deinen Spielzug aus, wie auf Seite 4 erklärt.
  2. Markiere die Runde folgendermaßen als abgeschlossen:
    - Falls du eine Schlüsselkarte gesichert hast, lege sie offen aus. Falls du mehrere Karten gleichzeitig gesichert hast, lege sie als offenen Stapel aus.
    - Falls du keine Karte gesichert hat, nimmst du 1 Schlüsselkarte von einem der beiden Altäre und legst sie verdeckt aus. *Das gilt auch in Runden, in denen du Blöcke nimmst.*
  3. Du kannst 1 Schlüsselkarte aus deiner Hand unter den Stapel des entsprechenden Altars schieben.
  4. Fülle deine Handkarten von beliebigen Altären auf 4 auf.
  5. Falls du mindestens 1 neue Schlüsselkarte genommen hast, löst du damit einen Spielzug der „Uralten“ aus (siehe unten).
- Ein Spielzug der „Uralten“ wird nicht ausgelöst, wenn du keine neue Schlüsselkarte genommen hast und auch nicht nach der letzten (11.) Runde.



Befolge diese Schritte insgesamt 11 Mal. Zähle die Runden, indem du die Karte(n) jeder Runde immer senkrecht zu der/denen der vorherigen Runde legst.

## SPIELZUG DER „URALTEN“:

1. Ermittle anhand der zuletzt gezogenen Schlüsselkarte die „Sterne und Augen“ .  
*Beispiel: 2 Sterne umgeben 7 Augen.*
  - Falls du mehrere Karten gezogen hast, betrachte die zuletzt gezogene.
  - Die Augen bestimmen einen Platz in der Ausgrabungsstätte.
  - Die Sterne bestimmen eine der vier Ecken des Tempelbodens.
2. Nimm den Block aus der Ausgrabungsstätte, deren Augenanzahl zu der auf Schlüsselkarte passt (z. B. 7 Augen).
3. Setze den Block nach den üblichen Einsetzregeln und **folgenden Vorschriften** auf den Tempelboden:
  - a) Er muss **Ecke an Ecke** an den Block gesetzt werden, der am nächsten zu den Sternen der Karte ist (z. B. 2 Sterne)
  - b) Falls mehrere Blöcke gleich nah zu den Sternen sind, entscheidest du, an welchen Block der Block gesetzt wird.
  - c) Alle Fassaden des Blocks müssen genau in das Gitternetz des Tempelbodens gesetzt werden.
  - d) Falls der Block aus Platzgründen nicht eingesetzt werden kann, wird er in den Beutel zurückgelegt und der Spielzug der „Uralten“ ist beendet.
  - e) Unter Einhaltung aller oben genannten Punkte kannst du entscheiden, wie der Block genau eingesetzt wird.



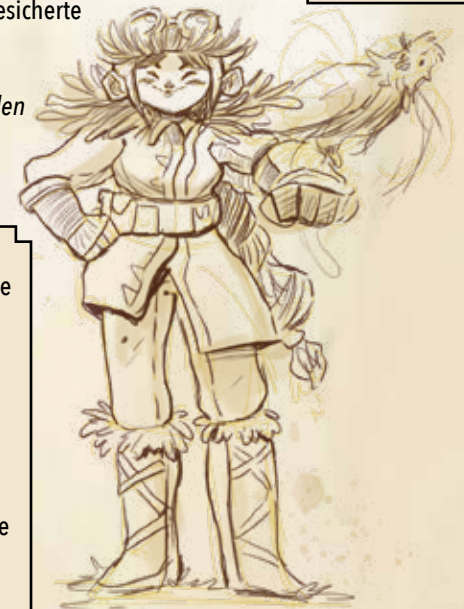
## SPIELENDE:

Nach dem **eigenen** 11. Spielzug (die der „Uralten“ zählen nicht mit) zählst du noch die Anzahl farbiger, zu deiner Enigmakarte passenden Fassaden (aus deiner Perspektive) und teilst das Ergebnis durch 3 (abgerundet). Diese Zahl addierst du zu den SP, die du während des Spiels durch gesicherte Schlüsselkarten erhalten hast.

- *Übrige Blöcke und Schlüsselkarten in deinem Vorrat zählen weder für noch gegen dich.*

## SOLOWERTUNG:

- 0 bis 9** Praktikant: Du hast Zeit und Ressourcen ohne Erkenntnisse verbraucht.
- 10 bis 20** Forscher: Du lernst und deine Arbeit ist zweckmäßig.
- 21 bis 26** Bereichsdirektor: Du bist gut organisiert und clever. Weiter so.
- 27 bis 32** Ausgrabungsleiter: Du verstehst die Stätte genau und weißt einen Block so zu manipulieren, dass er gleich mehrere Schlüssel entsperrt.
- 33 und mehr** Archäologieexperte: Du hast Geheimnisse entschlüsselt, die dir großen Ruhm einbringen könnten, und sogar **Macht**...



## Klarstellung zum Sichern der Schlüsselkarten:

Du kannst keine Karte(n) sichern, die durch Einsetzen des Blocks der „Uralten“ erfüllt wurde(n).

# BLOCK AND KEY

## MITWIRKENDE

Spielautor David Van Drunen  
Entwicklung Conor McGoey  
Illustration Edu Valls  
Redaktion Daniel Mansfield  
Dt. Übersetzung Ferdinand Köther  
Bearbeitung dt. Version Lisa P. Reitz  
Korrekturleserin Heike Chmiel

**insideUP**  
GAMES

Copyright Inside Up Games 2021©  
PO Box 26033 Memorial PO  
Thunder Bay, Ontario Canada P7B 0B2

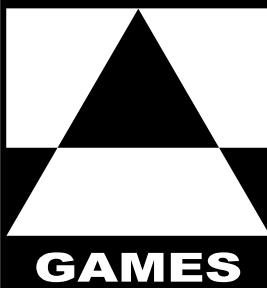
Bleibt auf dem Laufenden:



InsideUpGames

Fragen oder Kommentare?  
Ambassadors@insideupgames.com

**SKELLIG**



Deutsche Version ©2023  
Skellig Games GmbH  
Verlag für Gesellschaftsspiele  
Parkweg 6  
35452 Heuchelheim

Dank geht raus an alle Mitarbeiter  
und Helfer von Skellig Games für eure  
wundervolle Mitarbeit!  
Und allen Spielern wünschen wir viel  
Spaß beim Spielen.

2. Auflage 10/4/23



Weitere Infos:  
[www.skellig-games.de](http://www.skellig-games.de)



Etwas fehlt?  
[info@skellig-games.de](mailto:info@skellig-games.de)



Diskutiert mit auf  
unserem Discord-Server!



# BLOCK AND KEY

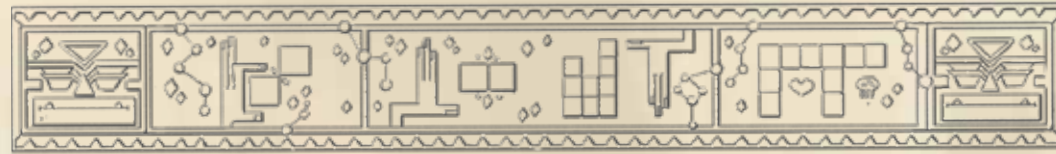
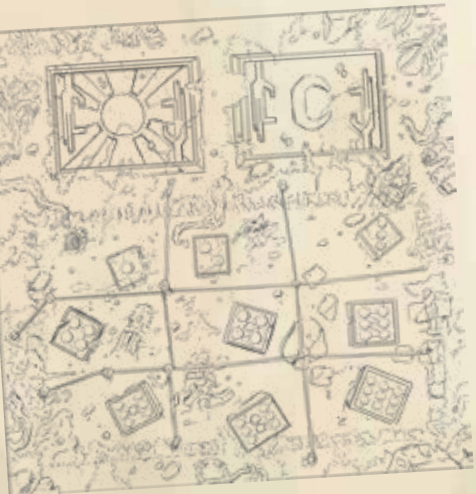


Guadahorez, West-Ameranada  
27. Mai 195 v. u. Z.

Ein seit langem von der Zeit vergessener Tempel birgt Geheimnisse, deren Schlüssel entsperrt werden können. Manche fürchten, was dann kommen mag. Wir aber können es kaum erwarten, unsere Hände, nein, unsere Köpfe auf diesem uralten Gelände einzusetzen. Obwohl wir zusammen hier angekommen sind, treibt unser Stolz uns an, die Geheimnisse eher zu entschlüsseln als unsere Archäologen-Kollegen.



Einige Schlüsselschriften, einige Blöcke. Jedes Mal musste ich mich entscheiden - ich könnte entweder drei dieser einzigartigen Blöcke in meinen Vorrat ziehen oder ich könnte einen Block aus meinem Vorrat auf den Tempelboden bewegen.



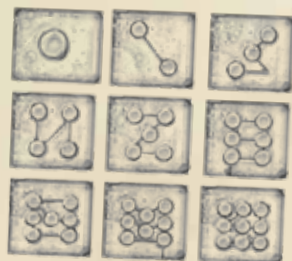
Schnell entdeckten wir, dass diese Blöcke einrasten, wenn sie den Hieroglyphen entsprechend auf die Tempelwände gelegt wurden, sodass wir ihre Muster mit den Schlüsseln vergleichen konnten, die wir zuvor gefunden hatten.

Und wenn sie unserem einzigartigen Blickwinkel angepasst wurden, offenbarten die geheimnisvollen Schlüssel ihren Wert und gaben neue Schlüssel frei, um weiter zu forschen.



Könnten die uralten Symbole, die die Säulen bedecken, einen Hinweis darauf liefern, wann unsere Suche ein Ende finden würde?

Könnten die in den Tempelboden eingeritzten Hieroglyphen für unsere Gruppe von Nutzen sein? Oder für den einsamen Entdecker?



Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.