

## **MySecretGame – Ein erotisches Abenteuer 2. Edition (MSG2E)**

... vereint das klassische Brettspiel, die digitale Welt und jede Menge Erotik. 2 bis 4 Spieler werden in 9 Kategorien und tausenden Aufgaben mit ihren eigenen sexuellen Wünschen und den Wünschen und Bedürfnissen der Mitspieler „konfrontiert“.

„**MySecretGame – Ein erotisches Abenteuer**“ ermöglicht gemeinsame erotische Erfahrungen, neue Ideen für mehr Schwung in der Sexualität und das Austesten der eigenen Grenzen. Lasst Euch überraschen, welche Informationen Eure Mitspieler preisgeben. Lernt Euch „neu“ kennen und lieben. Entdeckt, was Euch gefällt und welche Vorlieben der Partner an Eurer Seite genießt.

Der ansteigende Erotiklevel erhitzt die knisternd-erotische Atmosphäre von Minute zu Minute und lässt jede neue Frage oder Aufgabe zu einer Herausforderung werden. Nur, wer 9 Kategorien erfolgreich meistert, gewinnt.

Wir wünschen Euch viel Spaß mit „**MySecretGame – Ein erotisches Abenteuer**“.

### **Spieleinstieg – Das erste Mal**

„**MySecretGame – Ein erotisches Abenteuer**“ enthält Inhalte, welche nicht mit den Richtlinien für Erotik und Sexualität im „Google Play Store“ und im „App Store“ von Apple konform sind. Aus diesem Grund wird die für iOS und Android erhältliche App "**MSG2E**" über unsere Internetseite als Web-App installiert.

Zum Spielen von „**MySecretGame – Ein erotisches Abenteuer**“ müsst Ihr mindestens 18 Jahre alt sein.

1. Bestimmt gemeinsam einen Spielleiter. Dieser öffnet mit einem Tablet oder Smartphone die Internetseite **MySecretGame2E.de** oder scannt den **QR-Code** auf der linken Innenseite der Spielanleitung.
2. Wählt das Menü „**Spielen - 1 Gerät gemeinsam nutzen**“ und installiert die **MySecretGame-App** durch Auswahl von „**Download der WebApp**“.
3. Folgt den beschriebenen Bildschirmanweisungen, um die Installation der App vorzunehmen.

#### **Hinweis:**

Je nach Betriebssystem und gewähltem Browser unterscheiden sich die beschriebenen Installationsschritte.

4. Startet die **MSG2E-App** und lest gemeinsam unsere hilfreichen Tipps für den ersten Spielstart.
5. Hinterlegt im Feld „**Seriennummer**“ die Seriennummer des Brettspiels. Diese ist in der gedruckten Spielanleitung und ebenfalls auf der Rückseite des Spielbrettes zu finden.

## **Atmosphäre und Aufbau des Spielmaterials**

Nehmt Euch etwas Zeit, um eine entspannte Atmosphäre zu schaffen.

Dimmt das Licht, legt ein paar Kissen und eine Decke aus und spielt entspannte Musik ab.

Platziert das Spielbrett und die Spielsteine vor Euch und stellt Eure favorisierten Getränke sowie etwas Obst bereit.

Breitet das Spielbrett vor Euch aus und wählt pro beteiligtem Spieler eine farbige Spielfigur aus. Positioniert diese auf dem Startfeld und verteilt die beiden farbigen Würfel, entsprechend der Farbe der gewählten Spielfigur, an jeden Spieler.

Den weißen Zusatzwürfel platziert Ihr in der Mitte des Spielbrettes.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Ecke des Spielbrettes und erhält 9 der verschiedenfarbigen, runden Pokalsteine.

Beim Spiel mit **2 oder 3 Spielern** legt jeder Spieler die Pokalsteine in unmittelbarer Nähe seiner gewählten Spielecke bereit.

Beim Spiel mit **4 Spielern** legt jeder Spieler die Pokalsteine auf das äußere, farbliche identische Pokalfeld.

Berührt auf dem Bildschirm den Button „**Neues Spiel**“.

Erstellt in der Reihenfolge Eurer Sitzpositionen und beginnend mit dem von Euch gewählten Spielleiter, für jeden Spieler ein Spielprofil. Selektiert hierzu die Farbe der Spielfigur und hinterlegt den Namen, das Alter und die getragenen Kleidungsstücke.

Wählt für jeden weiteren Spieler den Button „**Wer spielt noch mit?**“.

Sind alle Spielprofile erstellt bestätigt Ihr dies durch den Button „**Spiel starten**“.

Die nun folgenden beiden Bildschirme haben Einfluss auf den Spielablauf. Nehmt Euch daher etwas Zeit bei der Auswahl der Accessoires, Vorlieben und Spielpartner.

### **„Empfohlene Accessoires“**

Die oben abgebildeten fünf „Empfohlenen Accessoires“ sind bereits vorselektiert und sollten beim Spielstart bereit stehen.

### **Hinweis:**

Sollte eines oder mehrere der von uns „Empfohlenen Accessoires“ nicht zur Verfügung stehen, sind diese beliebig abwählbar.

### **„Weitere Accessoires“**

Wählt gemeinsam bis zu 5 „Weitere Accessoires“, welche ebenfalls beim Spielstart bereit stehen sollten und bestätigt die Auswahl durch Antippen von „**Weiter**“.

### „Vorlieben“

Die abgebildeten Vorlieben sind bereits vorselektiert und haben Einfluss auf die ausgespielten Aufgaben.

**Hinweis:** Alle Vorlieben lassen sich beliebig abwählen, um entsprechende Aufgaben seltener auszuspielen.

### „Spielpartner“

Wählt beim Spiel zu dritt oder viert, mit wem Ihr gemeinsame Erfahrungen sammeln wollt.

**Hinweis:** Abgewählte Partnerkombinationen erhalten keine Aufgaben mit körperlicher Interaktion.

### „Anstieg des Erotiklevel“

Wählt mit welcher Geschwindigkeit der Erotiklevel im Spiel ansteigen darf.

### „Spielstart“

Berührt „Start“, um das Spiel zu beginnen.

## Das Spiel

Nachdem die Spielvorbereitung abgeschlossen ist, beginnt das Spiel. Unabhängig von Anzahl und Sitzposition der Spieler beginnt der Spielleiter und wird zum ersten **aktiven Spieler**. Dieser würfelt mit beiden Würfeln seiner Spielerfarbe, entscheidet sich für eines der beiden Würfelresultate und setzt seine Spielfigur entsprechend der Augenzahl seines gewählten Würfels im Uhrzeigersinn auf dem Spielbrett. Zusätzlich berührt er den entsprechenden Würfel auf dem Display.

Je nach Kategorie wird nun eine zufällige Aufgabe oder Frage ausgespielt und sollte gelöst bzw. beantwortet werden.

### Hinweis:

In jeder Kategorie gilt es unterschiedliche Aufgaben oder Fragen auf verschiedene Art und Weise zu meistern. Der jeweils genaue Ablauf wird im Abschnitt „**Spielbare Kategorien**“ näher erklärt oder kann über den „**Tipp lesen**“-Button auf dem Spielbildschirm abgerufen werden.

### Die Aufgabe oder Frage einer Kategorie wurde gelöst oder korrekt beantwortet:

Nehmen **2 bzw. 3 Spieler** am Spiel teil, darf der aktive Spieler den Pokal der entsprechenden Kategorie auf dem farblich identischen Feld der äußeren Pokalfelder positionieren. Wird im weiteren Spielverlauf eine weitere Aufgabe oder Frage dieser Kategorie gelöst oder korrekt beantwortet, darf der Pokalstein auf das innere (mit dem Pokalsymbol versehene) Pokalfeld verschoben werden.

Beim **Spiel zu viert**, darf der aktive Spieler den Pokal der entsprechenden Kategorie sofort auf das farblich identische, innere (mit dem Pokalsymbol versehene) Pokalfeld verschieben.

Unabhängig von der Anzahl der Spieler wird nun der nächste Spieler zum „aktiven Spieler“ und beginnt seinen Spielzug identisch zum vorangegangenen Spielzug.

### **Zusatzwürfel:**

Im laufenden Spiel müssen Spieler bedingt durch das jeweilige Würfelergebnis unter Umständen Kategorien wählen, deren Pokalstein bereits auf dem inneren (mit dem Pokalsymbol versehenen) Pokalfeld platziert wurde.

Wird nun die Frage oder Aufgabe dieser Kategorie erneut gelöst, darf der aktive Spieler bei seinem nächsten Spielzug mit 3 Würfeln (2 Würfel in der Spielerfarbe und weißer Zusatzwürfel) würfeln und das favorisierte Würfelergebnis wählen.

### **Die Aufgabe oder Frage wurde nicht gelöst:**

Unabhängig von der Anzahl der Spieler wird nun der nächste Spieler zum „aktiven Spieler“ und beginnt seinen Spielzug identisch zum vorangegangenen Spielzug.

## **Spielgewinn**

Gewinner ist, wer zuerst die Pokalsteine aller 9 Kategorien auf dem inneren (mit dem Pokalsymbol versehenen) Pokalfeld platziert hat.

## **Hilfe im Spiel**

Sollten während des Spiels weitere Fragen zu Spielregeln oder besonderen Spielfunktionen entstehen, habt Ihr über dem Spielernamen am oberen Rand der App unter dem Menüpunkt „Hilfe“ jederzeit Zugriff auf diese detaillierte Anleitung, welche auch die letzten Fragen ausräumen sollte.

Zusätzlich findet sich am rechten, unteren Rand der Button „Tipp lesen“. Über diesen ist eine genaue Erklärung des aktuellen Spielbildschirms und der möglichen Funktionen abrufbar.

## **Spielbare Kategorien**

### **Welt der Erotik**

Die Aufgabe des aktiven Spielers besteht darin, sich zwischen zwei zufällig ausgewählten Accessoires, Kleidungsstücken, Vorlieben oder Kategorien zu entscheiden und die daraufhin gestellte Aufgabe zu meistern.

### **Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

### **Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben

gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit die „Welt der Erotik“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

#### **Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Aufgabe abubrechen.

#### **Was denkst Du?**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, Fragen über die Mitspieler korrekt zu beantworten.

#### **Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Frage. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor. Nacheinander muss diese Frage von allen Mitspielern **verdeckt** beantwortet werden. Ist dies geschehen, werden dem aktiven Spieler zwei mögliche Antwortvorschläge der Mitspieler gezeigt. Nur, wenn aus diesen Vorgaben die korrekte Antwort gewählt wird, ist die Aufgabe der „Was denkst Du?“-Kategorie gelöst.

#### **Hinweise:**

Das Ablehnen von Aufgaben dieser Kategorie ist nicht möglich.

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Beantwortung der Frage.

#### **Wahrheit**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, zwischen „Wahrheit“ und „Pflicht“ zu wählen und die nun dargestellte Frage (bei Auswahl von „Wahrheit“) zu beantworten oder Aufgabe (bei Auswahl von „Pflicht“) zu lösen.

#### **Ablauf „Wahrheit“:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Frage. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

#### **Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Frage beantworten, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Fragezeit, um den Mitspielern einen Einblick in seine Phantasien, Wünsche und Erfahrungen zu gewähren. Der Umfang der Antwort sollte sich hierbei an der Art der Fragestellung orientieren.

Nach Ablauf der Fragezeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Antwort angemessen

war. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Frage durch Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat die „Wahrheit“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Frage durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Frage ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

**Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Beantwortung der Frage.

Auch während der laufenden Fragezeit besteht die Möglichkeit, durch das Antippen des nach unten gerichteten Daumens die Beantwortung der Frage abubrechen.

**Ablauf „Pflicht“:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

**Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit ebenfalls die „Wahrheit“-Kategorie durch das Lösen einer „Pflicht“-Aufgabe gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

**Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Aufgabe abubrechen.

**Touch & Feel**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, die Mitspieler durch zärtliche Berührungen und intensiven Körperkontakt von seinen Fähigkeiten zu überzeugen, um die Aufgabe zu meistern.

**Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

**Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die

dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit die „Touch & Feel“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

#### **Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Aufgabe abubrechen.

#### **Trau Dich!**

Der aktive Spieler muss sich einer Herausforderung stellen, um die Aufgabe zu meistern.

#### **Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

#### **Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit die „Trau Dich“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

#### **Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Aufgabe abubrechen.

#### **Dance & Strip**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, die Mitspieler durch heiße Bewegungen und nackte Haut von seinen Fähigkeiten zu überzeugen, um die Aufgabe zu meistern.

**Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

**Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit die „Dance & Strip“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

**Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Kleidungsstücke abgebildet, müssen diese abgelegt werden, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Aufgabe abubrechen.

**Einfach lecker!**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, die Mitspieler mittels köstlicher Getränke, leckerem Obst und etwas Sahne zu verwöhnen, um die Aufgabe zu meistern.

**Ablauf:**

Auf dem Display erscheint eine zufällig gewählte Aufgabe. Der aktive Spieler liest diese für alle Mitspieler hörbar vor.

**Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um die Mitspieler von seinen Fähigkeiten zu überzeugen.

Nach Ablauf der Aufgabenzeit entscheiden alle Spieler gemeinsam, ob die Aufgabe gelöst wurde. Sollte dies der Fall sein, darf der aktive Spieler die Aufgabe durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens als gelöst markieren und hat somit die „Einfach lecker!“-Kategorie gemeistert. Sollte dies nicht der Fall sein, wird die Aufgabe durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens als nicht gelöst markiert.



2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

#### **Hinweise:**

Die dargestellte Zeitbegrenzung hat keinen Einfluss auf das Spiel, sondern dient ausschließlich als zeitlicher Richtwert für die Lösung der Aufgabe.

Werden oberhalb der Aufgabe Accessoires abgebildet, müssen diese aktiv zum Einsatz kommen, um die Aufgabe korrekt zu lösen.

Auch während der laufenden Aufgabenzeit besteht die Möglichkeit durch Antippen des nach unten gerichteten Daumen eine bereits angenommene Aufgabe abzubrechen.

#### **Showtime!**

Die Aufgabe des aktiven Spielers ist es, einem oder mehreren Mitspielern einen "geheimen" Begriff auf verschiedenste Wege zu "übermitteln". Hierbei entscheidet der Zufall, wie viele Mitspieler in die Aufgabe involviert werden.

#### **Ablauf:**

Der aktive Spieler berührt den Button "**Wort anzeigen**", merkt sich den "geheimen" Begriff und berührt den Button erneut, um den Begriff wieder auszublenden.

#### **Der aktive Spieler hat zwei Möglichkeiten:**

1. Er möchte die Aufgabe annehmen, wählt den nach oben gestreckten Daumen und nutzt die dargestellte Aufgabenzeit, um seinen Mitspielern den gesuchten Begriff zu präsentieren. Wurde der Begriff vor Ablauf der Zeit erraten, darf der aktive Spieler durch erneutes Antippen des nach oben gerichteten Daumens die Aufgabe als gelöst markieren und hat somit die „Showtime!“-Kategorie gemeistert. Wurde der Begriff nicht erraten, wird dies mit dem nach unten gerichteten Daumen bestätigt.

2. Er möchte die Aufgabe ablehnen und wählt den nach unten gerichteten Daumen.

#### **Hinweis:**

Auch während der laufenden Antwortzeit besteht die Möglichkeit, durch Antippen des nach unten gerichteten Daumens eine bereits angenommene Frage abzubrechen.

### **MySecretGame**

Diese Kategorie vereint Aufgaben und Fragen der Kategorien „Einfach lecker!“, „Trau Dich!“, „Wahrheit“, „Was denkst Du?“, „Welt der Erotik“, „Dance & Strip“, „Showtime!“ und „Touch & Feel“.

### **Das Menü**

Im laufenden Spiel hat jeder Spieler durch Antippen des Spielericons die Möglichkeit, das Menü aufzurufen. Hier lässt sich das „**Spiel beenden**“, die Spielanleitung über den Button „**Hilfe**“ aufrufen,

ein „**Fehler melden**“ oder ein „**Feedback senden**“.  
Außerdem findet Ihr in diesem Menü einen schnellen Überblick über den aktuellen Spielstand und könnt prüfen, ob alle Pokalsteine korrekt positioniert sind.

**Viel Spaß beim Spielen!**

**Wünscht das Team von MySecretGame.**