



# Achtung: Spoiler-Alarm

Auf der nächsten Seite dieses Dokuments findest du einen Befüllungsplan des EXIT® Adventskalenders – Das versteckte Level.

Du benötigst diesen Befüllungsplan NICHT, um das Spiel zu spielen. Er hilft dir auch NICHT bei der Lösung der Rätsel. Du benötigst ihn NUR DANN, wenn du während des Spiels den Eindruck hast, dass Rätsel-Karten oder seltsame Teile fehlen oder in einen falschen Raum geraten sind. Dann kannst du dies anhand des Befüllungsplans prüfen lassen.

Achtung: Lass den Kalender **von einer am Spiel unbeteiligten Person prüfen**. Dann kannst du das Spiel ganz einfach fortsetzen.

**Lies NICHT auf der nächsten Seite weiter, wenn du das Spiel selbst spielen willst!**

# ADVENTSKALENDER

## Das versteckte Level - Befüllungsplan

Möchtest du den Inhalt des EXIT<sup>®</sup> Adventskalenders überprüfen und ggf. sortieren? Dann öffne eine der Seitenlaschen und ziehe das Gefache vorsichtig heraus. Lege das offene Gefache wie abgebildet vor dich. Sortiere die Bestandteile wie abgebildet. Schiebe dann das Gefache vorsichtig zurück in die Hülle und schließe den Kalender.

**WICHTIG! Senkrechte Stege unbedingt mit der jeweils richtigen Farbmarkierung an der richtigen Stelle einsetzen!**

|                                                                                                                     |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                      |                                                                                              |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Zaubertrank</b><br><b>R1</b><br>                                                                                 | <b>Mississippi</b><br><b>S1, S2, S3</b><br><br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Mississippi<br>Dazwischen 2 Tattoos<br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Geschenk | <b>Katakomben</b><br><b>H1</b><br>                                                                                                   | <b>Burg</b><br><b>C1</b><br>                                                                 | <b>Saloon</b><br><b>L1, L2</b><br>                                                                                                                 | <b>Flughafen</b><br><b>K1</b><br>                                                                                                |
| <b>Friedhof</b><br><b>N1, N2, N3, N4, N5, N6</b><br>                                                                | <b>Orient-Express</b><br><b>E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7</b><br><br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Orient-Express                                         | <b>Grabkammer</b><br>10 seltsame Teile „Puzzle“<br>auf zusammenhängenden<br>Trägerkarten<br><br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Grabkammer | <b>Polarstation</b><br><b>D1, D2, D3, D4, D5</b><br><br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Eisstation | <b>Wald</b><br>9 seltsame<br>Teile „Matratzen“ und<br>1 seltsames<br>Teil „Bettzeug voller<br>Löcher“ auf<br>zusammenhängenden<br>Trägerkarten<br> | <b>Amsterdam</b><br><b>J1</b><br>                                                                                                |
| <b>neue Hütte</b><br><b>A1</b><br>                                                                                  | <b>alte Hütte</b><br><b>M1</b><br><br>Taschentuch<br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Hütte 2                                                             | <b>Schreibzimmer</b><br><b>O1, O2, O3</b><br>                                                                                        | <b>Museum</b><br><b>G1, G2, G3</b><br>                                                       | <b>Insel</b><br><br>27 seltsame Teile „Steine“<br>auf zusammenhängenden<br>Trägerkarten                                                            | <b>Geisterbahn</b><br><b>i1, i2, i3</b><br><br><b>DOPPELTER BODEN</b><br>Geisterbahn<br>Auf der Unterseite Spinne mit Klebepunkt |
| <b>Unterwasser</b><br><b>F1, F2</b><br><br>Einstecklasche „Tür 24“ wird unterhalb<br>des Raums ins Gefache gesteckt | <b>Labor</b><br><b>B1</b><br>                                                                                                                      | <b>Labyrinth</b><br><b>P1, P2</b><br>                                                                                                | <b>Gefängnis</b><br><b>Q1, Q2, Q3, Q4</b><br>                                                | <b>Tor</b><br><b>T1, T2, T3, T4, T5</b><br><br>10 seltsame Teile „Holzstäbe“<br>und 7 seltsame Teile<br>„Gummiringe“,<br>jeweils im Polybeutel     | <b>Bonuslevel</b>                                                                                                                |

In diesen Raum kommen sogar zwei doppelte Böden. Zuerst muss der doppelte Boden „Geschenk“ eingesetzt werden. Dann werden zwei Tattoos eingelegt. Als letztes kommochn der doppelte Boden „Mississippi“ darauf.



Es gibt sechs Räume mit einem sogenannten doppelten Boden. Die Positionen sind durch Pfeile auf den Stegen markiert. Alle doppelten Böden müssen so eingesetzt werden, dass zuerst der Raum darunter komplett verdeckt und dann die Karten und/oder seltsamen Teile eingelegt werden.