EXIT® DAS SPIEL

Die Venedig-Verschwörung

Für 1–4 Personen ab 12 Jahren

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit der kostenlosen Erklär-App

KOSMOS

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

ACHTUNG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Öffnet noch **nicht** das Buch und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten an. Wartet damit, bis es euch „das Spiel" erlaubt. **Lest zuerst gemeinsam diese Spielanleitung laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Falls ihr schon geübt im Spielen von EXIT auf Level „Fortgeschrittene" seid, reicht es, nur die blau geschriebenen Texte in dieser Anleitung zu lesen!

Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioniert. Einzelfehler können leider dennoch passieren. Bitte überprüft vor dem Spielen, ob das Spielmaterial vollständig ist. Falls etwas fehlt, beginnt nicht mit dem Spiel und wendet euch an:
ersatzteilservice@kosmos.de

Worum geht's?

Mit geheimen Unterlagen und kniffligen Fällen seid ihr als Angestellte des italienischen Geheimdienstes bestens vertraut. Leider bisher immer nur vom Schreibtisch aus. Das Spannendste, was ihr in den letzten Wochen erlebt habt, war die Reparatur des Kaffeevollautomaten im 2. Stock. Damit soll nun Schluss sein. Vor zwei Monaten habt ihr den Antrag auf Versetzung in den Außendienst eingereicht. Gerade fragt ihr euch, ob euer Antrag jemals bearbeitet wird, als euch ein Bote mit den Worten „Na dann mal los" eine Top-Secret-Akte in die Hände drückt. Euer erster Außendiensteinsatz – Wahnsinn!

Aufgeregt öffnet ihr die Akte und blättert durch das Dokument …

KOSMOS

Spielmaterial

93 Karten
- 24 Rätsel-Karten
- 30 Lösungs-Karten
- 30 Hilfe-Karten
- 9 Handy-Karten

1 Decodier-Scheibe
9 seltsame Teile
1 Buch „Akte“





Decodier-Scheibe



1 Teil „Maskenstreifen“



Buch „Akte“



8 Teile „Bruchstücke“

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber, Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier,** eine **Schere** und eine Uhr (am besten eine **Stoppuhr**), um die Zeit zu messen. **Alternativ** könnt ihr den **digitalen Timer** nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung

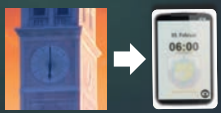
Legt die **„seltsamen Teile“** zunächst an den Rand des Tischs.
Sortiert die **Karten** nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

› Rätsel-Karten (A bis X) › Lösungs-Karten (1 bis 30) › Hilfe-Karten

Die Hilfe-Karten sortiert ihr nach Symbolen getrennt. Legt sie dann an den Rand des Tischs. Karten mit gleichem Symbol legt ihr so übereinander, dass jeweils die Karte „1. TIPP“ auf der Karte „2. TIPP“ liegt und diese wiederum auf der Karte „AUFLÖSUNG“.

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

Neu: Legt die 9 Handy-Karten verdeckt nebeneinander in der Tischmitte aus. Während des Spiels müsst ihr das Material, das ihr erhaltet, genau betrachten. Wann immer ihr eine Uhr seht oder auf andere Weise erfahrt, wie spät es gerade im Spiel ist, sollt ihr die entsprechende Handy-Karte nehmen und aufdecken. Aber Vorsicht, nehmt nur Karten, deren Uhrzeit ihr herleiten konntet! *Beispiel: Würdet ihr diese Abbildung sehen, dürftet ihr Handy-Karte „06:00 Uhr“ aufdecken. (Hinweis: Diese Karte gibt es im Spiel nicht.)*



Wo ist der Spielplan?



In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt und wie die Räume aussehen, müsst ihr selbst herausfinden. Zu Beginn des Spiels stehen euc das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** zur Verfügung. Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** hinzu – entweder findet ihr diese auf Abbildungen oder es wird in exten darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechenden Dinge nehmen und anschauen.



Die **„seltsamen Teile“** dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie ungenutzt am Rand des Tischs bleiben!

Beispiel:
Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte ***sofort*** *nehmen und anschauen (hier Rätsel-Karte D).*



Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam die Venedig-Verschwörung aufzudecken.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr das **Buch** öffnen und genauer anschauen. Im Laufe des Spiels findet ihr immer wieder Gegenstände, die mit einem **dreistelligen Zahlen-Code** verschlossen sind. Um sie zu öffnen, müsst ihr den passenden Code herausfinden und auf der **Decodier-Scheibe** einstellen. Auf dem äußeren Rand der Scheibe sind **10 verschiedene Symbole** abgebildet. Jedes Symbol steht für einen zu lösenden Code. Welches Symbol allerdings zu welchem Code gehört, müsst ihr selbst herausfinden. Dafür ist es ratsam, auf jedes Detail zu achten. Glaubt ihr, einen Code knacken zu können, stellt ihr ihn unter dem entsprechenden Symbol auf der Scheibe ein. Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl.

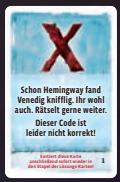
Diese gibt die **Nummer der Lösungs-Karte** an, die ihr euch dann anschauen dürft. War der Code falsch, müsst ihr weiter nach einer Lösung suchen oder zunächst an anderer Stelle weiterrätseln. War der Code richtig, verrät euch die Lösungs-Karte, wie es weitergeht.

Beispiel:
*Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol ✚ den Code **1 9 0** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols ✚ auf der Decodier-Scheibe ein.*
*Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte,** die ihr dann aus dem Stapel heraussuchen und anschauen dürft.*



➡ Ist der Code falsch?

Dann wird euch das auf der Lösungs-Karte mitgeteilt. In diesem Fall sortiert ihr die Karte einfach zurück in den Stapel und seht euch das soeben falsch gelöste Rätsel noch mal an, vielleicht habt ihr etwas übersehen. Manchmal fehlen auch noch Hinweise, um das Rätsel überhaupt lösen zu können. Dann müsst ihr an einer anderen Stelle weitermachen.



➡ Ist der Code *eventuell* richtig?

Dann sieht die Lösungs-Karte z. B. wie folgt aus:



➡ Worauf ist das Code-Symbol zu sehen?

Gute Frage! Um sie zu beantworten, müsst ihr euch die Bilder auf den Rätsel-Karten oder im Buch genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände.**
Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet.** In unserem Beispiel geht es um die Tür mit dem **Symbol** ✚ darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-



Karte neben der Tür und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 17 aus dem Stapel heraussuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte** oder im **Buch** sehen, um ihn öffnen zu können. Ihr könnt nichts öffnen, was ihr noch nicht gefunden habt – genau wie in einem echten Escape-Raum.



➡ Ist der Code *wirklich* richtig?

Dann sagt euch die Lösungs-Karte, wie es nun weitergeht. Ihr werdet z. B. eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** aus dem Stapel der Rätsel-Karten heraussuchen und anschauen dürft.

➡ Ist der Code *doch* falsch?

Tja, dann habt ihr einen Fehler gemacht und müsst noch einmal neu überlegen, um auf einen anderen Code zu kommen.

WICHTIG:
- Egal ob falsch oder richtig – sortiert alle Lösungs-Karten wieder in den Stapel der Lösungs-Karten.
- Alle Codes sind logisch zu entschlüsseln. Es geht also nicht darum, einfach alle möglichen Kombinationen auf der Drehscheibe auszuprobieren.

Benötigt ihr Hilfe?

Natürlich kann euch das Spiel auch Hilfestellungen geben, falls ihr mal nicht weiterkommt. Zu jedem Code gibt es drei passende Hilfe-Karten, die ihr am Symbol auf der Rückseite erkennt.
Jede Hilfe-Karte **„1. TIPP“** verrät euch neben einem ersten nützlichen Tipp auch, welches Spielmaterial ihr gefunden haben müsst, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.
Die Hilfe-Karten **„2. TIPP“** helfen euch etwas konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden
Die Hilfe-Karten **„AUFLÖSUNG“** geben euch die Auflösung für das Rätsel

WICHTIG: Nehmt Hilfe-Karten immer zu einem bestimmten Rätsel. Diese Rätsel sind meist mit einem Symbol (analog zur Decodier-Scheibe) gekennzeichnet. Es hilft euch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr noch kein Rätsel zum entsprechenden Symbol gefunden habt.

Habt also ein wenig Geduld – viele Rätsel lassen sich nur mithilfe mehrerer Rätsel-Karten lösen. **Nicht immer habt ihr sofort alles zur Hand. Manchmal müsst ihr euch erst mit anderen Rätseln befassen, um an neues Spielmaterial zu kommen.** Aber scheut euch auch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr einmal nicht weiterkommt.
Genutzte Hilfe-Karten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum enthaltenen Spielmaterial benötigt ihr noch **Papier und Stifte,** um euch Notizen zu machen, und eine **Schere.**
Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr.**

WICHTIG: Ihr könnt **das Material beschriften, falten oder zerschneiden ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr! Dadurch sind ganz besondere und abwechslungsreiche Rätsel möglich.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und die Venedig-Verschwörung aufdecken konntet. Eine Karte wird euch dies mitteilen. Startet zu Beginn des Spiels eine Stoppuhr, damit ihr wisst, wie lange ihr gebraucht habt.
Ihr könnt in folgender Tabelle nachschauen, wie gut ihr gewesen seid. **Bei der Anzahl der verwendeten Hilfe-Karten zählen natürlich nur die Karten, die euch neue Hinweise/Lösungen verraten haben.** Wenn auf einer Hilfe-Karte nur etwas stand, das ihr sowieso schon wusstet, zählt diese Hilfe-Karte nicht für die Wertung.

	Keine Hilfe-Karten	1–2 Hilfe-Karten	3–5 Hilfe-Karten	6–10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
≤ 60 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
≤ 90 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 120 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 120 Min.	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	2 Sterne	1 Stern

Noch ein letzter Tipp

Spielmaterial, das ihr erfolgreich für die Lösung eines Rätsels verwendet habt, legt ihr am besten beiseite. So behaltet ihr besser den Überblick und kommt weniger durcheinander.
Nur die **Abbildungen der Orte** benötigt ihr für **mehrere Rätsel.**

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und deckt die Venedig-Verschwörung auf.
Ab jetzt dürft ihr das **Buch** öffnen und anschauen und mit dem Rätseln beginnen.
Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen,** wenn etwas unklar ist.

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.



Die Autoren:
Inka & Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen.

„EXIT – Das Spiel®" Idee & Konzept: Ralph Querfurth (KOSMOS), Sandra Dochtermann (KOSMOS)

Cover-Illustration: Martin Hoffmann
Illustration: Claus Stephan
Titel-Grafik Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

Bildlizenz „Stadtplan":
KOSMOS Kartografie, Stuttgart

MADE IN GERMANY. Art.Nr. 684396

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

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 zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

81
C/PAP

URKUNDE

Folgende Personen

haben am in

erfolgreich die Venedig-Verschwörung aufgedeckt.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass Venedig gerettet werden konnte.

Dafür benötigten sie Minuten und Sekunden

Insgesamt haben sie Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Der schönste Moment während des Spiels war