



**LOS SPIELEN  
OHNE  
REGELESEN!**  
Mit der kostenlosen  
Erklär-App



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

# Der perfekte Einbruch

Für 1-4 Personen ab 12 Jahren

**WICHTIG:** Schaut euch das Spielmaterial (Karten usw.) noch nicht genauer an!  
**Lest zuerst gemeinsam die 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!

## Worum geht's?

Ein anonymer Auftraggeber betraut euch mit der Aufgabe, George Reed, dem Eigentümer des berühmten Reed-Casinos, das Handwerk zu legen. Seit 10 Jahren schon soll Reed seine Gäste mit manipulierten Spielen übers Ohr hauen. Auch euer Auftraggeber wurde von Reed betrogen. Das will dieser aber er nicht auf sich sitzen lassen. In der obersten Etage des Casinos soll sich Reeds Büro mit einem gigantischen Hochsicherheits-Tresorraum befinden. In ihm lagern – so vermutet euer Auftraggeber – Aufzeichnungen von Reeds Machenschaften. Eure Aufgabe: Verschafft euch Zugang zum Tresor und räumt ihn aus. Es ist an der Zeit, Reed hinter Gittern zu bringen. Für euren großen Coup benötigt ihr ein Team aus erfahrenen Spezialistinnen und Spezialisten. Einige kennt ihr aus vergangenen Tagen, andere wiederum wurden euch empfohlen – ihr habt sie noch nie zuvor gesehen ... Hacker, Safeknacker, Falschspieler ...

Um euch im Casino unauffällig bewegen zu können, benötigt ihr zunächst die Pläne des Gebäudes. Diese lagern in Reeds Villa. Worauf wartet ihr? Es ist an der Zeit, in das Anwesen des Schurken einzusteigen.

Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioni-  
ert. 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:

[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

**KOSMOS**

# Spielmateriäl

86 Karten

26 Rätsel-Karten

30 Lösungs-Karten

30 Hilfe-Karten

1 Decodier-Scheibe

3 Faltblätter

1 Blatt

7 Spezialisten

14 seltsame Teile



Schnur



„Fassade“



„Fensterputzer“



9 Teile  
„Bauplan“



Decodier-Scheibe



Würfel



7 Spezialisten



Faltblatt  
„Reeds Büro“



Faltblatt  
„Überwachungswagen“



Faltblatt  
„Poster“



„Camera“



Blatt „Detect by you –  
Profi-Set“

Diese Jubiläums-Edition enthält zudem **Bastel-Utensilien** (Kugelschreiber, Bleistift, Lineal, Radiergummi, Schere). **Achtung:** Auf ihnen sind **keine Hinweise für die Rätsel während des Spiels** zu finden!

Zusätzlich benötigt ihr ein oder mehrere **Blätter** 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 folgende Spielmateriälen an den Rand des Tisches: **Faltblatt „Poster“**, **Faltblatt „Reeds Büro“**, das **Blatt „Detect by you – Profi-Set“**, die **7 Spezialisten** und die **14 „seltsamen Teile“**. Im Laufe des Spiels werdet ihr darauf hingewiesen, wenn ihr etwas davon erhaltet.

Sortiert die **Karten** nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

> Rätsel-Karten (A bis Z) > Lösungs-Karten (1 bis 30) > Hilfe-Karten

Die Hilfe-Karten sortiert ihr nach Symbolen getrennt. Legt sie dann an den Rand des Tisches.

**Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.**

## 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 euch das **geschlossene Faltblatt „Überwachungswagen“** 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 Texten darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechenden Dinge nehmen und anschauen.

Die „**seltsamen Teile**“ usw. 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 Tisches bleiben!



### Beispiel:

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



## Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit **gemeinsam den Tresor zu knacken**. Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch das **Faltblatt „Überwachungswagen“** genauer anschauen, aber noch **nicht öffnen!** 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 weitererrätseln. 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 **110** 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.



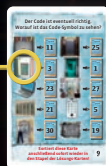
### ➔ Ist der Code falsch?

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 usw. genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände**.

Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet**. In unserem Beispiel geht es um das Nummernpad mit dem **Symbol**  darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-Karte neben dem



Nummernpad und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 3 aus dem Stapel heraussuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte** etc. 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, welches Spielmaterial ihr für das Rätsel gefunden haben müsst, sowie einen ersten nützlichen Hinweis.

Die Hilfe-Karten „**2. TIPP**“ helfen euch dann etwas konkreter.

Die Hilfe-Karten „**AUFLÖSUNG**“ geben euch die Auflösung für das Rätsel.

**WICHTIG:** Nehmt Hilfe-Karten immer zu einem bestimmten Rätsel. Die 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 und den Tresor knacken 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<br>Hilfe-Karten | 1-2<br>Hilfe-Karten | 3-5<br>Hilfe-Karten | 6-10<br>Hilfe-Karten | > 10<br>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 löst den Fall.

**Ab jetzt** dürft ihr euch das **geschlossene Faltblatt „Überwachungswagen“** von außen anschauen und mit dem Rätseln beginnen.

Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.



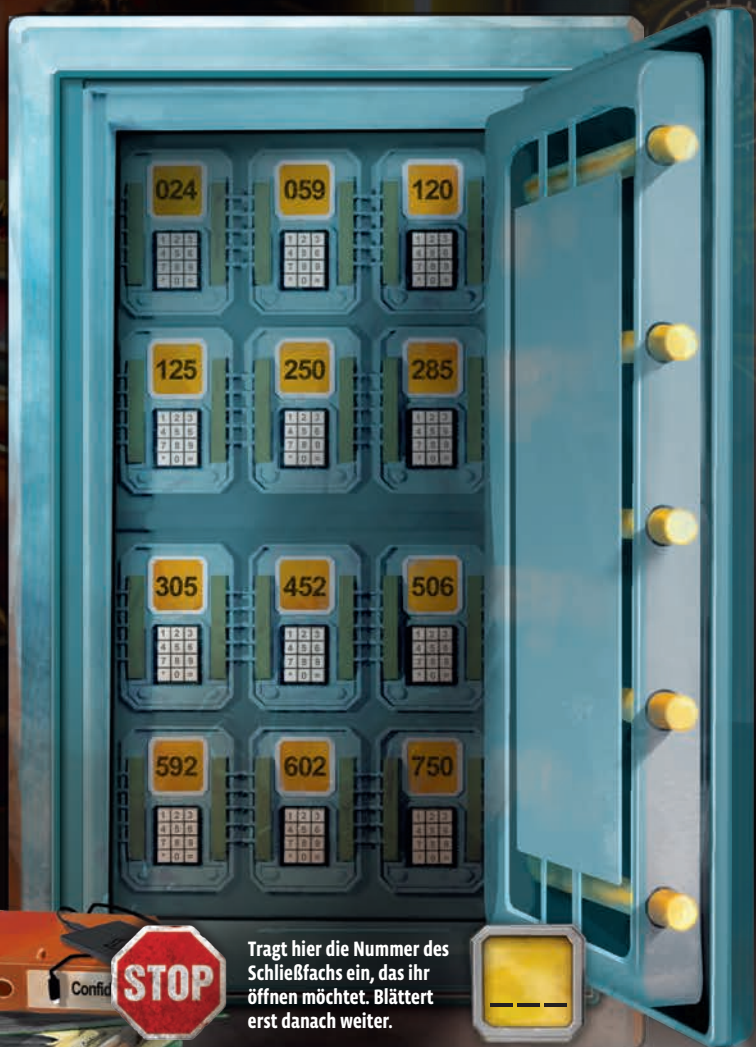
Ihr dürft  
diese Seite erst  
umblättern,  
wenn ihr George  
Reeds Tresor  
geöffnet habt.



Natürlich habt ihr schon von Dr. Arthur Funbeq gehört. Vor genau 10 Jahren wart ihr es, die er in einer „verlassene Hütte“ eingesperrt hat, etwas später in einer „verbotenen Burg“ und ebenso in seiner „unheimlichen Villa“. Und als ihr vor 5 Jahren zu einer „Rückkehr in die verlassene Hütte“ bereit wart, hat er wieder sein gemeines Spiel mit euch gespielt. Zum Glück sitzt er nun endlich hinter Gittern. Auf Jane ist und bleibt Verlass.

Während euer Team die letzten Geldbündel und Goldbarren verstaute, fallen euch die Schließfächer an der Rückwand des Tresors auf. Was es wohl damit auf sich hat? Alle Fächer sind verschlossen und tragen eine dreistellige Nummer. Am Boden des Tresors entdeckt ihr einen kleinen Zettel mit einer vielversprechenden Notiz. „Endlich reimt mal wieder jemand!“, denkt ihr schmunzelnd und versucht das korrekte Schließfach ausfindig zu machen.

Öffnen lässt sich nur das Eine,  
findet ihr das, was ich meine?  
Drei Ziffern braucht ihr, um's zu finden.  
Ihr solltet keine Zeit mehr schinden.  
Besser noch bringt sie ans Laufen,  
jetzt noch mal zusammenraufen.  
Zunächst ein Pendel braucht die Uhr.  
Doch wo findet ihr das nur?  
Es ist weg – wie ausstrahlt!  
Habt ihr's damit schon probiert?  
Entfernt das Gummi, haltet die Pappe,  
schiebt sie über die Uhren-Klappe.  
Das Pendel zeigt nun auf eine Zahl.  
Auch die nächste ist keine Qual.  
Seitlich deutet darauf das X.  
Schaut genau, sonst seht ihr nix!  
Für die nächste wendet nun die Zeit  
und lest, was vom Eraser übrigbleibt.  
Findet das Fach, von dem ihr meint,  
dass es alle drei Ziffern auf  
dem Schild vereint.



Tragt hier die Nummer des Schließfachs ein, das ihr öffnen möchtet. Blättert erst danach weiter.

Scannt den QR-Code desjenigen Schließfachs,  
das eure ermittelte Nummer trägt.

Oder geht auf folgende Website: [kosmos.de/exit-einbruch/???](https://kosmos.de/exit-einbruch/???)  
ACHTUNG: Ersetzt „???“ durch die von euch ermittelte Nummer!  
Dann erfahrt ihr mehr.



# EXIT DAS SPIEL



Wir feiern  
10 Jahre EXIT®

## Eine globale Erfolgsgeschichte!



**2014**

Die Idee entsteht bei KOSMOS am Mittagstisch: Umsetzung des Trends Live-Escape-Rooms als Spiel für zu Hause. Idee & Konzept stammen von Ralph Querfurth, unterstützt von Sandra Dochtermann.



**2015**

Inka und Markus Brand werden als Autorenpaar gewonnen und entwickeln in enger Zusammenarbeit mit dem KOSMOS-Team Spiele und Rätsel.



**2016**

Lauch der Innovation EXIT® – Das Spiel als Escape-Room für zu Hause.



**2017**

Auszeichnung der ersten drei Titel zum Kennerspiel des Jahres.



EXIT® mit Rekordergebnissen als Wegbereiter und Marktführer in Deutschland für das Segment „Rätsel-/ Crime-/ Mystery- & Erlebnisspiel“.



**2018-2025**

Erfolgreiche Diversifikation in der Spielware und im Buch – neue Kategorien und Zielgruppen.

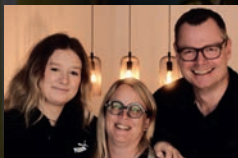
Über  
**30 Mio.**  
verkaufte  
Spiele

EXIT® begeistert  
Rätselfans weltweit!

- 19 Partner
- 35 Länder
- 24 Sprachen

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

Die Autoren:



Emely, Inka & Markus Brand

„EXIT® – Das Spiel“ Idee & Konzept:



Ralph Querfurth (KOSMOS),  
Sandra Dochtermann (KOSMOS)

**Cover-Illustration:** Silvia Christoph

**Illustration:** Claus Stephan,  
Martin Hoffmann

**Titel-Grafik:** Michaela Kienle

**Grafik:** Sensit Communication GmbH

**Techn. Produktentw.:** Monika Schall

**Herstellung:** Simone Gorgus,  
Tatyana Momot

**Redaktion:** Ralph Querfurth

© 2026 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.

Kugelschreibertinte: Enthält 3-Iod-2-propinylbutylcarbammat (EG-Nr. 259-627-5). Kann allergische Reaktionen hervorrufen.

MADE IN GERMANY

Art.Nr. 686109



Hinweise zum  
Verpackungsmüll:  
[kosmos.de/disposal](https://kosmos.de/disposal)





# URKUNDE

## Der perfekte Einbruch

Folgende Personen

haben am

in

erfolgreich den Tresor von Casino-Eigentümer George Reed geknackt.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie dabei nicht gefasst wurden.

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