



Achtung: Spoiler-Alarm

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

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!

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

Möchtest du den Inhalt des EXIT[®] 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.

Der doppelte Boden muss so eingesetzt sein, dass die zwei großen roten X-Markierungen auf dem Inlay abgedeckt werden.



Der doppelte Boden muss richtig eingesetzt werden. Der Hase auf dem Schlitten darf NICHT auf dem Kopf stehen.



01	02	03	04	05	06	07
Startbahn C1, C2 1 seltsames Teil „Taschentuch“	Tankstelle S1, S2 	Aufenthaltsraum D1 	Heißluftballon T1, T2 2 seltsame Teile „Geschenkbund“ 1 seltsames Teil „Pergament“	Eisplanet Q1, Q2 	Dschungelplanet 4 seltsame Teile „Puzzle“ auf Trägerkarte	
 1 doppelter Boden „Sternenhimmel“	Planten-Ringe 2 seltsame Teile „DIY-Airbag“ 1 doppelter Boden 4/4c	Satelliten i1, i2, i3, i4, i5, i6 9 seltsame Teile „Meteoroiden“ im Polybeutel	Schrottplatz N1 	Wegweiser L1, L2, L3 	Zwischenstation M1, M2 2 seltsame Teile „Büroklammer“ im Polybeutel	
Spiegelplanet J1 1 seltsames Teil „Spiegel“	Tarot-Pause Tarotkarten G1-G9 	Cockpit B1 5 seltsame Teile „Schlüssel“ auf Trägerkarten	Uhren-Raum P1 	Schlaraffia F1, F2, F3, F4 	Bar A1, A2 1 seltsames Teil „Glas-Untersetzer“	
Zauberwürfel H1 	Discoplanet 4 seltsame Teile „Weihnachtslied“ auf Trägerkarte	Machinenraum K1, K2, K3 	Feuerplanet 1 Werkzeug „Pinnnadel“, 3 seltsame Teile „Hebel“ im Polybeutel, 3 seltsame Teile „Kleidungsstücke“ auf Trägerkarte	Laserfalle R1, R2 	Wüstenplanet E1 	