EXIT® DAS SPIEL

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit der kostenlosen Erklär-App



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

Das Vermächtnis des Weltreisenden

Für 1–4 Spieler*innen ab 12 Jahren

ACHTUNG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Öffnet noch **nichts** 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.

Worum geht's?

Diana Brixton, die Lebensgefährtin von Professor Ian Jonasson, hat euch eingeladen, weil ihr dem Professor schon zu Lebzeiten einmal zur Hilfe geeilt seid und ihn aus dem verschollenen Tempel befreit habt. Nun ist der berühmte Archäologe leider verstorben und hinterlässt … ja was denn eigentlich?

„Ich danke Ihnen. Sie wissen ja, dass Ihr ehemaliger Professor ein sehr geheimnisvoller Mensch war. Er war abenteuerlustig, clever, gerissen… Mein Ian liebte Geheimnisse und kommunizierte leidenschaftlich gern in Rätseln. So konnte er sicher sein, dass die wirklich wichtigen Dinge nur jene Menschen erfahren würden, die sich in seinen Augen als würdig erwiesen. Es sieht so aus, als wolle er auch nach seinem Tod damit fortfahren. Leider habe ich nie einen Zugang zu seinen Spielereien gefunden. Sein Vermächtnis hat er in seinem Safe hinterlegt und ich stehe ahnungslos davor.

Hier kommen Sie ins Spiel. In einem Päckchen mit der Aufschrift „Mein letzter Wille" fand ich diese merkwürdige Scheibe, eine Weltkarte und die Anweisung, die Postkarten von seiner letzten Weltreise zusammenzusuchen. **Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir helfen, den Safe zu öffnen und sein Vermächtnis zu entschlüsseln.**"

KOSMOS

WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Öffnet noch **nichts** und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten an. Wartet damit, bis es euch „das Spiel“ erlaubt.

Spielmaterial

86 Karten
- 30 Lösungs-Karten
- 30 Hilfe-Karten
- 26 Rätsel-Karten

1 geschlossenes Blatt „Brief“
1 Poster „Weltkarte“
11 seltsame Teile (Bretter & Streifen)
1 Stickerbogen
6 Postkarten
1 Luftballon
1 Decodier-Scheibe









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

Schneidet die Postkarten an den Faltlinien auseinander, sodass ihr **6 einzelne Postkarten** habt. Legt den **Brief,** den **Stickerbogen,** den **Luftballon** und die **„seltsamen Teile“** zunächst an den Rand des Tischs. Die **Karten** sortiert ihr nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

- Rätsel-Karten
- Lösungs-Karten
- Hilfe-Karten

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

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**

Prüft, ob die Rätsel-Karten und Lösungs-Karten nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind.

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“.

Wo ist der Spielplan?



In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt und wie die Orte aussehen, müsst ihr selbst herausfinden. Zu Beginn des Spiels stehen euch **nur das Poster „Weltkarte“, die 6 Postkarten und die Decodier-Scheibe** zur Verfügung. Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** und **andere Dinge** 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“** 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 die Rätsel-Karte J).*



Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam das Vermächtnis des Weltreisenden zu entschlüsseln.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch das **Poster „Weltkarte“** und die **6 Postkarten** anschauen. Im Laufe des Spiels findet ihr immer wieder Gegenstände, die mit einem **dreistelligen Zahlen- bzw. Farb-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 **8 3 1** 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.*

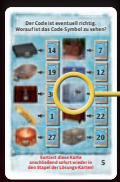


➡ Ist der Code falsch?



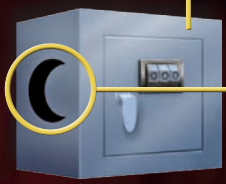
Dann wird euch das auf der Lösungs-Karte mitgeteilt. In diesem Fall sortiert ihr die Karte einfach zurück in den Stapel und seht euch das soeben falsch gelöste Rätsel noch mal an, vielleicht habt ihr etwas übersehen. Manchmal fehlen auch noch Hinweise, um das Rätsel überhaupt lösen zu können. Dann müsst 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 genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände.**
Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet.** In unserem Beispiel geht es um den Safe mit dem **Symbol** ☾ darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-

Karte neben dem Safe und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 29 aus dem Stapel heraussuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte sehen,** um ihn öffnen zu können. Ihr könnt nichts öffnen, was ihr noch nicht gefunden habt – genau wie in einem echten Escape Room.



➡ 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 einer bestimmten Rätsel-Karte. 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. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr** und eine **Schere.**

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 und das Vermächtnis entschlüsselt habt. 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 Hilfe- 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.

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und entschlüsselt das Vermächtnis!
Ab jetzt dürft ihr das **geöffnete Poster „Weltkarte“** und die **6 Postkarten** 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: Martin Hoffmann
Titel-Grafik Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

MADE IN GERMANY
Art.Nr. 682828

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart
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 Spieler*innen

haben am in

das Vermächtnis des Weltreisenden entschlüsselt.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie wieder heil von ihrer Weltreise zurückgekehrt sind.

Dafür benötigten sie Minuten und Sekunden

Insgesamt haben sie Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Das kniffligste Rätsel war

Gelöst hat dieses Rätsel