



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.

Der Gefängnisausbruch

Für 2-4 Spieler*innen ab 12 Jahren

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

A: Worum geht's?

Seit Wochen schon fristet ihr euer Dasein in einer dieser dunklen Zellen. Völlig zu unrecht hat man euch eines Tages auf dem Weg zur Arbeit festgenommen und eingesperrt. Hier in Lockana, einem Hochsicherheitsgefängnis, irgendwo im Nirgendwo. Dabei habt ihr nichts verbrochen, rein gar nichts – sieht man von eurem neuen Computerprogramm Hack-Attack ab, das einem ansässigen Unternehmen beweisen sollte, dass ihre Firewall den Anschein erweckt, aus Pappmaché zu bestehen. Ihr wolltet nur helfen und nun werdet ihr wie Industriespione behandelt.

Eines Morgens aber werdet ihr wach, weil ihr etwas Merkwürdiges in eurer Matratze ertastet. Was ist das? Ihr findet einen Brief der berühmt berüchtigten Jane Collins – eurem großen Vorbild, die Hacker-Koryphäe schlechthin. Jane ist vor über einem Jahr die Flucht aus Lockana gelungen. Will sie euch etwa an ihrem Plan teilhaben lassen? Ist das eure Chance, dieses Gefängnis zu verlassen? Beginnt hier und jetzt eure Flucht in die Freiheit?

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

KOSMOS

B: Spielmaterial

- 88 Karten
- 18 Rätsel-Karten
- 37 Lösungs-Karten
- 33 Hilfe-Karten
- 2 Decodier-Scheiben
- 5 seltsame Teile
- 7 Blätter
- 2 Sichtschirme



2 Decodier-Scheiben



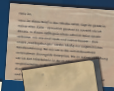
2 Sichtschirme



4 Pinnadeln



Symbolstreifen



7 Blätter

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber**, **Bleistifte** und **Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier**, und eine **Schere**.

Ihr benötigt außerdem eine **Stoppuhr** und **NEU(!) einen Timer**.

Achtung: Die meisten Smartphones besitzen sowohl eine Stoppuhr- als auch eine Timer-Funktion, die parallel laufen können.

Achtung: In diesem Spiel kommen zwei **Decodier-Scheiben** zum Einsatz.

Achtet immer auf das jeweilige Rätsel-Symbol: Ist es **schwarz**, stellt ihr den Code auf der **orangenen Scheibe** ein. Seht ihr ein **weißes** Rätsel-Symbol, stellt ihr den Code auf der **lila Scheibe** ein.

Einige Elemente in diesem Spiel funktionieren anders, als ihr es von bisherigen EXIT Spielen gewohnt seid. Haltet euch stets an die Regeln, die euch während des Spiels näher gebracht werden, um den vollen Spielspaß zu genießen.

Achtung: Geht vorsichtig mit den spitzen Pinnadeln um!

C: Spielvorbereitung

Reißt die **beiden Teile des Blatts „Fluchtplan“** an der **Perforationslinie** **vorsichtig** auseinander. Legt die „**seltsamen Teile**“ und **verschlossenen Blätter** zunächst an den Rand des Tischs. Sortiert die **Karten** nach ihren Rückseiten in die drei Stapel (**Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht**):

- ▶ Rätsel-Karten (A bis R)
- ▶ Lösungs-Karten (1 bis 37)
- ▶ 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“.

D: 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 **Blatt „Brief“** und die beiden **Decodier-Scheiben zur Verfügung**. Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** und **Blätter** 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 Tisches bleiben!



Beispiel:

Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte oder das entsprechende Blatt **sofort** nehmen und anschauen (hier Rätsel-Karte 0).





E: Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit **gemeinsam aus dem Gefängnis zu entkommen**. Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr das **Blatt „Brief“** 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 einer der beiden **Decodier-Scheiben** 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 **100** 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 herausuchen 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 auf den Blättern genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände**.

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



neben dem Briefumschlag und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 23 aus dem Stapel herausuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte** oder einem **Blatt** 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. ein Blatt öffnen dürfen und eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** aus dem Stapel der Rätsel-Karten herausuchen 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.

F: 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 oder einem Rätsel auf Blättern. 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.

G: 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** und einen **Timer**.

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.

H: Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und entkommen 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
≤ 80 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
≤ 120 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 160 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 200 Min.	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	2 Sterne	1 Stern

I: 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**.

J: Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und entkommt aus dem Gefängnis.

Ab jetzt dürft ihr das **Blatt „Brief“** 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: Silvia Christoph
Illustration: Claus Stephan
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth,
Alexandra Kunz

© 2023 KOSMOS
Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

Songtext „Eine neue Liebe
ist wie ein neues Leben“
© Young Musikverlag GmbH

Songtext „Marmor, Stein
und Eisen bricht“
© Hanseatic Musikverlag
GmbH & Co Kg, Nero
Musikverlag GmbH Co Ohg

Songtext „Tanze Samba mit
mir“ © Sugarmusic S.p.a.

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY.
Art.Nr. 683924

ACHTUNG! Dieses Spiel enthält funktionelle scharfe Nadelspitzen. Es besteht Verletzungsgefahr!

URKUNDE

Folgende EXIT Profis

sind am

in

erfolgreich aus dem Gefängnis ausgebrochen.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nicht für immer unschuldig hinter Gittern sitzen müssen.

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