

- Die kostenlose Erklär-App*
 - ♣ Spielen ohne Regellese
 - ♣ atmosphärischer Soundtrack
 - ♣ digitaler Timer
 - ♣ Buchtexte gesprochen von Marco Lieve Krings
- *Kompatibilität prüfen im Store

Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Die Känguru-Eskapaden

Für 1-4 Spieler*innen ab 12 Jahren

ACHTUNG: Schaut euch das Spielmaterial (Karten, Buch usw.) **noch nicht** genauer an!
Lest **zuerst gemeinsam** die Spielanleitung **laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Ihr habt auf der Straße ein Alternativ-Los gefunden. Das Los verspricht euch eine von mehr als sieben Milliarden kostenlosen Mitgliedschaften im Asozialen Netzwerk. Ihr ruft die angegebene Kontaktnummer an. Es tutet in der Leitung. Es tutet sehr lange. Ihr wollt schon auflegen, da meldet sich eine Männerstimme und sagt: „Wir kaufen nichts.“

„Äh ... also“, sagt ihr, „... wir haben da so ein Alternativ-Los gefunden und ...“ „Ist für dich ...“, hört ihr den Mann sagen.

Offensichtlich hat er das Telefon vom Ohr genommen.

„Wer denn?“, quäkt eine unmenschliche Stimme.

„Irgendwelche Schnuffies, die eins deiner Alternativ-Lose gefunden haben.“

„Ah! Mein Plan funktioniert! Ausgezeichnet!“ Die unmenschliche Stimme lacht übertrieben diabolisch.

„Sag ihnen, sie sollen uns morgen Früh bei Herta treffen. Für ihre Aufnahmeprüfung.“

„Sag's ihnen doch selber ...“

„Boah Ey. Nie wieder stelle ich mir einen Kleinkünstler als Assistenten ein.“

„Ich bin nicht dein Assistent! Eher noch bist du mein Haustier.“

„Jetzt setzt's aber gleich was“, hört ihr die unmenschliche Stimme rufen. Es entsteht ein Gerangel und gleich darauf tutet es in eurem Telefon.

Ihr könntet jetzt die ganze Sache vergessen und etwas „Vernünftiges“ tun, oder aber ihr begeben euch in die bekannte Berliner Eckkneipe

„Bei Herta“, um euch gemeinsam einer von einem diabolisch lachenden Känguru ausgedachten Aufnahmeprüfung zu stellen. Tja, wer will schon vernünftig sein ...

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

Spielmaterial

- 80 Karten
- 19 Rätsel-Karten
- 31 Lösungs-Karten
- 30 Hilfe-Karten
- 5 seltsame Teile
- 1 verschlossenes Poster
- 1 Buch
- 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. So könnt ihr euch auch die Texte, die im Buch zu finden sind, **von Marc-Uwe Kling vorlesen lassen**. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung

Legt das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** auf dem Tisch bereit. Die „**seltsamen Teile**“ und das „**verschlossene Poster**“ lasst ihr zunächst in der Schachtel. 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.

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 Tisches. 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“.

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

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 **nur 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 Texten darauf hingewiesen. Immer wenn dies der Fall ist, dürft ihr euch die entsprechenden Karten aus dem Stapel der Rätsel-Karten heraussuchen und anschauen. Die „**seltsamen Teile**“ und das „**verschlossene Poster**“ in der Schachtel dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie ungenutzt in der Schachtel bleiben!



Beispiel:

Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte **sofort** aus dem Stapel heraussuchen und anschauen (hier Rätsel-Karte G).





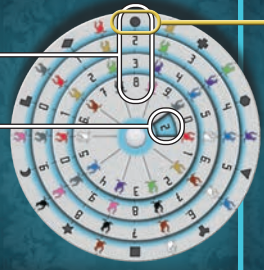
Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit **gemeinsam die Aufnahmeprüfung ins Asoziale Netzwerk zu bestehen**. Dafür müsst ihr eine Reihe von Rätseln lösen und so verschlossene Gegenstände öffnen. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr das Buch auf den **Seiten 2 und 3** aufschlagen und lesen. 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 **238** 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 im Buch oder 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 das Holzkästchen mit dem **Symbol**  darauf. Ihr schaut also auf der



Lösungs-Karte neben dem Holzkästchen und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 4 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 Exit-Raum.

➔ Ist der Code *wirklich* richtig?

Dann sagt euch die Lösungs-Karte, wie es nun weitergeht. Ihr werdet 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, welche Rätsel-Karten 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 im Buch. 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 alle Karten zur Hand. Manchmal müsst ihr euch erst mit anderen Rätseln befassen, um an neue Karten 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 Stift**, um euch Notizen zu machen.

Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr** und eine **Schere**.

WICHTIG: Ihr könnt **das Material beschriften, falten oder zerreißen ...** 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! Benutzt eine **Schere**, um Material zu zerschneiden.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und ihr ins Asoziale Netzwerk aufgenommen wurdet. 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
< 75 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

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und legt los!

Ab jetzt dürft ihr die **Seiten 2 und 3** des Buchs anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.

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

Infos zum Spiel

Dieses Spiel kann nur 1x gespielt werden. Zum Lösen der Rätsel ist es notwendig, Spielmaterial zu beschriften, zu falten und zu zerschneiden. Dadurch sind besonders abwechslungsreiche Rätsel möglich. Wir von KOSMOS legen großen Wert darauf, die EXIT Spiele in Deutschland zu produzieren. Die enthaltenen Papier- und Karton-Komponenten sind recycelbar! Mehr Infos zum Thema findet ihr auf: exit-das-spiel.de

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



Die Autoren:

Marc-Uwe Kling singt Lieder in der Arbeitsgruppe Zukunft, erzählt Geschichten vom Känguru und hat jetzt auch noch zusammen mit ebendiesem Känguru die Texte für dieses EXIT Spiel erdacht.



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-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustration: Astrid Henn, Alexander Klein

Cover-Illustration: Silvia Christoph

Titel-Grafik: Michaela Kienle

Grafik: Sensit Communication GmbH

Redaktion: Ralph Querfurth

© 2019 Marc-Uwe Kling

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

exit@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

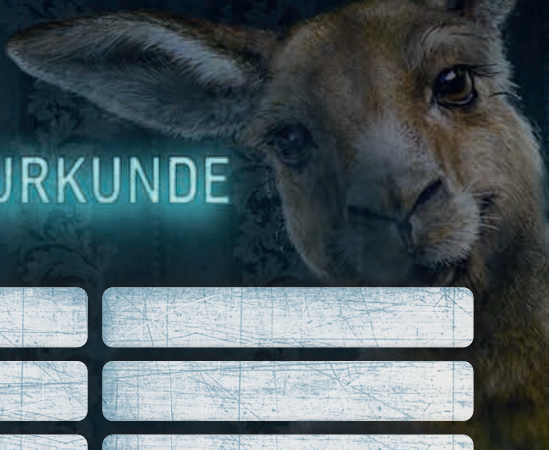
MADE IN GERMANY

Art.Nr. 695071





URKUNDE



Folgende Spieler*innen

sind am

in

erfolgreich ins Asoziale Netzwerk aufgenommen worden.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nun nicht auf ewig die Wohnung des Kleinkünstlers und dessen Kängurus aufräumen müssen.

Dafür benötigten sie

Minuten

und

Sekunden

Insgesamt haben sie

Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung

Sterne erzielt!

Das witzigste Rätsel war

Das kniffligste Rätsel war

Gelöst hat dieses Rätsel

