



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

# Der Friedhof der Finsternis

Für 1-4 Spieler\*innen ab 12 Jahren

**ACHTUNG:** 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. **Lest zuerst gemeinsam diese Spielanleitung laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

## Worum geht's?

Durch die zahlreichen Rätsel-Abenteuer, die ihr bereits bestritten habt, seid ihr ziemlich berühmt geworden. Immer wieder werdet ihr von Menschen kontaktiert, die euch um Hilfe beim Lösen von Mysterien bitten.

Doch heute erhaltet ihr per Post einen Umschlag ohne Absender. Ein Anschreiben ist auch nicht enthalten ... nur ein altes Notizbuch mit Aufzeichnungen zu einem sagenumwobenen Artefakt und eine merkwürdige Drehscheibe.

Nach einer kurzen Recherche findet ihr mehr über die Sage um das Artefakt von Sir Reginald Wreston heraus ... Das ist genau das Abenteuer, auf das ihr schon länger gewartet habt: Nur alle 87 Jahre genau um Mitternacht soll der Mond im richtigen Winkel über der Gruft von Sir Wreston stehen und das Geheimnis um das Artefakt preisgeben. Und heute ist genau eine dieser seltenen Nächte! Der Friedhof, auf dem das Artefakt versteckt sein soll, ist schnell ausfindig gemacht.

**Ihr macht euch gemeinsam auf, das Geheimnis um das Artefakt so schnell wie möglich zu lüften.**



KOSMOS

**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

85 Karten

25 Rätsel-Karten

30 Lösungs-Karten

30 Hilfe-Karten

1 Buch

1 Decodier-Scheibe

1 Folie mit 3 seltsamen Teilen

(bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden)



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

Legt das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** auf dem Tisch bereit. Die „**seltsamen Teile**“ 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](mailto: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 die „**Kartonbank**“ 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.*



## Spielablauf

**Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam das geheimnisvolle Artefakt auf dem Friedhof zu finden.**

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss auf dem Friedhof mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch **alle Seiten** des Buchs 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 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.

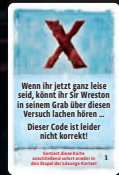
**Beispiel:**

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol ● den Code **192** 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?**

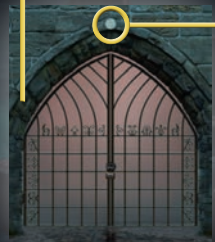
Dann sieht die Lösungs-Karte z. B. wie folgt aus:



➔ **Worauf ist das Code-Symbol zu sehen?**

Gute Frage! Um sie zu beantworten, müsst ihr euch die Bilder 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 Tor mit dem **Symbol ●** darauf. Ihr schaut also



auf der Lösungs-Karte neben dem Tor und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 18 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! Am besten benutzt ihr eine **Schere**, um Material zu zerschneiden, statt zu zerreißen.

## Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und das Artefakt finden 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
< 60 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
< 75 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 90 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 90 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 findet das Artefakt, bevor es zu spät ist!

**Ab jetzt** dürft ihr euch **alle Seiten** 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.

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-Konzept:** KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

**Illustration:** Martin Hoffmann

**Titel-Grafik:** Michaela Kienle

**Grafik:** Sensit Communication GmbH

**Technische Entwicklung:** Monika Schall

**Redaktion:** Ralph Querfurth

© 2020 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. 695163



# URKUNDE

Folgende Spieler\*innen

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

haben am  in

das geheimnisvolle Artefakt auf dem Friedhof gefunden.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nun doch nicht für immer in der Gruft eingeschlossen 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