

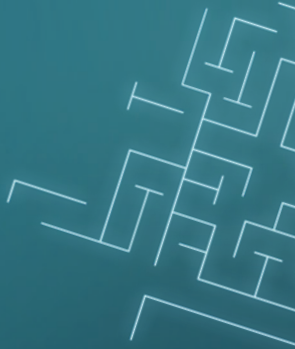
EXIT

DAS SPIEL

KOSMOS



10 JAHRE EXIT® PRESSEMAPPE



„Im Team Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen, fasziniert mich enorm. Zu entschlüsseln, wie ein Rätsel überhaupt gemeint ist, stellt für mich den Kern solcher Spiele dar. Escape-Rätsel sind nicht wie Sudoku, wo man Zahlen nach einer vorab bekannten Regel erkobelt. Stattdessen geht es um die 'Wow-Momente', in denen es 'klickt', weil man erkennt, wie bestimmte Sachen miteinander verknüpft sind. Das führt zu einem Flow-Gefühl und einem gemeinsamen Erlebnis, über das man auch noch Tage oder Wochen danach spricht.“

Ralph Querfurth, EXIT® — Das Spiel Idee & Konzept, KOSMOS



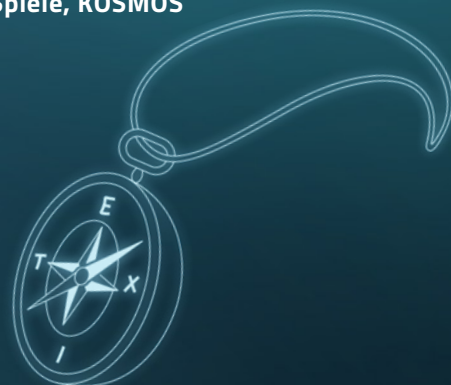
„Rätsel sind für uns wie kleine Geschichten – jedes mit eigener Magie, Spannung und Überraschung. Wenn Menschen gemeinsam knobeln, lachen und plötzlich den entscheidenden Gedankenblitz haben, dann passiert genau das, was wir mit EXIT® erreichen wollen, ein echtes Gemeinschaftserlebnis, das in Erinnerung bleibt.“

Inka & Markus Brand, EXIT® — Das Spiel Autoren



„Ein gutes Spiel ist mehr als Unterhaltung – es ist ein gemeinsamer Moment, der verbindet. Genau solche Erlebnisse wollen wir bei KOSMOS möglich machen.“

Heiko Windfelder, ehem. Verlagsleiter und Programmchef Spiele, KOSMOS



10 Jahre EXIT®

Pressemappe

Inhalt:

10 Jahre EXIT® — Das Spiel: Eine außergewöhnliche Erfolgsgeschichte

EXIT® — Das Spiel: Vom Trendsetter zur Brettspielmarke Nr. 1*

Der Ursprung des Escape-Trends

10 Jahre EXIT® — Das Spiel: Ein globales Phänomen

Neue Ideen, neue Zielgruppen

Das Spielprinzip: Was macht EXIT® — Das Spiel so besonders?

Spielmechanik und Besonderheiten

So entsteht eine EXIT® Idee

Das EXIT® Team

Der EXIT® KOSMOS

Die charakteristische EXIT® Illustration

Inka, Markus und Emely Brand – die Rätselautorenfamilie

Produkte im Überblick

Die Neuheiten im Jubiläumsjahr rund um EXIT® — Das Spiel

Produktneuheiten 2026

EXIT® — Das Spiel live erleben

FAQ & Fun Facts

Über KOSMOS

*Quelle: Circana Retail Tracking Toys Germany, Games excl. STCGs, 07/2022-12/2025

10 Jahre EXIT® — Das Spiel: Eine außergewöhnliche Erfolgsgeschichte

Ein Team, packende Rätsel und jedes Mal ein einmaliges Abenteuer: **Mit EXIT® — Das Spiel** veröffentlichte der Stuttgarter KOSMOS Verlag als einer der ersten Verlage im Herbst 2016 eine neue Brettspielreihe zum Trendthema Live Escape Games. Damit wurde in Deutschland zum ersten Mal weltweit ein in dieser Form komplett neues Spielprinzip gelauncht, eine radikale Veränderung zu bestehenden Produkten: anders als bei klassischen Brettspielen wird das Material inklusive Verpackung zum Teil des Spiels.

Was bis dahin als unmöglich galt, ist die Geburtsstunde von **EXIT® — Das Spiel**, eine der beliebtesten Spielmarken weltweit. Die ersten drei Spiele trafen direkt den Zeitgeist und große Erfolge ließen nicht lange auf sich warten: 2017 wurde **EXIT® — Das Spiel** mit gleich drei Titeln Kennerspiel des Jahres. Das lässt sich durch beeindruckende Zahlen untermauern: Das Spielwarenportfolio von 51 Titeln kommt auf weltweit über 30 Millionen verkaufte Exemplare*. Insgesamt umfasst das Markenportfolio mit den Buchprodukten über 80 Titel. Übersetzungen in 24 Sprachen und Veröffentlichungen auf allen Kontinenten, von Japan bis Brasilien, machen **EXIT®** zu einem echten Global Player.

Eine abwechslungsreiche Rätselvielfalt sowie das spannende Storytelling sind das Fundament jedes **EXIT® — Das Spiel** Produkts. Durch die kontinuierliche, zielgruppenoptimierte Entwicklung neuer Formate für unterschiedliche Spielerniveaus und Altersgruppen, durch Kinder- und Familieneditionen, über Bücher und Puzzle bis hin zu Adventskalendern und sortimentsergänzenden Lizenzprodukten konnte die Markenwelt rund um **EXIT® — Das Spiel** eine große, internationale Fangemeinde aufbauen und erweitern.

EXIT® — Das Spiel steht für eine Marke, die mit Innovation und Kreativität großen Spiel- und Rätselspaß für eine breite Masse bietet und hat sich dadurch in den vergangenen zehn Jahren vom buchstäblichen Gamechanger zum Klassiker moderner Gesellschaftsspiele entwickelt.

Aufgrund der leichten Zugänglichkeit, der thematischen Vielfalt und des hohen Aufforderungscharakters, dienen die Produkte auch für neue Zielgruppen, die nicht der klassischen Brettspiel-Community angehören, als Einstieg in das Hobby und haben damit zur Sichtbarkeit der ganzen Kategorie beigetragen. **EXIT® — Das Spiel** schafft damit, was nur wenigen Marken gelingt und vereint unter seinen Verwendern und Fans sowohl Spiele-Neulinge als auch Gelegenheits- und Vielspieler.

*Quelle: Circana Retail Tracking Toys Germany, Games excl. STCGs, 07/2022-12/2025

Die Erfolgsgeschichte von EXIT®

Der Ursprung des Escape-Trends

Ein Team, ein Raum und die Zeit läuft – das Grundprinzip von Live-Escape-Rooms begeistert Menschen weltweit, der Hype ist ungebrochen. Wer einmal persönlich in einem Live-Escape-Room war, kennt die Faszination des gemeinsamen Rätsels und Entdeckens. Alleine in Deutschland gibt es knapp 1.000 Live-Escape-Rooms von ungefähr 400 Anbietern.

Seinen Ursprung hat das Konzept übrigens im Gaming: Bereits in den 1990ern sammelten Spielerinnen und Spieler in sogenannten „Point and Click Adventures“ Artefakte, die sie kombinieren mussten, um Rätsel zu lösen und Geheimnisse zu lüften. Dieses Spielprinzip in die „echte Welt“ zu übertragen, erfolgte 2007 in Japan und gilt als Startpunkt der Live-Escape-Rooms, wie wir sie heute kennen.

10 Jahre EXIT® — Das Spiel: Ein globales Phänomen



Die besten Ideen entstehen oft in Pausen, beim Spazierengehen oder beim gemeinsamen Mittagessen. So auch im Stuttgarter Spieleverlag KOSMOS: Während einer gemeinsamen Mittagspause entwickelten die KOSMOS Spieleredakteure Ralph Querfurth und Sandra Dochtermann die Idee, den neuen Trend der Live-Escape-Rooms als Spiel in das eigene Zuhause zu bringen und starteten direkt mit der Konzeptentwicklung.

*„Bei **EXIT®** war es so, dass ich im Herbst 2014 auf einen der ersten Escape Rooms hier in Stuttgart aufmerksam geworden bin. Beim Gespräch darüber mit meiner Kollegin Sandra Dochtermann kam die Idee auf, das als Brettspiel umzusetzen.“*

Ralph Querfurth, **EXIT® — Das Spiel** Idee & Konzept, KOSMOS.

Mit ihrer Idee und dem ersten Konzept begeisterten die Redaktionskollegen auf Anhieb auch die Programmverantwortlichen und so gelang es KOSMOS, als einer der ersten Spieleverlage mit **EXIT® — Das Spiel** ein interaktives Live-Escape-Room Erlebnis auf den heimischen Spieltisch zu bringen. Für die Entwicklung der Rätsel und Stories konnte der Stuttgarter Verlag das bekannte und mehrfach ausgezeichnete Spieleautorenpaar Inka und Markus Brand gewinnen.

Im Herbst 2016 erschienen mit Die verlassene Hütte, Das geheime Labor und Die Grabkammer des Pharaos drei Titel von **EXIT® – Das Spiel** und trafen damit den Zeitgeist. Das neuartige Eventspiel im Kleinformat machte den damals aufkommenden und bis heute ungebrochenen Trend für jeden zugänglich.

Die Spiele revolutionierten den Brettspielmarkt: Jedes Spiel eröffnet ganz neue Möglichkeiten, denn anders als bei klassischen Brettspielen wird das Material inklusive Verpackung gefaltet, zer-

schnitten oder beschriftet. Dadurch sind besonders vielfältige und überraschende Rätsel möglich. Das sorgt für ein ganz besonderes Spielerlebnis und neue Perspektiven beim Rätseln.

In 2017 gewannen alle drei Starttitel den renommierten Preis "Kennerspiel des Jahres". Ein Novum beim beliebten Award, bisher hatten noch nie mehrere Titel eines Spiels gleichzeitig den Preis verliehen bekommen. **EXIT® — Das Spiel** etablierte sich sofort als innovative Top-Marke im deutschen und internationalen Spielmarkt.

Neue Ideen, neue Zielgruppen

Nach der erfolgreichen Markenerweiterung gelang in den folgenden Jahren auch die Diversifikation in der Spielware: die Reihe wurde um weitere Zielgruppen als auch Produktkategorien erweitert. So findet jeder Rätselfan das für sich passende Produkt. **EXIT® — Das Spiel** gibt es seit 2017 für die Zielgruppe Erwachsene in drei Schwierigkeitsstufen: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis.

Überwältigt von dem bahnbrechenden Erfolg der Spiele, nutzten die Stuttgarter außerdem ihre Kompetenz als Buchverlag und erweiterten das Produktportfolio. 2018 hielt **EXIT® — Das Buch** Einzug in den deutschen Handel.

Inzwischen bietet **EXIT® — Das Spiel** auch Kindern ab 5 Jahren (Kids) und Familien mit Kindern ab 8 Jahren (Family) echtes EXIT® Feeling mit entsprechend auf das Alter angepassten Spielkonzepten und Rätselideen. Weitere Highlights sind der jährliche Adventskalender und die **EXIT®** Produkte extra für Puzzle-Fans.

2025 freute sich KOSMOS über 30 Millionen verkaufte Exemplare, Übersetzungen in 24 Sprachen und Veröffentlichungen in 35 Ländern. Damit ist **EXIT® — Das Spiel** ein echter Global Player, der 2026 sein 10-jähriges Jubiläum mit Sonderausgaben, vielen Gewinnspielen und einer Geburtstagstour feiert.

Innerhalb von nur 10 Jahren hat sich **EXIT® — Das Spiel** von einer revolutionären Idee über einen Gamechanger für den Spielmarkt zu einem modernen Klassiker im Brettspielsegment entwickelt und verhalf dem Genre zu breiter Anerkennung. Mit seinem breiten Produktportfolio zählt **EXIT® — Das Spiel** heute zu einer der wichtigsten Marken von KOSMOS und im Spielmarkt.

Das Spielprinzip - Was macht EXIT® so besonders?



Spielmechanik und Besonderheiten

Bei **EXIT® — Das Spiel** verschmelzen Rätsel, Material und Geschichte zu einem spannenden und kurzweiligen Erlebnis und erlauben so die Immersion in andere Welten - direkt aus dem heimischen Wohnzimmer. Eine Decodier-Scheibe, geheimnisvolle Karten und ungewöhnliche Materialien

bilden das Fundament eines jeden Spiels. Statt klassisch zu würfeln oder zu ziehen, müssen die Spielerinnen und Spieler falten, malen oder Teile des Spiels zerschneiden, um Hinweise zu entdecken und Codes zu knacken.

“Um maximal abwechslungsreiche und verblüffende Rätsel zu ermöglichen, haben wir vorgeschlagen, dass das Spielmaterial unbedingt in jeglicher Form kreativ eingesetzt und verändert werden darf. Der besondere Spielspaß steht im Vordergrund. Papier verändert sich, wenn man es faltet, zerschneidet oder beschriftet. Die visuellen und haptischen Effekte, die daraus entstehen, sorgen für eine zusätzliche Rätsel-Dimension und den gewissen „EXIT® Faktor.“

Ralph Querfurth, **EXIT®** — **Das SPIEL** Idee & Konzept, KOSMOS

Die Rätsel sind dadurch enorm vielfältig: logische Knobeleyen, visuelle Suchaufgaben, Kombinationsrätsel oder Puzzle-Elemente – immer wieder ergänzt durch unerwartete Überraschungen. So muss zum Beispiel auch mal eine Telefonnummer angerufen werden, um den nächsten Hinweis zu erhalten. Jedes gelöste Rätsel führt die Spielerinnen und Spieler einen Schritt weiter, doch erst in der Gesamtheit ergibt sich ein schlüssiges Bild und somit die endgültige Lösung des Falls – immer verbunden mit Stolz und einem finalen Hochgefühl, die Herausforderung gemeistert zu haben.

Die **EXIT®** — **Das Spiel** Reihe bietet drei Schwierigkeitsgrade: Einsteiger-Fälle eignen sich für alle, die erste Erfahrungen sammeln möchten, Fortgeschrittenen-Abenteuer richten sich an geübte Rätsel-Fans, und Profi-Titel fordern selbst erfahrene Spielerinnen und Spieler mit besonders kniffligen Herausforderungen heraus.

So entsteht eine EXIT® Idee

Jedes **EXIT®** — **Das Spiel** hat seine eigene Entstehungsgeschichte. Oft steht am Anfang die Handlung als grober Rahmen, im nächsten Schritt wird die Rätselmechanik entworfen – das passiert manchmal gemeinsam am Esstisch bei Inka und Markus Brand, manchmal im Ping Pong mit der KOSMOS Redaktion.

Nach der ersten Entwicklung des neuen Spiels wird ausführlich getestet, sowohl im Entwicklerteam, als auch mit Testgruppen. Dabei wird immer wieder deutlich: ganz unterschiedliche Spiel-Typen können hier gemeinsam Spaß haben. In jedem Spiel werden unterschiedliche Talente benötigt, mal geht es um visuelle Vorstellungskraft, mal um sprachliche Rätsel oder um logische Kombinationsfähigkeiten — immer aber um kreatives gemeinsames Knobeln. Oft erlaubt erst das Zusammenbringen individueller Stärken die erfolgreiche Lösung eines kniffligen Rätsels. Das macht **EXIT®** besonders kooperativ und kommunikativ und zu einem besonderen Gruppenerlebnis, das lange in Erinnerung bleibt.



Das EXIT® Team

Der EXIT® KOSMOS

Ralph Querfurth



*„Das Schönste an **EXIT**® ist für mich, wenn aus einem Rätsel ein gemeinsamer Aha-Moment wird, dieser Augenblick, in dem plötzlich alles zusammenpasst. Genau dafür machen wir diese Spiele.“*

Ralph Querfurth ist Spieleredakteur bei KOSMOS und einer der kreativen Köpfe hinter der erfolgreichen **EXIT**® Reihe. Der studierte Informatiker hat seine Leidenschaft für Spiele, Rätsel und Logik und Storytelling zum Beruf gemacht. Gemeinsam mit Sandra Dochtermann entwickelte er die Grundidee, Escape-Room-Erlebnisse in eine Spieleschachtel zu bringen. Ein Konzept, das er zusammen mit Inka und Markus Brand weiter ausarbeitete. Bei mehreren Titeln war er auch Co-Autor.

Sandra Dochtermann



*„Es ist immer wieder faszinierend, wie unterschiedlich die Teams bei den **EXIT**® Tests denken und agieren. Das Grundkonzept von **EXIT**® für verschiedene Zielgruppen und Produktformen weiterzuentwickeln und zu optimieren, empfinde ich als besonders spannende Herausforderung.“*

Sandra Dochtermann hat Kommunikationswissenschaften mit den Schwerpunkten Journalismus, Kommunikationsmanagement und Public Relations und Wirtschaft studiert. Bei einem Praktikum hat sie den KOSMOS Verlag kennengelernt. Zusammen mit Ralph Querfurth hat sie die Idee und das Konzept zu **EXIT**® erarbeitet.

Die Konzeptentwicklung ist Teil eines großen interdisziplinären Teams bei KOSMOS. Zahlreiche Redakteurinnen und Redakteure in der Spieleredaktion — und inzwischen auch aus dem Buchbereich — tragen seit Jahren zur Entwicklung neuer **EXIT**® Spiele, Puzzles, Adventskalender und Bücher bei. Dazu kommen noch weitere Abteilungen bei KOSMOS, die von der Idee bis zur Veröffentlichung eines neuen **EXIT**® Produkts wichtig sind: Einkauf, Produktdesign, Illustration und Grafik, Produktion und Qualitätsmanagement, Marketing, Vertrieb und PR sorgen gemeinsam für den großen Erfolg der Marke.

Die charakteristische EXIT® Illustration

Für die Cover-Illustrationen der ersten Ausgaben von **EXIT® — Das Spiel** entschied sich KOSMOS erneut für eine Zusammenarbeit mit Silvia Christoph, die bereits seit vielen Jahren für Die drei ??? illustriert. Inzwischen gehören auch Martin Hoffmann und Claus Stephan zum Illustrationsteam, die die Gestaltung eines Großteils der Cover von **EXIT® — Das Spiel** übernehmen, unterstützt von weiteren Illustratorinnen und Illustratoren, u. a. Michael Menzel. Den Ton für die Innen-Illustrationen setzte bei den drei ersten Spielen der Illustrator Franz Vohwinkel. Das ikonische **EXIT®** Logo stammt aus der Feder der Grafikerin Michaela Kienle.

Inka, Markus und Emely Brand – die Rätselautorenfamilie



„Wir lieben es, wenn Familien oder Freundesgruppen gemeinsam am Tisch sitzen, rätseln, diskutieren, lachen. Und am Ende gemeinsam jubeln, weil sie „entkommen“ sind. Wenn das passiert, wissen wir: Das Spiel ist ein richtig gutes Spiel.“

Inka und Markus Brand sind ein sympathisches und vielfach ausgezeichnetes Spieleautorenduo aus Gummersbach, das seit zwei Jahrzehnten die Brettspielwelt prägt. Mit der 2016 gestarteten Reihe **EXIT® — Das Spiel** setzten sie ihrem Erfolg gemeinsam mit KOSMOS schließlich die Krone auf. Das Ehepaar arbeitet für **EXIT®** inzwischen auch eng mit der gemeinsamen Tochter Emely zusammen, die unter anderem für die Family-Produktreihe mitverantwortlich ist.

Inka & Markus Brand im Interview: „Viele haben gesagt: das kann man doch nicht machen!“

Im Februar 2015 wurden Inka & Markus Brand von KOSMOS angesprochen, ob sie als Autoren-Duo für **EXIT®** tätig werden möchten, um die Serie von Anfang an gemeinsam mit der KOSMOS-Redaktion zu entwickeln, gestalten und auszubauen. Der Startpunkt einer außergewöhnlich erfolgreichen Zusammenarbeit wurde gesetzt und hält bis heute an.

Erinnern Sie sich noch an Ihren allerersten Live-Escape-Room-Besuch? Gehen Sie nach so vielen entwickelten EXIT® Spielen selbst noch in Live-Escape-Rooms?

Inka & Markus Brand: Natürlich erinnern wir uns. Das war vor vielen Jahren in Köln, und wir waren sofort fasziniert! Diese Mischung aus Rätsellogik, Teamgeist und Zeitdruck hat uns total gepackt. Wir sind rausgekommen und waren völlig fasziniert. Wir gehen tatsächlich immer noch in Live-Escape-Rooms. Es ist jedes Mal ein bisschen Feldforschung und Vergnügen in einem. Wir achten dabei inzwischen natürlich auf ganz andere Dinge, zum Beispiel wie sich Spannung aufbaut, welche Rätselmechanismen überraschen oder wie die Atmosphäre entsteht. Aber der Spaß ist geblieben!



Wie entstehen neue Ideen, Rätsel, Clous und Geschichten? Wie lange brauchen Sie für die Entwicklung eines EXIT® — Das Spiel?

Inka & Markus Brand: Am Anfang haben wir oft ein Bild, ein Ort oder eine Atmosphäre im Kopf, zum Beispiel ein verlassenes Schloss oder eine Expedition in die Tiefsee. Daraus entwickelt sich dann eine Geschichte. Die Rätsel und Mechaniken entstehen parallel dazu mit dem Anspruch, dass Story, Logik und Material perfekt ineinandergreifen müssen.

Für ein **EXIT®** Spiel arbeiten wir eng mit der KOSMOS Redaktion zusammen. Dazu kommen bei KOSMOS noch Abteilungen wie Einkauf, Produktdesign, Illustration und Grafik, Produktion und Qualitätsmanagement. Insgesamt brauchen wir alle zusammen von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt in der Regel bis zu zwei Jahren.

Haben Sie unter den vielen EXIT® — Das Spiel Titeln einen persönlichen Lieblingsfall - und warum gerade diesen?

Inka & Markus Brand: Schwierige Frage. Das ist, als würde man uns fragen, welches unserer Kinder wir am liebsten mögen! Tatsächlich haben wir beide eine besondere Schwäche für „Die verlassene Hütte“, weil es das erste Szenario der **EXIT®** Spielreihe war.

Markus Brand: Aufgrund meiner Leidenschaft für Agatha Christie-Geschichten mag ich „Der Tote im Orientexpress“ besonders gerne.

Inka Brand: Ich liebe „Der verzauberte Wald“ mit den wunderbaren Illustrationen von Michael Menzel.

Sie haben einmal gesagt, dass es für ein gutes Spiel entscheidend ist, eigene Entscheidungen treffen zu können. Was macht darüber hinaus ein richtig gutes EXIT® — Das Spiel aus?

Inka & Markus Brand: Ein gutes Escape Game ist wie ein kleiner Filmabend, der Plot muss Spannung aufbauen, überraschen und emotional berühren. Dazu gehört ein stimmiges Thema, kreative Rätsel, eine gewisse Dynamik – und der berühmte Aha-Moment, wenn man die Lösung findet. Wichtig ist auch der Teamgeist! Wir lieben es, wenn Familien oder Freundesgruppen gemeinsam am Tisch sitzen, rätseln, diskutieren, lachen. Und am Ende gemeinsam jubeln, weil sie „entkommen“ sind. Wenn das passiert, wissen wir: Das Spiel ist ein richtig gutes Spiel.

Die Einbindung des gesamten Materials inklusive Verpackung war ein radikaler, mutiger Bruch mit klassischen Brettspielkonventionen. Warum war Ihnen dieser Schritt wichtig - und wie haben Spieler und Kollegen aus der Branche darauf reagiert?

Inka & Markus Brand: Das war tatsächlich ein großer Schritt, und anfangs auch eine echte Überwindung. Wir wollten, dass die **EXIT®** Spielerinnen und Spieler wirklich in die Geschichte eintauchen, dass sie die Rätsel nur dann lösen können, wenn sie Dinge zerschneiden,

falten, zerreißen dürfen, also aktiv werden müssen. Wir möchten analog spielen, auf digitale Unterstützung weitestgehend verzichten. Die Leute sollen den Moment erleben und nicht in ihren Bildschirmen versinken. Deshalb ist es umso wichtiger, mit besonderen Ideen aufzuwarten. Viele haben gesagt: „Das kann man doch nicht machen!“. Aber genau das hat den Reiz ausgemacht. Heute ist das nutzbare Material fast schon Markenzeichen und sorgt dafür, dass jedes Spiel zu einem einmaligen Erlebnis wird. Das wäre nicht möglich, wenn wir das Material nicht verändern würden. Man spielt es, löst es und behält es in schöner Erinnerung.



Produkte im Überblick


Aus der Idee, das Live-Escape-Room-Erlebnis in die eigenen vier Wände zu bringen, ist über die Jahre eine umfangreiche Produktwelt entstanden. Neben den klassischen Boxen von **EXIT® — Das Spiel** in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen hat sich die Marke kontinuierlich erweitert und neue Zielgruppen erschlossen.

Mit **EXIT® — Das Buch** wird das erfolgreiche Spielprinzip in die literarische Form übertragen. Die Handlung ist mit Rätseln gespickt, deren Lösung bestimmt, auf welcher Buchseite die Geschichte weitergeht. Die Leserinnen und Leser erarbeiten aus jedem Rätsel einen dreistelligen Code, den sie in die Decodier-Klappe im Buchdeckel eingeben. Das Buch selbst wird dabei zum Spielmaterial, Leser dürfen zeichnen, falten, ausschneiden oder Teile des Buches aneinanderlegen, um Hinweise sichtbar zu machen oder Rätsel zu lösen. **EXIT® — Das Buch** gibt es inzwischen auch als Graphic Novel und als Adventskalender.

Seit 2023 können Puzzlefans sich mit **EXIT® — Das Puzzle** außerdem durch verschiedene hochwertige 500-Teile-Puzzle rätseln. Puzzleteil für Puzzleteil entstehen geheimnisvolle Orte, an denen es bereits beim zusammenlegen spannende Details zu entdecken gibt. Anschließend führt eine Escape-Story durch im Puzzlemotiv versteckte Rätsel und bringt die Spielerinnen und Spieler zu einem Lösungsteil, welches zudem Teil des finalen Rätsels ist.

Besonders beliebt sind außerdem die **EXIT® — Das Spiel Adventskalender**, die die Vorweihnachtszeit mit 24 Türchen voller Rätsel und kleinen Geschichten versüßen.

Kinder ab fünf Jahren erleben mit der Kinderspiel-Umsetzung **EXIT® — Das Spiel — Kids Rätsel-spaß** wie die Großen. Mit kindgerechten Rätseln und niedlich illustrierten Themenwelten, tauchen bereits die jüngsten in fesselnde Abenteuer ein. Das Material bleibt in dieser Produktkategorie unverseht, so dass die Spiele mehrfach gespielt werden können und Kindern eine Lernkurve zu ermöglichen. Die sechs unterschiedlichen Rätsel-Arten lassen sich dabei immer wieder neu kombinieren, sodass sich jede Runde neu anfühlt.



EXIT® — Das Spiel — Family schließt die Küche zum Familienspielmarkt und bedient damit ein Kernsegment von KOSMOS. Die tierischen Superhelden Hund Bella, Katze Milo, Hamster Häm, Wanze Luis und Papagei Nele garantieren Humor, Spannung und jede Menge Spielspaß und begleiten Familien mit Kindern ab acht Jahren durch die Abenteuer und knifflige Rätsel.

EXIT® — Das Spiel: Das Haus der Rätsel in Kooperation mit der Erfolgsreihe Die drei ???, ebenfalls aus dem KOSMOS Verlag, bringt das Detektivtrio Justus Jonas, Peter Shaw und Bob Andrews auf den Spieltisch. Mit **EXIT® — Das Spiel: Abenteuer auf Catan** erfolgt die Symbiose von zwei weltweit beliebten Spiele-Marken aus dem Verlagshaus.

Darüber hinaus setzt KOSMOS regelmäßig auf außergewöhnliche Lizenzen. Highlight sind unter anderem die humorvolle Sonderedition **EXIT® — Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden**, inspiriert von Marc-Uwe Klings Bestsellerreihe, oder **EXIT® — Das Spiel: Schatten über Mittelamerika** für alle Herr der Ringe Fans.

EXIT® – Produktübersicht

EXIT® – Das Spiel Einsteiger

KOSMOS



INDICHO
DZLE



DAS ESCAPE-ROOM SPIEL
FÜR ZUHAUSE

EXIT® – Das Spiel Fortgeschrittene



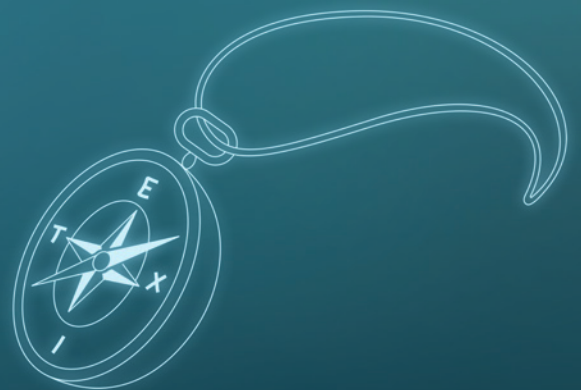
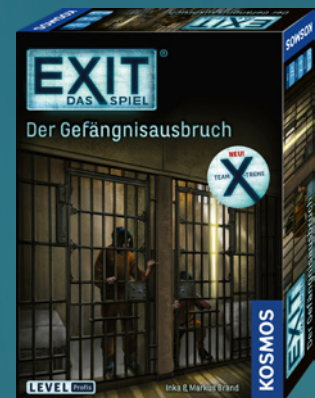
KOSMOS



EXIT® – Das Spiel Fortgeschrittene



EXIT® – Das Spiel Profis



EXIT® – Das Spiel Kids



EXIT® – Das Spiel Family



EXIT® – Das Puzzle



EXIT® – Das Spiel Adventskalender



Adventskalender 2020



Adventskalender 2021



Adventskalender 2022



Adventskalender 2023



Adventskalender 2024



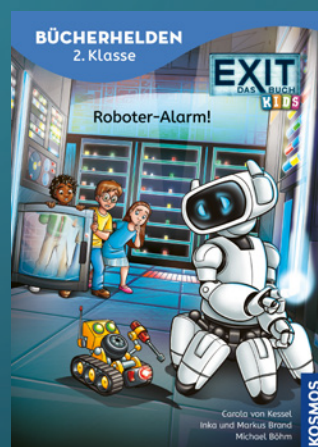
Adventskalender 2025



EXIT® – Das Buch Adventskalender



EXIT® – Das Buch Kids Bücherhelden



EXIT® – Das Buch Kids



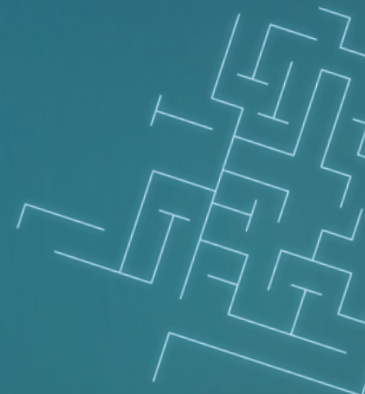
EXIT® – Das Buch Einsteiger



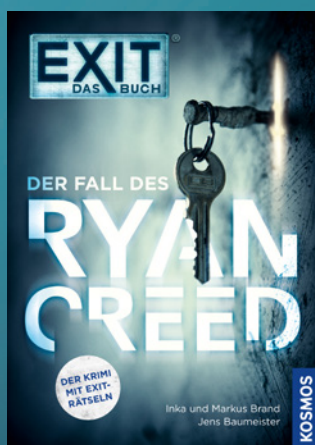
EXIT® – Das Buch Fortgeschrittene



EXIT® – Das Buch Profis



EXIT® – Das Buch Krimi



DAS ESCAPE-ROOM SPIEL FÜR ZUHAUSE

EXIT® -Neuheiten im Jubiläumsjahr 2026

2026 feiert **EXIT® — Das Spiel** ein außergewöhnliches Jubiläum: Seit zehn Jahren steht die Marke für überraschende Rätselmechaniken und unvergessliche Aha-Momente. Zum Geburtstag präsentiert KOSMOS ein umfangreiches Jubiläumsprogramm mit neuen Produkten, limitierten Sondereditionen und fantastischen Live-Events. Fans dürfen sich auf ganz viel Rätsel-Spaß, starke Lizenzen und zahlreiche Gelegenheiten freuen, das Spielgefühl von **EXIT® — Das Spiel** auf neue Weise live zu erleben.



EXIT® — Das Spiel — Kids: Rätselspaß im Meer

Schon im Frühjahr beginnt das Jubiläumsjahr mit einem neuen Abenteuer für die jüngsten Rätsel-Fans. **EXIT® — Das Spiel — Kids: Rätselspaß im Meer** helfen Kinder ab fünf Jahren Muschel Shelly, Schildkröte Sam und den Bewohnern eines farbenfrohen Korallenriffs verlorene Perlen zurückzuholen. Sechs abwechslungsreiche Rätselarten, die immer wieder neu kombiniert werden können, sorgen für kurzweiligen, altersgerechten Knobelspaß.

Erscheinungstermin: März 2026

EXIT® — Das Spiel : Der perfekte Einbruch (Limitierte Jubiläumsedition für Fortgeschrittene)

Zum Jubiläum erscheint mit **EXIT® — Das Spiel: Der perfekte Einbruch** eine exklusive Sonderausgabe, die so nur im Jubiläumsjahr 2026 erhältlich sein wird. Das spannende Heist-Abenteuer führt in ein luxuriöses Casino, dessen Besitzer seine Gäste skrupellos übervorteilt. Höchste Zeit für einen perfekt geplanten Einbruch!

Die limitierte Edition überrascht mit neuen Rätselmechaniken, integrierten Bonusrätseln und erscheint erstmals in einer hochwertigen Metalldose, die besonders Sammler begeistern wird. Für das besondere Spielerlebnis liegen zudem praktische Gadgets wie Bleistift, Kugelschreiber, Lineal, Radiergummi und Schere bei, die unverzichtbar sind für clevere Codeknacker.

Erscheinungstermin: August 2026.



EXIT® — Das Puzzle: Die drei ??? – Toteninsel



Ein besonderes Highlight im Jubiläumsjahr ist das Crossover zweier starker KOSMOS-Marken: **EXIT® — Das Puzzle: Die drei ??? – Toteninsel**. Das 500-Teile-Puzzle bringt die Spielerinnen und Spieler in die Kommandozentrale auf der Toteninsel, in die Justus, Bob und Peter durch einen Vulkanausbruch eingesperrt sind. Die spannende Escape-Story mit insgesamt sieben Rätseln ist inspiriert vom gleichnamigen Kinoabenteuer von Die drei ???.

Erscheinungstermin: März 2026. (Vorab exklusiv erhältlich ab Januar 2026 bei EDEKA und kosmos.de.)

EXIT® — Die Drei ???: Spuk im Tresor



Ein spannendes neues EXIT-Buchabenteuer mit den Kultdetektiven: Die drei ??? haben einen Fall um ein spukendes Haus gelöst. Es war natürlich kein Geist, sondern der Nachbarsjunge, der einen Streich gespielt hat. Doch war der Fall wirklich so einfach zu lösen? Zurück können sie nicht mehr, denn sie fahren mit Onkel Titus übers Wochenende weg. Lesebegeisterte Rätselfreunde helfen den drei ??? und finden heraus, was es wirklich mit dem Spuk im Tresor auf sich hat.

Erscheinungstermin: Juli 2026

EXIT® — Das Spiel: Fourth Wing — Das erste Jahr



Mit **EXIT® — Das Spiel: Fourth Wing — Das erste Jahr** bereichert im Sommer ein weiterer Lizenz-Höhepunkt das Jubiläumsprogramm. Ein atmosphärisches Fantasy-Abenteuer auf Einsteiger-Level basierend auf den BookTok-Sensationsromanen der „Empyrean“-Reihe von Rebecca Yarros, mit über 30 Millionen verkauften Exemplaren. Spielerinnen und Spieler werden in den Reiterquadranten des Basgiath War College entführt, eine Welt voller Herausforderungen, Drachen und dunklen Bedrohungen. Ein idealer Einstieg für alle potenziellen Drachenreiter!

Erscheinungstermin: August 2026

EXIT® — Das Spiel — Family: Der verlorene Piratenschatz



Für Familien wird der Sommer 2026 besonders abenteuerlich. **EXIT® — Das Spiel — Family: Der verlorene Piratenschatz** lädt Kinder ab acht Jahren und ihre Eltern zu einer humorvoll illustrierten Schatzsuche ein. Das neue Format im Family-Segment kombiniert abwechslungsreiche Rätsel mit einer lebendigen Piratenstory und bietet einen idealen Einstieg in die **EXIT®** Welt für die ganze Familie zum attraktiven Preis. Perfekt geeignet für gemeinsame Spielstunden!
Erscheinungstermin: August 2026.

EXIT® — Das Spiel live erleben

Neben spannenden Produktneuheiten sind außerdem interaktive Live-Events in ganz Deutschland geplant. Ab Januar macht sich ein mobiles **EXIT®** Erlebnis in Form eines Geldtransporters auf den Weg zur großen Jubiläums-Promo-Tour, im Herbst dürfen sich Fans auf eine Live-Show freuen.

Mobiles EXIT® — Das Spiel — Escape-Erlebnis Mission: Geldtransporter

Ab Januar geht das Escape-Room-Brettspiel auf Promo-Tour durch Deutschland: Spielerinnen und Spieler knacken in einem als Geldtransporter ausgebauten Fahrzeug packende Rätsel und erleben so die Spannung, die das Spiel für zu Hause bringt in verschiedenen Städten. In **EXIT® — Das Spiel Mission: Geldtransporter** haben Teams nur 10–15 Minuten Zeit, im Innenraum des Transporters drei abwechslungsreiche Rätsel im Stil von **EXIT® — Das Spiel** zu lösen, während die Wachleute „kurz Kaffee holen“. Wie auch aus den Spielen bekannt, knicken und beschriften Rätselnnde das Spielmaterial, um die Rätsel zu lösen und den Code zu knacken. Überraschende Elemente und out-of-the-box-Denken dürfen dabei natürlich nicht fehlen. Thematisch als eine Art Prequel an den „perfekten Einbruch“ aus der Jubiläumsedition anknüpfend, sucht ein mysteriöser unbekannter Auftraggeber ein geeignetes Team für den anstehenden Überfall auf ein Casino. Wer sich beim Probeauftrag „Mission: Geldtransporter“ geschickt anstellt und den Safe knackt, hat Chancen beim großen Coup dabei zu sein. Neben dem geschlossenen Setting im Innenraum, das auf ein besonderes Gruppenerlebnis ausgelegt ist, bei dem echtes Escape-Room-Feeling aufkommt, warten auch außen am Fahrzeug zusätzliche Rätsel, deren Lösung zur Teilnahme an einem Gewinnspiel berechtigt.



Die Aktion in Kooperation mit vontzevent macht Station auf Messen, bei Handelspromotions, Stadtfesten und ausgewählten Veranstaltungen. Neben **EXIT®** Fans sollen so auch Neukunden angesprochen werden, die bisher noch keine oder wenig Erfahrungen mit Escape Rooms gesammelt haben. Für Besucher ist die Teilnahme kostenlos. Termine folgen!

Veranstalter können die Aktion für ihr Event buchen, um Besuchern ein besonderes Erlebnis zu bieten.

Anfragen unter kosmos.de/exit-missiongeldtransporter

EXIT® — Das Spiel als interaktive Mitmach-Show

Zum Jubiläum bringt KOSMOS **EXIT®** als ca. 90-minütiges Programm live auf die Bühne. **EXIT® — Das Spiel live** ist eine interaktive Mitmach-Show und feiert im Herbst 2026 Premiere in Stuttgart, weitere Shows folgen in Essen und Köln.

Gemeinsam mit dem Autorenduo Inka und Markus Brand, Buchautor Jens Baumeister und Moderator Tobias Häusler taucht das Publikum live in packende Rätselwelten ein und erhält spannende Einblicke in die Entstehung des Spiels: Woher kommen die Ideen und welche Geheimnisse stecken hinter dem besonderen Reiz der **EXIT®** Spiele? Dazu gibt es exklusive Showelemente und jede Menge Möglichkeiten, selbst mitzurätseln.

Das neue Format knüpft an die erfolgreichen Lesungstouren der letzten Jahre an und erweitert diese konsequent um spielerische Elemente. Rätselspaß und Aha-Momente werden garantiert! Show-Start: September 2026, Tickets gibt es unter: exit.190a.de

Fun Facts & FAQ

FAQs

Wie viele Produkte der EXIT® Markenwelt gibt es bisher?

Seit dem Start 2016 sind inzwischen rund 80 verschiedene Produkte erschienen – von den klassischen Erlebnisspielen in drei Schwierigkeitsstufen bis hin zu Adventskalendern, Büchern, Puzzles, Kids- und Family-Editionen sowie lizenzierten Sonderausgaben.

Wie viele Titel aus der EXIT® Markenwelt wurden bislang verkauft?

Weltweit wurden bereits über 30 Millionen Exemplare verkauft – in 35 Ländern und in 24 Sprachen.

Was macht EXIT® — Das Spiel so besonders?

EXIT® — Das Spiel war eine der ersten Umsetzungen des Live-Escape-Room-Prinzips als Brettspiel. Einzigartig und charakteristisch ist die Einbindung des gesamten Spielmaterials und die Vielfalt an Rätseln, die jedes Abenteuer zum unvergesslichen Spielmoment werden lassen.

Wieso wird das Spielmaterial in jedem Spiel eingebunden?

Um das Spielerlebnis bei **EXIT® — Das Spiel** maximal spannend und unvergesslich zu machen, hat sich der Verlag dazu entschieden, in die Story der Spiele auch Rätsel einzubauen, für die das Verändern von Spielmaterial notwendig ist. Die Rätsel werden dadurch enorm vielfältig und besonders und sind somit die Highlights einer jeden Partie. Sie sorgen für ein ganz besonderes und haptisches Spielgefühl, das es bisher nicht gab.

Wo werden die Spiele der EXIT® Reihe produziert ?

Das Spielmaterial bei **EXIT® — Das Spiel** ist fast komplett „Made in Europe“. Es ist KOSMOS sehr wichtig, dass das Material recycelbar ist, daher besteht es zu nahezu 100% aus Papier und Karton.

Welche Auszeichnungen hat EXIT® — Das Spiel erhalten?

Die ersten drei Titel wurden 2017 mit dem renommierten Preis Kennerspiel des Jahres ausgezeichnet. Hinzu kamen in den folgenden Jahren noch vielfache weitere internationale Auszeichnungen. Seither begeistert **EXIT® — Das Spiel** jedes Jahr eine wachsende Fangemeinde weltweit.

Für wen sind EXIT® Produkte geeignet?

Die Reihe bietet drei Schwierigkeitsstufen: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis. Darüber hinaus gibt es spezielle Ausgaben für Kinder und Familien, Puzzle-Fans und Leseratten.

Wie lange dauert ein EXIT® — Das Spiel?

Je nach Titel und Schwierigkeitsgrad ca. zwischen 45 und 120 Minuten. Wer lieber „gemütlich rätselt“ kann sich gerne auch beliebig viel Zeit lassen.



Gibt es EXIT® — Das Spiel auch digital?

Mit **EXIT® — Das Spiel Der Fluch von Ophir** und **EXIT® — Das Spiel Die Prüfung des Greifen** hat KOSMOS eigene App-Abenteuer entwickelt. Zudem enthalten einige Boxen optional digitale Zusatzinhalte über die KOSMOS-Erklär-App.

Fun Facts

Wie viele Escape Rooms haben die Macher von EXIT® — Das Spiel schon gespielt?

Redakteur Ralph Querfurth hat weltweit bereits mehr als 200 Escape Rooms besucht – von Deutschland über Österreich, die Niederlande und Belgien bis hin zu Griechenland, Spanien, Island, Polen und den USA. Auch Inka und Markus Brand sind mit rund 150 gespielten Räumen echte Rätselprofis. Bei ihnen wird das Motto „Hobby trifft Beruf“ wörtlich genommen.

Gibt es EXIT® — Das Spiel für Heiratsanträge?

Nein, zumindest nicht offiziell. Immer wieder melden sich Fans, die **EXIT®** Spiele genutzt haben, um darin einen Heiratsantrag zu verstecken. KOSMOS und die Autoren entwickeln zwar keine personalisierten Versionen, aber bei besonders charmanten Anfragen gibt die Redaktion gern Tipps, wie man bestehende Spiele leicht anpassen kann, um sie zu einem unvergesslichen Moment zu machen.

Was steckt hinter dem Design?

Echte **EXIT®** Fans erkennen den Schwierigkeitsgrad oft schon an der Gestaltung der Verpackung. Spiele für Fortgeschrittene und Profis tragen stets eine Uhr auf dem Cover – ein grafisches Symbol für Zeitdruck und Spannung. Die Editionen für Einsteiger verzichten darauf und bleiben geheimnisvoller in der Farbgebung.

Kids- und Family-Produkte sind farbenfroher und erscheinen damit jünger. Zudem setzen sie auf liebevoll illustrierte Charaktere, die junge Rätsel-Fans ansprechen.

In den farbenfrohen Puzzle-Motiven verstecken sich viele Details, die bereits beim Zusammenlegen einiges zum Entdecken bieten.

Alle **EXIT®** Produkte besitzen einen klaren Wiedererkennungswert durch den charakteristisch geheimnisvollen Licht-Schimmer.



Für die Innenillustrationen setzte der Verlag von Beginn an auf verschiedene Künstler, um die Vielfalt der Rätsel und Geschichten zu unterstreichen. Das **EXIT®** Logo wurde von der Grafikerin Michaela Kienle in Zusammenarbeit mit der KOSMOS Redaktion entwickelt.

Gimmicks für Einsteiger

Bereits im dem ersten Einsteiger-Spiel, **EXIT® — Das Spiel: Das Haus der Rätsel**, haben die verantwortlichen Redakteurinnen Visitenkarten und ein Rezept für Tante Mathildas Kirschkuchen als kleine Extras eingebaut. Seitdem verfügen alle Einsteiger **EXIT®** Spiele über besondere, thematisch passende Gimmicks wie Aufstellfiguren oder auch mal ein eingebautes Trumpf-Spiel.

Easter Eggs, Wortspiele und Insider

Wer genau hinschaut, entdeckt in nahezu jedem **EXIT®** Titel kleine Anspielungen, Hommagen und versteckte Hinweise. Der immer wiederkehrende Gegenspieler „Dr. Arthur Funbeq“ ist ein Anagramm von „Brand Querfurth“. Etliche weitere solcher Anagramme sind in verschiedenen Spielen versteckt. In „*Die verlassene Hütte*“ hängt ein Gemälde mit der Signatur IMBRAND, ein augenzwinkernder Hinweis auf Inka und Markus Brand. Auch persönliche Details tauchen auf: Geburtstage der Autoren und Redakteure finden sich etwa als Daten in Tagebucheinträgen. Die meisten Tiere, die in den Spielen vorkommen, haben ebenfalls ganz reale Vorbilder, die bei KOSMOS Mitarbeitenden zuhause sind.



Popkulturelle Anspielungen in den Rätseln

Viele **EXIT®** Spiele enthalten subtile Verweise auf bekannte Filme oder Serien. In „*Das geheime Labor*“ blitzt eine Anspielung auf „*Breaking Bad*“ durch – inklusive „Hühnchen“-Assoziation. Auf „*Der vergessenen Insel*“ treibt schwarzer Rauch durch den Dschungel, und plötzlich fühlt man sich an „*Lost*“ erinnert. In „*Die verbotene Burg*“ wiederum sorgt ein aus Schilden geschmiedeter Thron für ein vertrautes Gefühl – wer hier an „*Game of Thrones*“ denkt, liegt goldrichtig. Diese popkulturellen Easter Eggs sind ein liebevolles Augenzwinkern für aufmerksame Spielerinnen und Spieler.

Ein Weihnachtslied als Tradition

Seit dem ersten **EXIT®** Adventskalender gibt es ein festes, aber nie verratenes Ritual. In jedem Kalender spielt ein bestimmtes Weihnachtslied eine wichtige Rolle. Welches das ist, bleibt das bestgehütete Geheimnis der Redaktion, nur eingefleischte Fans werden es irgendwann herausfinden.

Wenn Redakteure und Verlagsleiter zu Spielfiguren werden

Liebevolle Hommagen finden sich auch in den Bildern: Der Zirkusdirektor aus „*Die letzte Vorstellung*“ ist eine kleine Verbeugung vor Heiko Windfelder, dem langjährigen Programmleiter von KOSMOS und Mitgestalter der **EXIT®** Erfolgsgeschichte. In „*Die Jagd nach dem goldenen Buch*“ unternehmen die Spielerinnen und Spieler eine Zeitreise durch die ersten drei **EXIT®** Abenteuer und entdecken in alten Zeitungsausschnitten Porträts von drei verdächtig vertrauten Personen. Ähnlichkeit mit Redaktionsmitgliedern? Reiner Zufall, versteht sich.

Meta-Momente mit Augenzwinkern

Im Adventskalender „*Das intergalaktische Wettrennen*“ wird das eigene Raumschiff auf einem Schrottplatz entdeckt. Wer genau hinsieht, findet dort einen alten Wohnwagen mit einer teilweise verdeckten Namensschild: „T. Jon...“. Echte KOSMOS-Fans wissen sofort, wer hier gemeint sein könnte – eine charmante Anspielung auf Die drei ???, die berühmte Kultmarke aus demselben Verlagshaus. Eine Hommage an Klaus Teuber, den Erfinder von CATAN, mit dem der KOSMOS Verlag eine jahrelange freundschaftliche Zusammenarbeit pflegte, gibt es durch den Titel **EXIT® — Das Spiel: Abenteuer auf Catan**.

Über Kosmos

KOSMOS zählt zu den führenden Verlagen für Ratgeber, Kinderbücher, Spiele und Spielwaren. Das breite Programmportfolio umfasst bekannte und weltweit erfolgreiche Marken wie Die drei ???, Die drei !!!, Sternenschweif, Was blüht denn da?, CATAN, EXIT®, Ubongo, Die Legenden von Andor sowie die KOSMOS Experimentierkästen.