



# Achtung: Spoiler-Alarm

Auf der nächsten Seite dieses Dokuments findest du einen Befüllungsplan des EXIT® Adventskalenders – Der Zauber von Weihnachten.









Du benötigst diesen Befüllungsplan NICHT, um das Spiel zu spielen. Er hilft dir auch NICHT bei der Lösung der Rätsel. Du benötigst ihn NUR DANN, wenn du während des Spiels den Eindruck hast, dass Rätsel-Karten oder seltsame Teile fehlen oder in einen falschen Raum geraten sind. Dann kannst du dies anhand des Befüllungsplans prüfen lassen.

Achtung: Lass den Kalender **von einer am Spiel unbeteiligten Person prüfen**. Dann kannst du das Spiel ganz einfach fortsetzen.

**Lies NICHT auf der nächsten Seite weiter, wenn du das Spiel selbst spielen willst!**

Möchtest du den Inhalt des EXIT® Adventskalenders überprüfen und ggf. sortieren? Dann öffne eine der Seitenlaschen und ziehe das Gefache vorsichtig heraus. Lege das offene Gefache wie abgebildet vor dich. Sortiere die Bestandteile wie abgebildet. Schiebe dann das Gefache vorsichtig zurück in die Hülle und schließe den Kalender.

**WICHTIG! Senkrechte Stege unbedingt mit der jeweils richtigen Farbmarkierung an der richtigen Stelle einsetzen!**

	01	02	03	04	05	06	07
	01	02	03	04	05	06	07
	<p>Labortisch <b>O1</b></p>  <p><b>DOPPELTER BODEN Labortisch</b></p>	<p>Holzstapel <b>B1, B2</b></p> 	<p>Leerer Raum</p>  <p><b>1 seltsames buntes Teil</b></p>	<p>Küche</p>  <p><b>1 seltsames Teil „Holzstab“</b></p>	<p>Sumpf <b>D1, D2, D3, D4</b></p> 	<p>Explosion <b>X1</b></p> 	
	<p>Gefängnis <b>P1</b></p>  <p><b>3 seltsame Teile „Pyramiden“ auf Trägerkarten</b></p>	<p>Raum für Notizen <b>S1</b></p> 	<p>Waldlichtung <b>G1, G2</b></p>  <p><b>DOPPELTER BODEN Waldlichtung</b></p>	<p>Lagerfeuer <b>A1</b></p> 	<p>Brücke <b>i1, i2, i3</b></p> 	<p>Kaffeetisch <b>M1, M2, M3, M4</b></p> 	
	<p>Pilze <b>H1</b></p>  <p><b>4 seltsame Teile „Pilze“ + 1 seltsames Teil „bemooster Stein“ auf zusammen- hängenden Trägerkarten</b></p>	<p>Dach <b>1 seltsames Teil „Instrument“ 6 seltsame Teile „Klangröhren“ im Polybeutel F1, F2, F3, F4</b></p>  <p><b>DOPPELTER BODEN Dach</b></p>	<p>Wohnzimmer <b>L1, L2</b></p> 	<p>Waldweg <b>C1, C2</b></p> 	<p>Grammofon-Käfer <b>E1, E2</b></p> 	<p>Lebkuchenhaus <b>J1</b></p> 	
01 mit eingeklappter Bastelvorlage	<p>Spielzimmer <b>R1</b></p> 	<p>Erdhöhle <b>1 seltsames Teil „Maßband“ (gerollt)</b></p>  <p><b>DOPPELTER BODEN Erdhöhle</b></p>	<p>Zaubererturm <b>Q1, Q2, Q3</b></p> 	<p>Labor <b>1 seltsames Teil „Transparentpapier“</b></p>  <p><b>N1, N2, N3, N4, N5, N6, N7</b></p> 	<p>Wichtelwohnung <b>DOPPELTER BODEN Innenwand</b></p>  <p><b>+ DOPPELTER BODEN Außenwand mit Holztür</b></p>	<p>Eingangshalle <b>K1</b></p> 	

Es gibt **fünf Räume** mit einem sogenannten doppelten Boden. Alle müssen so eingesetzt werden, dass jeweils die großen roten Ziffern im weißen Kreis auf dem Inlay abgedeckt werden.



In diesen Raum kommen sogar **zwei doppelte Böden**. Zuerst muss der doppelte Boden „Innenwand“ eingesetzt werden. Danach zusätzlich noch der doppelte Boden „Außenwand mit Holztür“.

Das Ergebnis sieht dann so aus →

