



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Die Rückkehr in die verlassene Hütte

Für 1-4 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.

Worum geht's?

Eure Türklingel schrillt und zerschneidet die friedvolle Stille. Nichts Gutes ahnend öffnet ihr die Tür.

„Guten Tag, Kommissar Marc Hefenals mein Name.“ Ein Polizist mittleren Alters zeigt euch seinen Dienstaussweis. „Ich komme gleich zum Punkt“, fährt der Kommissar fort. „Wir haben im Wald ein Gebäude gefunden und gehen davon aus, dass es sich dabei um die Hütte handelt, in der Sie damals von diesem Fun ... Fun ... Funirgendwas festgehalten wurden.“ Ein Schauer rinnt euch den Rücken herab und ihr antwortet mit trockenem Mund: „Funbeq. Dr. Arthur Funbeq. Dieser Kerl hat uns damals in der Hütte eingesperrt. Danach hat er uns noch in eine Burg und in eine unheimliche Villa gelockt. Dort haben Ihre Kollegen ihn endlich gefangen, aber auf rätselhafter Weise ist er wieder entkommen ...“

Der Polizist räuspert sich. „So ist es, ja. Jedenfalls haben wir mit der Entdeckung der Hütte neue Möglichkeiten. Vielleicht gibt es dort Hinweise auf den Verbleib Funbeqs. Wenn Sie mich begleiten würden, um zu bestätigen, dass es sich tatsächlich um die richtige Hütte handelt ... Sie wollen uns doch helfen, nicht wahr?“ Der Kommissar lächelt euch an. Natürlich wollt ihr, dass Funbeq wieder gefangen wird, damit der Schrecken endlich ein Ende nehmen kann. Wenig später sitzt ihr daher in dem Streifenwagen und rollt in Richtung Stadtrand. Düstere Wolken türmen sich am Himmel, und in eurer Brust macht sich eine unguete Vorahnung breit. Seit fünf Jahren habt ihr euch nicht mehr in den Wald gewagt, in den ihr nun hineinfahrt ...

WICHTIG: 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.

Spielmaterial

83 Karten

23 Rätsel-Karten

30 Lösungs-Karten

30 Hilfe-Karten

1 Decodier-Scheibe

5 Seltsame Teile

2 Möbelstücke

3 verschlossene Blätter

1 Hütten-Wand

1 Hütten-Boden

Slotmaschine

Schrank

Hütten-Wand

Decodier-Scheibe

Schlüssel

Pfad

Streifen

2 Schraubenschlüssel

grauer Umschlag

goldener Umschlag

Zeitung

Zeitung

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 die „**seltsamen Teile**“ und die **3 verschlossenen Blätter** zunächst an den Rand des Tisches. 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 überein-

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

ander, dass jeweils die Karte „1. TIPP“ auf der Karte „2. TIPP“ liegt und diese wiederum auf der Karte „AUFLÖSUNG“.

Aufbau der Hütte

- A** Nehmt die blaue Kartonbank aus der Schachtel. Stellt nun die Hütten-Wand in das Schachtelunterteil, sodass die abgebildete Außenseite der Eingangstür vor der Treppe auf der Seitenwand platziert ist.



- B** Wendet nun die blaue Kartonbank und setzt sie verkehrt herum – also auf dem Kopf stehend – wieder in die Spiel-schachtel ein.



- C** Legt den Hütten-Boden so auf der Kartonbank ab, dass die Fußmatte vor der Tür liegt. Stellt die Möbelstücke „Schrank“ und „Slotmaschine“ auf die dafür vorgesehen Markierungen.



Alles übrige Spielmaterial liegt griffbereit am Rand des Tisches.

Wichtig: Keines der Möbelstücke „Schrank“ und „Slotmaschine“ darf geöffnet werden, bevor es euch das Spiel erlaubt. Auch das übrige Spielmaterial darf noch nicht näher betrachtet werden.

Zu Spielbeginn befindet ihr euch **außerhalb** der Hütte.

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 der Aufbau der Hütte von außen und die Decodier-Scheibe zur Verfügung**. Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** und **geschlossene 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 **sofort** nehmen und anschauen (hier Rätsel-Karte F).



Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam das Geheimnis der verlassenen Hütte zu lüften.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch den **Aufbau der Hütte von außen** 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 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 **3 2 1** 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 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 die Eingangstür mit dem **Symbol**  darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-



Karte neben der Eingangstür und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 4 aus dem Stapel herausuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den



Gegenstand mit dem Symbol auf einer **Rätsel-Karte** oder **in der Hütte 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.

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.

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**.

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.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und das Geheimnis der verlassenen Hütte lüften 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
< 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

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 lüftet das Geheimnis der verlassenen Hütte.

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

Cover-Illustration: Silvia Christoph

Illustration: Franz Vohwinkel,
Adobe Stock/Yevhenii

Titel-Grafik: Michaela Kienle

Grafik: Sensit Communication GmbH

Story-Texte: Lena Ollefs

Techn. Produktentw.: Monika Schall

Redaktion: Ralph Querfurth

© 2021 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. 680503





Die Autoren:
Inka & Markus Brand



„EXIT – Das Spiel“ Idee & Konzept:
Ralph Querfurth (KOSMOS),
Sandra Dochtermann (KOSMOS)

Der KOSMOS Verlag dankt allen, die an der Entwicklung, Gestaltung und Produktion der verschiedenen EXIT Titel (Spiele, Spiele+Puzzle, Adventskalender, Bücher, App) beteiligt sind (in alphabetischer Reihenfolge):

ASS Altenburger, Birgitta Barlet, Jens Baumeister, Florian Biege, Inka & Markus Brand, Helmut Burger, Dimitris Chassapakis, Silvia Christoph, Comicon, Sandra Dochtermann, Marion Engelke, Katja Ermitsch, Arnd Fischer, Christin Ganasinski, Sven Godenrath, Astrid Henn, Anja Herre, Martin Hoffmann, Andrea Kattinig, Alicia Kaufmann, Stefanie Kern, Jöran Keßler, Giorgos Kiasfas, Michaela Kienle, Lilli Kirschmann, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtke, Ina Lutterbüse, Anna und Mo Maybach, Michael Menzel, Tatyana Momot, Claudia Müller, Patrick Müller, Reni Nürnberger, Lena Ollefs, Ralf Paucke, Ralph Querfurth, Andreas Resch, Niccolo Riedel, Christian Sachseneder, Alina Sarcevic, Monika Schall, Daniela Schannwell, Maximilian Schiller, Wolfgang Schmidts, Verena Schmyneec, Burkhard Schulz, Armin Sinnwell, Claus Stephan, Sophia Strobl, Thorsten Suckow & das USM-Team, Deryl Tjahja, Franz Vohwinkel, Juliane Voorgang, Felix Wallbaum, Hanna Wenzel, Heiko Windfelder, Christian Wöllecke, Jan Zlotos

Ein weiterer Dank geht an alle aus den Bereichen Marketing, Vertrieb, Presse und den weiteren Abteilungen:

Mariella Becherer & das Buchvertriebs-Team, den Ersatzteilservice der BruderhausDiakonie, Isabell Campbell, Julia Courmont, Saskia Cramm, Maria Fernanda Ferreira, Chanel Henkel, Elke Kienzle, Matthias Kienzle & das Spielvertriebs-Team, Kirstin Kreppel, alle ausländischen Lizenzpartner-Verlage, Freya Looft, Vanessa Ludwig, Marie Quattlender, Silke Ruoff, Anna Satrapa, Roland Schmidt, Gabriela Serrano Béhal, Lena Wegener

Wir danken außerdem allen Spieletester*innen bei verschiedenen Spieletreffen in Bergneustadt, Gummersbach, Lieberhausen, Rotenburg, Oberhof, Manzen und Stuttgart sowie den zahlreichen „Zoom-Tester*innen“ aus ganz Deutschland.

Und zu guter Letzt ein herzliches Dankeschön an euch, die Spieler*innen der EXIT Spiele. Vielen Dank für eure Unterstützung und eure Begeisterung! Denn was wären Rätsel, wenn sie niemand lösen würde? :-D

Überblick über alle EXIT Titel

(Stand: Mai 2022; in Klammern die Erscheinungstermine der Titel; die Kreise  neben den Abbildungen könnt ihr ankreuzen, wenn ihr das jeweilige EXIT gespielt habt)

EXIT - Das Spiel

LEVEL Einsteiger



(Okt. 2017)



(Okt. 2017)



(März 2018)



(Apr. 2019)



(Okt. 2019)



(Mai 2020)



(Jan. 2021)



(März 2022)

LEVEL Fortgeschrittene



(Okt. 2016)



(Okt. 2016)



(Mai 2017)



(Mai 2017)



(März 2018)



(Okt. 2018)



(Mai 2019)



(Okt. 2019)



(Mai 2020)



(Okt. 2020)



(Juni 2021)



(Okt. 2021)



(Juni 2022)

LEVEL Profis



(Okt. 2016)



(Mai 2017)



(Okt. 2017)

EXIT - Das App-Spiel

LEVEL Fortgeschrittene



(Okt. 2021)

EXIT - Das Spiel + Puzzle

LEVEL Einsteiger



(Mai 2020)



(Juni 2021)

LEVEL Fortgeschrittene



(Mai 2020)

EXIT - Das Spiel Adventskalender

LEVEL Einsteiger



(Sep. 2020)



(Sep. 2021)

EXIT - Das Buch

LEVEL Kids



(Nov. 2019)



(März 2020)



(März 2021)

LEVEL Einsteiger



(Okt. 2017)



(Sep. 2020)



(Okt. 2020)



(Sep. 2021)



(Okt. 2021)



(Okt. 2021)

LEVEL Fortgeschrittene



(März 2019)



(Nov. 2019)



(März 2021)



(März 2018)



(Nov. 2018)



(April 2019)



URKUNDE

Folgende Spieler*innen

haben am

in

das Geheimnis um die verlassene Hütte gelüftet.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nun nicht für immer in der Hütte eingesperrt 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