EXIT DAS SPIEL

Für 1-6 Spieler
ab 12 Jahren

Die Grabkammer des Pharao

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 seid Teil einer Reisegruppe in Ägypten. Der Besuch des Tals der Könige ist das Highlight eures Urlaubs.

Ganz besonders zieht euch das Grab des Tutanchamun in seinen Bann. Im Inneren bemerkt ihr, dass ihr den Rest der Gruppe verloren habt ... Ihr irrt durch die Gänge und langsam macht sich Panik breit.

Plötzlich findet ihr euch in einer mysteriösen G abkammer wieder und vernehmt ein unheimliches Geräusch. Die Steintür hinter euch schließt sich, sodass es keinen Ausweg gibt.

Als ihr euch umseht, entdeckt ihr ein verstaubtes Notizbuch und eine uralte Drehscheibe.
Das gesamte Grabmal scheint mit Rätseln versehen zu sein. **Nur wenn ihr rechtzeitig alle Rätsel gemeinsam lösen könnt, werdet ihr entkommen.**

Wenn nicht, werdet ihr für immer unter Stein begraben sein ...

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

83 Karten
- 22 Rätsel-Karten
- 30 Lösungs-Karten
- 31 Hilfe-Karten

2 seltsame Teile (rot, grün)
1 Buch
1 Decodier-Scheibe

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier** und eine **Uhr** (am besten eine **Stoppuhr**), um die Zeit zu messen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr eine **Schere** benutzen. Die Schere kann euch das Spiel vereinfachen, sie ist aber nicht erforderlich.

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 Tischs. 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“.
Ausnahme: Für das Symbol ⌛ gibt es nur 1 Hilfe-Karte.

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“** 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 findet, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte ***sofort*** *aus dem Stapel heraussuchen und anschauen.*

Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam aus der Grabkammer zu entkommen.
Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss im Raum mit einem Rätsel belegt wäre. Im Laufe des Spiels findet ihr immer ieder Gegenstände, die mit einem **dreistelligen Hieroglyphen-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.

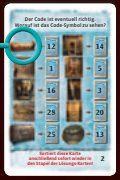
Beispiel:
Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol *die Hieroglyphen* *ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols* *auf der Decodier-Scheibe ein.*
Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte,** die ihr dann aus dem Stapel heraussuchen und anschauen dürft.

➡ 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 den Sarkophag mit dem **Symbol** darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-Karte neben dem Sarkophag und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 12 aus dem Stapel heraussuchen sollt.

➡ 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**.

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! Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch eine **Schere** benutzen, um Material zu zerschneiden, statt zu zerreißen.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und aus der Grabkammer entkommen seid. 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 Räume** benötigt ihr für **mehrere Rätsel.**

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und entkommt aus der Grabkammer, bevor es zu spät ist!
Ab jetzt dürft ihr euch das **Buch** anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen,** wenn etwas unklar ist.

Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.

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. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.

EXIT-Konzept: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustration: Franz Vohwinkel
Cover-Illustration: Silvia Christoph
Titel-Grafik Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication, München
Redaktion: Ralph Querfurth

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.Nr. 692698

EXIT DAS SPIEL

URKUNDE

Folgende Spieler

1 | 2 |

3 | 4 |

5 | 6 |

sind am _____ in _____

erfolgreich aus der Grabkammer des Pharao entkommen.

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