EXIT® DAS SPIEL

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!
Mit der kostenlosen Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose Erklär-App herunter.

Das Verschwinden des Sherlock Holmes

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?

„Meine Damen, meine Herren, entschuldigen Sie, dass ich Sie zu so früher Stunde belästige. Mein Name ist Dr. John Watson und ich bin der Assistent des beratenden Detektivs Sherlock Holmes. Sie haben sicherlich schon in Verbindung mit den Baskerville-Akten von ihm gehört. Die Polizei legt großen Wert auf die Unterstützung von Mr. Holmes. Und damit wären wir auch schon beim eigentlichen Problem und dem Grund, warum ich Sie konsultiere:

Holmes ist spurlos verschwunden und ich sehe mich außerstande, ihn zu finden. Sein Verschwinden passt so gar nicht in unseren Terminkalender, denn wir wollten einer Entführung in der Schweiz auf den Grund gehen. Ich bin verzweifelt. Ich bin Arzt, Assistent eines Detektivs, ich muss nicht in der Lage sein, herauszufinden, wo er sich herumtreibt. Dafür gibt es qualifizierteres Personal. Und damit kämen wir zu Ihnen. Sie sind nach Holmes wohl Londons bekannteste Detectives. Würden Sie mir bei der Suche nach Mr. Holmes helfen? Ja? Das ist großartig! Darf ich Sie dann zu Mr. Holmes nach Hause bitten. Dort hat er einen Brief für mich hinterlassen, den ich Ihnen gerne zu Beginn Ihrer Ermittlungen zeigen möchte."

KOSMOS

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

88 Karten
- 4 Persönliche Nachrichten
- 21 Rätsel-Karten
- 33 Lösungs-Karten
- 30 Hilfe-Karten

1 Decodier-Scheibe

19 seltsame Teile
- 7 Blätter „Orte“
- 1 Blatt „Brief“
- 1 Blatt „Matrix“
- 1 Blatt „Stadtplan“
- 1 Blatt „Park-Gemälde“





Decodier-Scheibe



Stadtplan





10 Schubladen



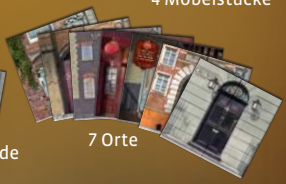
4 Möbelstücke



3 Holzstäbe



2 Schränke



7 Orte



Brief

Matrix

Park-Gemälde

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

Spezielle Vorbereitung: Nehmt die **4 gelben Karten „Persönliche Nachricht“** ohne sie anzusehen und mischt sie. Verteilt anschließend an jeden von euch eine dieser Karten. Steckt eure eigene Karte in eure **Hosentasche, ohne sie anzusehen.** Ihr werdet im Laufe des Spiels erfahren, wann ihr sie hervorholen und lesen dürft. Bei weniger als 4 Personen legt ihr die übrigen „Persönlichen Nachrichten“ unbesehen an den Rand des Tischs.



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

Legt die **„seltsamen Teile“** und **verschlossenen Blätter** zunächst an den Rand des Tischs. Sortiert die **Karten** nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

- Rätsel-Karten (A bis U)
- Lösungs-Karten (1 bis 33)
- Hilfe-Karten

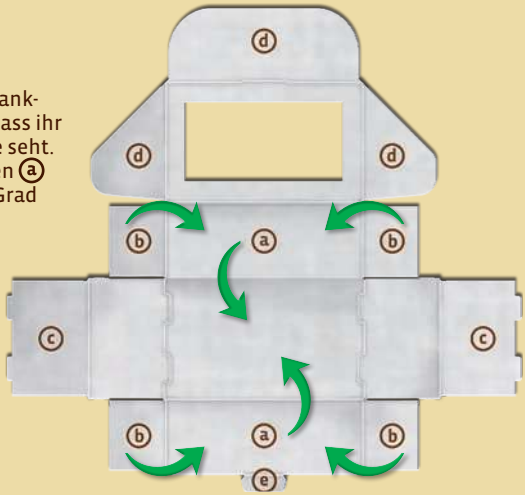
Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

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“.

Aufbau der beiden Schränke

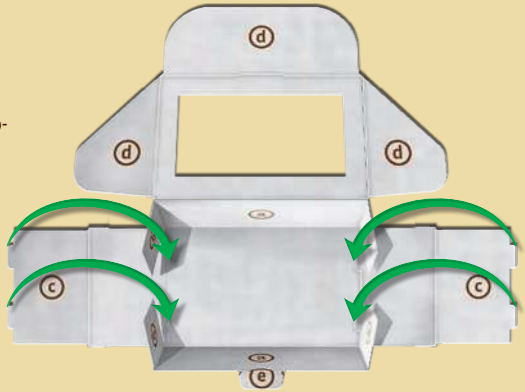
1

Dreht das Schrank-Kartonteil, sodass ihr die weiße Seite seht. Faltet die Seiten ⓐ und ⓑ um 90 Grad nach innen.



2

Faltet die Seiten ⓒ nach innen, sodass die Laschen an den Kanten in die Schlitze der Rückwand einrasten.

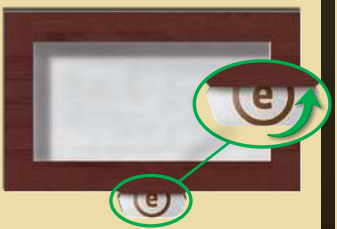


3

Faltet die Seiten ⓓ um 90 Grad nach innen und schließt dann den Schrank.



4



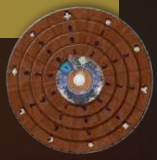
Schiebt Lasche ⓔ in den Schlitz.

5



Dann ist der Schrank fertig!

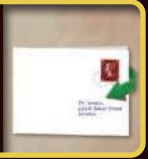
Wo ist der Spielplan?





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 **das Blatt „221B Baker Street“ und die Decodier-Scheibe zur Verfügung.** Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** und **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 Tischs bleiben!

Beispiel:
Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr das entsprechende Blatt oder die entsprechende Rätsel-Karte ***sofort*** *nehmen und anschauen (hier das Blatt „Brief“).*



Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam den Fall um das Verschwinden von Sherlock Holmes zu lösen.
Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr das **Blatt „221B Baker Street“** öffnen und 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 **0 9 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 das Kästchen mit dem **Symbol** ✚ darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-

Karte neben dem Kästchen und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 29 aus dem Stapel heraussuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte** oder einem **Blatt** 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 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 Decodier-Scheibe 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 den Fall lösen 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 löst den Fall um das Verschwinden von Sherlock Holmes.
Ab jetzt dürft ihr das **Blatt „221B Baker Street“** öffnen und 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: Martin Hoffmann
Illustration: Claus Stephan
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth, Alexandra Kunz

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.Nr. 683269

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal



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, Michael Höfelmann, Martin Hoffmann, Cindy Jäger, Andrea Kattnig, Alicia Kaufmann, Stefanie Kern, Jöran Keßler, Giorgos Kiafas, 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 Schmynec, 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 Ferreiro, 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.

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® Spiele

(Stand: Oktober 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 Kids



(Okt. 2022)

EXIT – Das Spiel Adventskalender

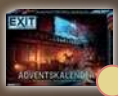
LEVEL Einsteiger



(Sep. 2020)



(Sep. 2021)



(Sep. 2022)

EXIT – Das App-Spiel

LEVEL Fortgeschrittene



(Okt. 2021)

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)



(Okt. 2022)

LEVEL Profis



(Okt. 2016)



(Mai 2017)



(Okt. 2017)

EXIT – Das Spiel + Puzzle

LEVEL Einsteiger



(Mai 2020)



(Juni 2021)

LEVEL Fortgeschrittene



(Mai 2020)



(Okt. 2022)

EXIT DAS SPIEL

URKUNDE

Folgende Spieler*innen

haben am in

den Fall um das Verschwinden des Sherlock Holmes gelöst.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass durch sie die Wahrheit ans Licht gekommen ist.

Dafür benötigten sie Minuten und Sekunden

Insgesamt haben sie Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Der schönste Moment während des Spiels war