EXIT
DAS SPIEL

Der Tote im Orient-Express

Für 1-4 Spieler ab 12 Jahren

Die kostenlose Erklär-App*

+ atmosphärischer Soundtrack
+ digitaler Timer
+ 3 Bonus-Rätsel

*ab Android 4, iOS 8 & Fire OS 4

Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

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?

Es ist das Jahr 1905. Ihr seid mit dem luxuriösen Orient-Express unterwegs von Paris nach Konstantinopel, als eines Morgens die Leiche des allein reisenden Passagiers Edgar Ratchington entdeckt wird.
Es scheint keinerlei Hinweise zu geben, wer die Tat begangen hat. Alle Passagiere geben an, ein Alibi für die Nacht zu haben. Niemand will Mr. Ratchington überhaupt gekannt haben.
Für den zufällig mitreisenden Meisterdetektiv Achilles Pussot wäre es ein Leichtes, den Mord aufzuklären – jedoch ist dieser spurlos verschwunden.
Als ihr sein Notizbuch findet, wird euch klar, dass er die Tat bereits in der Nacht bemerkt haben muss und kurz davor war, den Fall aufzuklären. Nun seid ihr die letzte Hoffnung, den Täter bzw. die Täterin zu entlarven, bevor der Zug Konstantinopel erreicht. Beeilt euch, die Zeit läuft!

Löst gemeinsam alle Rätsel rund um diesen geheimnisvollen Mord und liefert den Täter bzw. die Täterin der Polizei aus, bevor er/sie entfliehen kann.

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

86 Karten
- 24 Rätsel-Karten
- 30 Lösungs-Karten
- 32 Hilfe-Karten

2 seltsame Teile
3 verschlossene Blätter
1 Buch
1 Decodier-Scheibe

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber, Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier** und eine **Uhr** (am besten eine **Stoppuhr**), um die Zeit zu messen. Eine **Schere** vereinfacht euch das Spiel. Falls ihr keine parat habt, könnt ihr aber auch ohne spielen und per Hand „reißen“.

Spielvorbereitung

Legt das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** auf dem Tisch bereit. Die **„seltsamen Teile“** und die **„verschlossenen Blätter“** 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 5 Hilfe-Karten.

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“** und **„verschlossenen Blätter“** 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 seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte ***sofort*** *aus dem Stapel heraussuchen und anschauen.*

Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam den Mordfall aufzuklären.
Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss im Zug mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch **alle Seiten** des Buchs 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 1 8** 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 die Küchentür mit dem **Symbol** ◆ darauf. Ihr schaut

also auf der Lösungs-Karte neben der Küchentür und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 26 aus dem Stapel heraussuchen sollt.

Achtung: Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf einer **Rätsel-Karte oder im Buch sehen,** um ihn öffnen zu können. Ihr könnt nichts öffnen, was ihr noch nicht gefunden habt – genau wie in einem echten Exit-Raum.

➡ 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! Am besten benutzt ihr eine **Schere,** um Material zu zerschneiden, statt zu zerreißen.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und den Mordfall auklären 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
< 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 löst den Mordfall, bevor es zu spät ist!
Ab jetzt dürft ihr euch **alle Seiten** des Buchs 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: Claus Stephan
Cover-Illustration: Silvia Christoph
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Redaktion: Ralph Querfurth

© 2017 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. 694029

MIX
Papier
FSC® C111559

URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

1 | 2 |

3 | 4 |

5 | 6 |

sind am | in |

in den Orient-Express eingestiegen.

Haben sie den Mordfall korrekt aufgeklärt?

Ja ☐ (+2 Sterne)

Nein ☐

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 |