

Ladet die kostenlose
„Erklär-App“ herunter!

Das mysteriöse Museum

Für 1 – 4 Spieler ab 10 Jahren

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?

Euer letzter Urlaubstag in Florenz! Fröhlich schlendert ihr durch die kleinen Gässchen der Stadt, als plötzlich ein Platzregen auf euch niederprasselt. Hektisch wollt ihr flüchten, da stoßt ihr mit einem wunderbar gekleideten Mann zusammen. Verschwörerisch drückt er euch eine seltsame Marmorscheibe sowie eine Museumsbroschüre in die Hand, grummelt etwas von „Schatz der Santa Maria“, „Freikarten“ und „viel Spaß“ und verschwindet wieder im dichten Regen. Ein Schatz? Freikarten? Das lasst ihr euch nicht zweimal sagen!

Doch als ihr das imposante Museum betretet, ist weit und breit keine Menschenseele zu sehen. Selbst der Ticket-schalter ist geschlossen! Enttäuscht wollt ihr umkehren, als plötzlich die riesige Eingangstür vor eurer Nase zuschlägt. Ihr seid eingeschlossen! Panisch schaut ihr euch um. Der scheinbar einzige weitere Ausgang ist durch ein Drehkreuz mit einem seltsamen Symbol blockiert. Wartet! Habt ihr dieses Symbol nicht schon einmal gesehen?

Da wird euch klar: **Nur wenn ihr gemeinsam die Rätsel des Museums löst, werdet ihr entkommen. Wenn nicht, werdet ihr bald selbst zu Ausstellungsstücken ...**



KOSMOS

WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Wartet damit, bis das Spiel es euch im Text erlaubt.

Spielmaterial

85 Karten

30 Hilfe-Karten

30 Lösungs-Karten

25 Rätsel-Karten

1 Buch

1 Decodier-Scheibe

2 seltsame Teile



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr Stifte (am besten einen **Kugelschreiber** und einen **Bleistift**), mindestens eine **Schere** und bei Bedarf **Papier** für Notizen. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr**, am besten eine **Stoppuhr**. **Alternativ** könnt ihr auch den **digitalen Timer** mit atmosphärischem Soundtrack nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung

Legt das **Buch** und die **Decodier-Scheibe** auf dem Tisch bereit.

Löst das **seltsame Teil „tot“** vorsichtig aus dem Tableau heraus und legt es mit der **Schnur** zur Seite, an den Rand des Tisches. Ihr benötigt dieses Material erst später im Spiel.

Die Karten sortiert ihr nach ihren Rückseiten in drei Stapel:

- > **Rätsel-Karten** (rot)
- > **Lösungs-Karten** (blau)
- > **Hilfe-Karten** (grün)

Nicht vergessen: Achtet dabei darauf, dass ihr die Vorderseiten noch nicht seht!

Prüft, ob die **Rätsel-Karten** und die **Lösungs-Karten** nach ihren Buchstaben bzw. Zahlen in aufsteigender Reihenfolge sortiert sind. Die **Hilfe-Karten** sortiert ihr nach den 10 Symbolen getrennt. Die je 3 Karten mit gleichem Symbol legt ihr so übereinander, dass jeweils die Karte „AUFLÖSUNG“ unten liegt, darauf „2. TIPP“ und ganz oben „1. TIPP“. Legt die 10 Hilfe-Karten-Sets dann an den Rand des Tischs.

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 Lauf des Spiels kommen **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 entsprechende(n) Karte(n) vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen.**

Beispiel:

*Ihr seht Rätsel-Karte A im Buch abgebildet. Dann dürft ihr die entsprechende Karte **sofort** vom Stapel **nehmen und anschauen.***



Eine **Lösungs-Karte** dürft ihr immer nur dann anschauen, wenn ihr auf der Decodier-Scheibe einen Code eingestellt habt und auf die entsprechende Lösungs-Karte verwiesen wurdet.

Die **seltsamen Teile** dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie am Tischrand bleiben!

Spielablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam in möglichst kurzer Zeit aus dem mysteriösen Museum zu entkommen. Das wäre sicher einfacher, wenn nicht jede Menge Rätsel auf euch warten würden, ohne deren Lösung ihr nicht weiterkommt!

WICHTIG: Um die Rätsel zu lösen, könnt ihr **das Material beschriften, falten, zerschneiden ...** Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. (Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Lösungen der Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr!)

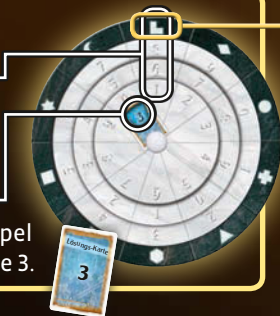
Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch das Buch. Immer wieder stoßt ihr auf **verschlossene Türen und Gegenstände**. Diese zeigen je ein **Symbol** und können nur mit einem **dreistelligen Zahlen-Code** geöffnet werden. Seht ihr ein Rätsel, dann schaut euch die entsprechenden Seiten im Buch und die Rätsel-Karten genau an. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt, um den richtigen dreistelligen Code herauszufinden. Diesen Code stellt ihr dann auf der **Decodier-Scheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Scheibe sind **10 verschiedene Symbole** abgebildet. Jedes Symbol steht für einen gesuchten Code. Achtet genau darauf, **welches Symbol** auf den Karten und auf den Gegenständen im Buch abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Code unter diesem Symbol auf der Scheibe ein – **von außen nach innen**. Im **Sichtfenster** der kleinsten Scheibe erscheint dann eine Zahl. Diese Zahl gibt die **Nummer der Lösungs-Karte** an, die ihr euch dann anschauen dürft.

Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol  den Code **8 6 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 – hier die 3.





➔ Ist der Code falsch?

Dann wird euch das auf der **Lösungs-Karte mit X** mitgeteilt. Überprüft das Symbol und den Code. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch mal an, um auf einen anderen Code zu kommen.



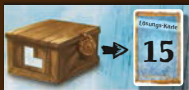
➔ Ist der Code eventuell richtig?

Dann erhaltet ihr eine **Lösungs-Karte mit Übersicht**.

Worauf ist das Code-Symbol zu sehen?

Auf den **Lösungs-Karten mit Übersicht** sind die zu öffnenden Türen und Gegenstände der Reihe nach abgebildet. Die **verschlossenen Türen und Gegenstände** sind je mit einem Symbol gekennzeichnet.

In unserem Beispiel wollt ihr die Holzkiste mit dem **Symbol**  öffnen. Sucht daher auf der Lösungs-Karte die Kiste mit dem -Symbol. Sie verweist euch dann auf eine weitere Lösungs-Karte.



Im Beispiel verweist sie euch auf die Karte 15. Sucht diese Karte aus dem Stapel heraus. Erst diese **zweite Lösungs-Karte** verrät euch, ob der Code **wirklich** richtig ist.

➔ Ist der Code wirklich richtig?

Dann sagt euch die **zweite Lösungs-Karte**, wie es nun weitergeht. Ihr werdet eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** vom Stapel der Rätsel-Karten **nehmen und anschauen** dürft.

➔ Ist der Code doch falsch?

Tja, dann landet ihr auf einer **Lösungs-Karte mit X**. Überprüft die Reihenfolge der Zahlen des Codes und gleicht das Symbol auf der Decodier-Scheibe mit dem Symbol auf den Rätsel-Karten ab. Ist der Code trotzdem falsch, dann schaut euch das Rätsel noch mal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.



WICHTIG: Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Das heißt: Ihr könnt und dürft immer erst mit dem nächsten Rätsel weitermachen oder auf die nächste Seite im Buch umblättern, wenn ihr den Code zuvor geknackt habt und das Spiel es euch im Text erlaubt!

Nicht vergessen!

- ➔ Auf den Lösungs-Karten mit Übersicht sind die verschlossenen Türen und Gegenstände der Reihe nach abgebildet – zuerst in der linken Spalte von oben nach unten, dann in der rechten.
- ➔ Egal ob falsch oder richtig – sortiert alle Lösungs-Karten, bei denen dies gefordert wird, zurück 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?

Falls ihr mal nicht weiterkommt, kann euch das Spiel Hilfestellungen geben. Zu jedem Code gibt es 3 passende Hilfe-Karten, die ihr an dem Symbol auf der Karten-Rückseite erkennt.

Jede Hilfe-Karte „**1. TIPP**“ gibt euch einen ersten nützlichen Tipp und verrät euch, was ihr benötigt, um das entsprechende Rätsel lösen zu können.

Die Hilfe-Karten „**2. TIPP**“ helfen euch konkreter, eine Lösung für das entsprechende Rätsel zu finden.

Die Hilfe-Karten „**AUFLÖSUNG**“ verraten euch den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheut euch nicht, Hilfe-Karten zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Die genutzten Hilfe-Karten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und aus dem Museum entkommen seid. Eine Karte wird euch dies mitteilen.

Wertung

Alle Rätsel gelöst zu haben, ist ein toller Erfolg! Wer darüber hinaus wissen möchte, wie gut er gerätselt hat, kann in der Tabelle unten nachschauen. **Bei der Anzahl der verwendeten Hilfe-Karten zählen nur die Karten, die euch NEUE Hinweise/Lösungen verraten haben!**

	Keine Hilfe-Karten	1 – 2 Hilfe-Karten	3 – 5 Hilfe-Karten	6 – 10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
< 60 Min.	10 Sterne	9 Sterne	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne
< 75 Min.	9 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
≤ 90 Min.	8 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
> 90 Min.	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr oder den Timer! Nun** dürft ihr das **Buch** aufschlagen und mit dem Spiel auf Seite 2 beginnen. Wir wünschen euch viel Spaß mit EXIT – Das mysteriöse Museum!

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.



Die Autoren:

Inka und Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen.

Ralph Querfurth ist Spieleredakteur. Er hatte zusammen mit Sandra Dochtermann die Idee für die EXIT-Spiele und fragte Inka und Markus 2015, ob sie solche Spiele entwickeln möchten. Die beiden zögerten keinen Moment.

EXIT-Konzept: KOSMOS,
Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann
Illustration: Michael Menzel
Cover-Illustration: Silvia Christoph
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Redaktion: Katja Ermitisch
Technische Entwicklung: Monika Schall

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 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. 694227





URKUNDE



Die Spielerinnen und Spieler

sind am

in

erfolgreich aus dem mysteriösen Museum entkommen.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nicht in fremden Zeiten für immer verschollen 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

