



Ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter!

Die Geisterbahn des Schreckens

Für 1 – 4 Spieler*innen ab 10 Jahre

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?

Finstere Gänge, schauriges Heulen, gruselige Gestalten – ein Riesenspaß für euch?

Das dachtet ihr jedenfalls, als ihr euch spontan für eine Runde in der Geisterbahn auf einem seltsamen kleinen Jahrmarkt entschieden habt. Etwas mulmig wird euch aber schon, als ihr in den klapprigen Wagen mit der Nummer 530 einsteigt – das gruselige Portal vor Augen, das wie ein riesiges Maul aussieht. Zu euer Beunruhigung ist immer noch keine Menschenseele zu sehen und es herrscht Totenstille. Doch zu spät! Wie von Geisterhand gesteuert, rattert euer Wagen auch schon los – durch das gewaltige Maul hinein in die Finsternis ...

Plötzlich ertönt ein diabolisches Lachen und eine blecherne Stimme dröhnt in euren Ohren: „Hahaha! Schaurig willkommen in meiner Geisterbahn des Schreckens! Für euch gibt es kein Zurück mehr – das Tor hinter euch ist verschlossen. Nur die Mutigsten und Cleversten werden es hier wieder herausschaffen!

Löst alle gemeinsam meine Rätsel, um zu entkommen – oder bleibt für immer hier und ich verwandle euch in neue, gruselige Attraktionen. Hahaha!“



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

Spielmaterial

88 Karten

30 Hilfe-Karten

30 Lösungs-Karten

20 Rätsel-Karten

8 seltsame Karten

1 Buch

1 Decodier-Scheibe

8 seltsame Teile

(6 Körperteile,

1 gefaltetes Blatt

„Carnivora“, 1 geheimnisvolle Unbekannte)



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten einen **schwarzen Filzstift** 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 die **6 Körperteile** vorsichtig aus der Stanztafel und legt sie mit dem **Blatt „Carnivora“** 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 Tisches.

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 der Geisterbahn des Schreckens 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 **2 5 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 – hier die 16.





➔ 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 **mit je einem Symbol gekennzeichnet**.

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



Im Beispiel verweist sie euch auf die Karte 22. 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 des Zahlen-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 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 der Geisterbahn des Schreckens 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 – Die Geisterbahn des Schreckens!

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



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: Michael Menzel

Cover-Illustration: Silvia Christoph

Titel-Grafik und Grafik: Fine Tuning

Redaktion: Sandra Dochtermann,
Christin Ganasinski

Technische Entwicklung: Monika Schall

© 2019 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. 697907





URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

sind am

in

erfolgreich aus der Geisterbahn des Schreckens entkommen.

Puh, was für eine unheimliche Erleichterung! Gruseligen Glückwunsch zu dieser monsterstarken Leistung!

Dafür benötigten die Spieler*innen

Minuten

und

Sekunden

Insgesamt haben sie

Hilfe-Karten verwendet.

Somit haben sie in der Wertung

Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war

Das kniffligste Rätsel war