



## Die Zeit läuft...

Bei „EXIT – Das Spiel“ entdecken die Spieler mit etwas Kombinationsgabe, Teamgeist und Kreativität nach und nach immer mehr

Gegenstände, knacken Codes, lösen Rätsel und kommen der Freiheit Stück für Stück näher. Dabei müssen auch ungewöhnliche Wege beschritten werden. So darf das Material geknickt, beschriftet oder zerrissen werden. Ist das Geheimnis einmal gelüftet, kann das Event-Spiel kein zweites Mal gespielt werden. Das macht den Spieleabend zu einem besonderen Highlight.

Autoren: Inka und Markus Brand Grösse: 13 x 18 x 4 cm, ca. 400 g



## Das mysteriöse Museum

Art-Nr. 694227  
EAN: 4002051694227

Ab 10 Jahren  
Für 1 - 4 Spieler

Die Spieler besuchen das naturhistorische Museum in Florenz, um den Schatz der Santa Maria zu besichtigen. Plötzlich sind sie in einem unglaublichen Abenteuer gefangen. Gelingt es ihnen die Rätsel des Museums zu lösen und einen Weg hinaus zu finden?

## Die unheimliche Villa

Art-Nr. 694036  
EAN: 4002051694036

Ab 12 Jahren  
Für 1 - 4 Spieler

Die Spieler sind in eine Villa eingeladen. Doch nach ihrer Ankunft stellen sie fest, dass sie Teil eines makabren Spiels geworden sind. Und es bleibt nicht viel Zeit, die Rätsel zu lösen, um aus der Villa zu fliehen.



## Tagebuch 29

Autor: Dimitris Chassapakis

Art-Nr. 160374  
EAN: 9783440160374

Ab 16 Jahren  
144 S., 14 x 21.5 cm

- Live-Escape-Feeling im Profi-Level – ein EXIT-Buch der Extraklasse für echte Rätsel-Cracks.
- Zum Tüfteln, Knobeln, Knicken, Malen, Zerreißen und Verzweifeln ohne Rücksicht auf das Buch – alleine oder im Team.
- Das Buch zur erfolgreichen Spielereihe.

