



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, Ralph Querfurth



Die Katakomben des Grauens

Ein Abenteuer in zwei Teilen

Art-Nr. 694289
EAN: 4002051694289

Ab 16 Jahren
Für 1 - 4 Spieler

Grösse: 13 x 18 x 4 cm, ca. 700 g

- > Das neue grosse Abenteuer in zwei Episoden
- > Schaffen die Spieler es, das Geheimniss der Katakomben des Grauens zu lüften?

Düstere Gewölbe unter der Stadt der Lichter. Die Katakomben von Paris verschlucken das Licht, Geheimnisse und scheinbar auch Personen. Nach dem mysteriösen Verschwinden eines Freundes in den Katakomben, machen sich die Spieler auf die geheimnisvolle Suche durch das unterirdische Labyrinth. Schaffen es die Spieler rechtzeitig ihren Freund zu finden und der Höhlenwelt voller dunkler Mysterien zu entkommen?

Logbuch 1907

Autor: Giorgos Kifas

Art-Nr. 163245
EAN: 9783440163245

Ab 16 Jahren
144 S., 21.5 x 14.0 x 13 mm

- 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

Teile eines legendären Marine-Tagebuches sind seit Jahren rund um den Globus verstreut: Jetzt wurden die Aufzeichnungen auf mysteriöse Weise wieder zusammengefügt. Nur wer die 45 Rätsel löst, findet heraus, was tatsächlich geschehen ist.

