



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.

Die Katakomben des Grauens

Für 1-4 Spieler ab 16 Jahren

ACHTUNG: Schaut euch das Spielmaterial (Karten, Brief usw.) **noch nicht** genauer an! Lest **zuerst gemeinsam** die Spielanleitung **laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Völlig unerwartet flattert ein Brief ins Haus. Ben, ein guter Freund und renommierter Archäologe, hat euch geschrieben.

Er berichtet von seinem neuesten Abenteuer, befürchtet aber, dass es aus dem Ruder zu laufen droht. Solltet ihr in den nächsten Tagen nichts von ihm hören, bittet er euch, ihn zu suchen. Und das an einem nicht wirklich vertrauenerweckenden Ort: den Katakomben von Paris – der letzten Ruhestätte von über 6 Millionen Menschen ...

Immer darauf hoffend, dass Ben sich erneut bei euch meldet, vergeht Tag um Tag ohne eine Nachricht eures Freundes ...



Es hilft nichts, ihr müsst ihn suchen, ihm helfen und ihn schnellstmöglich aus dieser misslichen Lage befreien. Ihr kramt noch einmal seinen Brief hervor. Darin sind seine an euch gerichteten Zeilen, ein Polaroid-Foto und eine merkwürdige Drehscheibe. Ihr fragt euch, warum er euch diese Informationen so kryptisch hat zukommen lassen.

Nur, wenn ihr gemeinsam hinter alle Geheimnisse kommt und alle Rätsel löst, könnt ihr Ben noch retten.

Andernfalls wird nicht nur er für immer in den Katakomben des Grauens verschollen bleiben ...

Anders als die bisherigen EXIT Spiele, besteht dieses Abenteuer aus 2 Teilen. Das gesamte Spiel enthält **mehr Rätsel** und **dauert länger**. In der Mitte des Spiels gibt es die Möglichkeit, eine **Pause** einzulegen und später oder an einem anderen Tag weiterzuspielen. Ihr könnt die beiden Teile aber natürlich auch am Stück spielen, falls ihr möchtet.

WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Lest noch **nicht** den Brief und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten usw. an. Wartet damit, bis es euch „das Spiel“ erlaubt.

Spielmaterial

- 118 Karten
- 42 Hilfe-Karten
- 28 Rätsel-Karten
- 48 Lösungs-Karten
- 1 verschlossene Kiste
- 1 seltsames Teil „Ritualkerze“
- 2 seltsame Teile „Kultgegenstände“
- 1 Standfuß
- 1 seltsames Teil „Knochenstab“
- 1 Decodier-Scheibe
- 1 Brief
- 1 seltsames Teil „Ring“
- 1 seltsames Teil „Säule“
- 1 verschlossenes Poster
- 1 Bilderrahmen
- 1 Polaroid
- 3 seltsame Teile „Schädel“

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber, Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier**, eine **Schere**, ein **Feuerzeug** oder **Streichhölzer** und 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.

ACHTUNG: Lasst das **Teelicht nie unbeaufsichtigt** brennen und beachtet die auf der **Schachtel-Unterseite** aufgeführten **Symbole**. Lasst das Teelicht nur brennen, während ihr das entsprechende Rätsel löst. Zündet es **nicht vorzeitig** an und **löscht es** im Anschluss an das Rätsel wieder. **Verschiebt** das brennende Teelicht **nur vorsichtig** – flüssiges Wachs könnte schwappen. **Haltet nichts über bzw. in die Flamme!** Dies ist für das Lösen des Rätsels **NICHT notwendig!**

Spielvorbereitung

Legt den **Brief**, das **Polaroid**, die **Decodier-Scheibe** und die **Karten** auf dem Tisch bereit. **Alles andere** 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 Tisches. 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“.

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 der Brief, das Polaroid 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 Dinge**“ 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** (hier: Rätsel-Karte L).





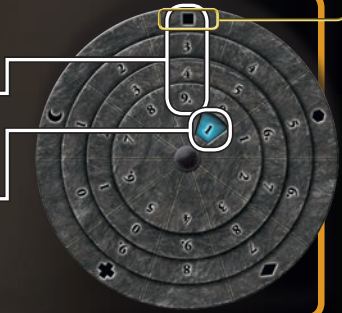
Spielablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam in möglichst kurzer Zeit Ben aus den Katakomben zu befreien.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch den **Brief** und das **Polaroid** 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 **5 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? Dann 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 nun 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.

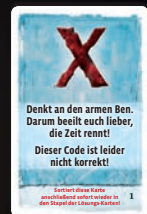
Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol  den Code **3 4 9** 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 auf dem Polaroid, den Rätsel-Karten etc. genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände**. Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet**.

In unserem Beispiel geht es um das Schließfach mit dem **Symbol**  darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-Karte neben dem Schließfach und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 25 aus dem Stapel heraussuchen sollt.



Achtung: Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf dem **Polaroid**, auf einer **Rätsel-Karte** oder sonst irgendwo 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 Brief etc. 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**, eine **Schere** und ein **Feuerzeug/Streichhölzer**.

WICHTIG: Ihr könnt **das Material beschriften, falten oder zerschneiden ...** 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!

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und Ben (hoffentlich) retten konntet. Eine Karte wird euch dies mitteilen.

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	1-4 Hilfe-Karten	5-8 Hilfe-Karten	9-15 Hilfe-Karten	> 15 Hilfe-Karten
< 100 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne
< 120 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
< 140 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 180 Min.	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 180 Min.	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne	2 Sterne	1 Stern

Das Spiel beginnt

ACHTUNG: Anders als in den bisherigen EXIT Spielen startet ihr die **Stoppuhr NOCH NICHT!** Beginnt einfach so mit dem Spiel.

Worauf wartet ihr? Rettet Ben, bevor es zu spät ist!

Ab jetzt dürft ihr euch den **Brief** und das **Polaroid** anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.

Infos zum Spiel

Dieses Spiel kann nur 1x gespielt werden. Zum Lösen der Rätsel ist es notwendig, Spielmaterial zu beschriften, zu falten und zu zerschneiden. Dadurch sind besonders abwechslungsreiche Rätsel möglich.

Wir von KOSMOS legen großen Wert darauf, die EXIT Spiele in Deutschland zu produzieren. Die enthaltenen Papier- und Karton-Komponenten sind recyclebar!

Mehr Infos zum Thema findet ihr auf: exit-das-spiel.de

Inka & Markus Brand, Ralph Querfurth und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesern.



Das sind Markus, Inka und Ralph. Sie denken sich die Rätsel für die EXIT Spiele aus.

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.

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

EXIT-Konzept: KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustration: Martin Hoffmann

Cover-Illustration: Silvia Christoph

Titel-Grafik: Michaela Kienle

Grafik: Sensit Communication GmbH

Redaktion: Ralph Querfurth

© 2018 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. 694289



MIX
Papier
FSC® C111559



URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

sind am

in

aus den Katakomben des Grauens entkommen.

Haben sie das finale Ritual
korrekt durchgeführt?

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