



Möchtet ihr euch das Spiel lieber erklären lassen, anstatt die Anleitung zu lesen? Dann ladet die kostenlose „Erklär-App“ herunter.

Die kostenlose Erklär-App*

- + Spielen ohne Regellefen
- + atmosphärischer Soundtrack
- + digitaler Timer
- + 3 Bonus-Rätsel

*für iOS, Android, Fire OS
Kompatibilität prüfen im Store



Das Tor zwischen den Welten

Für 1-4 Spielerinnen und Spieler ab 12 Jahren

ACHTUNG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Öffnet noch **nicht** die Poster und schaut euch noch **nicht** die Vorderseiten der Karten an. Wartet damit, bis es euch „das Spiel“ erlaubt. **Lest zuerst gemeinsam diese Spielanleitung laut vor** und führt alle Anweisungen genau aus.

Worum geht's?

Während eures letzten Abenteuers ist euch eine uralte Karte in die Hände gefallen, die angeblich zu einem mystischen Tor führt. Gemeinsam macht ihr euch auf die Suche danach, denn ihr wollt das Geheimnis des sagenumwobenen Ortes unbedingt ergründen.

Die Karte weist euch den Weg durch eine enge Schlucht zu einem äußerst gut versteckten Höhleneingang. Alles ist mit Pflanzen überwuchert, sodass ihr euch nur mit Anstrengung einen Weg hindurch bahnen könnt. Hier kann schon ewig kein Mensch mehr gewesen sein ...

In der Höhle selbst entdeckt ihr das geheimnisvolle Tor. Es besteht aus einem seltsamen Metall und ist direkt in die Felswand eingelassen. Das Portal beunruhigt und fasziniert euch zugleich. Zögernd nähert ihr euch dem Tor und berührt es vorsichtig. Erstaunt stellt ihr fest, dass sich die Metallringe verschieben lassen.

Wird es euch gelingen, das Tor zu aktivieren?

Wohin wird es euch führen?

KOSMOS

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

Spielmaterial

61 Karten

30 Lösungs-Karten

30 Hilfe-Karten

1 Rätsel-Karte (ja richtig, nur 1 Karte!)

8 Poster

10 seltsame Teile

2 Standfüße

1 Decodier-Scheibe

4 Gummiringe

1 Schlüssel

1 Falle

3 Stäbe

1 Tafel

Decodier-Scheibe
auf 2 Standfüßen

8 Poster

Zusätzlich benötigt ihr **Stifte** (am besten **Kugelschreiber, Bleistifte und Radiergummi**), ein oder mehrere **Blätter Papier**, eine **Schere** und eine Uhr (am besten eine **Stoppuhr**), um die Zeit zu messen. **Alternativ** könnt ihr den **digitalen Timer** nutzen. Wählt dazu in der **KOSMOS Erklär-App** das Spiel aus und drückt auf die Sanduhr.

Spielvorbereitung

Faltet an der **Decodier-Scheibe** den schwarzen Streifen nach hinten und steckt die **beiden Standfüße** an die dafür vorgesehenen Stellen. Die **Poster** und die „**seltsamen Teile**“ legt ihr zunächst an den Rand des Tisches. Die **Karten** sortiert ihr nach ihren Rückseiten in die drei Stapel:

- > Rätsel-Karte
- > Lösungs-Karten
- > Hilfe-Karten

Achtet dabei darauf, dass ihr noch keine Vorderseiten seht.

Prüft, ob die Lösungs-Karten nach ihren 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“.

Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioniert. Einzelfehler können leider dennoch passieren. Bitte überprüft vor dem Spielen, ob das Spielmaterial vollständig ist. Falls etwas fehlt, beginnt nicht mit dem Spiel und wendet euch an: ersatzteilservice@kosmos.de

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 steht euch **nur die Decodier-Scheibe zur Verfügung**.

Im Laufe der Partie kommen dann noch eine **Rätsel-Karte** und **Poster** 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 Dinge nehmen und anschauen. Die „**seltsamen Teile**“ dürft ihr ebenfalls erst dann nutzen, wenn ihr ausdrücklich darauf hingewiesen werdet, dass ihr sie gefunden habt. Bis dahin müssen sie ungenutzt am Rand des Tisches bleiben!



Beispiel:

*Wenn ihr eine solche Abbildung seht, dürft ihr die entsprechende Rätsel-Karte **sofort** nehmen und anschauen (hier Rätsel-Karte A).*



Spielablauf

Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam das Geheimnis des Tors zwischen den Welten zu lüften.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jede Welt mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch die **Decodier-Scheibe** anschauen. Im Laufe des Spiels findet ihr immer wieder Gegenstände, die mit einem **dreistelligen Zahlen- bzw. Farb-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 **10 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, 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 dann 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:

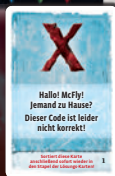
Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Symbol **★** den Code **897** ermittelt. Diese Kombination stellt ihr nun unterhalb des Symbols **★** auf der Decodier-Scheibe ein.

Im kleinen Fenster erscheint die **Nummer der Lösungs-Karte**, die ihr dann aus dem Stapel herausuchen und anschauen dürft.



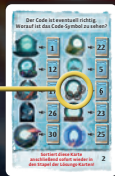
➔ Ist der Code falsch?

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 der Rätsel-Karte oder auf den Postern genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände**.

Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet**. In unserem Beispiel geht es um das Zahnrad-Tor mit dem **Symbol ★** darauf. Ihr schaut



also auf der Lösungs-Karte neben dem Zahnrad-Tor und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 6 aus dem Stapel heraussuchen sollt.



Achtung: Ihr müsst den **Gegenstand mit dem Symbol** auf der **Rätsel-Karte oder auf einem Poster 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 ein neues **Poster öffnen** oder euch **bestimmte seltsame Teile nehmen** dürfen.

➔ 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, welches Spielmaterial 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 auf Postern. 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 Poster lösen. **Nicht immer habt ihr sofort alles zur Hand. Manchmal müsst ihr euch erst mit anderen Rätseln befassen, um an neues Spielmaterial 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 Stifte**, um euch Notizen zu machen. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr**.

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! Dadurch sind ganz besondere und abwechslungsreiche Rätsel möglich.

Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel gelöst habt und das Geheimnis des Tors lüften konntet. Eine Karte wird euch dies mitteilen. Startet zu Beginn des Spiels eine Stoppuhr, damit ihr wisst, wie lange ihr gebraucht habt. 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	1-2 Hilfe-Karten	3-5 Hilfe-Karten	6-10 Hilfe-Karten	> 10 Hilfe-Karten
< 60 Min.	10 Sterne	8 Sterne	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne
< 75 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 90 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 90 Min.	7 Sterne	5 Sterne	4 Sterne	2 Sterne	1 Stern

Noch ein letzter Tipp

Spielmaterial, das ihr erfolgreich für die Lösung eines Rätsels verwendet habt, legt ihr am besten beiseite. So behaltet ihr besser den Überblick und kommt weniger durcheinander.

Nur die **Abbildungen der Orte** benötigt ihr für **mehrere Rätsel**.

Das Spiel beginnt

Worauf wartet ihr? **Startet jetzt die Stoppuhr** und lüftet das Geheimnis des Tors, bevor es zu spät ist!

Ab jetzt dürft ihr euch die **Decodier-Scheibe** anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellesemern.



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 Autor und Spieleredakteur. Er hatte zusammen mit Sandra Dochtermann die Idee für die EXIT-Spiele und fragte Inka & Markus 2015, ob sie solche Spiele entwickeln möchten.

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

Illustration: Martin Hoffmann

Cover-Illustration: Martin Hoffmann

Titel-Grafik: Michaela Kienle

Grafik: Sensit Communication GmbH

Redaktion: Ralph Querfurth

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

exit@kosmos.de, kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.Nr. 695231





URKUNDE

Folgende Spielerinnen und Spieler

haben am

in

das Geheimnis des Tors gelüftet.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass sie nun doch nicht für immer in anderen Welten 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

Gelöst hat dieses Rätsel