EXIT HET SPEL

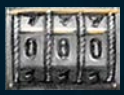
De Verlaten Hut

LET OP: bekijk het speelmateriaal (kaarten, boek, enzovoort) **nog niet** van dichtbij! Lees **eerst gezamenlijk** de spelregels **hardop voor** en voer alle aanwijzingen nauwkeurig uit.

Waar gaat het om?

Julie zijn met de auto op weg naar een welverdiende vakantie. Goedgehumeurd verheug je je op ontspannen dagen aan zee en uitbundige spellenavonden in je vakantiewoning. Autopech is werkelijk het laatste wat je kunt gebruiken ...

Jullie bevinden je op een eenzame weg aan de bosrand. Met de smartphone een wegsleepdienst bellen? Geen kans, want jullie hebben hier geen bereik. Het is al laat en er steekt een storm op. De regen wordt steeds heviger en plenst op jullie neer. Dan ontdek je een hut in het bos, die er tamelijk verwaarloosd en verlaten uitziet. Gelukkig staat de deur open. Je hebt onderdak voor de nacht gevonden!



De volgende ochtend constateer je dat de deur met een cijferslot is vergrendeld. Alle ramen zijn van dikke tralies voorzien. Dat is je vannacht natuurlijk niet opgevallen. Voor je ligt een boek en een merkwaardige draaischijf. Het wordt je duidelijk dat jullie deze hut pas weer kunnen verlaten als jullie **gezamenlijk alle raadsels oplossen en zo het slot openen.**
Maar schiet op. Jullie moeten ontsnapt zijn voordat je obscure gastheer terugkeert.

BELANGRIJK: jullie mogen vóór het spel **het speelmateriaal nog niet van dichtbij bestuderen!** Blader nog **niet** in het boek en bekijk de voorkanten van de kaarten nog **niet**. Wacht daarmee tot “het spel” dat toestaat.

Speelmateriaal

86 kaarten
- 23 raadselkaarten
- 30 oplossingkaarten
- 33 hulpkaarten

3 uitzonderlijke delen (rood, groen, blauw)
1 boek
1 decodeerschijf
De spelregels

Daarnaast heb je **potloden**, een **gum**, 1 of meer vellen **papier** en een **klok** (bij voorkeur een **stopwatch**) nodig. Indien gewenst, kun je een **schaar** gebruiken. De schaar kan het spel vereenvoudigen, maar is niet vereist.

Voorbereiding

Leg het **boek** en de **decodeerschijf** op tafel. Laat de **“uitzonderlijke delen”** in de doos. Sorteer de kaarten op hun achterkant. Er ontstaan 3 stapels:

› Raadselkaarten
› Oplossingkaarten
› Hulpkaarten

Let er daarbij op dat je nog geen voorkanten ziet.
Controleer of de raadsel- en oplossingkaarten in oplopende volgorde op hun letters en cijfers zijn gesorteerd. Sorteer de hulpkaarten op hun symbolen. Leg de stapeltjes aan de rand van de tafel. Leg kaarten met hetzelfde symbool zo op elkaar dat de kaart met “TIP 1” op de kaart met “TIP 2” ligt en die weer op de kaart met “OPLOSSING”.

Waar is het speelbord?

Dit spel bevat geen speelbord! Wat er in het spel te ontdekken valt en hoe de ruimten eruitzien, moet je zelf uitvinden. Aan het begin van het spel staan uitsluitend het **boek** en de **decodeerschijf** tot je beschikking. In de loop van het spel komen daar de **raadselkaarten** bij. Deze vind je op afbeeldingen of er wordt naar verwezen. Elke keer als dat het geval is, mag je de betreffende kaart uit de stapel raadsel-kaarten zoeken en bekijken.
Je mag de **"uitzonderlijke delen"** die in de doos liggen ook pas gebruiken als het spel uitdrukkelijk aangeeft dat je deze hebt gevonden. Tot dan moeten ze in de doos blijven!

Voorbeeld:
*Vind je zo'n afbeelding, dan mag je de betreffende raadselkaart **direct** uit de stapel zoeken en bekijken.*

Spelverloop

Je doel is om in een zo kort mogelijke tijd gezamenlijk uit de verlaten hut te ontsnappen.
Dat zou zeker eenvoudiger zijn geweest als niet aan elk slot in de kamer een raadsel zou zijn verbonden. In de loop van het spel vind je steeds weer voorwerpen die met een **driedelige cijfer- of kleurcode** zijn vergrendeld. Om deze te openen, moet je de bijbehorende code vinden en op de **decodeerschijf** instellen. Op de buitenrand van de schijf staan **10 verschillende symbolen** afgebeeld. Elk symbool staat voor een op te lossen code. Welk symbool bij welke code hoort, moet je echter zelf uitzoeken. Het is daarbij aan te raden om op alle details te letten. Denk je een code te kunnen kraken, dan stel je deze onder het betreffende symbool op de schijf in. In de **uitsparing** van de kleinste schijf verschijnt dan een getal.

Dit geeft het **nummer van de oplossingkaart** aan die je dan mag bekijken. Is de code verkeerd, dan moet je verder zoeken naar een oplossing of eerst op een andere plek verder puzzelen. Is de code correct, dan geeft de oplossingkaart aan hoe het verder gaat.

Voorbeeld:
Je hebt als oplossing voor het raadsel met symbool ⌊ de cijfers "8 7 4" gevonden. Deze combinatie stel je nu op de decodeerschijf onder het symbool ⌊ in.

*In de kleine uitsparing verschijnt het **nummer van de oplossingkaart**, die je uit de stapel mag zoeken en bekijken.*

➡ Is de code verkeerd?

Dan geeft de oplossingkaart dat aan. Doe de kaart weer terug in de stapel en bekijk het raadsel opnieuw. Wellicht heb je iets over het hoofd gezien. Soms ontbreken er nog vitale aanwijzingen om het raadsel op te kunnen lossen. Puzzel dan aan een ander raadsel verder.

➡ Is de code *misschien* correct?

Dan ziet de oplossingkaart er bijvoorbeeld zo uit:

➡ Waarop is het codesymbool te zien?

Goede vraag! Om deze te beantwoorden, moet je de afbeeldingen in het boek of op de raadselkaarten goed bestuderen. Daar bevinden zich alle mogelijke **vergrendelde voorwerpen**.
Al deze voorwerpen zijn **met een symbool gemarkeerd**. In ons voorbeeld gaat het om de kluis met het **symbool** ⌊.

Je kijkt dus op de oplossingkaart naast de kluis en ziet dat je oplossingkaart 1 uit de stapel moet zoeken.

➡ Is de code *echt* correct?

Dan geeft de oplossingkaart aan hoe het verder gaat. Je vindt 1 of meer nieuwe raadselkaarten, die je **direct** uit de stapel raadselkaarten mag **zoeken en bekijken**.

➡ Is de code *toch* verkeerd?

Tja, dan heb je een fout gemaakt en moet je opnieuw puzzelen om tot een andere code te komen.

BELANGRIJK:

- ➡ Ongeacht het resultaat (verkeerd of correct): doe alle oplossingkaarten weer (gesorteerd) terug in de stapel oplossingkaarten.
- ➡ Alle codes zijn door logisch nadenken te vinden. Het is dus niet de bedoeling om simpelweg alle combinaties op de draaischijf uit te proberen.

Heb je hulp nodig?

Het spel kan je natuurlijk helpen als je echt niet verder komt. Voor elke code zijn er 3 bijbehorende hulpkaarten, die aan het symbool op de achterkant zijn te herkennen.

Elke hulpkaart met **"TIP 1"** geeft aan welke raadselkaarten je gevonden moet hebben om het betreffende raadsel te kunnen oplossen.

De hulpkaarten met **"TIP 2"** geven een concretere aanwijzing om het raadsel op te lossen.

De hulpkaarten **"OPLOSSING"** geven de werkelijke oplossing van het raadsel.

BELANGRIJK: neem uitsluitend hulpkaarten voor een bepaalde raadselkaart of een raadsel uit het boek. Deze raadsels zijn meestal met een symbool (gelijk aan die op de decodeerschijf) gemarkeerd. Het heeft geen zin om hulpkaarten te gebruiken voor symbolen waarvan je nog geen raadsel hebt gevonden.

Wees geduldig. Voor veel raadsels heb je meerdere raadselkaarten nodig. Je hebt niet altijd direct alle kaarten tot je beschikking. Soms moet je eerst een ander raadsel oplossen om aan de betreffende kaarten te komen. Maar aarzel niet om hulpkaarten te gebruiken als je echt niet verder komt. Leg gebruikte hulpkaarten op een open aflegstapel.

Extra speelmateriaal

Naast het meegeleverde speelmateriaal heb je nog **papier en potlood** nodig om notities te maken en een **klok/stopwatch** om de tijd bij te houden.

BELANGRIJK: jullie mogen op het **speelmateriaal schrijven, het vouwen of afscheuren ...** Alles is toegestaan en soms zelfs noodzakelijk. Je kunt het spel maar 1 keer spelen. Daarna ken je alle raadsels en heb je het speelmateriaal niet meer nodig! Indien gewenst kun je een **schaar** gebruiken om het speelmateriaal te knippen in plaats van af te scheuren.

Wanneer eindigt het spel?

Het spel is afgelopen als het laatste raadsel is opgelost en jullie uit de verlaten hut zijn ontsnapt. Een kaart zal dit aangeven. Houd met een klok of een stopwatch de tijd bij, zodat je weet hoe lang je er over hebt gedaan.

In de volgende tabel kun je aflezen hoe goed je prestatie was. Het aantal hulpkaarten betreft uitsluitend die kaarten die je nieuwe tips

hebben gegeven. Kaarten met informatie die je al wist, tellen niet mee.

	Geen hulpkaarten	1–2 hulpkaarten	3–5 hulpkaarten	6–10 hulpkaarten	> 10 hulpkaarten
< 60 min.	10 sterren	8 sterren	7 sterren	5 sterren	4 sterren
< 75 min.	9 sterren	7 sterren	6 sterren	4 sterren	3 sterren
< 90 min.	8 sterren	6 sterren	5 sterren	3 sterren	2 sterren
> 90 min.	7 sterren	5 sterren	4 sterren	2 sterren	1 ster

Nog een laatste tip

Leg speelmateriaal dat je succesvol voor het oplossen van een raadsel hebt gebruikt terzijde. Zo houd je overzicht en haal je geen raadsels door elkaar. Uitsluitend de **afbeeldingen van de hut** heb je voor **meerdere raadsels** nodig.

Het spel begint

Waar wachten jullie nog op? **Start nu de stopwatch** en ontsnap uit de verlaten hut, voordat het te laat is!
Vanaf nu mag je het **boek** bekijken en met puzzelen beginnen. Aarzel **tijdens het spel** niet om **de spelregels** erop na te slaan als iets onduidelijk is.

De auteurs:
Inka & Markus Brand wonen met hun kinderen Lukas en Emely in Gummersbach. Ze hebben samen talrijke kinder- en familiespellen gepubliceerd en veel prijzen gewonnen. Natuurlijk zijn ook zij enthousiaste puzzel- en “escape room”-liefhebbers.

© 2016 KOSMOS
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Inka & Markus Brand
EXIT-concept: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustraties: Franz Vohwinkel
Illustratie verpakking: Silvia Christoph
Vormgeving titel: Michaela Kienle
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

EXIT HET SPEL

OORKONDE

De volgende spelers

1 | 2 |

3 | 4 |

5 | 6 |

zijn op _____ in _____

uit de verlaten hut ontsnapt.

Wat een fantastische prestatie en wat een geluk dat ze niet nog steeds in de hut zitten opgesloten!

Daarvoor hadden ze _____ minuten en _____ seconden nodig.

In totaal hebben ze _____ hulpkaarten gebruikt.

Daardoor hebben ze bij de telling _____ sterren verdiend!

Het leukste raadsel was _____

Het moeilijkste raadsel was _____

Dit raadsel werd opgelost door _____

EXI01-01701-1703