



Ladet die kostenlose
„Erklär-App“ herunter!

Die Entführung in Fortune City

Für 1-4 Spieler*innen ab 12 Jahren

ACHTUNG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!** Öffnet noch **nicht** die Blätter 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?

Euer Freund Sheriff Grimes aus Fortune City hat euch um Hilfe gebeten.

Es gehe um den Goldraub am Colorado River. Er sei dem Täter schon auf der Spur schrieb er, aber die Lage spitze sich zu und mit dem Goldräuber sei nicht zu spaßen.

Ihr macht euch sofort auf den Weg in die Stadt. Doch als ihr dort eintrefft, ist der Sheriff bereits spurlos verschwunden – ihr findet nur sein Notizbuch und eine merkwürdige Drehscheibe.

Die Zeit drängt. Bald verlässt der Zug den Bahnhof und es verschwindet mit ihm der Täter für immer in den Weiten des Wilden Westens!

Werdet ihr es gemeinsam schaffen, den Täter zu überführen und den Sheriff zu retten?

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

Spielmaterial

85 Karten

30 Lösungs-Karten

32 Hilfe-Karten

23 Rätsel-Karten

1 Buch

8 seltsame Teile

6 geschlossene Blätter

1 Stadtplan

1 Decodier-Scheibe

Pfad

Standfuß + Balken

Revolver-
Trommel

4 Diamanten

Buch

6 geschlossene
Blätter



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

Legt den **Stadtplan**, die **geschlossenen Blätter** und die „**seltsamen Teile**“ zunächst an den Rand des Tisches. 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“.

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 das Buch und die Decodier-Scheibe zur Verfügung**. Im Laufe der Partie kommen dann noch **Rätsel-Karten** und **geschlossene Blätter** 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(n) Rätsel-Karte(n) **sofort** nehmen und anschauen (hier die Rätsel-Karten O und P).



Spielablauf

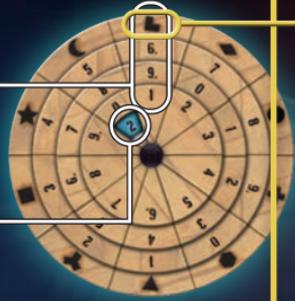
Euer Ziel ist es, in möglichst kurzer Zeit gemeinsam den Entführer zu ermitteln und den Sheriff zu befreien.

Das wäre sicherlich einfacher, wenn nicht jedes Schloss mit einem Rätsel belegt wäre. Sobald das Spiel begonnen hat, dürft ihr euch das **Buch** anschauen – **ohne es zu öffnen!** 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 **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 **691** 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 den Rätsel-Karten oder auf den Blättern genau ansehen. Dort finden sich alle möglichen **verschlossenen Gegenstände**. Alle diese Gegenstände sind **mit einem Symbol gekennzeichnet**. In unserem Beispiel geht es um das Notizbuch mit dem **Symbol**  darauf. Ihr schaut also auf der Lösungs-



Karte neben dem Notizbuch und seht, dass ihr nun noch Lösungs-Karte 28 aus dem Stapel herausuchen sollt. **Achtung:** Ihr müsst den



Gegenstand mit dem Symbol auf einer **Rätsel-Karte oder auf einem Blatt 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 z. B. ein Blatt öffnen dürfen und eine oder mehrere neue Rätsel-Karten finden, die ihr **sofort** aus dem Stapel der Rätsel-Karten herausuchen 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, 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 Blättern. 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 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, und eine Schere. Außerdem benötigt ihr eine **Uhr/Stoppuhr** und eine **Schere**.

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 den Entführer ermitteln 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
< 90 Min.	9 Sterne	7 Sterne	6 Sterne	4 Sterne	3 Sterne
≤ 120 Min.	8 Sterne	6 Sterne	5 Sterne	3 Sterne	2 Sterne
> 120 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 findet heraus, wer der Entführer ist!

Ab jetzt dürft ihr euch das **geschlossene Buch** anschauen und mit dem Rätseln beginnen. Ihr dürft das **Buch** aber **noch nicht öffnen!** Scheut euch **während des Spiels** nicht, auch noch mal **in der Anleitung nachzulesen**, wenn etwas unklar ist.

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.



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.

EXIT-Konzept: KOSMOS, Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Cover-Illustration: Silvia Christoph
Illustration: Claus Stephan,
 Martin Hoffmann, Antje Stephan
Titel-Grafik: Michaela Kienle
Grafik: Sensit Communication GmbH
Techn. Produktentw.: Monika Schall
Redaktion: Ralph Querfurth

© 2021 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. 680497

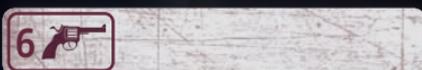
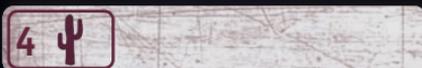
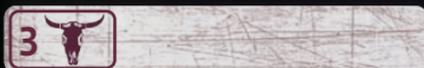




URKUNDE



Folgende Spieler*innen



haben am



in



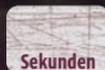
die Entführung in Fortune City aufgeklärt.

Was für eine herausragende Leistung und welch Glück, dass der Sheriff gerettet werden konnte.

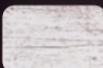
Dafür benötigten sie



und

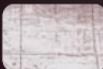


Insgesamt haben sie



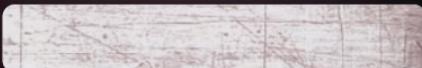
Hilfe-Karten verwendet.

Somit wurden in der Wertung



Sterne erzielt!

Das coolste Rätsel war



Das kniffligste Rätsel war



Gelöst hat dieses Rätsel

