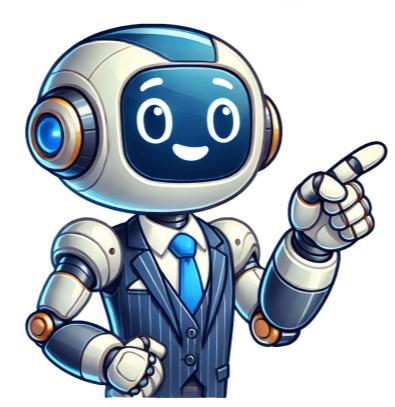


Continue



(Fortgeschrittene/2020) Die Entführung in Fortune City (Fortgeschrittene/2021) Das Verschwinden des Sherlock Holmes (Fortgeschrittene/2022) Die vergessene Insel (Fortgeschrittene/2017) Das Vermächtnis des Weltreisenden (Fortgeschrittene/2022) Die Grabkammer des Pharao (Profs/2016) Der Raub auf dem Mississippi (Fortgeschrittene/2019) Das Gold der Piraten (Fortgeschrittene/2022) +Puzzle Die Venedig-Verschwörung (Fortgeschrittene/2024) Der einsame Leuchtturm (Fortgeschrittene/2020) +Puzzle Die Akademie der Zauberküste (Einsteiger/2023) Das dunkle Schloss (Einsteiger/2021) +Puzzle Die Station im ewigen Eis (Fortgeschrittene/2017) Die unheimliche Villa (Fortgeschrittene/2018) Der verschollene Tempel (Einsteiger/2020) +Puzzle Die Geisterbahn des Schreckens (Einsteiger/2019) Die Jagd durch Amsterdam (Fortgeschrittene/2023) Das verborgene Burg (Profs/2017) Der Flug ins Ungewisse (Einsteiger/2019) Der lautlose Sturm (Einsteiger/2022) - Adventskalender Das intergalaktische Wettrennen (Einsteiger/2024) - Adventskalender Abenteuer auf Catan (Einsteiger/2025) - Catan Der Gefängnisausbruch (Profs/2023) - Teamvariante Das verfluchte Labor (Einsteiger/2017) Der Jagd nach dem goldenen Buch (Einsteiger/2021) - Adventskalender Das geheimnisvolle Eishöhl (Einsteiger/2020) - Adventskalender Schatten über Mittelerde (Einsteiger/2022) - Der Herr der Ringe Der versunkene Schatz (Einsteiger/2017) Der verschwundene Hollywood-Star (Einsteiger/2013) - Adventskalender Die Känguru-Eskapaden (Fortgeschrittene/2019) - Die Känguru-Chroniken Das Haus der Rätsel (Einsteiger/2017) - Die drei KATAKOMBE des Grauens (ERLEBTE) - Doppelteil So und nun seid ihr dran. Welche Teile sind euch die liebsten? Escape Room - Das Spiel einen Kommentar darlassen würdet, welche drei Teile für euch die besten waren. Würde mich wirklich freuen eure Kommentare zu lesen. DIESSES RANKING STELLT NUR MEINE MEINUNG WIE ICH DIESE SPIELE ERLEBTE. EURE ERFAHRUNG KANN AUFERDEN AUSFÜLLEN. Nachdem wir zuletzt Escape Room - Das Spiel einen weiteren Gesellschaftsspiel zum Thema Escape Rooms gewidmet. Vielmehr waren es gleich drei Spiele von Kosmos, welche unter dem Label EXIT - Das Spiel zu erwerben sind. Wen der gefuhr hohe Preispunkt* von Escape Room - Das Spiel vielleicht bisher abgeschreckt hat es zu kaufen, für den steht EXIT - Das Spiel eine zunächst günstige Alternative dar. Wir waren gespannt inwieweit EXIT - Das Spiel das Flair eines realen Escape Games verbreitet. Bei den EXIT - Das Spiel Sets handelt es sich jeweils um ein vordefiniertes Szenario, momentan gibt es folgende Spiele am Markt: 2016 EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte EXIT - Das Spiel: Die Grabkammer des Pharao EXIT - Das Spiel: Das geheime Labor 2017 EXIT - Das Spiel: Die vergessene Insel EXIT - Das Spiel: Der Flug ins Ungewisse EXIT - Das Spiel: Das Geisterbahn des Schreckens EXIT - Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden EXIT - Das Spiel: Flug ins Ungewisse EXIT - Das Spiel: Das Station im ewigen Eis EXIT - Das Spiel: Die verbotene Burg EXIT - Das Spiel: Der Tote im Orient-Express 2018 2019 EXIT - Das Spiel: Die Geisterbahn des Schreckens EXIT - Das Spiel: Die Känguru-Eskapaden EXIT - Das Spiel: Flug ins Ungewisse EXIT - Das Spiel: Der Flug ins Ungewisse (Level: Mississippi) Im Test EXIT - Das Spiel: Es ist Abwechslung ist hier wichtig, welche Schenkt die Spieler:innen am meisten. Das Spiel setzt sich nicht immer gleich, in jedem Schenkt das Spiel unterschiedlich und unabhängig vom Szenario. Das eine kann hier vielleicht nicht die entsprechenden Symbole und Details auf der Rätselkarte, die anderen auf der beispieligen Decoder-Scheibe des Buches und die entsprechende "Seite". EXIT - Das Spiel verfügt über unterschiedliche Specials wie eine Uhr oder sonstige Gerätschaften. Die Zeit sollte hier mit einer Uhr oder einem Handy selbst stoppen. Auch die Prämisse, die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Für diese gibt es immer einen 2-stufigen Code zu finden, welcher auch ermöglicht im Spiel voran zu schieben. Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplette Lösung geben und somit den Spaß am Spiel nehmen. Vielmehr liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Die Knobelaufgaben lassen sich gut als vierer Team bewältigen und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im zweiten Schritt wird einem dann schon einmal mehr dargelegt, wie die Lösungsfindung funktionieren sollte. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas die Übersichtlichkeit. Kommt man einmal nicht weiter, bieten die Hilfe-Karten Abhilfe. Jedoch sind diese Karten so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen. Hierfehrt liegt hier eine Dreiteilung von: Im ersten Schritt wird dem Spieler:innen eröffnet, welche Rätselkarten und welche Seite im Buch benötigt. Steht man jedoch einmal komplett auf dem Schlaubach gibt einem die dritte Lösungskarte für das Symbol die Lösung vor. Das Storytelling Leider bleibt das Storytelling bei EXIT - Das Spiel etwas auf der Strecke, so wie die Rätsel auch sind, umso austauschbarer sind sie jedoch für die eigentliche Geschichte. Hier fehlt es etwas an Atmosphäre und Identifikationspotenzial mit der Story. Da es im Grunde immer darum geht den Code zu lösen, um darauffhin neue Lösungskarten und Rätselkarten aufzufinden zu können und diese mit dem mitgelieferten Buch zu kombinieren. Dies macht zwar Spaß, jedoch hätten wir uns hier auch einen Klimax innerhalb des Szenarios gewünscht oder fortführende Information zum Geschehen im Raum. 1. EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte (Level: Anfänger) EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Nach einer Autopanne mitten im Nirgendwo suchen die Spieler:innen Unterschlupf für die Nacht. Zum Glück entdecken sie eine verlassene Hütte im Wald! Doch am nächsten Morgen stellen sie fest, dass Türen und Fenster mit Zahlschlössern versiegelt sind. Sie entdecken ein Buch und eine merkwürdige Drehscheibe. Wenden sie es um, wird die Rätsel innerhalb von 60 Minuten zu lösen, wurde hier aufgeweicht. EXIT - Das Spiel ist auf 60 - 90 Minuten ausgelegt, was etwas den Druck aus der Sache raumt, wenn man sich diesen nicht gerade selbst macht. Die mitgelieferten Karten werden in drei Stapel aufgeteilt. Die Rätsel- und Lösungskarten werden in der vorgegebenen Reihenfolge (Buchstaben oder Zahlen) auf jeweils zwei Stapel aufgeteilt. Die Hilfekarten werden jeweils in Stapeln von bis zu 3 Karten auf den Tisch platziert. Ist dies geschehen, wird die Anleitung laut vorgetragen, um die Prämisse und Spielablauf den Spieler:innen nahe zu bringen. Spielmaterial zu EXIT - Das Spiel: Die verlassene Hütte Der Fokus des Spieles liegt auf der Decoder-Scheibe, auf welcher diverse geometrische Formen abgebildet sind. Die Formen finden man in den beigefügten Buch (welches vielmehr ein kleines Heftchen ist) wieder oder auf diversen Rätselkarten. Diese Karte sind so strukturiert, dass sie einem nicht gleich die komplett Lösung zufinden und laden auch dazu ein sie als kleine Gruppen zusammenzufinden und Rätsel parallel zu lösen, was dem Spieler:innen nicht mindert, jedoch etwas