Siegpunktsammler

Der sympathische Spieleshop

EXIT – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die Karten werden nach ihren Rückseiten sortiert und in 3 Stapeln verdeckt ausgelegt:
  - **Rätsel-Karten** (nach Buchstaben sortiert)
  - **Lösungs-Karten** (nach Zahlen sortiert)
  - **Hilfe-Karten** (1 Stapel pro Symbol, unten Auflösung, dann 2. Tipp, oben 1.Tipp)
- Das **übrige Material** aus der Schachtel, so wie **Papier**, **Bleistift**, **Radiergummi** und **Schere** werden bereit gelegt.
- Eine **Stoppuhr** wird **auf 0** gestellt.

Spielablauf:

Das Ziel der Spieler ist es **gemeinsam** in möglichst kurzer Zeit **alle Rätsel** zu **lösen**.

- Die **Lösung** der Rätsel erfolgt immer **über** die **Decodier-Scheibe**.
- In dieser muss jeweils ein **dreistelliger Code** eingestellt werden.
- Dann erscheint im **Sichtfenster** eine **Zahl**.
- Diese zeigt die **Lösungs-Karte** die dann angesehen werden darf, sie zeigt:
  - **Code falsch:** Neu überlegen
  - **Code evtl. richtig:** Die Lösungs-Karte entsprechend dem zum Rätsel passenden Symbol darf angesehen werden:
    - **Code falsch:** Neu überlegen
    - **Code richtig:** Die Lösungs-Karte zeigt neue Rätsel-Karten die aufgedeckt werden dürfen, oder anderes Material das verfügbar wird.
- Die **Lösungs-Karten** kommen egal ob richtig oder falsch wieder **zurück in** den **Stapel**.
- **Rätsel-Karten** die zur Lösung verwendet wurden können **beiseitegelegt** werden.

Hilfe:

Wenn die Spieler nicht weiterkommen, können sie sich **Hilfe** zu einem Rätsel holen:

- Die Karte **1. Tipp**, gibt einen **dezent**en Hinweis.
- Die Karte **2. Tipp**, gibt einen **deutlich**eren Tipp.
- Die Karte **Auflösung** beschreibt die **Lösung** des Rätsels.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn **alle Rätsel gelöst** wurden. Nun gibt es je nach verbrauchter Zeit und verwendeter Hilfe-Karten **Punkte entsprechend** der **Tabelle** in der Anleitung.