EXIT® DAS PUZZLE

Toteninsel

Die drei ???

Anleitung



Achtung: Bevor ihr mit dem Puzzeln beginnt, lest zunächst die ersten zwei Seiten der Anleitung. Das Storyheft schaut euch bitte noch nicht an. Ihr werdet darauf hingewiesen, wenn ihr es euch nehmen dürft.

Worum geht's?

Die Detektive Justus, Peter und Bob haben sich unbemerkt in die geheime und verlassene Kommandozentrale auf der Toteninsel, einer mikronesischen Vulkaninsel, geschlichen. Doch plötzlich hören sie ein rumpelndes, rollendes Geräusch und die Stahltüre schwingt mit einem lauten Krach zu.

„Oh nein, was war das denn?“, ruft Bob. Peter rennt zur Tür und versucht sie zu öffnen. Er drückt die Klinke, doch nichts passiert. Mit ganzer Kraft springt Peter gegen die Tür, aber die schwere Tür bewegt sich keinen Millimeter. „Die Tür ist zu. Vielleicht hat sich durch die Vulkantätigkeiten ein Felsen gelöst. Wir sitzen fest“, stöhnt er. „Keine Panik, Kollegen, dann brauchen wir einen anderen Ausweg. Bestimmt gibt es einen zweiten Ausgang oder wir finden etwas, mit dem wir die Tür wieder aufbekommen,“ wirft Justus ein.

In diesem Schummerlicht könnte es schwierig werden, den Raum und seine möglichen Ausgänge genau zu erkunden.

Könnt ihr mit den drei ??? rechtzeitig die 7 Rätsel der Toteninsel lösen und so die geheime Kommandozentrale und die Insel verlassen, bevor der Vulkan ausbricht und alles in Schutt und Asche verwandelt?

KOSMOS

Material

1 Storyheft

500 Puzzleteile

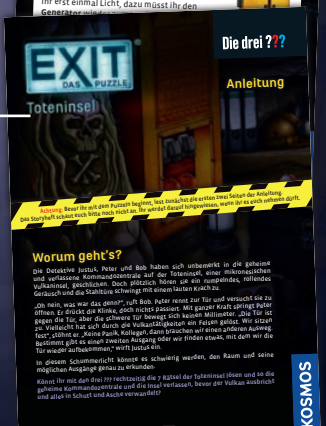
1 Anleitung mit Tipps und Lösungen

9 Teile für den Lösungsrahmen

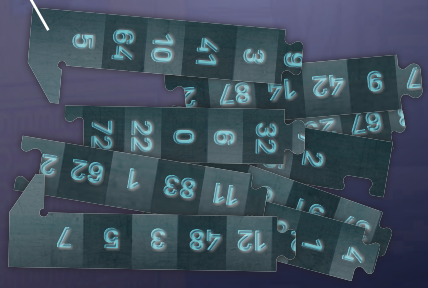
5 Teile für die Sammelbox







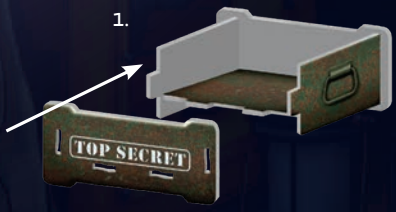




Vorbereitung

Löst die **9 Teile des Lösungsrahmens** sowie die **5 Teile** für die **Sammelbox** behutsam aus der Stanztafel. Stecht dann mit einem spitzen Gegenstand die Schlitze in den Sammelbox-Teilen frei und setzt die Box so zusammen, wie abgebildet.

1.



2.



Legt dann die Box sowie die Rahmenteile zurück in die Schachtel. Ihr benötigt das Material erst später.

So geht's weiter!

Nehmt den Puzzlebeutel und legt die Kommandozentrale aus den 500 Puzzleteilen zusammen. Eine **Bildvorlage** findet ihr auf **Seite 3**. Wenn ihr fertig seid und mit dem Rätseln beginnen wollt, kehrt zurück auf **Seite 4** der Anleitung und lest dort weiter.


MAKATAO BAY
TOP SECRET

Ablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam mit den drei ??? einen Ausweg aus der Kommandozentrale zu finden. Ihr findet jede Menge rätselhafte Hinweise, ohne deren Lösung ihr nicht weiterkommt.



Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch das Storyheft: In jedem Kapitel stoßt ihr auf ein neues Rätsel. Als Lösung erhaltet ihr immer **3 Ziffern, aus denen ihr den Lösungscode zusammensetzen könnt. Dieser besteht immer aus** einer **EINSTELLIGEN** und einer **ZWEISTELLIGEN Zahl.**

Wie genau ihr die **3 Ziffern** für den Code zusammensetzen müsst, zeigen euch **drei Balken,** die ihr auf Gegenständen finde .

Die Balken



Die Balken haben unterschiedliche Höhen und geben die Position der Ziffern an. Der **höchste Balken** steht für die **höchste Ziffer,** der **kleinste Balken** für die **kleinste Ziffer** innerhalb des Codes.

Der **Abstand** zwischen den **Balken** zeigt euch, welche Zahl im Code **einstellig** bleibt und welche beiden Ziffern zusammen die **zweistellige Zahl** des Codes bilden.

Beispiel:

*Ihr habt als Lösung für das Rätsel mit dem Spind die **Ziffern 2, 4 und 7** errätselt. Die kleinste Ziffer ist die 2, die mittlere ist die 4 und die größte die 7. Da der Abstand der Balken am Spind die mittlere Ziffer getrennt von der kleinsten und größten Ziffer anzeigt, ergibt sich als **Code 4/27**.*



Der Lösungsrahmen

Mithilfe des Lösungsrahmens könnt ihr den ermittelten Code nutzen, um das Lösungsteil des Rätsels im Puzzle zu finden

Nehmt euch nun **die 9 Teile des Lösungsrahmens und setzt** sie, wie hier zu sehen, **zusammen.** Platziert sie dann am linken und am oberen Rand des Puzzles.



Was zeigt der Lösungsrahmen?



Der **Lösungsrahmen zeigt einstellige und zweistellige Zahlen.** Diese liegen jeweils auf der Höhe einer Zeile oder Spalte aus Puzzleteilen im Puzzle. So ergibt sich ein Raster, mit dem ihr mithilfe des Lösungscodes ein bestimmtes Lösungsteil im Puzzle finden könn .

Wie findet ihr die Lösung

Habt ihr die beiden Zahlen eines Codes – also die einstellige und die zweistellige Zahl – errätselt, sucht diese auf beiden Leisten des Lösungsrahmens. Es befindet sich immer eine der beiden Zahlen links auf dem Rahmen, die andere Zahl oben auf dem Rahmen.

Findet ihr die Zahlen dort nicht, dann ist euer Lösungscode falsch. Überprüft die Reihenfolge der drei Ziffern anhand der Balken auf dem Gegenstand, der zu dem Rätsel gehört. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch mal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.

> ***Wichtig zu wissen:*** *Nur die zweistelligen Zahlen sind auf dem Lösungsrahmen einmal vorhanden. Die einstelligen Zahlen hingegen können auf beiden Leisten des Lösungsrahmens vorkommen.*

So bestimmt ihr das Lösungsteil

Für jedes richtig gelöste Rätsel erhaltet ihr mithilfe des Zahlencodes ein Lösungsteil aus dem Puzzlebild. Ihr benötigt diese Lösungsteile, um später das Endrätsel lösen zu können.

Habt ihr die richtige Zahlenkombination auf dem Lösungsrahmen gefunden, ergibt sich daraus **ein Kreuzungspunkt im Puzzlebild**. Dazu ermittelt ihr von der Lösungszahl auf dem Rahmen am linken Rand aus die **Zeile,** in der sich das gesuchte Lösungsteil befinde , und von der Lösungszahl auf dem Rahmen am oberen Rand die **Spalte,** in der sich das gesuchte Lösungsteil befinde .

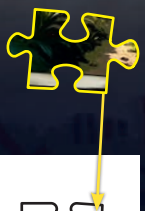
Das gesuchte Lösungsteil für das Rätsel findet ihr nun am Kreuzungspunkt – also dort, wo sich die Zeile und die Spalte eures Zahlencodes auf dem Puzzlebild treffen!

Beispiel:

Ihr habt den Code 4/27 ermittelt. Die 4 findet ihr auf der Leiste am linken Rand und die 27 oben auf der Leiste. Die Kombination führt zum gezeigten Lösungsteil.



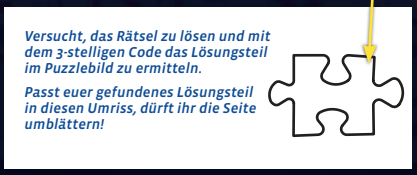
Nehmt dieses Lösungsteil aus dem Puzzle heraus!
Mit diesem könnt ihr nun prüfen, ob ihr mit dem Code eventuell richtigliegt.



Ist der Code *eventuell* richtig?

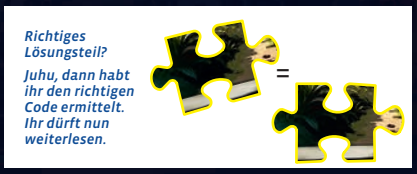
Ob ihr wirklich das richtige Lösungsteil gefunden habt, könnt ihr mithilfe des Puzzleteil-Umrisses auf der Seite des Rätsels im Storyheft prüfen.

Nehmt das Puzzleteil aus dem Puzzle und legt es auf den Umriss im Heft. **Passt das Lösungsteil** genau in den Umriss, dürft ihr auf die **nächste Seite** umblättern.



Ist der Code *wirklich* richtig?

Vergleicht nun auf der nächsten Seite im Storyheft die Puzzleteil-Abbildung mit eurem Puzzleteil. Seht ihr den **gleichen Ausschnitt,** habt ihr die **richtige Lösung** gefunden. Glückwunsch! Ihr dürft das Lösungsteil nun in eure Sammelbox legen. Lest dann die Story weiter.



Ist der Code *doch* falsch?

Stimmt die Abbildung nicht mir eurem Puzzleteil überein, überprüft noch einmal euren Code mithilfe der Balken auf dem Gegenstand, der zum Rätsel gehört. Prüft dann erneut, ob der Schnittpunkt aus der einstelligen und zweistelligen Zahl korrekt ist.
Ist der Code trotzdem falsch, dann schaut euch das Rätsel noch mal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen.

Lest, rätselt und löst nun immer weiter, bis ihr zusammen mit den Detektiven der Kommandozentrale auf der Toteninsel entkommen seid und euch retten konntet.

Benötigt ihr Hilfe?

Falls ihr mal nicht weiterkommt, findet ihr auf der **Rückseite dieser Anleitung den Hilfebereich.**

Dort seht ihr auf **Seite 1** in der **Übersicht,** wo ihr welche Tipps finde . Schaut euch nur den Tipp genauer an, den ihr gerade für euer Rätsel benötigt. Eine kurze **Anleitung** dazu finde ihr auf **Seite 2** im **Hilfebreich**.

Scheut euch nicht, Tipps zu nutzen, wenn ihr nicht weiterkommt. Zu jedem Rätsel gibt es einen ersten und zweiten Tipp sowie die Auflösung des Rätsels

Jetzt geht's los!

Nehmt euch jetzt das **Storyheft** und legt die **Sammelbox** griffbereit neben euch. Zusätzlich kann es hilfreich sein, Papier für Notizen und einen Stift bereitzulegen.

Wenn ihr möchtet, lest euch zur Einstimmung noch mal die Geschichte auf Seite 1 der Anleitung durch und **beginnt** dann, **Seite 1 im Storyheft zu lesen.**

Wir wünschen euch viel Spaß beim Rätseln mit EXIT® – Das Puzzle: Die drei ??? Toteninsel.

Illustration: Andreas Ruch
Autoren: Inka und Markus Brand
Redaktion und Produktmanagement: Jasmin Wild
Reihendesign: Martin Hoffmann
Grafik atelier198
Technische Entwicklung: Dominik Ullrich
Idee EXIT: Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerst . 5 – 7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 685737

Hinweise zu Verpackungsmüll: https://www.kosmos.de/disposal

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44b UrhG ausdrücklich vor.



ACHTUNG! Nicht umblättern!
Auf der Rückseite befindet sich das Ende des Hilfe- und Lösungsbereichs.

Tipps zum Endrätsel

1. TIPP

6 Hinweise, aber wo könnte sich der zweite Ausgang befinden? Die zusa - mengetragenen Hinweise helfen euch bei der Lösung des Rätsels. Mittels ihrer Form könnt ihr die relevanten Punkte in den abgedruckten Umrissen der Puzzleteile gedanklich einfärben und dann verbinden.

Benötigt: das Puzzle, Seite 12 und 13 im Storyheft

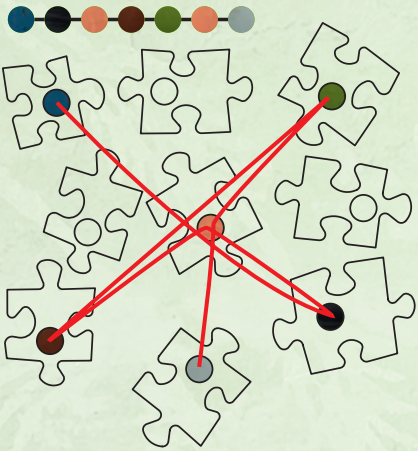


2. TIPP

Die Formen der 6 Puzzleteile, die ihr über die Rätsel zusammengetragen habt, findet ihr auch auf Seite 13 i Storyheft wieder. Jedes Puzzleteil hat eine Farbe, ihr könnt die Puzzleteile auf die abgedruckten Puzzleteile legen und sie so „einfärben". An was erinnert euch die Form, die ihr gedanklich zeichnet, wenn ihr den Farben der Puzzleteile in der gleichen Reihenfolge folgt, wie es die Farbpunkt-Kette auf Seite 13 im Storyheft vorgibt?

AUFLÖSUNG

Die 6 Puzzleteile, die ihr zusammengetragen habt, entsprechen den 6 Farben der Farbpunkt-Kette.



Habt ihr die 6 Puzzleteile auf die passenden Umrisse gelegt und folgt nun gedanklich von Puzzleteil zu Puzzleteil der vorgegebenen Reihenfolge, zeichnet ihr ein Kreuz mit Mittelfuß. Ein solches Symbol aus Knochen findet ihr be den Koordinaten **91/9**.



AUFLÖSUNG

Wenn ihr euch das Sandwich anschaut, in das zweimal hineingebissen wurde, dann erkennt ihr eine 3.



Die Puzzleteilkanten formen eine 2 auf dem Etikett der Wasserfl - sche und



das Glas zeigt richtig herum gedreht eine 6.



Der richtige Code lautet **3/62.**

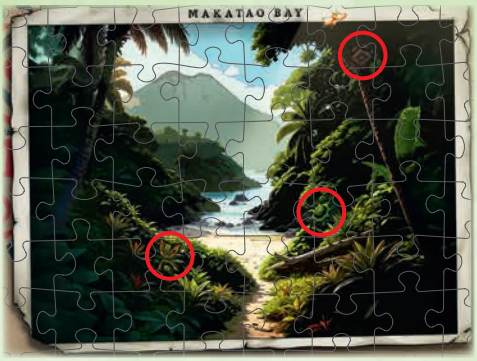
Dieser führt euch zu dem grauen Puzzleteil.



AUFLÖSUNG

Auf dem Poster lassen sich 3 Symbole erkennen:

in der Krone der Palme,
in der Blüte einer Pflanz
und auf dem Moos eines Steins.



Diese Symbole könnt ihr auch auf den Buchrücken der Bücher in der Nische finden

Ihr erkennt links etwas, das ein bisschen wie eine Figur, in der Mitte etwas, das wie eine Sonne und rechts etwas, das wie eine Raute mit Punkt aussieht.



Die dazugehörigen Bücher tragen die Ziffern **6, 1** und **4.** Der Code für den Koffer lautet also **1/64.**

Dieser führt euch zu dem braunen Puzzleteil.



Tipps für die Pause und das Öffnen der Holzkiste

Für Auflösung **halbe Seite** umklappen

1. TIPP

In das Sandwich beißt Justus zwei Mal, er gießt Wasser in ein sauberes Glas und betrachtet das Etikett der Wasserflasche

Benötigt:
das Puzzle;
Seite 9
im Storyheft;



2. TIPP

Betrachtet mal das angebissene Sandwich genauer, in das Justus zweimal hineingebissen hat. Na, was erkennt ihr?

Auf das Etikett der Wasserflasche müsst ihr ganz genau schauen. Was sind das für merkwürdige Rillen?

Denkt daran, dass ihr die sauberen Wassergläser erst umdrehen müsst, bevor ihr einschenken könnt.

Tipps zum Öffnen des Lederkoffers

Für Auflösung **ganze Seite** umklappen

1. TIPP

Die Insel verrät den Code, heißt es auf der Anweisung mit der Aufschrift *persönlich*. Welche Insel könnte denn gemeint sein? Weiter heißt es, im Grünen verwoben … Na, was erkennt ihr? Könnten das Symbole sein?

Benötigt:
das Puzzle;
Seite 11
im Storyheft;



2. TIPP

Das „Grüne“ in das ihr blicken sollt, ist die Landschaft der Toteninsel, auf dem Poster. Genauer gesagt, die große Palme rechts und die Pflanzen links sowie das Moos im Mittelteil rechts. Könnt ihr dort die Umrisse von 3 Symbolen erkennen? Habt ihr diese 3 Symbole nicht schon einmal irgendwo gesehen? Schaut doch mal in die Nische mit den Büchern links neben dem Poster.

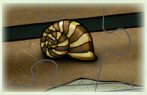
AUFLÖSUNG

Nehmt ihr die 9 Puzzleteile mit der überstrichenen Wand aus dem Puzzlemotiv heraus und legt das Storyheft darunter, dann bilden sich aus den einzelnen Linien Buchstaben. Diese müsst ihr nun in der richtigen Reihenfolge lesen. Der Pfeil markiert den Anfang, so ergibt sich das Wort *Schnecken*.



Auf dem Puzzlemotiv sind drei Schneckenanordnungen zu finden

Ein Schneckenhaus unter dem Schreibtisch,



drei Schnecken auf dem Generator



und vier Schnecken auf dem gerahmten Bild neben der Holzkiste.



Dies ergibt die **Ziffern 1,3** und **4.** Berücksichtigt ihr die Balken, ist der Code **41/3.**

Dieser führt euch zu dem grünen Puzzleteil.



AUFLÖSUNG

Das Zahlenschloss hat 9 farbige Segmente. Mit Hilfe des Notizzettels könnt ihr 6 Gegenstände und ihre Farben ausschließen. Übertragen auf das Schloss könnt ihr die zugehörigen Zahlen ebenfalls ausschließen. Es bleiben 3 Zahlen übrig, die eueren Code bilden.

Die 4 verteilten Notizzettel bilden das Wort R-O-S-A und schließen damit das rosa Segment mit der 8 aus.



Auf dem Schloss ist ein Segment durchgestrichen und schließt das petrolfarbige Segment mit der 9 aus.



Der linke, rote Spind ist durchgestrichen, somit fällt das rote Segment mit der 2 weg.



Der Helm hat eine braune Farbe, somit wird auch die 3 auf dem braunen Segment ausgeschlossen.



Die Palme ist grün und schließt dadurch die 4 auf dem grünen Segment aus.



Und das orange Telefon schließt das orange Segment mit der 7 aus.



Somit bleiben diese Ziffern übrig: **1, 5, 6.** Wenn ihr die Balken beachtet kommt ihr auf den Code: **5/16.**

Dieser führt euch zu dem blauen Puzzleteil.



Tipps zur Wandmalerei und Öffnen der Metallkiste

Für Auflösung **halbe Seite** umklappen

1. TIPP

Das gefundene Stück Poster ist genau ein Stück an der Wand, das wohl überstrichen wurde. Dieses Stück Wand könnt ihr aus dem Puzzlemotiv herausnehmen und das Storyheft mit der Abbildung des Posters darunterlegen. Dann könnt ihr sehen, wie die Wand wohl mal ausgesehen hat. Na, ergibt sich nun aus den Strichen etwas, das euch weiterhilft?

Benötigt:
das Puzzle;
Seite 4 und 5
im Storyheft;



2. TIPP

Ergeben sich aus den Strichen vielleicht Buchstaben? Sie bilden ein Wort, wenn ihr an der richtigen Stelle zu lesen beginnt.

Könnte der Pfeil etwas damit zu tun haben?

Mit dem Wort allein, habt ihr noch keinen Code. Schaut genau, dann könnt ihr sicherlich das Richtige entdecken.

Denkt daran ihr sucht drei Zahlen für den Code.

Tipps zum Öffnen des blauen Spinds

Für Auflösung **ganze Seite** umklappen

1. TIPP

Wenn ihr den Spind öffnen wollt, müsst ihr euch den blauen Notizzettel im Storyheft auf Seite 7 genauer ansehen. Der Zettel zeigt Dinge, die ausgeschlossen werden sollen. Zum Beispiel die vier Notizzettel, die im Raum verteilt sind oder den braunen Helm, der im Regal liegt. Was könnten die **farbigen** Segmente des Schlosses mit den **farbigen** Gegenständen zu tun haben?

Benötigt:
das Puzzle;
Seite 6 und 7
im Storyheft;



2. TIPP

Der Notizzettel hilft euch, farbige Segmente auf dem Schloss auszuschließen.

Insgesamt könnt ihr 6 Gegenstände und somit auch 6 Segmente ausschließen.

Wenn nur noch 3 Segmente übrig sind, habt ihr den Code gefunden.

Beachtet wie immer die Reihenfolge, die durch die Balken vorgegeben ist.

AUFLÖSUNG

Wenn ihr von der Seite mit den Türscharnieren auf den Generator seht, könnt ihr in den Linien Buchstaben lesen.

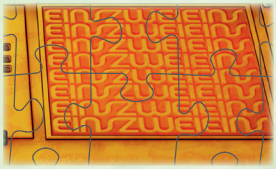
In der ersten Spalte seht ihr zum Beispiel etliche Male den Buchstaben E übereinander.



In der zweiten Spalte den Buchstaben I.



Lest ihr nun die oberste Zeile, ergeben sich die Worte: EINS ZWEI EINS.



Beachtet ihr nun die Reihenfolge der Balken, lautet der Code: **12/1.**

Dieser führt euch zu dem rötlichen Puzzleteil.



AUFLÖSUNG

Für die Uhrzeiten könnt ihr folgende Buchstabenkombinationen bilden:



1:20 Uhr Z-E



8:50 Uhr H-N



14:25 Uhr A-C



20:45 Uhr H-T

Der Reihe nach gelesen, ergibt dies ZEHN – ACHT, der Code lautet somit **10/8.**

Dieser führt euch zu dem schwarzen Puzzleteil.



Tipps zum Anschalten des Generators

Für Auflösung **halbe Seite** umklappen

1. TIPP

Justus, Peter und Bob sehen sich den Generator genau an. Das solltet ihr auch tun! Habt ihr die merkwürdigen Linien gesehen? Die haben bestimmt eine Bedeutung.

Benötigt:
das Puzzle;
Seite 1 im Storyheft;



2. TIPP

Die Linien auf dem Generator verraten euch den Code. Manchmal hilft es auch, beim Denken den Kopf ein bisschen schief zu legen. Na? Könnt ihr etwas erkennen?

Tipps zum Zeitablauf

Für Auflösung **ganze Seite** umklappen

1. TIPP

Bestimmt ist euch schon die merkwürdige Uhr im Raum aufgefallen. Anstelle der Zahlen stehen dort Buchstaben? Was haben sie zu bedeuten? Die aktuelle Uhrzeit müsste 1:20 Uhr sein, nur dass die Zeiger auf ein Z und ein E deuten. Und was haben die Zeiten des Ablaufplans aus dem Notizbuch damit zu tun?

Benötigt:
das Puzzle; Seite 2 und 3 im Storyheft;



2. TIPP

Wenn die Zeiger um 1:20 Uhr auf Z und E deuten, wo deuten sie dann um 8:50 Uhr, um 14:35 Uhr und um 20:45 Uhr hin? Natürlich auch auf Buchstaben! Die Frage ist nur, auf welche?

Anleitung – Verwendung des Hilfesystems

Ihr kommt bei einem Rätsel nicht weiter und benötigt einen Tipp oder die Auflösung? So funktioniert das Hilfesystem

1. Auf welchem Gegenstand sind die drei Balken zu sehen?



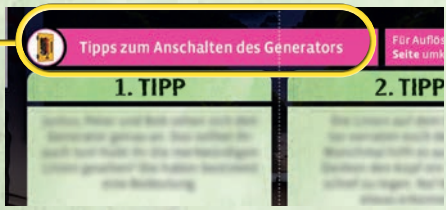
Schaut euch an, um welchen Gegenstand es gerade geht.

2. Richtige Tipp-Seite finde

Sucht auf der Hilfe-Übersichtsseite die entsprechende Seitenzahl zu dem entsprechenden Gegenstand.



Überprüft, ob ihr wirklich die richtige Seite aufgeschlagen habt.



3. Einen 1. und/oder 2. Tipp zum Rätsel nutzen

Lest zunächst den 1. Tipp. Er verrät euch, worauf ihr auf dem Puzzlebild achten solltet.

Hilft dieser nicht weiter, gibt euch Tipp 2 konkretere Hinweise, um das Rätsel zu lösen.

4. Die Auflösung anschaue

Die Auflösung verrät euch den Lösungsweg sowie den richtigen Code. Je nachdem, welche Aufl sung ihr euch anschauen wollt, klappt ihr entsprechend der Anweisung entweder die halbe oder die ganze Seite mit den 1. und 2. Tipps um.

Für Auflösung halbe Seite umklappen

Klappt die Seite mit den 1. und 2. Tipps an der gepunkteten Linie zur Heftmitte um. Versichert euch, dass der richtige Gegenstand auftaucht.



Für Auflösung ganze Seite umklappen

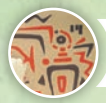
Klappt die ganze Seite mit den 1. und 2. Tipps um. Schaut euch die Auflösung unter dem richtigen Gegenstand an.

Hilfe – Übersicht


Anleitung – Verwendung des Hilfesystems 2


Tipps zum Anschalten des Generators 3


Tipps zum Zeitablauf..... 3


Tipps zur Wandmalerei und Öffnen der Metallkiste 5


Tipps zum Öffnen des blauen Spinds 5


Tipps für die Pause und das Öffnen der Holzkiste 7


Tipps zum Öffnen des Lederkoffers 7


Tipps zum Endrätsel 9