



Der verlorene Piratenschatz

HANDBUCH für Heroes

Anleitungen und Texte



KOSMOS



Der verlorene Piratenschatz

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!
Mit der kostenlosen
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?
Dann ladet euch die kostenlose Erklär-App herunter.



WICHTIG: Schaut euch das Spielmaterial und die Schachtel **noch nicht** genauer an!
Lest **zuerst gemeinsam** die Spielregeln in diesem Handbuch **laut vor** und führt
alle Anweisungen genau aus.

Inhaltsverzeichnis

Worum geht's bei diesem Spiel?	Seite 3
Spielmaterial.....	Seite 4
Spielvorbereitung.....	Seite 5
Spielablauf.....	Seite 6
Benötigt ihr Hilfe?.....	Seite 9
Das Abenteuer beginnt!	Seite 10
Ende eures Abenteuers	Seite 12

Worum geht's bei diesem Spiel?

„Hi – Hi – Heroes!!!“, schallt es immer wieder durch die Stadt – denn das ist der Powerspruch der Heroes. Fünf besonders mutige Tiere haben sich zum total geheimen Geheimclub der Heroes zusammengeschlossen. Wie echte Superhelden gehen sie den unterschiedlichsten Geheimnissen auf den Grund und lösen dabei jedes Rätsel ...

In diesem Abenteuer endet ein harmloser Museumsbesuch für die Freunde plötzlich auf dem offenen Meer und sie müssen sich gegen eine echte Piratencrew beweisen. Gelingt es ihnen, die räuberischen Piraten auszutricksen und den verloren geglaubten Schatz zu retten?

Helft den Heroes und löst **gemeinsam als Team** alle Rätsel! Dieses Handbuch für Heroes erklärt euch die Spielregeln und enthält Texte, die ihr für euer Abenteuer benötigt.

Die EXIT-Heroes



Spielmaterial



WICHTIG: Ihr dürft euch vor dem Spiel **noch kein Spielmaterial genauer anschauen!**
Wartet damit, bis das Spiel es euch erlaubt.

- 1 Drehscheibe
- 36 Karten:
 - 13 Abenteuer-Karten
 - 21 Rätsel-Karten
 - 2 weitere Karten
- 1 Handbuch für Heroes
mit Hilfe-Teil (Rückseite)
- 1 Insel (in Schachtelunterseite)
- 1 Schnur
- 1 Aufkleberbogen
(mit 7 Aufklebern)
- 23 seltsame Teile:
 - 6 Steuerrad-Karten
 - 15 Piraten-Teile
 - 1 Fernrohr-Blatt
 - 1 Tischplatte



Zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Zusätzlich benötigt ihr mindestens eine **Schere**, ein **Lineal**, einen **Stift**, und bei Bedarf **Papier** für Notizen.

Spielvorbereitung

Legt die **Drehscheibe** auf dem Tisch bereit. Löst **alle Stanzteile** vorsichtig aus der Stanztafel. Legt sie zusammen mit den **Aufklebern**, der **Schnur**, und dem **Fernrohr-Blatt** zur Seite, an den Rand des Tisches. Ihr benötigt dieses Material erst später im Spiel.

Achtet darauf, dass ihr die Vorderseiten der Karten noch nicht seht!

Die **Karten** sortiert ihr nach ihren Rückseiten:

- Die **Abenteuer-Karten** legt ihr **nebeneinander** mit der Rückseite nach oben am Rand des Tisches aus, sodass ihr die Symbole gut erkennen könnt.
- Die **Rätsel-Karten** legt ihr als **kompletten Stapel** in die Mitte des Tisches. Bringt den Stapel nicht durcheinander.



Wo ist der Spielplan?

In diesem Spiel gibt es keinen Spielplan! Was es im Spiel zu entdecken gibt, erfahrt ihr über die Karten. Am Anfang des Spiels lest ihr die **Einführung** zu eurem Abenteuer in diesem **Handbuch (Seite 10)**. Dort erfahrt ihr, mit welcher **Abenteuer-Karte** ihr starten dürft. Außerdem steht euch **die Drehscheibe zur Verfügung**.

Im Lauf des Spiels stoßt ihr auf weitere **Rätsel-Karten** und bekommt Spielmaterial wie seltsame Teile und weitere Abenteuer-Karten. Auch andere Teile des Spiels können zur Lösung eines Rätsels wichtig sein – zum Beispiel die Schachtel oder der Kartoneinsatz. Immer wenn der Text es euch **erlaubt**, nehmt ihr euch die entsprechenden Karten und Teile und dürft sie anschauen.

Um ein Rätsel zu lösen, müsst ihr einen **dreistelligen Zahlen-Code** finden. Diesen **Code** stellt ihr auf der **Drehscheibe** ein. Eine weitere Abenteuer-Karte dürft ihr immer nur dann anschauen, wenn ihr auf der Drehscheibe einen richtigen Code eingestellt habt und die Drehscheibe eine **passende Symbolfolge** anzeigt.

Spielablauf

Euer Ziel ist es, gemeinsam als Team **alle Rätsel zu lösen** und so Rätsel für Rätsel in eurem Abenteuer voranzukommen.

WICHTIG: Um die Rätsel zu lösen, könnt ihr **das Material beschriften, falten, zerschneiden**. Alles ist erlaubt und manches sogar notwendig. (Ihr könnt das Spiel nur ein einziges Mal spielen – danach kennt ihr alle Lösungen der Rätsel und benötigt das Spielmaterial nicht mehr!)

Ihr rätselt euch **der Reihe nach** durch die Karten. Bekommt ihr Karten und seltsame Teile, schaut sie euch alle **genau an** und **lest die Karten laut vor**. Überlegt und kombiniert gemeinsam, wie ihr das Rätsel lösen könnt. Die Lösung ist ein **dreistelliger Zahlen-Code**. Stellt diesen **Code** dann auf der **Drehscheibe** ein.

Auf dem äußeren Ring der Drehscheibe sind **sieben Felder in verschiedenen Farben mit Fragezeichen** zu sehen. **Jede Farbe steht für ein Rätsel**. Achtet genau darauf, welche Farbe auf den Rätsel-Karten abgebildet ist! Stellt den dreistelligen Code unter dieser Farbe auf der Drehscheibe ein. Dabei ist wichtig, dass ihr den Code immer **VON AUßEN NACH INNEN** einstellt.

Dreht dann die Drehscheibe um, also auf ihre Rückseite. Dort befindet sich ein kleines **Lösungsfenster**. Das Lösungsfenster sagt euch, ob ihr mit eurem Code falsch oder vielleicht richtig liegt.

Beispiel:

Ihr habt als Lösung für das Rätsel in der Farbe **Lila** den **Code 1 2 3** ermittelt. Diesen Code stellt ihr unterhalb der lila Fragezeichen auf der Drehscheibe ein, **von außen nach innen**. Dreht dann die Drehscheibe auf ihre **Rückseite**, um den Code zu überprüfen.





➔ Ist der Code **FALSCH**?

Dann wird euch im **Lösungsfenster** auf der **Rückseite** der Drehscheibe ein **X** oder eine **andere Farbe** als die Farbe eures Rätsels angezeigt.

Überprüft die Rätsel-Farbe und den Code auf der Vorderseite der Drehscheibe. Hilft das nicht weiter, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an, um auf einen anderen Code zu kommen. Oder habt ihr die Ziffern des Codes vielleicht nur in einer falschen Reihenfolge eingestellt? Immer von außen nach innen!

➔ Ist der Code **VIELLEICHT RICHTIG**?

Dann wird euch im **Lösungsfenster** auf der **Rückseite** der Drehscheibe die **Farbe des Rätsels** angezeigt, das ihr lösen möchtet.

Schaut nun auf der Vorderseite, welche **drei Symbole** in den drei Sichtfenstern zu sehen sind. Wenn ihr die Symbole **von außen nach innen** ablest, erhaltet ihr eine **Symbolfolge**.

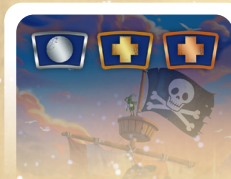
Sucht genau diese Symbolfolge auf den Rückseiten der ausliegenden Abenteuer-Karten!

Beispiel:

Ihr möchtet das **Rätsel Lila** lösen. Ihr habt den Code **1 2 3** auf der Drehscheibe eingestellt und im Lösungsfenster auf der Rückseite wurde euch ebenfalls die **Farbe Lila** angezeigt. Auf der Vorderseite der Drehscheibe erhaltet ihr in den Sichtfenstern dann – von außen nach innen gelesen – die Symbolfolge   .

Sucht nun die ausliegende Abenteuer-Karte mit dieser Symbolfolge.





➔ Ist der Code **WIRKLICH RICHTIG?**

Findet ihr eine **Abenteuer-Karte mit der Symbolfolge**, wie auf der Drehscheibe angezeigt, ist euer Zahlen-Code **RICHTIG!**

Nehmt euch sofort diese Abenteuer-Karte und lest sie laut vor!

➔ Findet ihr keine Abenteuer-Karte mit der entsprechenden Symbolfolge? Dann ist euer Code **DOCH FALSCH!**

Überprüft noch einmal folgende Punkte:

- Habt ihr den **Zahlen-Code in der richtigen Reihenfolge** eingestellt – von außen nach innen auf der Drehscheibe?
- Habt ihr den **Zahlen-Code unterhalb der Farbe des Rätsels** eingestellt, das ihr gerade lösen möchtet?
- Habt ihr die **Symbolfolge in der richtigen Reihenfolge** auf den Abenteuer-Karten gesucht?

Falls ihr alle diese Punkte erfüllt, aber trotzdem keine Abenteuer-Karte mit genau dieser Symbolfolge gefunden habt, dann schaut euch das Rätsel noch einmal genau an und versucht, auf einen anderen Code zu kommen.

Übersicht Spielablauf:

- 1) Rätsel lösen und dreistelligen Code finden.
- 2) Dreistelligen Code auf Drehscheibe unter entsprechender Rätselfarbe einstellen (von außen nach innen).
- 3) Drehscheibe umdrehen und die Rätselfarbe in Lösungsfenster prüfen.
- 4) Symbolfolge auf Vorderseite der Drehscheibe finden (von außen nach innen).
- 5) Abenteuer-Karte mit dieser Symbolabfolge nehmen und weiterrätseln.



WICHTIG: Ihr müsst die **Rätsel der Reihe nach lösen!** Ihr könnt und dürft euch erst die nächsten Karten nehmen, wenn ihr den jeweiligen Code zuvor geknackt habt und das Spiel es euch im Text erlaubt!

Benötigt ihr Hilfe? Dann greift zum Hilfe-Teil!

Falls ihr beim Rätseln mal nicht weiterkommt, kann euch das Spiel weiterhelfen. Auf der Rückseite dieses Handbuchs findet ihr den **Hilfe-Teil**. Dort könnt ihr für jedes Rätsel **2 Tipps** und die **Auflösung** nachlesen:



- Jeder **Tipp 1** erinnert euch noch einmal daran, was ihr alles für dieses Rätsel benötigt. Außerdem weist er euch darauf hin, worauf ihr achten solltet.
- Jeder **Tipp 2** hilft euch konkreter, wie ihr das Rätsel lösen könnt.
- Die **Auflösung** verrät euch den Lösungsweg und den richtigen Code für das Rätsel.

Scheut euch nicht, die Hilfen zu benutzen, wenn ihr mal nicht weiterkommt. Wie genau ihr die Hilfen benutzen könnt, wird im **Hilfe-Teil** im Abschnitt **Wie funktionieren die Hilfen?** erklärt.



Wann endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn ihr das letzte Rätsel eures Abenteuers gelöst habt. Dann wird euch das Spiel darauf hinweisen, dass ihr das **Ende eures Abenteuers in diesem Handbuch lesen** dürft. Lest das Ende auf keinen Fall vorher!

LOS GEHT'S!

Worauf wartet ihr? Die Heroes brauchen euch! Lest jetzt den Anfang eures Abenteuers **Der verlorene Piratenschatz** auf der nächsten Seite: **Das Abenteuer beginnt!**

Folgt den Anweisungen, die ihr dort erhaltet.



Das Abenteuer beginnt!

Hamster Häm sitzt gemütlich in seinem Ohrensessel der EXIT-Hero-Hauptzentrale und studiert keksknabbernd die Zeitung. Auch seine Freunde und Detektivkollegen Bella, Milo, Nele und Luis sind vor Ort und vertreiben sich die Zeit.

Hündin Bella prüft die Fanpost mit ihrer Spürnase, während Papagei Nele ihr buntes Gefieder putzt, Wanze Luis sein Abhörgerät säubert und der rastlose Kater Milo seine Glieder streckt.

Auf der Suche nach einem neuen Fall für die stadtbekannten Tierdetektive stößt Häm auf einen Artikel über ein Museumschiff, das im Hafen der Stadt anliegt. „*Piraten der Meere* heißt die Ausstellung, die dort gezeigt wird“, liest er den anderen vor. „Piraten? Das klingt spannend. Mein Urururgroßvater war Pirat! Die Ausstellung muss ich mir unbedingt mal anschauen“, krächzt Nele.

„Da musst du aber schnell sein“, erwidert Häm, „das Schiff liegt nämlich nur noch bis heute Abend im Hafen.“

Aufgeregt flattert Nele mit den Flügeln „Worauf warten wir dann noch? Das Piratenabenteuer ruft!“

„Ahoi!“, stimmen die anderen ihr zu und schnappen sich ihre Sachen. Doch Häm unterbricht ihre Vorfreude.

„Wartet mal! Nicht so schnell! Das ist interessant!“ Er hält sich die Zeitung näher vors Gesicht.

„Was ist?“, will Luis ungeduldig wissen.

„Gleich neben dem Artikel über das Museumsschiff ist eine Meldung über einen Diebstahl im Rathaus. „Eine Schatzkarte ...“, setzt Häm an, doch schüttelt dann enttäuscht den Kopf.

„Vergesst es – da scheint die Polizei schon zu ermitteln.“

Erleichtert schnappen sich die Freunde ihre Sachen und Nele krächzt: „Yo-ho-ho! Keine Landratte kann uns jetzt noch aufhalten! Hier kommt die Hero-Crew!“



Nehmt euch JETZT die Abenteuer-Karte mit der Symbolfolge    und lest sie laut vor. Dann startet euer Abenteuer!

Los geht's ihr Landratten! Startet mit uns in ein neues Abenteuer!



WICHTIG! Nicht umblättern!
Auf der Rückseite befindet sich das Ende eures Abenteuers.



Das Ende eures Abenteuers

Noch bevor die Heroes richtig durchschnaufen können, holt Skip das Fernrohr hervor, das sie zuvor gemeinsam repariert hatten. Aufgeregt schaut er hindurch „Das kann doch nicht wahr sein!“

„Was ist?“, fragt Luis.

„Schau mal – in den Bäumen“, er hält ihm das Fernrohr hin.

Luis blinzelt fragend hindurch „Sind das Affen?“

„Jetzt weiß ich, wieso mir die Insel so bekannt vorkam. Calob ist meine Heimatinsel, von der ich vor Jahren von den Piraten verschleppt wurde! Ich muss zurück!“ Ohne zu zögern, setzt Skip zum Sprung ins Meer an, doch Bella schnappt ihn am Hemd.

„Warte! Was machen wir denn mit dem Schatz?“

Mit einem kräftigen Schubs schiebt der Affe die schwere Schatztruhe ins Meer. Er zwinkert den verblüfften Heroes zu:

„Nun ist er wirklich verloren.“

Noch während sie dem versinkenden Schatz hinterherschauen, springt Skip ins Meer. Bevor er in Richtung Insel schwimmt, dreht er sich noch einmal zu den Heroes um und verabschiedet sich: „Ahoi, meine heldenhaften Freunde! Es war mir eine Ehre, euch kennenzulernen!“

Die Heroes winken ihm nach. „Was für ein mutiger Affe!“, schwärmt Nele. „Aber schade, dass wir nicht einmal einen Blick in die Truhe geworfen haben!“

Häm lächelt und zieht ein kleines Tuch hervor. Darin glitzern ein paar Münzen. „Ganz leer gehen wir nicht aus“, sagt er und verteilt eine Münze an jeden „als Andenken“. Die Freunde werfen strahlende Blicke auf ihre Beute.

Milo nimmt das Fernrohr, das Skip dagelassen hat, und schaut hindurch. „Ich sehe am Horizont eine Insel! Von dort aus schaffen wir es bestimmt nach Hause!“

„Perfekt, dann heißt es jetzt zurück-
lehnen und endlich etwas mampfen.

Das haben wir uns verdient!“

Mit einem Hüpf springt er in eines
der Proviantfässer.



Auch ihr wart Teil der Crew und habt heldenhaft gerätselt! Schneidet euch die Münzen als Andenken aus.



Inka & Markus Brand und KOSMOS danken allen Testspielerinnen und Testspielern.



Die Autoren:

Inka & Markus Brand leben in Gummersbach. Zusammen haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht und viele Preise gewonnen. Natürlich sind sie begeisterte Rätsel- und Live-Escape-Fans.

EXIT-Konzept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illustration: Theresa Tobschall

3D-Rendering: Andreas Resch

Rätselsounds: www.novosonic.com

Grafik: Fine Tuning

Redaktion: Christin Ganasinski

Technische Entwicklung: Monika Schall

© 2026 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr. 687335



Hinweise zu
Verpackungsmüll:



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.