

SEBASTIAN

FITZEK

SAFEHOUSE

BRINGT EUCH IN SICHERHEIT, SOLANGE IHR NOCH KÖNNT!

Ein gemeinsamer Wettlauf gegen die Zeit
für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren




moses.

Im Zimmer Nummer 1904 eines Mittelklassehotels am Ende des Hafens ist etwas Schreckliches passiert. Ihr habt ein Verbrechen beobachtet! Noch seid ihr euch der gesamten Tragweite des Geschehens nicht bewusst. Ihr wisst nur: Der Täter hat euch ebenfalls gesehen und will euch mundtot machen. Eure einzige Chance: Ihr müsst fliehen und ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen werden. Nur im Safehouse seid ihr sicher.

Doch der Täter ist euch dicht auf den Fersen, und der Weg ins Safehouse scheint unendlich lang zu sein. Werdet ihr eurem Verfolger entkommen? Oder bringt er euch in letzter Sekunde doch noch zur Strecke? Ein gnadenloses Spiel auf Zeit beginnt ...

DAS IST EUER SPIELMATERIAL



40 Kapitelkarten



75 Fluchtkarten (mit den Zahlen 1 bis 15 in 5 Farben)



1 Sanduhr
(2 Minuten)



15 Verfolgerkarten



1 schwarze Spielfigur

(Verfolger)

1 blaue Spielfigur

(Zeuge)



25 Ermittlungschips



1 Buch mit 5 Spielplänen



Kartenbereich

Ermittlungsbereich

Spielpläne mit Spezialkarten

WORUM GEHT'S?

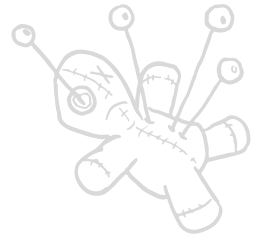
Ihr sitzt zusammen in der Patsche und könnt das Spiel nur gemeinsam gewinnen (oder verlieren). Je nach Schwierigkeitsstufe ist es mal einfacher und mal schwerer, euren Verfolger abzuschütteln, rechtzeitig im Safehouse anzukommen und das Spiel zu gewinnen.

WÄHLT EINE SCHWIERIGKEITSSTUFE:

Entscheidet euch vor Spielbeginn für eine der 3 Schwierigkeitsstufen. Für das allererste Spiel und zum Warm-up empfehlen wir die Einstiegsstufe „Great Danger“. Die Ermittlungschips braucht ihr hierfür noch nicht.

Je nach Schwierigkeitsstufe braucht ihr folgende Anzahl an **Verfolgerkarten**. Mischt sie gut durch und zieht verdeckt die entsprechende Anzahl:

1. Great Danger:	10 Verfolgerkarten (ohne Ermittlungschips)
2. Big Thrill:	10 Verfolgerkarten (mit Ermittlungschips)
3. Try to survive:	12 Verfolgerkarten (mit Ermittlungschips)

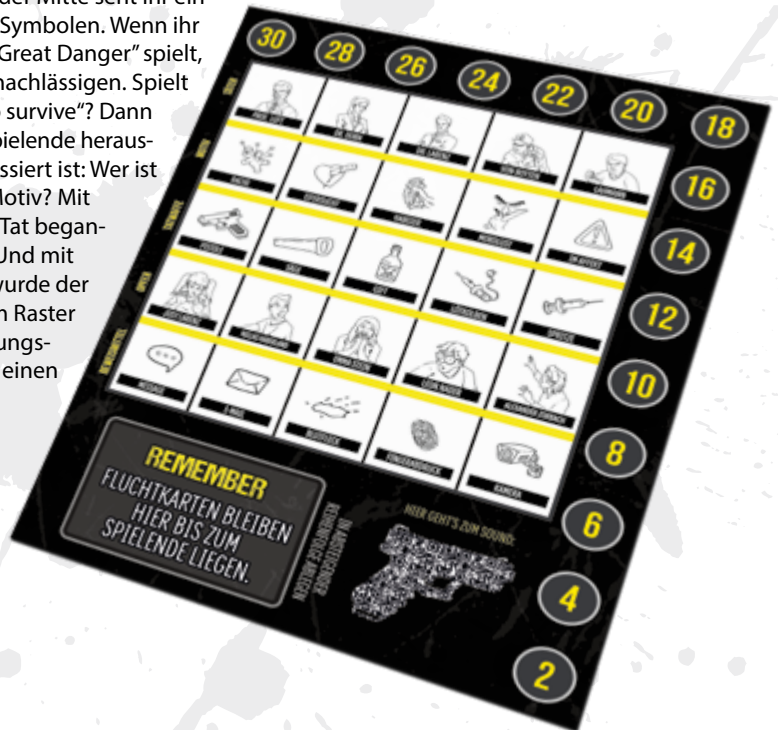


Legt sie anschließend zunächst neben das geschlossene Buch.
Übrige Verfolgerkarten kommen verdeckt in die Schachtel zurück.

Wie ist das Buch aufgebaut?

Habt ihr euch für eine Schwierigkeitsstufe entschieden? Dann öffnet das Buch, klappt es wie in der links stehenden Abbildung auf und schaut es euch an. Es besteht aus drei Teilen:

- 1. Spielpläne:** Rechts befinden sich Spielpläne. Insgesamt gibt es 5 und jeder stellt ein anderes Kapitel dar: Hotelzimmer, Hafen, Stadt, Wald und Safehouse. Ihr beginnt das Spiel immer im Kapitel „Hotelzimmer“. Danach spielt ihr Kapitel für Kapitel durch. In jedem Kapitel findet ihr eine Laufstrecke, auf der ihr die beiden Spielfiguren (Verfolger und Zeuge) bewegt. Sobald ihr euch in einem Kapitel erfolgreich durch die Laufstrecke gekämpft habt, schlagt ihr das nächste Kapitel auf. Dort spielt ihr dann mit beiden Spielfiguren weiter.
- 2. Kartenbereich:** Links findet ihr die Platzhalter für die Kapitel- und Fluchtkarten sowie den Nachzieh- und Ablagestapel.
- 3. Ermittlungsbereich:** In der Mitte seht ihr ein Raster mit insgesamt 25 Symbolen. Wenn ihr die Schwierigkeitsstufe „Great Danger“ spielt, könnt ihr diesen Teil vernachlässigen. Spielt ihr „Big Thrill“ oder „Try to survive“? Dann müsst ihr hier bis zum Spielende herausfinden, was eigentlich passiert ist: Wer ist der Täter? Was war das Motiv? Mit welcher Waffe hat er die Tat begangen? Wer ist das Opfer? Und mit welchem Beweismittel wurde der Täter überführt? Auf dem Raster liegen später die Ermittlungschips. Außerdem gibt es einen weiteren Platzhalter für Fluchtkarten. Doch dazu später mehr. Die Felder 30 bis 2 gehören zur Zeitleiste der Sanduhr.



SPIELVORBEREITUNG

Nehmt die **schwarze Spielfigur** und stellt sie **im Hotelzimmer** auf das weiße Feld neben dem Sofa. Das ist euer Verfolger. Stellt die **blaue Spielfigur** auf das blaue Feld mit der Zahl 0. Das ist der Zeuge, also eure Spielfigur.

Sortiert die **Kapitelkarten** nach ihren einzelnen Kapiteln. Ihr könnt sie anhand der Kartenrückseite (Hotelzimmer, Hafen, Stadt, Wald und Safehouse) voneinander unterscheiden. Anschließend mischt ihr jeden einzelnen Kapitelkarten-Stapel und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Platzhalter im **Kartenbereich**.

Mischt nun alle **Fluchtkarten** und verteilt je nach Spieleranzahl eine bestimmte Anzahl verdeckt an alle Mitspieler:

2 Spieler:	7 Fluchtkarten
3 Spieler:	5 Fluchtkarten
4 Spieler:	4 Fluchtkarten



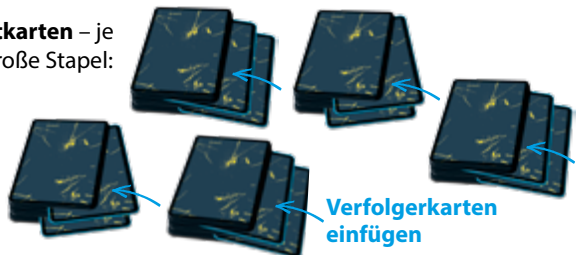
Jeder von euch zieht zusätzlich **1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“ vom Stapel** auf seine Hand. Nun habt ihr die maximale Kartenanzahl, die ihr auf der Hand halten dürft. Ihr könnt später im Spielverlauf selbst entscheiden, wie viele davon Flucht- und wie viele Kapitelkarten sind.

Maximale Kartenanzahl pro Spieler

2 Spieler:	8 Karten	(Zu Beginn: 7 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)
3 Spieler:	6 Karten	(Zu Beginn: 5 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)
4 Spieler:	5 Karten	(Zu Beginn: 4 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)

Bildet anschließend aus den restlichen **Fluchtkarten** – je nach Schwierigkeitsstufe – ungefähr gleich große Stapel:

1. Great Danger:	5 Stapel
2. Big Thrill:	5 Stapel
3. Try to survive:	6 Stapel



Nehmt die bereitgelegten **Verfolgerkarten** und mischt **2 davon verdeckt** in jeden Fluchtkarten-Stapel. Anschließend setzt ihr die Fluchtkarten-Stapel wieder zu einem großen Nachziehstapel zusammen.

Achtung: Ihr dürft ihn ab jetzt **nicht mehr mischen**. Legt ihn anschließend verdeckt auf das Feld „Nachziehstapel“ im Kartenbereich.

Spielt ihr die Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ oder „Try to survive“? Dann legt zusätzlich alle **Ermittlungschips** mit der weißen Seite nach oben und ihren Symbolen entsprechend auf das Raster des **Ermittlungsbereichs**.

Sanduhr oder Original-Musik?

Ihr könnt entweder mit der Sanduhr oder mit der Original-Musik aus der Sebastian Fitzek Jubiläumsshow spielen. In beiden Fällen beträgt eure Spielzeit maximal 30 Minuten.

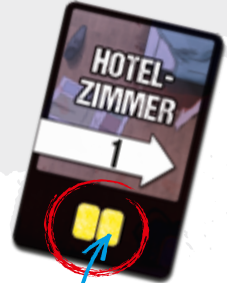
- **Mit Sanduhr:** Stellt die Sanduhr für alle gut sichtbar im Ermittlungsbereich auf das runde Feld mit der gelben 30. Den QR-Code könnt ihr vernachlässigen.
- **Mit Original-Musik:** Die Sanduhr kommt aus dem Spiel. Stattdessen benutzt ihr die Musik als Zeitgeber. Scannt dazu den QR-Code im Ermittlungsbereich ein. Ihr könnt die Musik entweder streamen oder herunterladen. Solltet ihr keinen QR-Code-Scanner auf eurem Smartphone haben, dann könnt ihr die Musik auch unter www.moses-verlag.de/fitzek herunterladen. Wir empfehlen euch, mit der Musik zu spielen.



WAS IHR SONST NOCH WISSEN MÜSST:

1. Wofür braucht ihr die Kapitelkarten?

Für jedes Kapitel (Hotelzimmer, Hafen, Stadt, Wald, Safehouse) gibt es **Kapitelkarten**. Darüber erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl an Schritten, mit denen ihr eure Spielfigur auf der Laufstrecke im jeweiligen Kapitel nach vorne ziehen dürft. Das können je nach Kapitelkarte **1 bis 5 Schritte** sein. Die Zahl im Pfeil zeigt euch an, wie viele Schritte ihr bekommt. Doch um an die Schritte zu gelangen, müsst ihr vorher **Aufträge** erfüllen, die euch die Kapitelkarten vorgeben. Dafür braucht ihr die Fluchtkarten.



Auftrag

2. Wie erfüllt ihr Aufträge mit den Fluchtkarten?

Fluchtkarten gibt es mit den Zahlen 1 bis 15 und in 5 verschiedenen Farben (Grün, Blau, Gelb, Pink und Rot). Jede Fluchtkarte gibt es im Spiel genau einmal. Die Aufträge auf den Kapitelkarten geben euch vor, welche Fluchtkarten ihr zum Erfüllen braucht. Dabei müsst ihr zwischen 2 und 6 Fluchtkarten an eine Kapitelkarte anlegen. Die farbigen Kartenplatzhalter am unteren Rand der Kapitelkarten zeigen euch die Anzahl und die Farben der benötigten Fluchtkarten an – die Reihenfolge der Farben könnt ihr dabei ignorieren. Ihr müsst nur auf die Reihenfolge der Zahlen auf den Fluchtkarten achten und sie immer **aufsteigend** anlegen. Das heißt, ihr müsst immer **gleich hohe oder höhere Zahlen** an bereits ausliegende Fluchtkarten anlegen. Die Begriffe auf den Fluchtkarten spielen hier keine Rolle.

Beispiel: Diese Kapitelkarte verlangt 2 gelbe und 2 grüne Fluchtkarten. Ihr könntet nun beispielsweise diese Fluchtkarten anlegen. Anschließend dürft eure Spielfigur auf dem Lauffeld 3 Schritte nach vorne ziehen.



Hinweis: Aufträge, für die ihr nur 2 oder 3 Fluchtkarten braucht, sind relativ einfach zu erfüllen. Dafür bekommt ihr auch weniger Schritte. Müsst ihr dagegen 5 oder 6 Fluchtkarten anlegen, erhaltet ihr mehr Schritte.

3. Was bedeuten die aufgedruckten Karten auf den Spielplänen?

Das sind **Spezialkarten**. Ihr habt dadurch einen zusätzlichen Auftrag, den ihr im jeweiligen Kapitel jederzeit **einmal** erfüllen könnt. Achtet wie bei den Aufträgen der Kapitelkarten darauf, dass ihr nur **gleich hohe oder höhere Zahlen** an bereits ausliegende Fluchtkarten anlegt. Zusätzlich gilt hier: Ihr dürft nur zum aktuellen Spielplan passende Fluchtkarten nehmen. Die weißen Kartenplatzhalter am unteren Rand der Spezialkarten zeigen euch immer an, wie viele Fluchtkarten ihr für jede von ihnen braucht. Habt ihr eine Spezialkarte erfüllt? Dann darf eure Spielfigur wieder die im weißen Pfeil vorgegebene Anzahl an Schritten nach vorne ziehen. Seid ihr beispielsweise im Hotelzimmer? Dann braucht ihr 3 Fluchtkarten, auf denen das Wort „Hotelzimmer“ in der Kartenmitte steht. Die Farben der Fluchtkarten spielen hier keine Rolle. Im abgebildeten Beispiel dürfte eure Spielfigur auf dem Lauffeld 3 Schritte nach vorne ziehen.



4. Was sind Verfolgerkarten?

Sie befinden sich zusammen mit den Fluchtkarten im Nachziehstapel und bestimmen die Schritte eures Verfolgers. Sobald einer von euch eine Verfolgerkarte zieht, muss er sie sofort auf den Ablagestapel legen und den Verfolger so viele Schritte nach vorne ziehen, wie es die Verfolgerkarte vorgibt.

Folgende Verfolgerkarten sind im Spiel enthalten:

Der Verfolger läuft je nach aufgedruckter Zahl **1, 2 oder 3 Schritte** nach vorne.

→ DIE 1 IST VIERMAL ENTHALTEN, DIE 2 DREIMAL UND DIE 3 GIBT ES ZWEIMAL.



Zählt alle offen ausliegenden und nicht erfüllten Kapitelkarten neben dem Spielplan. Der Verfolger läuft **entsprechend viele Schritte** weiter. Liegen keine Kapitelkarten aus? Dann läuft der Verfolger keinen Schritt.

Tipp: Legt deshalb nicht zu viele Kapitelkarten vor euch ab. Das könnte euch zum Verhängnis werden!

→ DIESE KARTE IST IM SPIEL VIERMAL ENTHALTEN.

Der Verfolger läuft so viele Schritte, wie ihr offen ausliegende und nicht erfüllte Kapitelkarten neben dem Spielplan liegen habt. **Zusätzlich** dazu zieht ihr den Verfolger noch **1 Schritt** vorwärts. Liegen keine Kapitelkarten aus? Dann läuft der Verfolger nur 1 Schritt.

→ DIESE KARTE GIBT ES ZWEIMAL.



5. Nur für die Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ und „Try to survive“:

Was geschieht im Ermittlungsbereich?

Ihr bekommt eine **zweite Gewinn-Bedingung** dazu. Ihr müsst einerseits eurem Verfolger entkommen und sicher das Safehouse erreichen. Aber was nutzt euch die Sicherheit, wenn ihr nicht wisst, was eigentlich passiert ist? Nichts! Und deshalb müsst ihr im Ermittlungsbereich **5 Indizien herausfinden**: den **Täter**, das **Opfer**, das **Motiv**, die **Tatwaffe** und das **Beweismittel**. Auf dem Raster liegen Ermittlungschips mit jeweils 5 Tätern, Opfern, Tatmotiven, Tatwaffen und Beweismitteln. Ihr müsst bis zum Spielende in jeder Reihe 4 von 5 Ermittlungschips mit der schwarzen Seite nach oben liegen haben. Der auf der weißen Seite verbleibende Ermittlungschip zeigt euch das tatsächlich begangene Verbrechen. Die Ermittlungschips dreht ihr mithilfe eurer Fluchtkarten um. Darauf sind unten am Rand jeweils 1 bis 3 Symbole zu sehen, die zu denen auf dem Raster passen. Die Fluchtkarten sind so aufgebaut, dass bei den niedrigen Zahlen (1 bis 5) nur 1 Symbol, bei den mittleren Zahlen (6 bis 10) 2 und bei den hohen Zahlen (11 bis 15) 3 Symbole zu sehen sind.

Tip: Zu Beginn des Spiels ist es sinnvoll, im Ermittlungsbereich Fluchtkarten mit einer hohen Zahl auszuspieren. Denn sie zeigen 3 Symbole am unteren Rand und so könnt ihr gleich 3 Ermittlungschips umdrehen. Gegen Ende des Spiels sind die Fluchtkarten mit niedrigen Zahlen entscheidend. Denn dann geht es darum, präzise ganz bestimmte Ermittlungschips umzudrehen.

Am Ende des Spiels könnte ein gelöster Fall so lauten:

Professor Luft hat aus reiner Mordlust Josy Larenz mit einer Säge hingerichtet. Unglaublich, aber wahr! Sein Verbrechen wurde mittels einer Kamera festgehalten.



START NOW!

SEID IHR BEREIT? DAS SPIEL BEGINNT:

Spielt ihr mit der Sanduhr? Dann dreht sie um und stellt sie in die Zeitleiste auf das Feld mit der **gelben 30**. Spielt ihr mit der Musik? Dann startet sie. Schaut euch eure Kapitel- und Fluchtkarten an und besprecht, wer von euch beginnt. Danach spielt ihr **reihum im Uhrzeigersinn**.

Ihr dürft euch eure Kapitel- und Fluchtkarten weder gegenseitig zeigen noch den genauen Zahlenwert nennen. Ihr dürft ihn aber umschreiben:

Im Beispiel liegen diese beiden Kapitelkarten offen aus. Ein Spieler dürfte Folgendes sagen: „Ich habe keine gelben Fluchtkarten auf der Hand. Aber ich könnte bei der anderen Kapitelkarte eine mittelhohe rote Farbe anlegen. Hat jemand eine hohe blaue und pinke Fluchtkarte, um den Auftrag zu erfüllen?“ Er dürfte aber nicht sagen: „Ich habe eine rote 7.“



Tip: Gute Absprachen sind wichtig, um das Spiel zu gewinnen. Sprecht euch ab, aber verzettelt euch nicht in Diskussionen. Die Zeit läuft nämlich gnadenlos weiter.

Bist du an der Reihe, darfst du beliebig viele deiner Flucht- und Kapitelkarten ausspielen. Du musst aber in jedem Zug **mindestens** eine dieser Aktionen durchführen:

- **Kapitelkarte(n) ausspielen:**

Du darfst eine oder mehrere deiner Kapitelkarten offen und für alle sichtbar vor dir ablegen.

- **Fluchtkarten an Kapitelkarten anlegen:**

Du darfst beliebig viele deiner Fluchtkarten an deine oder bereits offen ausliegende Kapitelkarten anlegen. Liegen dort bereits Fluchtkarten? Dann achte darauf, dass du immer nur **gleich hohe oder höhere Zahlen** anlegst. Die genaue Farbfolge auf einer Kapitelkarte musst du nicht einhalten. Wichtig ist nur, dass die Anzahl der geforderten Fluchtkarten jeder Farbe stimmt. Hast du eine Kapitelkarte erfüllt? Dann ziehe den **Zeugen** so viele Schritte nach vorne, wie es dir die erfüllte Kapitelkarte vorgibt. Lege die dafür verwendeten Fluchtkarten offen auf den Ablagestapel. Die erfüllte Kapitelkarte kommt aus dem Spiel und in die Schachtel zurück.



Achtung: Landet der Zeuge auf einem Feld, auf dem ein Verfolger-Symbol zu sehen ist? Dann musst du auch den Verfolger 1 Schritt weiterziehen. Landet der Verfolger hierdurch auf einem Feld mit dem Verfolger-Symbol? Dann passiert nichts weiter.



- **Fluchtkarten an eine Spezialkarte anlegen:**

Du darfst beliebig viele zum Kapitel passende Fluchtkarten anlegen. Schau dir die Kartenmitte deiner Fluchtkarten an. Passt eine Fluchtkarte zum aktuellen Kapitel? Wenn ja, dann lege sie in **aufsteigender Reihenfolge** zur aufgedruckten Spezialkarte auf den Spielplan. Farben spielen hier keine Rolle. Hast du die Spezialkarte erfüllt? Dann ziehe den **Zeugen** so viele Schritte nach vorne, wie es dir die Spezialkarte vorgibt. Die dafür verwendeten Fluchtkarten kommen offen auf den Ablagestapel im Kartenbereich.

Hinweis: Denkt daran, dass ihr die **Spezialkarte nur einmal pro Kapitel** verwenden dürft. Und auch hier gilt natürlich: Landet der Zeuge auf einem Feld, auf dem ein Verfolger-Symbol zu sehen ist, musst du auch den Verfolger **1 Schritt** weiterziehen.

Nur für die Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ und „Try to survive“:

- **Ermittlungschips umdrehen:**

Du möchtest Ermittlungschips umdrehen? Dann lege eine oder mehrere deiner Fluchtkarten nacheinander auf den Platzhalter im Ermittlungsbereich. Fluchtkarten musst du hier in **absteigender Reihenfolge** ablegen. Sobald hier also eine Fluchtkarte liegt, dürft ihr nur **gleich hohe oder niedrigere** Fluchtkarten drauflegen. Farben spielen hier keine Rolle. Dreh dann **alle** zu deiner oder deinen Fluchtkarte(n) passenden Ermittlungschips um. Dabei kann es auch passieren, dass du Ermittlungschips zurückdrehen musst, die bereits mit der schwarzen Seite nach oben liegen.

Im Laufe des Spiels bist du auch mal gezwungen, eine höhere Fluchtkarte auszuspielen als bereits offen ausliegt. In diesem ungünstigen Fall musst du den **Verfolger** 1 Schritt nach vorne ziehen.

Achtung: Alle Fluchtkarten, die im Ermittlungsbereich liegen, bleiben dort bis zum Spielende und kommen nicht mehr in den Ablagestapel zurück. Du darfst sie aber jederzeit ansehen. Überlege also genau, wann du welche Fluchtkarten dort ablegst. Sie könnten euch unter Umständen gegen Ende des Spiels fehlen.

• **Nur „Schrott“ auf der Hand?**

Du kannst oder willst keine Fluchtkarten anlegen? Dann musst du beliebig viele davon offen auf den Ablagestapel im Kartenbereich ablegen. Willst du auch deine Kapitelkarte(n) loswerden? Dann lege sie in die Schachtel zurück. Ziehe erneut Flucht- und Kapitelkarten nach, bis du deine maximale Kartenanzahl wieder erreicht hast.

• **Nur „Schrott“ in der Auslage?**

Ihr verzweifelt an einer oder mehreren offen ausliegenden Kapitelkarten und könnt sie über viele Runden hinweg nicht erfüllen? Dann kannst du sie in deinem Zug aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel legen. Liegen bereits Fluchtkarten an? Dann kommen sie offen auf den Ablagestapel. Durch diese Aktion läuft aber der Verfolger auf dem Spielplan nach vorne. Seine Anzahl an Schritten ist abhängig davon, wie viele Kapitelkarten du aus dem Spiel genommen hast. Der Verfolger läuft pro Kapitelkarte 1 Schritt weiter.

Hast du deinen Zug beendet?

Du hast **mindestens eine Aktion** durchgeführt? Dann kannst du deinen Zug jederzeit beenden. Ziehe wieder so viele Karten, bis du die maximale Kartenanzahl erreichst. Dabei kannst du wählen, ob du Fluchtkarten und/oder Kapitelkarten auf die Hand nimmst. Du darfst aber nur Kapitelkarten des aktuellen Kapitels nachziehen. Sind keine Kapitelkarten des aktuellen Kapitels mehr vorhanden? Dann kannst du nur Fluchtkarten nachziehen. Anschließend ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Du hast beim Nachziehen eine Verfolgerkarte gezogen?

Dann musst du sie **IMMER** sofort ausspielen und offen auf den Ablagestapel legen. Ziehe den **Verfolger** die entsprechende Anzahl an Schritten nach vorne. Anschließend ziehst du eine neue Karte (Flucht- oder Kapitelkarte). Hast du erneut eine Verfolgerkarte gezogen? Dann spielst du sie wieder sofort aus und ziehst den **Verfolger** erneut entsprechend viele Schritte nach vorne usw.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann dreh den Ablagestapel einfach um. Du darfst ihn aber **NICHT mischen**.

Die Sanduhr ist durchgelaufen oder hört ihr ein Horn?

- **Sanduhr:** Ihr spielt mit der Sanduhr? Dann müsst ihr sie immer im Blick haben. Sie läuft 2 Minuten. Sobald sie durchgelaufen ist, müsst ihr den **Verfolger** 1 Schritt nach vorne ziehen. Anschließend dreht ihr sie sofort wieder um und setzt sie ein Feld weiter.
- **Original-Musik:** Alle 2 Minuten ertönt das Horn. Das ist euer Signal, dass ihr den **Verfolger** 1 Schritt nach vorne ziehen müsst.



Was passiert am Kapitelende?

Eure Spielfigur ist auf dem Feld „Kapitelende“ angekommen? Dann kommen alle Fluchtkarten, die bei der Spezialkarte liegen, offen auf den Ablagestapel zurück.

Merkt euch die Feldnummer, auf der euer Verfolger steht. Nehmt beide Spielfiguren vom Spielplan und blättert ins nächste Kapitel um. Stellt den **Zeugen** auf das blaue Feld. Der Verfolger kommt auf das Feld mit der Nummer, die ihr euch gemerkt habt. Gibt es diese Nummer dort nicht? Dann kommt der Verfolger auf das Feld mit der niedrigsten Feldnummer.

Liegen noch nicht erfüllte Kapitelkarten offen vor euch aus? Dann lasst sie dort liegen. Ihr dürft sie auch im nächsten Kapitel noch erfüllen.

Hinweis: Das Kapitelende bedeutet nicht gleichzeitig das Ende deines Spielzugs. Du kannst ihn also im nächsten Kapitel fortsetzen oder beenden.

Dürfen wir überzählige Schritte ins neue Kapitel mitnehmen?

Nein, eure überzähligen Schritte verfallen am Kapitelende. Der Zeuge beginnt immer auf dem blauen Feld im jeweiligen Kapitel. Auch dann, wenn ihr mit weniger Schritten das Kapitelende erreicht habt, als euch die Kapitelkarte vorgibt.

Habt ihr noch Kapitelkarten vom vorherigen Kapitel auf der Hand?

Dann legt sie alle sofort in die Schachtel zurück und zieht entsprechend viele Kapitelkarten vom neuen Kapitel auf die Hand nach. Nehmt den Kapitelkarten-Stapel des beendeten Kapitels aus dem Kartenbereich und legt ihn in die Schachtel zurück. Das kann natürlich während des Spielzugs eines Mitspielers passieren.

Am Kapitelende ertönt das Horn oder läuft die Sanduhr ab?

Hört ihr das Horn oder läuft die Sanduhr ab, während ihr das Kapitel wechselt? Dann zieht ihr den Verfolger im neuen Kapitel sofort 1 Schritt nach vorne.

SUM-UP: WANN LÄUFT DER VERFOLGER NOCH MAL?

Der Verfolger ist euch stets dicht auf den Fersen. Er läuft immer dann, wenn ...

1. ... die **Sanduhr** durchgelaufen ist oder das **Horn** ertönt. Der Verfolger zieht sofort **1 Schritt** nach vorne.
2. ... ihr mit der blauen Spielfigur auf **einem Feld mit dem Verfolger-Symbol landet**, das den Verfolger zeigt. Ihr müsst die schwarze Spielfigur **1 Schritt** nach vorne ziehen. Landet dagegen der Verfolger auf dem Feld mit dem Verfolger-Symbol, passiert nichts weiter.
3. ... ihr eine **Verfolgerkarte** aus dem Nachziehstapel gezogen habt. Die Verfolgerkarte zeigt euch, wie viele Schritte der Verfolger nach vorne zieht.
4. ... ihr bereits offen ausliegende Kapitelkarten aus dem Spiel nehmen und die dort anliegenden Fluchtkarten auf den Ablagestapel legen wollt. Die **Anzahl der Schritte** ist davon abhängig, wie viele Kapitelkarten ihr aus dem Spiel genommen habt.
5. ... ihr im **Ermittlungsbereich** eine höhere Fluchtkarte als die bereits ausliegende legt. Dann zieht der Verfolger **1 Schritt** nach vorne. Das gilt nur, wenn ihr die Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ oder „Try to survive“ spielt.

SPIELENDEN

Das Spiel kann auf unterschiedliche Arten enden:

- 1. Ah, ha, ha, ha, stayin' alive:** Wow, wer hätte das gedacht?! Ihr habt euch im Safehouse in Sicherheit gebracht. Ihr habt das Spiel absolut verdient gewonnen. Alle Achtung! Ihr konntet in den Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ oder „Try to survive“ zusätzlich noch den Fall aufklären? Respekt! Ihr habt den Nervenkitzel überstanden. Na, wer hat euch gejagt und welches Verbrechen hat er begangen? Schaut euch die weißen Ermittlungschips an und nennt den Täter, die Tatwaffe, das Motiv, das Opfer und das Beweismittel.
- 2. Time to say Goodbye:** Der Verfolger hat euch eingeholt? Schade, ihr habt das Spiel leider verloren. Habt ihr die Schwierigkeitsstufe „Big Thrill“ oder „Try to survive“ gespielt und der Verfolger hat euch eingeholt? Dann habt ihr auch verloren, selbst wenn ihr im Ermittlungsbereich alles herausgefunden habt.
- 3. Time's not on your side:** Die Sanduhr steht auf dem Feld 2 und ist durchgelaufen? Oder die Musik ist aus? Kein gutes Zeichen – wenn ihr nicht im Safehouse seid und bei den Schwierigkeitsstufen „Big Thrill“ und „Try to survive“ den Fall noch nicht gelöst habt. Denn damit geht euch die Puste aus. Das kann dem Verfolger nur recht sein. Er sitzt am längeren Hebel und hat das Spiel für sich entschieden.
- 4. Nur bei „Big Thrill“ und „Try to survive“:** Ihr seid im Safehouse, aber ihr konntet nicht herausfinden, was geschehen ist? Und mittlerweile ist auch der Verfolger im Safehouse? Schlecht! Sehr schlecht! Ihr habt nämlich leider verloren. Es war uns eine Ehre, mit euch gespielt zu haben.

UPS, IN DER HEKTIK FEHLER GEMACHT?

- Hast du **mehr Karten** auf der Hand als erlaubt und es erst später gemerkt? Dann lege die überzähligen Fluchtkarten sofort offen auf den Ablagestapel.
- Du hast eine **falsche Kapitelkarte** gezogen? Dann tausche sie aus. Deine Kapitelkarte kommt dann aus dem Spiel.
- **Was liegt, das liegt:** Einmal gelegte Fluchtkarten bleiben an der Kapitelkarte, Spezialkarte oder im Ermittlungsbereich liegen.



Spiele-Autor: Marco Teubner
nach einer Idee von Sebastian Fitzek und Jörn Stollmann
Illustration: Jörn Stollmann
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Brigitte Merkt, Jessica Stöhr
Pop-up-Artist: Marco Teubner, Brigitte Merkt

Sebastian Fitzek Safehouse
www.sebastianfitzek.de
© 2017 moses. Verlag GmbH
Dieses Werk wurde vermittelt durch:
die AVA international GmbH
Autoren- und Verlagsagentur
www.ava-international.de

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90288

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Bödefeld, Ravensburg, Antdorf, St. Tönis, Kempen, Düsseldorf, Herne, Bochum, Bocholt, Berlin und Brixen für die zahlreichen Testrunden. Besonderer Dank geht an: Christian, Brit, Dagmar, Lisa, Sezen, Kathi, Till, Tina, Friederike, Mona, Lara, Nicola, Tanja, Anne, Jessica, Annette, Ralf, Till, Michel, Heike, Rolf, Anika, Petra, André, Michael, Alexander, Martin, Nicole, Daniel, Antje, Michael, Sarah und Sandra.

Spielideen aus dem moses. Verlag



Kneipenquiz - Das Original

€ 24,95 (UVP)
Art.-Nr.: 90251

Gemeinsam als Team gegen das Spiel gewinnen. Mit Fragen aus den Bereichen Allgemeinwissen, Literatur, Science, Sport, Film, Geschichte und unnützes Wissen.



ab 16 Jahren



Kneipenquiz Neue Fragen

€ 6,95 (UVP)
Art.-Nr.: 90284

250 brandneue und knallharte Fragen. Mit dem Originalspiel kombinierbar oder separat spielbar.



black stories

€ 9,95 (UVP)
ISBN 978-3-89777-212-0

Wer stellt die geschicktesten Fragen und kommt auf die rabenschwarze Lösung?



Wo ist bitte Umtata?

€ 19,95 (UVP)
Art.-Nr.: 90226




moses.

Weitere Spielideen erhältlich im gut sortierten Buch- und Spielwarenhandel oder unter www.moses-verlag.de