

SEBASTIAN FITZEK SAFEHOUSE

NUR IN
KOMBINATION
MIT SEBASTIAN
FITZEK SAFEHOUSE
SPIELBAR

SOLO-SPIELANLEITUNG

Ein spannender Wettlauf gegen die Zeit für 1 Spieler ab 12 Jahren

Der Verfolger naht und keine Hilfe in Sicht? Auch ganz ohne Mitspieler kannst du dich der Herausforderung stellen: Schaffst du es auf eigene Faust bis ins Safehouse?

Spielst du Safehouse zum ersten Mal, dann lies dir zunächst die Anleitung für das Grundspiel durch, bevor du hier weiterliest.

Das **Solospiel** funktioniert ähnlich wie das Grundspiel – mit folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Je nach Schwierigkeitsgrad verwendest du **genau** die in der Tabelle angegebenen Verfolgerkarten:

Schwierigkeitsstufe	Verwende diese Verfolgerkarten	Ermittlungschips?
1. Great Danger:		Nein
2. Big Thrill:		Ja
3. Try to survive:		Ja

Suche die passenden Verfolgerkarten heraus und mische sie kurz durch. Bilde aus den **Fluchtkarten** 4 Stapel und bereite den Nachziehstapel damit wie gewohnt vor. Starte die Musik bzw. drehe die Sanduhr um und die Verfolgungsjagd beginnt.

NEU: OFFENE KAPITELKARTEN

Anders als im Grundspiel spielst du **Kapitelkarten niemals von der Hand** aus. Stattdessen entscheidest du **vor jedem Spielzug**, wie viele Kapitelkarten aus dem aktuellen Kapitel du aufdecken möchtest. Es dürfen jedoch maximal **5 offene Kapitelkarten** gleichzeitig ausliegen! Liegen noch offene Kapitelkarten aus, kannst du sie vor jedem Spielzug auf bis zu 5 ergänzen.

Vorsicht: Im Solospiel kannst du offene Kapitelkarten **NICHT** einfach aus dem Spiel nehmen. Du kannst sie nur dann zur Seite legen, wenn du die entsprechenden Aufträge erfüllst! Auch am Kapitelende bleiben ausliegende Kapitelkarten natürlich liegen.

NEU: ABLAUF DEINES SPIELZUGS

Zu **Beginn jedes Zuges** ziehst du 5 Karten vom Nachziehstapel. Ziehst du dabei **Verfolgerkarten**? Dann legst du sie sofort ab und bewegst den Verfolger wie gewohnt. Achtung: Du ziehst dafür aber **KEINE** Ersatzkarten. **Fluchtkarten** kannst du wie gewohnt an Kapitel- oder Spezialkarten anlegen, um Aufträge zu erfüllen, oder für den Ermittlungsbereich verwenden. Anders als im Grundspiel gibt es aber keinen Zwang, in deinem Spielzug eine Aktion auszuführen. Du entscheidest selbst, wie viele Handkarten du verwenden möchtest und wann dein Spielzug beendet ist.

Achtung: Bevor du deinen Zug beendest, kannst du im Solospiel den Hilfsstapel nutzen (siehe unten).

Am Ende jedes Spielzugs musst du **alle Handkarten**, die du nicht verwenden kannst oder möchtest, auf den Ablagestapel legen.



HILFSSTAPEL



OFFENE KAPITELKARTEN
(MAXIMAL 5)

NEUE AKTION: DER HILFSSTAPEL

Du kannst Fluchtkarten aus deiner **Hand** auf einen besonderen Stapel spielen, das ist dein **Hilfsstapel**. Hier kannst du Fluchtkarten zwischenlagern, um sie dann später im Spiel einzusetzen. Um den Überblick zu behalten, kannst du diese Fluchtkarten leicht versetzt ablegen. Du darfst hier beliebig viele Fluchtkarten „parken“. Weitere Fluchtkarten legst du immer **oben** auf den Hilfsstapel. Sobald Fluchtkarten auf dem Hilfsstapel liegen, darfst du ihre Reihenfolge nicht mehr verändern. Du kannst anschließend immer nur die jeweils oberste Karte wie eine Handkarte verwenden. Erst danach darfst du die darunterliegende Fluchtkarte einsetzen usw.

Achtung: Du darfst einmal hier abgelegte Karten jedoch **NICHT** zurück auf die Hand nehmen und auch **NICHT** auf den Ablagestapel legen. Genauso darfst du **bereits ausliegende** Fluchtkarten natürlich nicht einfach auf den Hilfsstapel verschieben.

Autor: Marco Teubner
Illustrationen: Jörn Stollmann
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Daniel Gaca

© 2019 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
www.moses-verlag.de

Dieses Werk wurde vermittelt durch:
die AVA international GmbH
Autoren- und Verlagsagentur
www.ava-international.de