

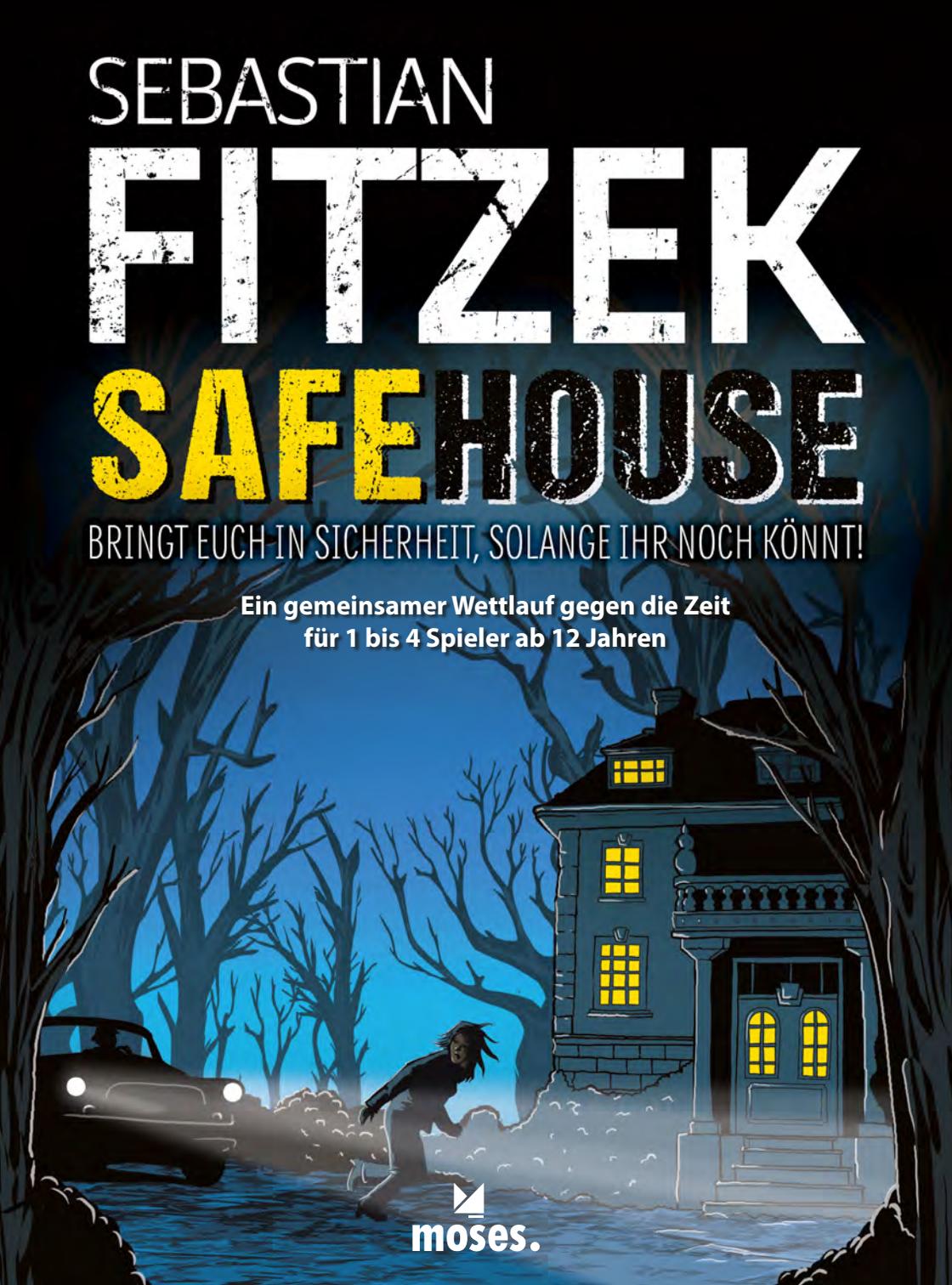
SEBASTIAN

# FITZEK

# SAFEHOUSE

BRINGT EUCH IN SICHERHEIT, SOLANGE IHR NOCH KÖNNT!

Ein gemeinsamer Wettlauf gegen die Zeit  
für 1 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 den Fall zu lösen.

## DU WILLST ALLEINE SPIELEN?

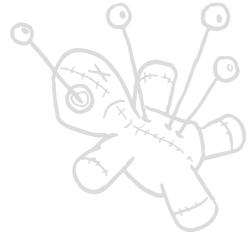
Kein Problem! Die Änderungen für die Solo-Variante findest du am Ende dieser Spielanleitung.

## WÄHLT EINE SCHWIERIGKEITSSTUFE:

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

Je nach Schwierigkeitsstufe braucht ihr folgende Anzahl an **Verfolgerkarten**:

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



Mischt alle Verfolgerkarten gut durch. Zieht verdeckt die entsprechende Anzahl und legt sie zunächst in die Tischmitte. Übrige Verfolgerkarten kommen verdeckt in die Schachtel zurück.

## SPIELVORBEREITUNG

Klappt das Buch auf und schlägt den Spielplan **Hotelzimmer** auf. 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, 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 ihn verdeckt auf den entsprechenden Platzhalter im **Kartenbereich**.



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

<b>2 Spieler:</b>	7 Fluchtkarten
<b>3 Spieler:</b>	5 Fluchtkarten
<b>4 Spieler:</b>	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 beim Nachziehen später selbst entscheiden, wie viele davon Flucht- und wie viele Kapitelkarten sind.

### Maximale Kartenanzahl pro Spieler

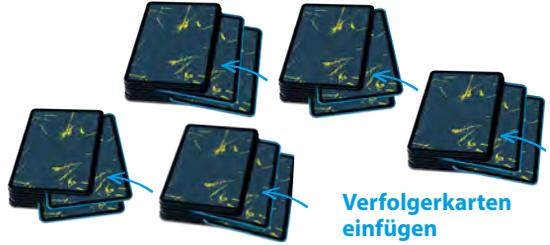
2 Spieler:	<b>8 Karten</b>	(Zu Beginn: 7 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)
3 Spieler:	<b>6 Karten</b>	(Zu Beginn: 5 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)
4 Spieler:	<b>5 Karten</b>	(Zu Beginn: 4 Fluchtkarten + 1 Kapitelkarte „Hotelzimmer“)



## Den Nachziehstapel vorbereiten:

Nun müsst ihr die bereitgelegten Verfolgerkarten möglichst gleichmäßig im **Nachziehstapel** verteilen. Bildet aus den restlichen **Fluchtkarten** – je nach Schwierigkeitsstufe – ungefähr gleich große Stapel:

<b>1. Great Danger:</b>	5 Stapel
<b>2. Big Thrill:</b>	5 Stapel
<b>3. Try to survive:</b>	6 Stapel



Nehmt die bereitgelegten **Verfolgerkarten** und mischt **2 davon verdeckt** in jeden der 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 in dem Fall 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](http://www.moses-verlag.de/fitzek) herunterladen. Wir empfehlen euch, mit der Musik zu spielen.



# DAS SPIEL BEGINNT!



## SEID IHR BEREIT?

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. Einigt euch, wer von euch beginnt. Danach spielt ihr **reihum im Uhrzeigersinn**.

## DU BIST AM ZUG!

Ihr müsst gemeinsam vor dem Verfolger fliehen und ins Safehouse gelangen. Er darf euch nicht einholen. Deshalb müsst ihr verschiedene Aufträge auf den Kapitelkarten erfüllen. Nur so kommt ihr mit Schritten auf dem Spielplan vorwärts und könnt dem Verfolger entkommen.

## Was kannst du in deinem Zug tun? Hier ein Schnellüberblick, bevor wir ins Detail gehen:

1. Kapitelkarte(n) ausspielen
2. Aufträge mit Fluchtkarten erfüllen
3. Spezialkarte erfüllen
4. Nur „Schrott“ auf der Hand: Karten abwerfen
5. Nur „Schrott“ in der Auslage: Kapitelkarten aus der Auslage entfernen

Bist du an der Reihe, musst du **mindestens eine dieser Aktionen** durchführen. Dabei darfst du beliebig viele deiner Flucht- und Kapitelkarten ausspielen.

## Was bewirken die einzelnen Aktionen:

### 1. Kapitelkarte(n) ausspielen:

Du darfst eine oder mehrere deiner Kapitelkarten offen und für alle sichtbar neben dem Spielplan ablegen. Auf jeder Kapitelkarte findest du einen **Auftrag**. Diesen müsst ihr erfüllen, um mit eurer Spielfigur auf der Laufstrecke vorwärts zu kommen. Die Zahl im Pfeil zeigt euch dabei, wie viele Schritte ihr ziehen dürft.

*Hinweis:* Du darfst immer nur Kapitelkarten ausspielen, die zum aktuellen Kapitel passen!



### 2. Aufträge mit Fluchtkarten erfüllen:

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

*Beispiel:* Ihr braucht für den Auftrag unten 2 gelbe und 2 grüne Fluchtkarten. Daneben seht ihr ein Beispiel, welche Fluchtkarten ihr anlegen könntet. Ihr müsst die auf dem Auftrag vorgegebene Farbabfolge nicht einhalten. Ihr müsst aber gleich hohe oder höhere Zahlen anlegen. Der Auftrag ist im Beispiel erfüllt und der Zeuge dürfte auf dem Feld 3 Schritte nach vorne ziehen.



**Achtung:** Landet der Zeuge **genau** auf einem Feld mit einem **Verfolger-Symbol**? Dann musst du den Verfolger **1 Schritt** weiterziehen. Landet dagegen der Verfolger auf einem Feld mit dem Verfolger-Symbol? Dann passiert nichts weiter.



### 3. Spezialkarte erfüllen:

Jedes Kapitel hat eine eigene Spezialkarte mit einem zusätzlichen Auftrag. Am unteren Rand der Spezialkarte seht ihr, wie viele Fluchtkarten ihr zum Erfüllen des Auftrags braucht. Ihr dürft die Spezialkarte immer nur **einmal** pro Kapitel verwenden. In deinem Zug darfst du beliebig viele **zum Kapitel passende** Fluchtkarten anlegen. Passend bedeutet hier, dass auf allen gespielten Fluchtkarten der Name des aktuellen Kapitels stehen muss – also Hotelzimmer, Hafen, Stadt, Wald oder Safehouse. Passt eine Fluchtkarte zum aktuellen Kapitel? 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.



*Denkt daran:* Landet der Zeuge nach dem Vorrücken auf einem Feld, auf dem ein **Verfolger-Symbol** zu sehen ist, musst du den Verfolger **1 Schritt** weiterziehen.

### 4. Nur „Schrott“ auf der Hand?

Du kannst oder willst weder Fluchtkarten anlegen noch Kapitelkarten ausspielen? Dann musst du beliebig viele Karten abwerfen. Lege dafür Fluchtkarten aus deiner Hand auf den Ablagestapel oder Kapitelkarten zurück in die Schachtel.

### 5. Nur „Schrott“ in der Auslage?

Euch liegen zu viele Kapitelkarten offen aus oder ihr tut euch schwer, einen oder mehrere Aufträge zu erfüllen? Dann kannst du die entsprechenden Kapitelkarten in deinem Zug aus dem Spiel nehmen und in die Schachtel legen. Liegen bereits Fluchtkarten an? Dann kommen sie offen auf den Ablagestapel. Immer wenn ihr eine Kapitelkarte aus dem Spiel nehmt, läuft der Verfolger sofort **1 Schritt** nach vorne.

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

### Was geschieht im Ermittlungsbereich?

In den höheren Schwierigkeitsstufen bekommt ihr eine **zweite Gewinn-Bedingung** dazu. Ihr müsst nicht nur eurem Verfolger entkommen und sicher das Safehouse erreichen. Denn was nutzt euch die Sicherheit, wenn ihr nicht wisst, was eigentlich passiert ist? Nichts! Und deshalb müsst ihr nun zusätzlich 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. Am Spielende müssen in jeder Zeile genau **4 von 5** Ermittlungschips mit der schwarzen Seite nach oben liegen. Der auf der weißen Seite verbleibende Ermittlungschip zeigt euch dann das tatsächlich begangene Verbrechen.

### 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.*



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

### Wie drehst du Ermittlungschips um?

Du kannst in deinem Zug eine oder mehrere deiner Fluchtkarten nacheinander auf den Platzhalter REMEMBER im Ermittlungsbereich spielen. Diese Fluchtkarten musst du nach Möglichkeit in **absteigender Reihenfolge** ablegen. Sobald hier also eine Fluchtkarte liegt, solltet ihr nur **gleich hohe oder niedrigere** Fluchtkarten drauflegen. Farben spielen dabei keine Rolle. Auf allen Fluchtkarten sind am unteren Rand 1 bis 3 Ermittlungschips abgebildet. Drehe bei jeder Karte, die du hierhin spielst, alle passenden Ermittlungschips um. Dabei kann es auch passieren, dass du Ermittlungschips zurückdrehen musst, die bereits mit der schwarzen Seite nach oben lagen.



Im Laufe des Spiels darfst du auch eine höhere Fluchtkarte ausspielen als bereits offen ausliegt. Das kostet dich aber eine Kleinigkeit: Der **Verfolger** läuft dann jedes Mal **1 Schritt** nach vorne.

**Achtung:** Alle Fluchtkarten, die auf dem Platzhalter REMEMBER 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.



### Gute Kommunikation ist alles:

Eine Sache ist ganz wichtig: Sprecht miteinander! Gebt euch gegenseitig Hinweise, welche Kapitel- und Fluchtkarten ihr auf der Hand habt. Es gibt aber eine Schwierigkeit: Ihr dürft **keine genauen Zahlenwerte nennen**. Ihr dürft sie aber umschreiben. Und ihr dürft euch eure Kapitel- und Fluchtkarten nicht gegenseitig zeigen.

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



**Tip:** Verzettelt euch nicht in Diskussionen. Die Zeit läuft nämlich gnadenlos weiter.

### Du willst deinen Zug beenden?

Du hast **mindestens eine Aktion** durchgeführt? Dann kannst du deinen Zug beenden. Ziehe immer so viele Karten nach, bis du wieder die maximale Kartenanzahl erreicht hast. 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. Wenn du wieder die volle Kartenanzahl auf der Hand hast, ist dein Zug beendet und 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.

## Der Verfolger läuft – je nach Verfolgerkarte – unterschiedlich viele Schritte:



Die 1 ist viermal enthalten, die 2 dreimal und die 3 gibt es zweimal.

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



Diese Karte ist im Spiel viermal enthalten.

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.

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



Diese Karte gibt es zweimal.

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.

## Ist der Nachziehstapel aufgebraucht?

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

## Die Sanduhr ist durchgelaufen oder ihr hört 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.

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 die

Feldnummer, die ihr euch gemerkt habt. Gibt es diese Nummer dort nicht? Dann kommt der Verfolger auf das Feld mit der niedrigsten Nummer.

Ihr habt ein neues Kapitel aufgeschlagen, aber es liegen noch **unerfüllte Kapitelkarten** aus? Macht nichts. Sie können in der Tischmitte liegen bleiben und ihr dürft sie noch erfüllen.

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

### **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.

### **Dürfen wir überzählige Schritte ins neue Kapitel mitnehmen?**

Nein, eure überzähligen Schritte verfallen am Kapitelende. Der Zeuge beginnt immer auf dem blauen Feld im neuen Kapitel. Auch dann, wenn ihr mit weniger Schritten das Kapitelende erreicht habt, als euch durch das Erfüllen eines Auftrags zustünden.

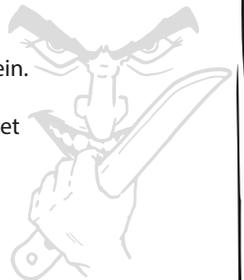
### **Am Kapitelende ertönt das Horn oder die Sanduhr läuft ab?**

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.

## **SPIELENDE**

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 oder 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 bzw. Kapitelkarten zurück in die Schachtel.
- Du hast eine **falsche Kapitelkarte** gezogen? Dann tausche sie aus. Die falsche Kapitelkarte kommt dann aus dem Spiel.
- **Was liegt, das liegt:** Einmal gelegte Fluchtkarten bleiben an der Kapitelkarte, Spezialkarte oder im Ermittlungsbereich liegen.



## ZUSAMMENFASSUNG

### Was musst du tun?

Bist du an der Reihe, musst du **mindestens eine dieser Aktionen** ausführen:

1. Kapitelkarten ausspielen
2. Fluchtkarten an ausliegende Kapitelkarten anlegen
3. Fluchtkarten an die Spezialkarte anlegen (dabei aufs aktuelle Kapitel achten!)
4. eine oder mehrere Flucht- und/oder Kapitelkarten abwerfen
5. Kapitelkarte aus der Auslage entfernen
6. **Nur bei Schwierigkeitsstufe „Big Thrill“ und „Try to survive“:** Fluchtkarten im Ermittlungsbereich ausspielen und dazu passende Ermittlungschips umdrehen.

Am Ende deines Zuges ziehst du Flucht- oder Kapitelkarten nach, bis du die maximale Kartenanzahl erreicht hast.

### Der Verfolger 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**: 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 nehmt. Liegen bereits Fluchtkarten an? Dann kommen sie offen auf den Ablagestapel. Für jede Kapitelkarte, die ihr aus dem Spiel nehmt, läuft der Verfolger sofort **1 Schritt** nach vorne.
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.**

# SOLO-VARIANTE (für 1 Spieler)

Du möchtest alleine spielen? Kein Problem! Mit der Solo-Variante kannst du dich der Herausforderung auch ganz ohne Mitspieler 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: Im Solospiel kannst du in deinem Zug auch die neue Aktion "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.

Spiele-Autor: Marco Teubner  
nach einer Idee von Sebastian Fitzek und Jörn Stollmann  
Illustration: Jörn Stollmann  
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Anneli Ganser, Daniel Gaca  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Brigitte Merkt, Jessica Stöhr  
Pop-up-Artist: Marco Teubner, Brigitte Merkt  
Musik: Peripherique  
[www.pq-world.de](http://www.pq-world.de)

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

moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

6. Auflage 2019  
Art.-Nr.: 90288

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Bödefeld, Ravensburg, Antdorf, St. Tönis, Kempen, Düsseldorf, Herne, Bochum, Rhede, 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, Jana, Anja, Sarah und Sandra.

