

Safehouse - KSR (Seite 1 von 2)

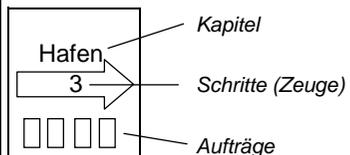
- ◆ Entscheidet Euch für 1 der 3 Schwierigkeitsstufen.
Entsprechend legt ihr die erforderliche Anzahl an Verfolgerkarten neben das noch geschlossene Buch. Übrige Verfolgerkarten = in Schachtel.
- ◆ Ihr beginnt das Spiel immer im Kapitel "Hotelzimmer".
Schafft Ihr erfolgreich ein Kapitel, schlagt Ihr das nächste auf.
- ◆ Ermittlungsbereich:

Das Raster aus 5 x 5 Symbolen (nicht in Stufe 1 benötigt) wird zunächst mit Ermittlungs-Chips (weiße Seite oben) belegt. Die Felder drumherum gehören zur Zeitleiste der Sanduhr. Jede Reihe zeigt je 5 Indizien einer Kategorie (z.B. Täter). Zum Spielende darf nur 1 Indiz je Reihe weiß sein.

Vorbereitungen:

- ◆ Stellt die schwarze Spielfigur (Verfolger) im Hotelzimmer auf das weiße Feld und die blaue Spielfigur (Zeuge) auf das blaue Feld mit der "0".
- ◆ Mischt die Kapitelkarten verdeckt und je nach Kapitel separat.
Legt die einzelnen Stapel auf die jeweiligen Platzhalter im Buch.
- ◆ Mischt alle Fluchtkarten und verteilt bei 2 / 3 / 4 Spielern je 7 / 5 / 4 Karten.
- ◆ Jeder Spieler zieht 1 Kapitelkarte "Hotelzimmer".
Max. Handkartenzahl bei 2 / 3 / 4 Spielern: 8 / 6 / 4 Karten.
- ◆ Aus den restlichen Fluchtkarten sind je nach Stufe 5 / 5 / 6 etwa gleichgroße Stapel zu bilden.
- ◆ Von den Verfolgerkarten mischt man je 2 in jeden Fluchtkarten-Stapel ein.
Alle Fluchtkartenstapel werden danach zu einem einzigen Stapel gestapelt und auf Feld "Nachziehstapel" gelegt. Er darf nicht mehr gemischt werden.
- ◆ Spielt Ihr Stufe 2 oder 3, legt Ihr alle Ermittlungs-Chips mit weißer Seite nach oben und ihren Symbolen entsprechend auf das Ermittlungs-Raster.

KAPITEL-KARTEN:



FLUCHT-KARTEN in 5 Farben:



Erfüllen von Aufträgen:

- ◆ Ihr müsst so viele farblich passende Fluchtkarten (Kapitel ist egal) zu einer Kapitelkarte legen, wie dort Aufträge gefordert sind.
- ◆ Die Fluchtkarten müssen nach Zahlen aufsteigend sortiert liegen, wobei die Farbreihenfolge nicht zur Kapitelkarte passen muss.
Der Name des Kapitels auf den Fluchtkarten ist beliebig wählbar.
Auf Spielplan aufgedruckte Kapitelkarten: Das sind 1-mal im Spiel (jederzeit) erfüllbare Aufträge, bei denen das aktuelle Kapitel jeweils auf den dazugelegten Fluchtkarten passen muss. Farben spielen hier keine Rolle.

Verfolger-Karten (sind im Fluchtkartenstapel enthalten):

- ◆ Zieht man eine solche Karte, legt man sie offen auf den Ablagestapel.
ENTWEDER zeigt sie den Wert 1 - 3, dann zieht man den Verfolger entsprechend viele Schritte auf dem Pfad voran.

ODER (wenn die Karte keinen Wert hat):



Man zählt alle offen ausliegenden und nicht erfüllten Kapitelkarten neben dem Spielplan. Jede solche Karte = 1 Schritt voran für Verfolger.
Liegen keine Kapitelkarten aus? Der Verfolger geht keinen Schritt vor.

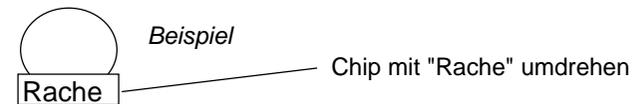
ODER (wenn die Karte "+1" anzeigt):



Der Verfolger läuft wie bei der Karte zuvor, jedoch +1 Schritt mehr.
Liegen keine Kapitelkarten aus? Der Verfolger geht nur 1 Schritt.

Was passiert im Ermittlungs-Bereich? *bei Stufe 2 und 3*

- ◆ Findet 5 Indizien heraus: Täter, Opfer, Motiv, Tatwaffe, Beweismittel
- ◆ Zum Spielende müssen in jeder Reihe 4 von 5 Chips die schwarze Seite oben zeigen. Der übrige weiße Chip zeigt die tatsächliche Tat an.
Runde Symbole mit Text darunter auf Euren Fluchtkarten erlauben das Umdrehen des passenden Chips im Ermittlungsbereich.



Safehouse - KSR (Seite 2 von 2)

Ablauf des Spiels:

Startet Ihr mit der Sanduhr, dann auf Feld 30.

- ◆ Schaut Euch Eure Kapitel- und Fluchtkarten an und besprecht, wer beginnt. Ihr dürft Euch keine Karten zeigen und auch nicht deren genauen Zahlenwert nennen.
- ◆ Wer am Zug ist, spielt beliebig viele seiner Flucht- und Kapitelkarten aus. Mindestens eine der folgenden Aktionen muss im Zug durchgeführt werden.

➡ **Kapitelkarte(n)** ausspielen: Lege diese offen sichtbar für alle vor Dir ab.

➡ **Fluchtkarte(n)** an Kapitelkarten anlegen:

- ◆ Lege diese an offen ausliegende Kapitelkarten. Es sollten dabei nur gleich hohe oder höhere Karten angelegt werden, wenn mind. schon 1 Fluchtkarte an der entsprechenden Kapitelkarte liegt.
- ◆ Sind nun alle Aufträge einer Kapitelkarte **ERFÜLLT, gilt:**



- a. Der Zeuge zieht so viele Schritte vor, wie die Kapitelkarte angibt. Landet der Zeuge auf einem Feld mit Verfolger-Symbol, zieht auch der Verfolger nun 1 Schritt weiter. Fluchtkarten offen auf Ablage legen.
- b. Landet der Zeuge auf Feld "Kapitelende", kommen alle Fluchtkarten an der Spezialkarte offen zum Ablagestapel. Überzählige Schritte verfallen. Merkt Euch die Feldnummer, auf der der Verfolger steht.



Nehmt beide Figuren vom Spielplan und blättert ins nächste Kapitel.



Der Verfolger kommt auf das Feld mit der gemerkten Nummer bzw. die niedrigste, wenn es das gemerkte Feld dort nicht gibt.
Der Zeuge wird auf das blaue Feld gesetzt.
Werft Handkarten mit alten Kapitelkarten ab und zieht neue Karten.

➡ **Fluchtkarte(n)** offen auf Ablagestapel im Kartenbereich legen.

➡ **Kapitelkarte(n)** in die Schachtel zurücklegen.

➡ **Kapitelkarte(n)** aus dem Spiel nehmen:

Nimm Kapitelkarte(n) aus dem Spiel und lege anliegende Fluchtkarten auf den Ablagestapel. Je Kapitelkarte geht der Verfolger 1 Schritt vor.

➡ **Ermittlungs-Chips** umdrehen: *nur bei Stufe 2 und 3*

- ◆ Lege 1 oder mehrere Fluchtkarten nacheinander auf den Platzhalter im Ermittlungsbereich. Du darfst hier i.d.R.* nur absteigend ablegen, also gleich hoch oder niedriger im Wert. Farben spielen keine Rolle. *Spielst Du trotzdem eine höhere Fluchtkarte aus (das kann nötig sein), musst Du den Verfolger 1 Schritt voran ziehen.
- ◆ Alle Chips, die auf den Fluchtkarten genannt werden, sind umzudrehen. ACHTUNG: Es kann passieren, dass Chips wieder weiß werden.
- ◆ Der Ablagestapel der Fluchtkarten darf jederzeit durchgesehen werden.

Ende eines Spielzugs:

- ◆ Fülle Deine Hand auf das Kartenmaximum mit Fluchtkarten und/oder Kapitel-Karten (nur des aktuellen Kapitels) auf.
- ◆ Immer, wenn Du eine Verfolger-Karte gezogen hast, spiele diese sofort aus und lege sie auf den Ablagestapel. Setze den Verfolger X Schritte gemäß Karte vor. Für die Verfolger-Karte ziehst Du direkt 1 Karte nach.
- ◆ Ist der Nachziehstapel leer, dreh ihn um. Aber: NICHT mischen.
- ◆ Dein linker Nachbar ist nun am Zug.

Die SANDUHR ist abgelaufen / ein HORN ist zu hören:

- a. Spielt Ihr mit der Sanduhr, zieht sie 1 Feld weiter auf ihrer Leiste. Der Verfolger zieht 1 Schritt vor. Startet die Sanduhr erneut.
- b. Spielt Ihr mit der Original-Musik, zieht Ihr den Verfolger 1 Schritt vor.

Spielende: Es gibt 4 Arten, wie das Spiel enden kann:

- 1) Ihr seid im Safehouse angekommen. Ihr habt **GEWONNEN**.
Bei Stufe 2/3 müsst Ihr dann auch noch den Fall gelöst haben.
- 2) Der Verfolger hat Euch eingeholt. Ihr habt **VERLOREN**.
- 3) Die Sanduhr steht auf Feld 2 und ist durchgelaufen / die Musik ist aus:
Seid Ihr nicht im Safehouse habt Ihr **VERLOREN**.
Habt Ihr bei Stufe 2/3 den Fall noch nicht gelöst, habt Ihr **VERLOREN**.
- 4) Bei Stufe 2/3: Ihr seid im Safehouse, konntet aber nicht den Fall lösen.
Ihr habt **VERLOREN**.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 24.04.18