

SEBASTIAN

FITZEK

SAFEHOUSE

NERVENKITZEL FÜR UNTERWEGS

Ein kooperatives Würfelspiel
für 1 bis 4 Spieler ab 12 Jahren



moses.

DAS IST DRIN:

1 Würfelblock
10 Würfel (je 2 x Gelb, Grün, Rot, Blau und Weiß)

Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Stift.



WORUM GEHT'S?

Schöner Schlamassel! Erneut sitzt ihr in der Patsche und versucht, den Verfolger abzuschüteln. Dies gelingt euch, indem ihr mithilfe von Würfeln Aufträge erfüllt. Ihr gewinnt (oder verliert) das Spiel gemeinsam. Je besser ihr euch absprecht, umso schneller kommt ihr ins Safehouse. Doch Vorsicht: Mit jedem Wurf kommt der Verfolger näher. Holt der Verfolger einen von euch ein? Dann habt ihr verloren!

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

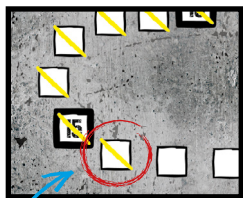
Jeder von euch nimmt sich einen Stift und ein Blatt aus dem Würfelblock. Achtet darauf, dass ihr alle ein unterschiedliches Blatt habt. Ihr könnt sie anhand der Buchstaben in der linken Ecke unterscheiden (S, A, F und E). Öffnet die Schachtel und stellt sie in die Tischmitte. Der Schachteldeckel ist euer **Ablageplatz** für die Würfel.



DAS SPIEL BEGINNT!



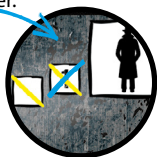
Ihr spielt alle gemeinsam gegen das Spiel. Der jüngste Spieler beginnt mit Würfeln. Anschließend würfelt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Spielt du alleine? Dann gelten für dich dieselben Regeln wie nachfolgend beschrieben. Die einzige Ausnahme ist, dass du dich nicht absprechen musst. Schaut euch die Laufstrecke (1 bis Safehouse) auf euren Blättern an. Der **Verfolger** startet auf **Feld 1**, ihr auf **Feld 17**. Ihr startet also mit einem kleinen Vorsprung. Wenn der **Verfolger läuft**, macht ihr aus **den Schrägstrichen Kreuze**, die euch zeigen, wie weit der Verfolger von euch entfernt ist. Wenn **ihr lauft**, macht ihr auf der Laufstrecke ab Feld 17 entsprechend viele **Schrägstriche**.



Euer Vorsprung geht bis Feld 16.

VOR DEM WÜRFELN:

Vor jedem Würfelwurf rückt der Verfolger automatisch einen Schritt näher. Vor dem ersten Würfelwurf müsst ihr deshalb alle aus dem Schrägstrich in Feld 1 **ein Kreuz** machen. Beim nächsten Würfelwurf müsst ihr dann aus dem Schrägstrich des nächsten Lauffeldes ein Kreuz machen usw. Das letzte Kreuz zeigt euch immer die aktuelle Position des Verfolgers an. Und das ist bei euch allen immer das gleiche Feld!



LOS GEHT'S MIT WÜRFELN!

Es gibt zwei Arten von Würfeln: acht Farbwürfel (Gelb, Grün, Rot, Blau) und zwei Joker-Würfel (Weiß). Ihr entscheidet gemeinsam, wie viele und welche Würfel ihr werfen wollt. Ihr könnt beliebig viele Würfel auswählen oder sogar alle werfen. Ihr müsst aber **mindestens einen Farbwürfel** verwenden. Könnt ihr euch nicht einigen? Dann entscheidet der Mitspieler, der mit Würfeln an der Reihe ist. Legt die Würfel, die ihr nicht verwendet, vorerst zur Seite. Ihr könnt sie beim nächsten Wurf benutzen. Bist du an der Reihe? Dann wirf die ausgewählten Würfel genau **einmal**. Zählt die Farbwürfel einer Farbe zusammen. Sortiert sie anschließend am besten in aufsteigender Reihenfolge ihrer Augenzahlen. So habt ihr einen besseren Überblick.



$$3 + 4 = 7$$

$$4 + 5 = 9$$



Beispiel: Die Augenzahlen der roten Würfel bzw. der blauen Würfel müsst ihr zusammenzählen.

VERFOLGER GEWÜRFELT?



Habt ihr einen oder mehrere **Verfolger** gewürfelt? Dann macht jeder von euch für jeden gewürfelten Verfolger aus dem nächsten Schrägstrich sofort ein Kreuz. Legt alle gewürfelten Würfel mit einem Verfolger in den Schachteldeckel.

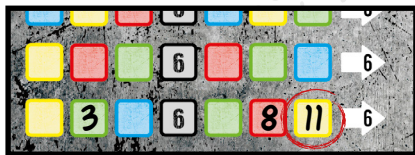
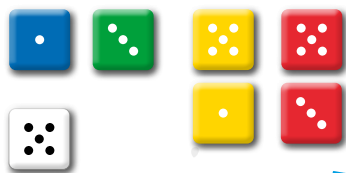
TRAGT DIE WÜRFEL EIN!

Schaut euch euer Blatt an. Dort findet ihr unterschiedliche Aufträge, die ihr erfüllen könnt. Jeder Auftrag (= Zeile) besteht aus drei bis sechs Farbfeldern. Jedes Farbfeld zeigt eine der vier Farben. Jeder von euch trägt jetzt Zahlen aus dem aktuellen Wurf auf seinem Blatt ein. Steht in jedem Farbfeld eines Auftrags eine passende Zahl? Dann gilt der Auftrag als erfüllt.

Es gelten folgende Regeln:

- ➔ Jeder entscheidet selbst, mit welchem Auftrag bzw. mit welchen Aufträgen er beginnen möchte. Ihr müsst sie nicht von „oben nach unten“ durcharbeiten.
- ➔ In jedem Auftrag müssen die Zahlen von links nach rechts **gleich hoch oder aufsteigend** sein. Eine lückenlose Zahlenabfolge (z. B. 1-2-3 usw.) müsst ihr nicht einhalten. Die obersten beiden Aufträge sind allerdings eine Ausnahme:
 - Im ersten Auftrag müssen **alle Zahlen gleich** sein.
 - Im zweiten Auftrag müssen die Zahlen von links nach rechts **aufsteigen**.
- ➔ Bei den drei untersten Aufgaben ist jeweils ein **graues Feld mit einer 6** bedruckt. Links von der 6 dürfen nur kleinere oder gleich hohe Zahlen stehen, rechts von der 6 müssen die Zahlen gleich hoch oder höher sein.

- ➔ Ihr dürft **Zahlen in beliebige Farbfelder** eintragen. Vorausgesetzt, die **Farbe des gewählten Farbwürfels** und **des Farbfeldes** stimmen überein. Ihr müsst also nicht „von links nach rechts“ eintragen.
- ➔ Habt ihr **die Farbwürfel der gleichen Farbe** gewürfelt? Dann müsst ihr die beiden Augenzahlen zusammenzählen und deren **Summe** verwenden (wie im Beispiel auf Seite 3). Ihr dürft die Augenzahlen dieser Farbwürfel **nicht einzeln** eintragen.
- ➔ Ihr könnt pro Würfelwurf **maximal vier Zahlen** eintragen. Also entsprechend der Anzahl der vier Farben der Farbwürfel (Gelb, Grün, Rot und Blau). Ihr könnt aber auch weniger oder gar keine Zahlen eintragen.
- ➔ Ihr könnt auf eurem Blatt **mehrere Aufträge „offen“** haben, sprich in mehrere Zeilen Zahlen eintragen. Ihr müsst die Aufträge nicht mit einem einzigen Würfelwurf erfüllen. Doch Vorsicht: Je mehr Aufträge offen sind, umso mehr Lauffelder kann der Verfolger später vorrücken (siehe *Wie bekommt ihr die Würfel aus dem Schachteldeckel zurück?*). Sprecht euch deshalb gut untereinander ab!
- ➔ Die **weißen Joker-Würfel** könnt ihr in eurem Wurf **nur einmal und zusammen** mit den Farbwürfeln verwenden.
 - Die Joker-Würfel könnt ihr nur mit Farbwürfeln nutzen, die ihr auch gewürfelt habt. Ihr dürft sie nicht für Farben verwenden, die ihr nicht zur Verfügung habt.
 - Ihr könnt sie nicht bei einem Farbwürfel nutzen, der das Verfolger-Symbol zeigt.
 - Jeder von euch kann dabei eine **andere Zahl bzw. Summe einer gewürfelten Farbe** wählen.
 - Habt ihr beide Joker-Würfel geworfen? Dann könnt ihr sie entweder zusammenzählen und einem beliebigen gewürfelten Farbwürfel zuordnen oder ihr ordnet jeden Joker-Würfel einem anderen Farbwürfel zu.
 - Ihr müsst die Zahl auf dem Joker-Würfel aber nicht nutzen.

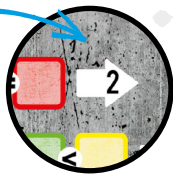


Beispiel: Ina braucht auf ihrem Blatt eine hohe gelbe Zahl und nutzt den weißen Würfel. Sie notiert auf ihrem Blatt in dem gelben Feld eine 11 ($5 + 1 + 5 = 11$). Sami dagegen nutzt den weißen Joker-Würfel für eine andere Farbe.

Hat jeder von euch den Würfelwurf eingetragen? Dann legt ihr alle Würfel aus diesem Würfelwurf in den Schachteldeckel. Nehmt nun die Würfel, die ihr zur Seite gelegt habt. Entscheidet, wie viele und welche Würfel ihr davon werfen wollt. Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe. Denkt daran, dass der Verfolger für jeden Würfelwurf ein Lauffeld nach vorne rückt.

WANN DÜRFST DU AUF DER LAUFSTRECKE VORRÜCKEN?

Hast du einen Auftrag erfüllt? Super! Dann darfst **du** auf der Laufstrecke vorrücken. Und zwar so viele Lauffelder, wie es dir der weiße Pfeil des erfüllten Auftrags vorgibt. Das können zwischen 2 und 6 Lauffelder sein. Mache auf deiner Laufstrecke entsprechend viele Schrägstriche. Wichtig ist, dass **nur du auf deiner Laufstrecke** läufst. Streiche anschließend den erfüllten Auftrag durch. Er ist nun geschlossen. Im Laufe des Spieles seid ihr unterschiedlich weit vom Verfolger bzw. vom Safehouse entfernt.



WAS BEDEUTEN DIE HILFE-FELDER AUF DEM BLATT?

Jedes Feld dürfte ihr – unabhängig von eurer Spielerzahl – **nur einmal** im Spiel verwenden.

- 1) Gemeinsame Hilfe-Felder:** Diese Hilfe-Felder könnt ihr nach dem Würfeln nutzen. Wollt ihr eins davon verwenden, dann müsst ihr das gemeinsam entscheiden. Denn anschließend steht das Hilfe-Feld keinem von euch mehr zur Verfügung. Könnt ihr euch nicht einigen? Dann entscheidet der Spieler, der mit Würfeln an der Reihe ist. Habt ihr ein gemeinsames Hilfe-Feld benutzt, müsst ihr es **alle** auf eurem Blatt durchstreichen.



Der Verfolger läuft nicht: Einmal im Spiel dürft ihr alle gewürfelten Verfolger ignorieren. Die Würfel legt ihr trotzdem wie gewohnt in den Schachteldeckel.



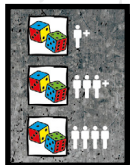
Nochmal würfeln: Der Würfelwurf gefällt euch nicht? Dann dürft ihr eine beliebige Anzahl eurer ausgewählten Würfel noch einmal würfeln. Das können auch Würfel mit dem Verfolger sein. Er läuft in diesem Fall dann nicht weiter.

Hinweis: Ihr dürft nur die Würfel werfen, die ihr vorher ausgewählt habt. Ihr dürft nachträglich keine weiteren Würfel zu eurer Auswahl hinzufügen.

- 2) Persönliches Hilfe-Feld Chamäleon:** Das Hilfe-Feld Chamäleon könnt ihr unabhängig von euren Mitspielern nutzen.



Beliebiges Farbfeld wählen: Du kannst mit dem Chamäleon eine **Zahl oder die Summe** einer gewürfelten Farbe in ein **beliebiges Farbfeld** eintragen. Dieses Mal müssen Farbwürfel und die Farbe des Farbfelds nicht übereinstimmen. Etwaige Joker-Würfel kannst du wie oben beschrieben einsetzen. Hast du einen oder mehrere Chamäleons in deinem Zug benutzt? Dann streichst **nur du** diese auf deinem Blatt durch.



Dieses Chamäleon steht euch bei jeder Spieleranzahl zur Verfügung.

Das 2. Chamäleon dürft ihr ab 3 Spielern verwenden.

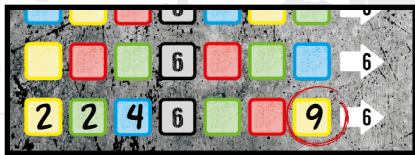
Das 3. Chamäleon steht euch nur bei 4 Spielern zur Verfügung.

Beispiel: Ina möchte das Chamäleon und den Joker-Würfel nutzen. Welche Möglichkeiten hat sie? Sie kann aus der roten 5 und dem Joker-Würfel eine 9 ($4 + 5 = 9$) machen.

Sie nutzt das Chamäleon und schreibt die rote 9 in das rechte gelbe Farbfeld. Zusätzlich könnte sie noch die gelbe 2 in das linke gelbe Farbfeld eintragen. Und sie kann die anderen beiden Farben noch verwenden. Ina darf aber nicht zwei verschiedene Farbwürfel, wie zum Beispiel die gelbe 2 und die grüne 2, nutzen und daraus mithilfe des Chamäleons eine gelbe 4 machen.



Hinweis: Ihr könnt nach einem Würfelwurf auch mehrere Hilfe-Felder verwenden.



WIE BEKOMMT IHR DIE WÜRFEL AUS DEM SCHACHTELDECKEL ZURÜCK?

Habt ihr alle Würfel bereits einmal geworfen oder die zur Auswahl stehenden Würfel nutzen euch nichts mehr? Dann könnt ihr euch die Würfel wieder zurückholen. Das hat seinen Preis! Denn dadurch rückt der Verfolger jedes Mal näher: Schaut, wer die **meisten offenen Aufträge** hat.

Jeder von euch rückt den Verfolger so viele Felder vor wie es der Anzahl an offenen Aufträgen dieses Spielers entspricht. Offen heißt: Ihr habt den Auftrag noch nicht geschlossen. Und ihr habt mindestens eine Zahl eingetragen. Anschließend nehmt ihr alle Würfel aus dem Schachteldeckel und legt sie in die Tischmitte. Sie stehen euch alle wieder zur Verfügung.

UPS, DER VERFOLGER IST BEI UNS UNTERSCHIEDLICH WEIT VORGERÜCKT:

Da hat wohl jemand nicht aufgepasst. Der Verfolger müsste bei jedem von euch gleich weit vorgerückt sein. Ist er nicht? Pech für euch. Es zählt immer die Position des Verfolgers, die am weitesten vorne liegt. Ihr müsst seine Position entsprechend anpassen.

DAS SPIEL IST AUS:

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

1) **Geschafft:**

Ihr habt alle in das Feld mit dem Safehouse einen Schrägstrich gesetzt?
Glückwunsch, ihr seid ein unschlagbares Team!

2) **Erwischt:**

Hat der Verfolger mindestens einen von euch auf der Laufstrecke eingeholt? Das heißt, mindestens einer von euch musste aus seinem letzten Schrägstrich ein Kreuz machen? Oh weh, dann war der Verfolger schneller. Ihr habt leider verloren. Selbst dann, wenn es ein paar von euch bereits ins Safehouse geschafft haben. Nicht verzagen! Versucht es noch einmal.



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: Anja Trentepohl



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

2. Auflage 2021
Art.-Nr.: 90350

Sebastian Fitzek Safehouse – Das Würfelspiel | www.sebastianfitzek.de

© 2020 moses. Verlag GmbH
Dieses Werk wurde vermittelt durch die AVA international GmbH
Autoren- und Verlagsagentur | www.ava-international.de

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern aus Antdorf, Kempen, Krefeld, Düsseldorf, Rhede und Berlin.