

SEBASTIAN

FITZEK

SAFEHOUSE

BRING YOURSELF INTO SAFETY AS FAST AS YOU CAN!

Un gioco cooperativo contro il tempo
da 2 a 4 giocatori dai 12 anni in su.




moses.

Qualcosa di terribile è successo nella stanza 1904 di un hotel borghese alla fine del porto. Sei stato testimone di un crimine! Ma tu non conosci ancora tutti i dettagli. Tutto ciò che sai è: il criminale ti ha visto e vuole farti star zitto. Hai solo una possibilità: darti alla fuga e inserirti in un programma di protezione dei testimoni. Solo in una casa sicura, sarai fuori pericolo. Ma l'autore del reato ti è alle calcagna e la strada per la casa sicura sembra così lontana! Sfuggirai alle grinfie del tuo inseguitore? O ti raggiungerà al momento giusto?

Inizia una corsa inarrestabile contro il tempo

QUESTI SONO I MATERIALI DI GIOCO



40 carte capitolo



75 carte fuga (con numeri da 1 a 15 in 5 colori diversi)



1 clessidra (2 minuti)



15 carte inseguitore



1 pedina nera (inseguitore)
1 pedina blu (testimone)



25 segnalini indagine



1 book with 5 game boards



Area delle carte

Area investigativa

Tabellone con carte speciali

LA TRAMA?

Siete tutti sulla stessa barca e potete vincere (o perdere) insieme. A seconda del livello di difficoltà, a volte sarà più facile e alcune volte più difficile scrollarsi di dosso il proprio inseguitore e arrivare alla casa sicura in tempo per vincere la partita.

SELEZIONA UN LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:

Prima di iniziare, scegli uno dei tre diversi livelli di difficoltà. Per la prima partita, consigliamo il primo livello di difficoltà Grave Pericolo come riscaldamento. Non saranno necessari segnalini indagine per questo livello.

A seconda del livello di difficoltà, utilizzerai il seguente numero di **carte inseguitore**. Mischia e prendi il numero corrispondente di carte senza guardarle:

1. Grave Pericolo:	10 carte inseguitore (senza segnalini indagine)
2. Grande Brivido:	10 carte inseguitore (con segnalini indagine)
3. Cerca di sopravvivere:	12 carte inseguitore (con segnalini indagine)

Mettile accanto al libro chiuso per ora.

Rimetti tutte le rimanenti carte dell'inseguitore nella scatola senza guardarle.

Come è organizzato il libro?

Hai deciso a quale livello di difficoltà vuoi giocare? Quindi apri il libro in modo che assomigli all'illustrazione sulla sinistra e prenditi un minuto per guardarlo. Consiste di tre parti:

- 1. Tabellone:** Le zone di gioco sono sul lato destro del libro. Ce ne sono 5 in totale e ognuna rappresenta un capitolo diverso: Camera d'albergo (hotel zimmer), porto (hafen), città (stadt), foresta (wald) e casa sicura (safe house). La partita inizia sempre dal capitolo Camera d'albergo, continuando di capitolo in capitolo. In ogni capitolo c'è un percorso su cui si muovono entrambi i pezzi (inseguitore e testimone). Una volta che hai attraversato il percorso con successo, apri il capitolo successivo e continua a giocare nel nuovo capitolo con entrambi i pezzi.
- 2. Area delle carte:** contiene gli spazi designati a sinistra per le carte capitolo e le carte fuga, così come per il mazzo e la pila degli scarti.
- 3. Area investigativa:** Al centro, c'è una griglia con un totale di 25 simboli. Giocando a difficoltà *Grave Pericolo*, puoi ignorare questa parte. Quando giochi con *Grande Brivido* o *Cerca di sopravvivere*, devi scoprire cosa è successo in realtà prima che la partita finisca: chi è il criminale? Perché l'ha fatto? Quale arma è stata usata? Chi è la vittima? Quale prova è stata usata per condannare l'autore del reato? Più avanti nel gioco, i segnalini indagine verranno posizionati sulla griglia. C'è anche un ulteriore spazio designato per le carte fuga. Maggiori informazioni in seguito. I campi da 30 a 2 appartengono alla clessidra per lo scorrere del tempo.



PREPARAZIONE

Metti la **pedina nera** sullo spazio bianco accanto al divano nella **stanza d'albergo**. Questa sarà il tuo inseguitore. Metti la **pedina celeste** sullo spazio celeste con il numero 0. Questa sarà il testimone, il vostro pezzo durante la partita.

Dividi le **carte capitolo** in base a ciascun capitolo. Puoi distinguerli l'uno dall'altro a seconda del retro della carta (Hotel Zimmer, Hafen, Stadt, Wald e Safe House). Quindi mischia separatamente ciascuna pila di carte capitolo e posizionale a faccia in giù sul rispettivo spazio nell'area delle carte.

Ora mescola tutte le **carte fuga** e, a seconda di quanti giocatori ci sono, distribuisce il rispettivo numero di carte coperte a ogni giocatore:

2 giocatori:	7 carte fuga
3 giocatori:	5 carte fuga
4 giocatori:	4 carte fuga



Inoltre, ogni giocatore pesca **1 carta capitolo Hotel Zimmer dal mazzo**, aggiungendola alla propria mano. Ora hai il numero massimo di carte che puoi avere nella tua mano. Più avanti, durante la partita, puoi decidere quante carte nella tua mano possono essere carte fuga e quante essere carte capitolo.

Numero massimo di carte per giocatore

2 giocatori:	8 carte	(per iniziare: 7 carte fuga + 1 carta capitolo Hotel Zimmer)
3 giocatori:	6 carte	(per iniziare: 5 carte fuga + 1 carta capitolo Hotel Zimmer)
4 giocatori:	5 carte	(per iniziare: 4 carte fuga + 1 carta capitolo Hotel Zimmer)

Quindi, dalle rimanenti **carte fuga**, a seconda del livello di difficoltà, forma pile di dimensioni più o meno uguali:

1. Grave Pericolo:	5 pile
2. Grande Brivido:	5 pile
3. Cerca di sopravvivere:	6 pile



Prendi le **carte inseguitore** messe da parte e **mescolane 2 in ciascuna pila** delle carte fuga. Quindi forma un mazzo con tutte le pile delle carte fuga. **Importante:** da ora in poi, **non è più permesso** mischiare il mazzo. Metti il mazzo di carte a faccia in giù sullo spazio "nachziehstapel" nell'area delle carte.

Quando giochi il livello di difficoltà *Grande Brivido* o *Cerca di sopravvivere*, piazza anche tutti i **segnalini investigazioni** con il lato bianco rivolto verso l'alto e sul rispettivo spazio della griglia nell'area investigativa.

Clessidra o musica originale?

Puoi giocare usando la clessidra o la musica originale del Sebastian Fitzek Anniversary Show; in entrambi i casi, hai un tempo massimo di 30 minuti.

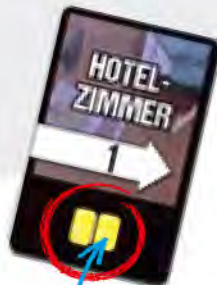
- **Con la clessidra:** Posiziona la clessidra sullo spazio con il 30 giallo su di esso nell'area investigativa in modo che tutti possano vederlo. Puoi ignorare il codice QR.
- **Con la musica originale:** La clessidra può essere rimessa nella scatola. Al suo posto, usa la musica come un timer. Scansiona il codice QR situato nell'area investigativa. Puoi eseguire lo streaming o scaricare il file musicale. Se non si dispone di uno scanner di codici QR sullo smartphone, è anche possibile scaricare il file online da www.moses-verlag.de/fitzek. Ti consigliamo di utilizzare la musica come timer.



COS'ALTRO DEVI SAPERE:

1. A cosa servono le capitoli?

Ogni capitolo (Hotel Zimmer, Hafen, Stadt, Wald e Safe House) ha le **proprie carte corrispondenti**. Ciascuna carta ha un certo numero di passi su di essa, con i quali è possibile muovere il proprio pezzo in avanti lungo il percorso del rispettivo capitolo. A seconda della carta capitolo, puoi muovere la tua pedina da **1 a 5 passi**. Il numero nella freccia indica quanti passi ottieni. Tuttavia, per poter sfruttare i passi sulla carta, devi prima eseguire le **missioni** sulle carte capitolo. Per poterlo fare avrai bisogno delle carte fuga.



Missione

2. Come svolgere missioni con le carte fuga?

Le carte fuga sono numerate da 1 a 15 e sono in 5 colori diversi (verde, blu, giallo, rosa e rosso) e ce n'è esattamente una per tipo. Le missioni sulle carte capitolo indicano quali carte fuga dovranno essere usate. Avrai bisogno di giocare tra 2 e 6 carte fuga accanto a una carta capitolo. I simboli colorati in basso sulle carte capitolo mostrano la quantità e i colori delle carte fuga richieste: l'ordine dei colori non ha importanza. Presta attenzione solo all'ordine dei numeri sulle carte fuga e posizionali sempre in ordine **crescente**. Ciò significa che devi sempre mettere le carte fuga con lo **stesso numero o un numero più alto** accanto alle carte fuga che sono già state giocate. I nomi delle carte fuga non hanno alcuna importanza in questo momento.

Esempio: questa carta capitolo richiede 2 carte fuga gialle e 2 verdi. Nell'esempio, potresti giocare queste carte fuga. Dopo di che, muovi la tua pedina 3 passi in avanti sul percorso.



Nota: le missioni che richiedono solo 2 o 3 carte fuga sono relativamente facili da completare. Ma ti vengono anche assegnati meno passi per averle completate. Se devi giocare 5 o 6 carte fuga, otterrai più passi.

3. E le carte raffigurate sul tabellone?

Le carte raffigurate sono **carte speciali**. Ti offrono una missione aggiuntiva che puoi completare una sola volta in qualsiasi momento durante il rispettivo capitolo. Come per le missioni delle carte capitolo, assicurati di giocare sempre le carte con lo **stesso numero o un numero più alto** accanto alle carte fuga che sono già state giocate. In questo caso, sono permesse solo carte fuga che corrispondono al capitolo corrente. I simboli bianchi in basso nelle carte speciali mostrano sempre di quante carte fuga avrai bisogno per ogni carta speciale. Hai completato una carta speciale?

Quindi puoi muovere la tua pedina tanti passi quanto indicato dal numero nella freccia bianca. Se, ad esempio, sei nella Camera d'albergo, avrai bisogno di 3 carte fuga con la parola *Hotel Zimmer* in mezzo alla carta.

Il colore delle carte fuga non ha importanza. Nell'esempio illustrato, puoi spostare la tua pedina 3 passi in avanti sul percorso.



4. Le carte Inseguitore?

Le carte inseguitore vengono mischiate insieme alle carte fuga nel mazzo; determinano quanti passi l'inseguitore si muove. Ogni volta che qualcuno pesca una carta inseguitore dal mazzo, deve immediatamente metterla sul mazzo degli scarti e muovere la relativa pedina facendo tanti passi avanti sul percorso come indicato dalla carta dell'inseguitore.

Queste sono le carte inseguitore:

A seconda del numero indicato sulla carta, l'inseguitore avanza di **1, 2 o 3 passi**.

→ CI SONO QUATTRO CARTE CON 1, TRE CARTE CON 2 E DUE CARTE CON 3.



Conta tutte le carte capitolo giocate vicino al tavolo da gioco che non sono state completate e muovi l'inseguitore di **questo numero di passi**. Non ci sono capitoli? Quindi l'inseguitore non muove un singolo passo.

Suggerimento: Non giocare troppe carte capitolo. Potrebbe essere disastroso!

→ CI SONO QUATTRO DI QUESTE CARTE INSEGUITORE NEL GIOCO.

L'inseguitore avanza di tanti passi quanti sono i capitoli giocati e incompleti. **Inoltre**, muovi l'inseguitore di **1 passo** in avanti. Non ci sono capitoli? Quindi l'inseguitore muove solo 1 passo in avanti.

→ CI SONO DUE DI QUESTE CARTE NEL GIOCO.



5. Solo per i livelli di difficoltà *Grande Brivido* e *Cerca di sopravvivere*:

Cosa succede nell'area investigativa?

Devi soddisfare **un secondo requisito per vincere la partita**. Devi scappare dal tuo inseguitore e raggiungere la casa sicura prima che lo faccia lui, ma a che punto ti farà stare al sicuro senza sapere cosa sia effettivamente successo? Non va bene! Questo è il motivo per cui devi scoprire **5 prove** nell'area investigativa: il **criminale**, la **vittima**, il **movente**, l'**arma usata** per commettere il crimine e le **prove incriminanti**. Sulla griglia, ci sono segnalini indagine che mostrano 5 criminali, 5 vittime, 5 motivi, 5 armi e 5 prove. Alla fine del gioco, devi avere 4 dei 5 segnalini di ogni fila girati, in modo che il lato nero sia rivolto verso l'alto. Il segnalino rimanente con il lato bianco rivolto verso l'alto indica l'effettivo crimine commesso. I segnalini indagine possono essere girati usando le carte fuga. In basso sulle carte fuga ci sono da 1 a 3 simboli raffigurati che corrispondono ai simboli sulla griglia. Le carte fuga con numeri bassi (da 1 a 5) hanno solo un simbolo, le carte con numeri medi (da 6 a 10) hanno 2 simboli e quelle con i numeri più alti (da 11 a 15) hanno 3 simboli su di esse.

Suggerimento: All'inizio del gioco ha senso giocare carte fuga con numeri alti nell'area investigazione. Le carte fuga più alte hanno 3 simboli sul bordo inferiore, il che significa che puoi girare 3 segnalini indagine. Verso la fine della partita, le carte fuga con numeri bassi sono più vantaggiose quando è il momento di girare segnalini precisi.

Un esempio di caso risolto alla fine di una partita potrebbe essere:

Il professor Luft ha giustiziato Josy Larenz con una sega senza alcun motivo se non un contorto desiderio di uccidere qualcuno.

Incredibile! Ma vero!

Il suo crimine è stato catturato da una telecamera.



INIZIATE ORA!

SIETE PRONTI? LA PARTITA INIZIA:

Stai giocando con la clessidra? Girala e posizionala sullo spazio **30 giallo** del tracciato. O stai giocando con la musica? Premi play. Guarda le tue carte capitolo e le carte fuga e discute tra di voi, chi comincerà per primo. Quindi, **procedere a turno, in senso orario**.

Non ti è permesso mostrare le carte capitolo o le carte fuga, né ti è permesso menzionare il numero esatto su di esse. Tuttavia, puoi dare degli indizi:

Nell'esempio qui a fianco, questi due capitoli sono stati giocati. Uno dei giocatori potrebbe dire: "Non ho carte fuga gialle nella mia mano. Ma potrei giocare una rossa media sull'altra carta capitolo. Qualcuno ha una carta fuga blu e rosa alta per completare la missione? "Tuttavia, non gli sarebbe stato permesso di dire: "Ho un 7 rosso ".



Suggerimento: Una buona comunicazione è importante per vincere la partita. Parlare tra voi, ma non perdetevi nella discussione e sprecare troppo tempo. Il tempo non aspetta nessuno.

Nel tuo turno, puoi giocare tante carte fuga e capitolo desideri. Tuttavia, devi effettuare **almeno una** di queste azioni per turno:

- **Gioca una o più carte capitolo:**

Puoi giocare una o più delle tue carte capitolo a faccia in su affinché tutti possano vederle.

- **Gioca le carte fuga accanto alle carte capitolo:**

Puoi giocare quante carte fuga desideri accanto alle proprie carte capitolo o capitoli che sono già stati giocati, a faccia in su. Sono già state giocate carte fuga? Quindi, fai attenzione a giocare solo carte fuga con lo **stesso numero o superiore**. Non devi preoccuparti di mantenere lo stesso ordine dei colori della carta capitolo. Tutto ciò che conta è che il numero di carte fuga richieste per ogni colore corrisponda. Hai completato una carta capitolo? Sposta il **testimone** di tanti passi come indicato sulla carta capitolo completata. Ora metti le carte fuga usate scoperte sulla pila degli scarti. La carta capitolo completata viene rimossa dal gioco e rimessa nella scatola.



Nota: Se il testimone si ferma su uno spazio con il simbolo dell'inseguitore, devi anche spostare l'inseguitore di 1 passo in avanti. Se l'inseguitore si ferma su uno spazio con il simbolo dell'inseguitore, non accade nulla.

- **Gioca carte fuga accanto a una carta speciale:**

Puoi giocare quante carte fuga vuoi che appartengano al rispettivo capitolo. Guarda le tue carte fuga. Una delle carte fuga appartiene al capitolo corrente? Se è così, giocala sulla carta speciale mostrata sul tabellone in **ordine crescente**. I colori non contano. Hai completato la carta speciale? Quindi sposta il testimone di tanti passi come indicato dalla carta speciale.

Ora metti le carte fuga usate a faccia in su sulla pila degli scarti nell'area delle carte.

Nota: non dimenticare che è possibile utilizzare la carta **speciale solo una volta per capitolo**. non dimenticare che è possibile utilizzare la carta speciale solo una volta per capitolo. Lo stesso vale anche qui: se il testimone si ferma su uno spazio con il simbolo dell'inseguitore, devi spostare l'inseguitore di **1 passo** in avanti.

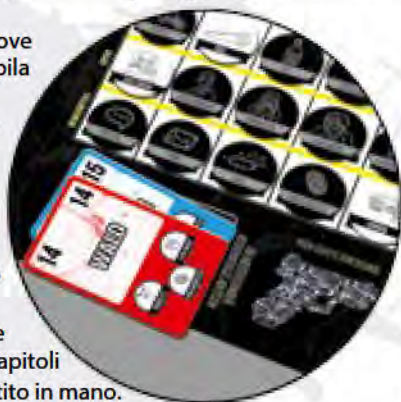


Solo per i livelli di difficoltà Grande Brivido e Cerca di sopravvivere:

- **Capovolgere i segnalini indagine:**

Se vuoi capovolgere i segnalini indagine, metti una o più delle tue carte fuga, una dopo l'altra, nello spazio designato dell'area investigativa. Qui, devi giocare le carte fuga in ordine **decrescente**. Ciò significa che, non appena è stata giocata una carta fuga, puoi giocare solo carte fuga con lo **stesso numero o più basso**. I colori non contano. Quindi gira **tutti** i segnalini indagine corrispondenti alle carte fuga giocate. Potrebbe portarti anche a capovolgere nuovamente i segnalini indagine che già mostravano il lato nero. Potresti anche essere costretto a giocare una carta fuga più alta di quella che è già stata piazzata. In un caso così sfortunato, devi spostare l'**inseguitore** 1 passo in avanti.

Nota: Tutte le carte fuga nell'area investigativa rimangono dove sono fino alla fine della partita e non vengono rimesse nella pila degli scarti. Tuttavia, puoi guardarle in qualsiasi momento. Quindi considera attentamente quali carte fuga vuoi giocare qui e in quale fase del gioco. Potresti averne bisogno più avanti nella partita.



• **Hai una brutta mano?**

Non puoi o non vuoi giocare una carta fuga? Quindi scartane quante ne vuoi, a faccia in su, nella pila degli scarti nell'area delle carte. Vuoi sbarazzarti anche di una o più delle tue carte capitolo? Rimettile nella scatola e pesca nuove carte fuga e capitoli finché non hai raggiunto il numero massimo di carte consentito in mano.

• **Non sono state giocate buone carte?**

Ci sono una o più carte capitolo che ti stressano e ti impediscono di completare una missione in più turni? Puoi, nel tuo turno, rimuoverle dal gioco, rimettendole nella scatola. Ci sono già state giocate delle carte fuga? Mettile a faccia in su nella pila degli scarti. Scegliendo questa opzione, tuttavia, devi spostare l'inseguitore in avanti sul tabellone. Quanti passi devi muoverlo in avanti dipende da quante carte capitolo rimuovi dal gioco. Per ogni capitolo scartato, devi spostare l'inseguitore di 1 passo in avanti.

Hai concluso il tuo turno?

Hai completato **almeno una azione**? Se è così, puoi terminare il tuo turno in qualsiasi momento. Pesca tante carte dai mazzi fino a quando non hai il numero massimo di carte nella tua mano consentito. Puoi scegliere se pescare carte fuga e/o carte capitolo. Tuttavia, è possibile prendere solo carte capitolo dal capitolo corrente. Se non ce ne sono più del capitolo corrente, puoi prendere solo carte fuga. Dopo di che il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

Hai pescato una carta inseguitore quando pescavi nuove carte?

Quando peschi una carta inseguitore, devi **SEMPRE** giocarla immediatamente e metterla a faccia in su sulla pila degli scarti, poi muovere l'**inseguitore** in avanti, del numero di passi corrispondente. Quindi pesca una nuova carta (carta fuga o capitolo). Hai pescato un'altra carta **inseguitore**? Giocala immediatamente, e fai avanzare nuovamente l'inseguitore, e così via.

Non sono rimaste carte nel mazzo?

Se non ci sono più carte da pescare, basta girare la pila degli scarti. **SENZA** mischiarla.

Finisce la clessidra o suona la sirena?

- **Clessidra:** Stai giocando con la clessidra? Assicurati di tenerla sempre d'occhio. Ogni turno della clessidra dura 2 minuti. Non appena si esaurisce, devi spostare l'**inseguitore** di 1 passo in avanti. Quindi, capovolgi immediatamente la clessidra e posizionala sullo spazio successivo del tracciato tempo.
- **Musica originale:** La sirena suonerà ogni due minuti. Quando la senti, sposta l'**inseguitore** di 1 passo in avanti.



Fine di un capitolo?

La tua pedina ha raggiunto lo spazio "Kapitelende" (Fine Capitolo)? Metti tutte le carte fuga che si trovano accanto alla carta speciale sulla pila degli scarti a faccia in su.

Ricorda il numero dello spazio su cui si trova l'inseguitore. Prendi entrambi i pezzi dal tabellone e gira la pagina al capitolo successivo. Metti il **testimone** nello spazio blu. Metti l'**inseguitore** nello spazio con lo stesso numero in cui si trovava nel capitolo precedente. Se il numero non esiste, metti l'**inseguitore** nello spazio con il numero più basso.

Ci sono carte capitolo a faccia in su che non sono ancora state completate? Se è così, lasciale dove sono. Puoi completarle anche nel capitolo successivo.

Nota: La fine di un capitolo non significa che il tuo turno sia finito. Puoi continuare o terminare il tuo turno nel capitolo successivo.

I passi inutilizzati possono essere trasferiti nel capitolo successivo?

No, qualsiasi passo non utilizzato non può essere applicato nel capitolo successivo. Il testimone inizia sempre nello spazio blu in ogni capitolo, anche se hai raggiunto la fine del capitolo con meno passi di quelli indicati sulla scheda capitolo.

Hai ancora capitoli in mano dal capitolo precedente?

In tal caso, rimettili immediatamente nella scatola e prendi lo stesso numero di capitoli dal nuovo capitolo. Rimuovi il mazzo del capitolo completato dall'area della carte e rimettilo nella scatola. Questo ovviamente può accadere durante il turno di un giocatore.

Cosa succede se suona la sirena o la clessidra si esaurisce alla fine del capitolo?

Se senti la sirena o se la clessidra si esaurisce mentre ti muovi da un capitolo all'altro, sposta immediatamente l'inseguitore di 1 passo in avanti nel nuovo capitolo.

SOMMARIO: QUANDO MUOVERE L'INSEGUITORE?

L'inseguitore ti sta sempre alle calcagna. Muovi sempre l'inseguitore quando...

1. ... la **clessidra** si esaurisce o la **sirena** suona. Spostare immediatamente l'inseguitore di **1 passo**.
2. ... la pedina blu si ferma su uno **spazio con sopra il simbolo dell'inseguitore**. Devi spostare la pedina nera **1 passo** in avanti. Se, tuttavia, l'inseguitore atterra nello spazio con il simbolo dell'inseguitore, non succede nulla.
3. ... peschi una **carta inseguitore** dal mazzo. La carta inseguitore indica di quanti passi l'inseguitore deve essere spostato in avanti.
4. ... rimuovi le carte capitolo dal gioco che sono già state giocate e vuoi scartare le carte fuga giocate su di essi. Il **numero di passi** che devi muovere l'inseguitore dipende dal numero di capitoli che hai rimosso dal gioco..
5. ... giochi una carta fuga più alta nell'**area investigativa** rispetto alla carta che è già stata giocata. In questo caso, sposta l'inseguitore di **1 passo** in avanti. Questo si applica solo quando stai giocando i livelli di difficoltà *Grande Brivido* e *Cerca di sopravvivere*.

FINE DELLA PARTITA

Ci sono diversi modi per terminare la partita:

1. **Ah, ha, ha, ha, stayin' alive:** Wow, chi l'avrebbe mai detto?! Vi siete messi in salvo e siete arrivati alla casa sicura. Vi siete assolutamente meritati questa vittoria! Rispetto! Siete anche riusciti a risolvere il caso nel livello di difficoltà *Grande Brivido* o *Cerca di sopravvivere*? Congratulazioni! Siete sopravvissuti a un thriller! Allora, chi ti ha inseguito e qual era il suo crimine? Guarda i segnalini indagine bianchi e dai il nome all'autore del reato, l'arma del delitto, il movente, la vittima e le prove incriminanti.
2. **Time to say Goodbye:** L'inseguitore vi ha preso? Peccato. Avete perso la partita. Avete giocato il livello di difficoltà *Grande Brivido* o *Cerca di sopravvivere* e l'inseguitore ti ha catturato? Sfortunatamente, avete perso la partita, anche se siete riusciti a scoprire tutto nell'area investigativa
3. **Time's not on your side:** La clessidra si esaurisce mentre è sullo spazio 2 giallo? O la musica si è fermata? Non è un buon segno, se non avete ancora raggiunto la casa sicura e se non siete ancora riusciti a risolvere il caso nel livello di difficoltà *Grande Brivido* o *Cerca di sopravvivere*. Ciò significa che siete arrivati un po' corti. L'inseguitore ha un grande sorriso sulla sua faccia. Ha avuto il sopravvento e ha vinto la partita.
4. **Per Grande Brivido e Cerca di sopravvivere:** Siete arrivati alla casa sicura, ma non siete riusciti a scoprire cos'è successo? E ora anche l'inseguitore è arrivato alla casa sicura? Non va bene! Non va bene per niente! Avete perso! È stato un onore aver giocato con voi.

OOPS! HAI FATTO UN ERRORE SOTTO PRESSIONE?

- Avevi più carte in mano di quanto permesso, ma l'hai notato solo più tardi? Metti immediatamente le carte fuga in più sulla pila degli scarti.
- Hai pescato la **carta capitolo sbagliata**? Cambiala. Scarta la tua carta capitolo dal gioco.
- **Qualunque cosa è stata giocata, è stata giocata:** una volta che una carta fuga è stata giocata, rimane accanto alla carta capitolo, alla carta speciale o nell'area investigativa.



Autore: Marco Teubner
Ispirato da Sebastian Fitzek und Jörn Stollmann
Illustrazioni: Jörn Stollmann
Design: Kreativbunker
Product Management: Anneli Ganser
Copy-Editing: Elke Vogel
Produzione: Brigitte Merkt, Jessica Stöhr
Traduzione: Mirko "Gotcha" Biagi
Pop-up: Marco Teubner, Brigitte Merkt
Musica: Periphereque
www.pq-world.de

Sebastian Fitzek Safehouse
www.sebastianfitzek.de
© 2017 moses. Verlag GmbH
This work has been mediated by
AVA international GmbH
The Literary Agency
www.ava-international.de

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

L'autore e i moses. La casa editrice ringrazia i giocatori di Bödefeld, Ravensburg, Antdorf, St. Tönis, Kempen, Düsseldorf, Herne, Bochum, Bocholt, Berlin und Brixen. Un ringraziamento speciale a 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 e Sandra.