



### SEBASTIAN FITZEK SAFEHOUSE

Verlag:	Moses Verlag
Autor:	Marco Teubner, Sebastian Fitzek
Spieltyp:	Brettspiel / Legespiel
Anzahl Spieler:	2-4 Spieler*innen
Spieldauer:	30 Minuten
Altersempfehlung:	ab 12 Jahren

**Nerven aus Drahtseilen benötigt man bei Sebastian Fitzeks Safehouse. Wer die Romane des Thriller-Königs kennt weiss, was ihn erwartet. Denn Rettung gibt es nur im Safehouse. Dort startet das Zeugenschutzprogramm. Und es ist ein langer Weg dahin... und so wenig Zeit.**

**Ihr seid Zeuge eines schweren Verbrechens geworden und jetzt selber auf der Flucht in Richtung Safehouse. Denn der Täter hat euch gesehen und hat nur ein Ziel. Alle Zeugen seiner Tat beseitigen, bevor diese das Safehouse erreichen. Euer Fluchtweg führt euch dabei vom Hotelzimmer durch die Stadt, ins Hafengebiet, durch den Wald, bis ihr letztendlich das Safehouse in der Ferne sehen könnt. Immer dicht gefolgt von eurem Jäger.**

Die Spieler spielen gemeinsam und vor allem gegen die Zeit. In max. 30 Minuten müssen sie die Spielfigur des Zeugen sicher ins Safehouse gebracht haben. Bewegen können sie die Figur durch das Erfüllen von Auftragskarten, für die numerisch und farblich passende Fluchtkarten abgeworfen werden müssen. Alle Spieler können dabei gemeinsam am gleichen Auftrag arbeiten und auch mehrere Aufträge parallel erfüllen.

Die Zeit und damit auch die automatische Bewegung des Verfolgers wird entweder über die Sanduhr festgehalten oder aber durch den Soundtrack, der auf der Website des Verlags heruntergeladen oder direkt gestreamt werden kann. Das Spiel mit Soundtrack ist auf jeden Fall um ein Vielfaches spannender und nervenaufreibender.

Wem das alles zu einfach ist, der kann parallel zur Flucht auch noch Ermittlungen durchführen und Hinweise zum Täter, der Waffe, seinem Motiv und dem Opfer sammeln. Das Ermitteln erschwert das Erfüllen der Aufträge, da auch hierzu passende Fluchtkarten abgeworfen werden müssen. Um in dieser Variante in das rettende Safehouse zu gelangen, müssen die Spieler erst alle erforderlichen Hinweise gesammelt haben.

Können die Spieler ihren Zeugen rechtzeitig ins Safehouse bewegen, gewinnen sie das Spiel. Kann sie der Verfolger einholen, geht die Partie verloren.

**SAFEHOUSE** finden Sie ab sofort in der **Ludothek Oberuzwil**  
[www.ludo-oberuzwil.ch](http://www.ludo-oberuzwil.ch)