



## Spielübersicht

Fugitive ist ein schnelles Kartenspiel für 2 Personen. Ein Spieler spielt einen flüchtenden Kriminellen, der sich von einem Versteck zum nächsten bewegt. Der andere spielt die Polizeichefin, die den Flüchtenden stellen muss, bevor er die Stadt verlässt.

Das Kartendeck des Grundspiels besteht aus 43 Karten, von der jede ein mögliches Versteck des Flüchtenden darstellt. Um die Spannung bei der Jagd zu erhöhen, könnt ihr zusätzlich Ereigniskarten hinzufügen.

## Sieg

Sobald der Flüchtende die Karte mit der Nummer 42 spielt, entkommt er der Polizeichefin und gewinnt das Spiel. Die Polizeichefin gewinnt, wenn sie alle Verstecke des Flüchtenden findet, bevor dieser entkommt.

## Spielaufbau

Legt die Karte mit der Nummer 00 offen in die Mitte des Tisches. Sie ist der Beginn einer Kartenreihe und das erste Versteck des Flüchtenden.

Sortiert die restlichen Versteckkarten anhand ihrer Nummern in 3 Stapel: 04 – 14, 15 – 28 und 29 – 41. Mischt jeden Stapel separat und legt ihn verdeckt auf das Tableau für Verstecke.

Jeder Spieler legt seine Rollenkarte offen vor sich ab. Die Polizeichefin erhält zusätzlich den Notizblock und den Stift.

Der Flüchtende nimmt die Karten 01, 02, 03 und 42 auf die Hand und zieht zusätzlich 5 Karten von den Stapeln:

- Stapel 1 (04–14): 3 Karten.
- Stapel 2 (15–28): 2 Karten.
- Stapel 3 (29–41): 0 Karten.

Die Polizeichefin beginnt das Spiel ohne Handkarten.

## Spielaufbau:

## Polizeichefin

Tableau für Verstecke

Notizblock

Rollenkarte

Kartenreihe

3x Stapel 1

2x Stapel 2 01, 02, 03, 42 Rollenkarte

Flüchtender

## Versteckkarten

Jede Versteckkarte zeigt zwei Werte: Eine Verstecknummer (00 – 42) und einen Sprintwert, dargestellt durch Fußabdrücke (+1  oder +2 ).

Der Flüchtende kann seine Karten entweder als Verstecke ausspielen oder als Sprintkarten verwenden. Die Karten der Polizeichefin helfen ihr, mögliche Verstecke des Flüchtenden auszuschließen und dessen Möglichkeiten einzuschränken.

## Ereignis- und Platzhalterkarten

Diese Karten werden nur für bestimmte Spielvarianten verwendet (siehe „Spielvarianten“). Spielt euer erstes Spiel ohne diese Karten. Ereigniskarten helfen entweder dem Flüchtenden, der Polizeichefin oder dem Spieler, der die Karte zieht. In manchen Varianten werden die Ereigniskarten durch Platzhalterkarten ersetzt.



Platzhalterkarte



Ereigniskarte



Versteckkarte

## **Spielverlauf**

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Der Flüchtende kann sich in seinem Zug zu einem neuen Versteck bewegen, um auf seiner Flucht voranzukommen. Die Polizeichefin versucht in ihrem Zug, den Flüchtenden zu stellen; dazu muss sie alle ausliegenden Verstecke aufdecken.

Der Flüchtende hat immer den ersten Zug.

### **Der erste Spielzug des Flüchtenden:**

- Der Flüchtende muss 1 oder 2 neue Verstecke in die Kartenreihe legen.

### **Der erste Spielzug der Polizeichefin:**

- Die Polizeichefin muss genau 2 Karten von beliebigen Stapeln auf die Hand ziehen.
- Danach versucht sie, ein oder mehrere Verstecke des Flüchtenden zu finden.

### **Alle weiteren Spielzüge des Flüchtenden:**

- Der Flüchtende muss genau 1 Karte von einem beliebigen Stapel auf die Hand ziehen.
- Der Flüchtende darf 1 neues Versteck in die Kartenreihe legen. Alternativ kann er passen.

### **Alle weiteren Spielzüge der Polizeichefin:**

- Die Polizeichefin muss genau 1 Karte von einem beliebigen Stapel auf die Hand ziehen.
- Danach versucht sie, ein oder mehrere Verstecke des Flüchtenden zu finden.

### **Die Spieler führen abwechselnd Züge aus, bis ein Spieler gewinnt:**

Der Flüchtende gewinnt, sobald er die Karte mit der Nummer 42 spielt. Diese Karte wird immer offen ausgespielt. Gegebenenfalls muss er noch einer Hetzjagd entkommen.

Die Polizeichefin gewinnt, sobald sie alle Verstecke des

Flüchtenden gefunden hat, entweder in ihrem Zug oder bei einer Hetzjagd.

## MÖGLICHKEITEN DES FLÜCHTENDEN

### Ein neues Versteck spielen

Der Flüchtende legt eine Handkarte verdeckt rechts neben das letzte Versteck an die Kartenreihe an. Alle Versteckkarten der Kartenreihe, offen oder verdeckt, gelten als Verstecke. Der Flüchtende darf sich verdeckte Karten der Kartenreihe jederzeit ansehen.

### Ein Versteck regulär spielen

Die Verstecknummer eines neuen Verstecks muss um 1, 2 oder 3 höher sein als die des letzten Verstecks in der Kartenreihe. Der Flüchtende darf kein Versteck mit einer niedrigeren Nummer spielen.

*Beispiel: Das letzte Versteck der Kartenreihe hat die Nummer 04. Der Flüchtende kann als neues Versteck die Karten 05, 06 oder 07 legen. Das Versteck Nummer 03 ist nicht erlaubt, da es kleiner ist als das letzte Versteck. Nummern höher als 07 sind auch nicht erlaubt, da sie um mehr als 3 größer sind als die letzte Verstecknummer.*

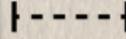
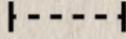
### Sprinten

Der Flüchtende kann zusammen mit dem neuen Versteck zusätzliche Handkarten ausspielen. Diese Karten werden Sprintkarten genannt. Sie erweitern die maximale Reichweite (3) vom vorherigen Versteck um die Summe ihrer Sprintwerte.

Sprintkarten werden verdeckt unter die eben ausgespielte neue Versteckkarte gelegt. Es muss immer erkennbar sein, wie viele Sprintkarten unter einer Versteckkarte liegen. Der Flüchtende darf auch mehr Sprintkarten ausspielen, als er benötigt. Sprintkarten verpflichten ihn nicht, zu Sprinten.

Reichweite bis zu 3 benötigt keinen Sprint.

Reichweite 6 benötigt mindestens +3 Sprint.



3 Sprintsymbole (verdeckt)



*Beispiel: Das letzte Versteck der Kartenreihe hat die Nummer 04. Normalerweise darf Flüchtende nur eine 05, 06 oder 07 spielen. Er möchte aber eine 10 legen. Da der Weg zur 10 um 3 größer ist als die maximale Reichweite (3), muss er zusätzlich Sprintkarten mit einem Gesamt-Sprintwert von mindestens +3 verdeckt unter das neue Versteck legen.*

## Passen

Der Flüchtende tut nichts und passt. Dadurch kann er Handkarten ansammeln, gibt der Polizeichefin aber auch die Möglichkeit, aufzuholen.

## MÖGLICHKEITEN DER POLIZEICHEFIN

### Ein einzelnes Versteck finden

Die Polizeichefin nennt eine Zahl zwischen 1 und 41. Ist diese identisch mit der Nummer eines verdeckten Verstecks, muss der Flüchtende dieses Versteck und alle unter ihm liegenden Sprintkarten aufdecken.

Die Polizeichefin muss nicht sagen, welche der verdeckten Versteckkarten sie meint. Sprintkarten müssen niemals anhand ihrer Nummer gefunden werden. Sie werden immer zusammen mit einem gefundenen Versteck aufgedeckt.

## **Mehrere Verstecke finden**

Die Polizeichefin nennt mehrere Zahlen.

- Wenn alle genannten Zahlen mit denen von verdeckten Versteckkarten übereinstimmen, muss der Flüchtende all diese Verstecke und die unter ihnen liegenden Sprintkarten aufdecken.
- Ist auch nur eine Zahl falsch, deckt der Flüchtende kein einziges Versteck auf, selbst wenn andere Zahlen richtig waren.

Die Polizeichefin muss nicht sagen, welche der verdeckten Versteckkarten sie meint.

## **Eine Hetzjagd starten**

Als letzten Versuch kann die Polizeichefin eine Hetzjagd starten. Diese findet außerhalb der regulären Zugreihenfolge statt. Eine Hetzjagd kann nur dann gestartet werden, wenn der Flüchtende das Versteck Nummer 42 gespielt hat und keines der bisher gefundenen Verstecke eine Nummer größer als 29 hat.

Bei der Hetzjagd nennt die Polizeichefin eine Zahl, um ein einzelnes Versteck zu finden (siehe oben). Findet sie dadurch ein Versteck, wird es regulär aufgedeckt und sie darf sofort versuchen, ein weiteres zu finden, usw. Findet sie dadurch alle Verstecke, war die Hetzjagd erfolgreich und sie gewinnt das Spiel.

Nennt sie auch nur einmal eine falsche Zahl, war die Hetzjagd ein Misserfolg. Der Flüchtende entkommt und die Polizeichefin verliert das Spiel.

## SPIELVARIANTEN

### Zufällige Ereignisse

Diese Variante macht das Spiel weniger berechenbar.

Nach dem Spielaufbau:

- Mischt alle Ereigniskarten (ohne die Platzhalterkarten).
- Mischt je 2 zufällige Ereigniskarten in jeden der 3 Versteckkartens Stapel.
- Die übrigen Ereigniskarten und die Platzhalterkarten werden nicht verwendet.

Zieht ein Spieler im Laufe des Spiels ein Ereignis, muss er es sofort ausführen. Danach zieht er eine weitere Karte von einem beliebigen Stapel.

### Entdeckungen

Diese Variante hält für jedes gefundene Versteck eine überraschende Wendung parat.

Nach dem Spielaufbau:

- Mischt alle Ereigniskarten und legt sie als Ereignisstapel zur Seite. Die Platzhalterkarten werden nicht verwendet.

Jedes Mal, wenn die Polizeichefin in ihrem Zug ein oder mehrere Verstecke gefunden hat, zieht der Flüchtende 1 Karte vom Ereignisstapel und führt sie sofort aus.

### Hilfreiche Ereignisse

In dieser Variante sind die Ereignisse nur für einen bestimmten Spieler hilfreich.

Nach dem Spielaufbau:

- Bestimmt einen Spieler, dem durch Ereignisse geholfen werden soll, und sucht aus den Ereigniskarten die Karten mit seinem Spielersymbol heraus (Flüchtender  oder Polizeichefin .
- Verteilt alle diese Karten möglichst gleichmäßig auf die 3 Versteckkartens Stapel und mischt sie hinein.

- Die übrigen Ereigniskarten und die Platzhalterkarten werden nicht verwendet.

Zieht ein Spieler im Laufe des Spiels ein Ereignis, muss er es sofort ausführen. Danach zieht er eine weitere Karte von einem beliebigen Stapel.

## Ausgleichende Ereignisse

Diese Variante unterstützt immer denjenigen Spieler, der gerade zurückliegt.

Nach dem Spielaufbau:

- Mischt je 2 Platzhalterkarten in jeden der 3 Versteckkartestapel.
- Sortiert die Ereigniskarten nach ihren Symbolen in 3 Ereignisstapel (Flüchtender , Polizeichefin , kein Symbol).
- Mischt jeden Stapel separat und legt ihn verdeckt bereit. Merkt euch, welcher Stapel welcher ist.

Zieht ein Spieler im Laufe des Spiels eine Platzhalterkarte, legt er sie beiseite, zieht 1 Karte von einem der 3 Ereignisstapel und führt diese sofort aus. Von welchem Stapel er das Ereignis zieht, hängt von der Anzahl an verdeckten Verstecken in der Kartenreihe ab.

- Nur 1 verdecktes Versteck: Ziehe die Karte vom Stapel mit den Ereignissen für den Flüchtenden.
- Genau 2 verdeckte Verstecke: Ziehe die Karte vom Stapel mit den Ereignissen ohne Symbole.
- 3 oder mehr verdeckte Verstecke: Ziehe die Karte vom Stapel mit den Ereignissen für die Polizeichefin.

Nach jedem Ereignis zieht der Spieler, der am Zug ist, eine weitere Karte von einem beliebigen Stapel.

*Hinweis: Ereigniskarten, die man in die Kartenreihe legt, kommen leicht nach unten versetzt auf den freien Platz. Für Versteck- und Sprintkarten gilt dieser Platz weiterhin als „frei“. Auf jedem Platz darf höchstens 1 Ereigniskarte liegen.*

## TIPPS UND STRATEGIEN:

Für eine erfolgreiche Flucht muss der Flüchtende bereit sein, Risiken einzugehen. Die Polizeichefin muss dagegen methodisch vorgehen und die richtigen Schlüsse aus ihren Informationen ziehen. Hier sind ein paar Tipps und Strategien für beide Spieler.

### Strategien für den Flüchtenden:

- Du musst nicht in jedem Zug ein Versteck spielen. Manchmal ist es sinnvoller, auf bessere Karten zu warten.
- Du kannst bereits in deinem ersten Zug sprinten.
- Vorsicht: Weite Sprints verbrauchen viele Karten. Eventuell zwingt dich ein Sprint, zu warten, bis du wieder genug gute Karten nachgezogen hast.
- Du kannst der Polizeichefin das Finden deiner Verstecke erschweren, indem du unnötige Sprintkarten spielst. Übertreibe es aber nicht, sonst gehen dir womöglich die Handkarten aus.
- Du kannst die Polizeichefin auf die falsche Fährte locken, indem du Karten von einem Stapel mit höheren Nummern ziehst, als du aktuell benötigst. Du kannst sie dann allerdings erst später im Spiel einsetzen.
- Spiele ein Versteck mit einer Zahl, die die Polizeichefin eben erst angesagt hat. Sie wird selten zweimal hintereinander die gleiche Zahl nennen.



## Strategien für die Polizeichefin:

- Notiere dir auf dem Notizblock, welche Zahlen du schon genannt hast.
- Liegen 2 Sprintkarten unter einem Versteck, ist die Summe ihrer Sprintwerte mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit +3.
- In einem Zug mehr als eine Zahl zu nennen, kann dich schnell zurückwerfen. Bist du dir bei einer Zahl jedoch absolut sicher, kannst du sie zusammen mit einer anderen nennen.
- Du kannst bewusst viele Karten von den Stapeln mit höheren Nummern ziehen. Das kann später zu einer Blockade führen, die der Flüchtende nur schwer umgehen kann.
- Versuche frühzeitig Verstecke mit höheren Nummern zu finden. Dort aufgedeckte Sprintkarten können dir weitere Informationen über vorherige Verstecke geben. Oft kannst du anhand dieser Informationen auch rückwärts zählen und das Versteck direkt davor ermitteln.
- Nennst du eine Zahl, achte darauf, welche Karten sich der Flüchtende ansieht.



- Merke dir, von welchem Stapel der Flüchtende Karten zieht. Es gibt überall kleine Hinweise.



**Beteiligte:**

Spieldesign: Tim Fowers

Grafik: Ryan Goldsberry

Regeln: Scott Post

Übersetzung: Lines J. Hutter

Lektorat: Lutz Pietschker

Layout: Charles Polenzani

**Besonderen Dank an**

alle Kickstarter-Unterstützer,  
den unschlagbaren Sam Aho,  
das Utah State University  
Dept of Theatre Arts,  
meine Frau Nikki.