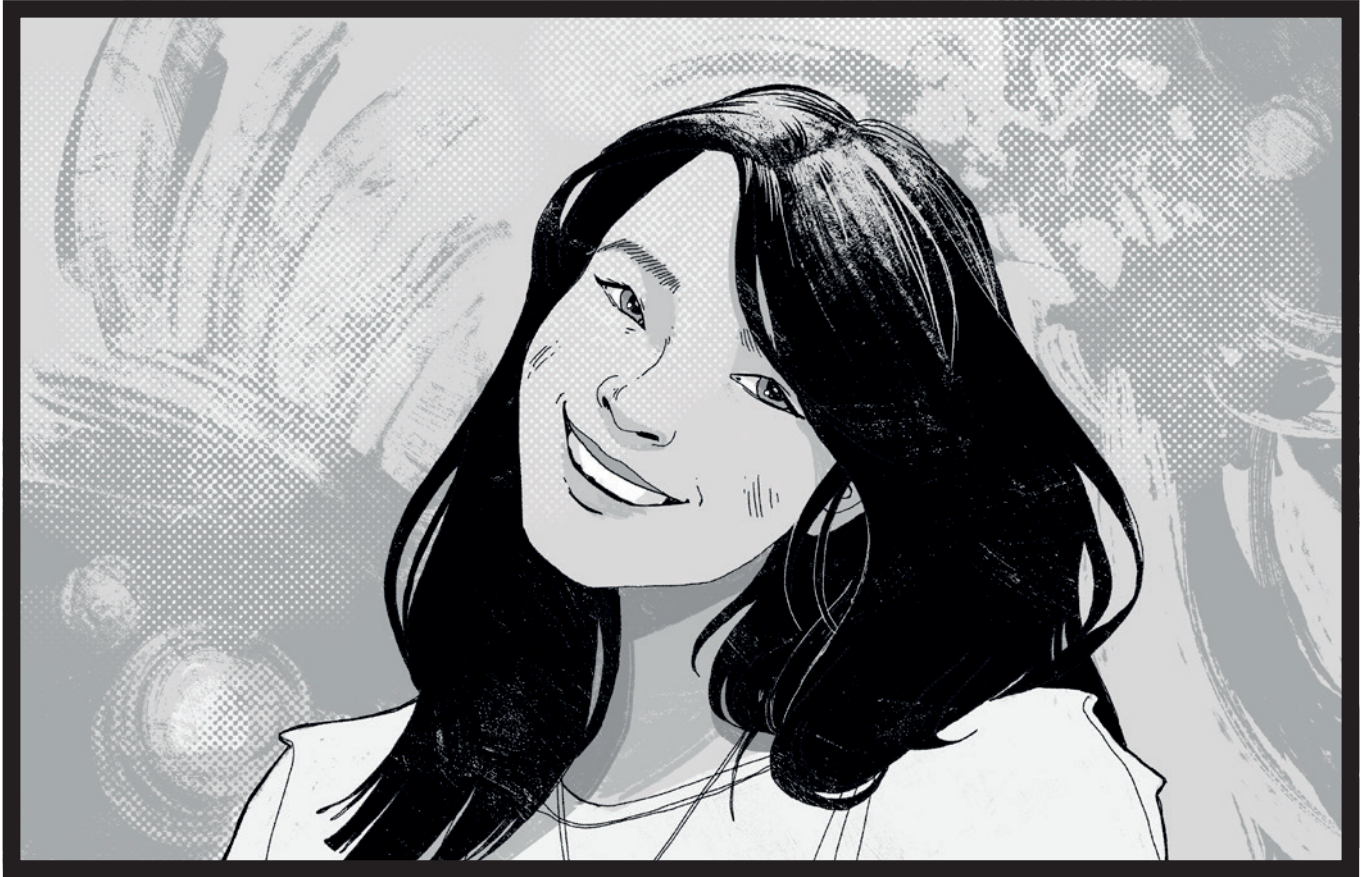


VERMISST



ALICE BRIARWOOD

16 JAHRE ALT

VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 165CM

GEWICHT: CA 51KG

HAARFARBE: SCHWARZ

AUGENFARBE: NUSSBRAUN

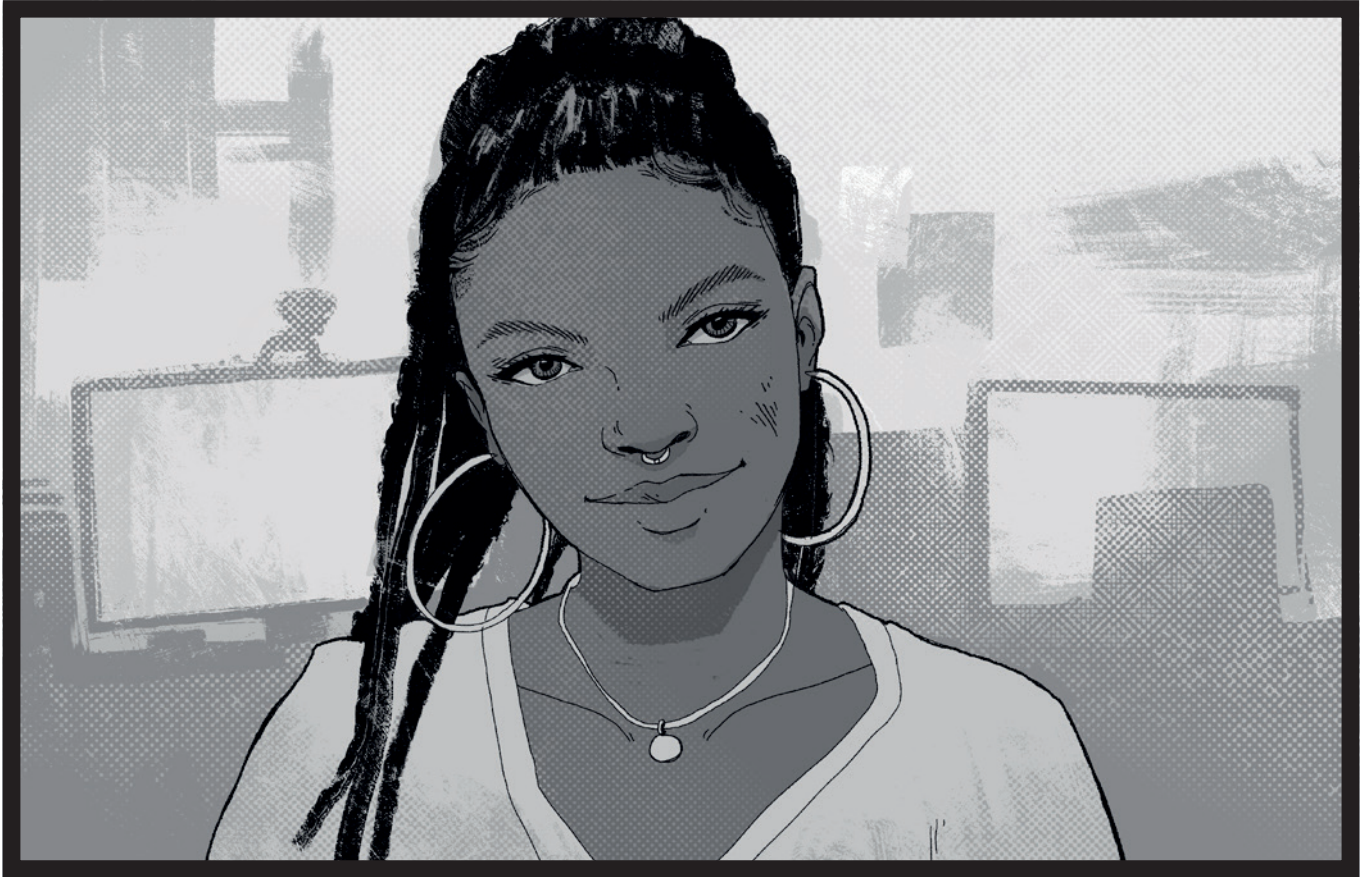
HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD

16 JAHRE ALT

VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 167CM

GEWICHT: CA 54KG

HAARFARBE: SCHWARZ

AUGENFARBE: BRAUN

HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD

16 JAHRE ALT

VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 160CM

GEWICHT: CA 83KG

HAARFARBE: BRAUN

AUGENFARBE: GRÜN

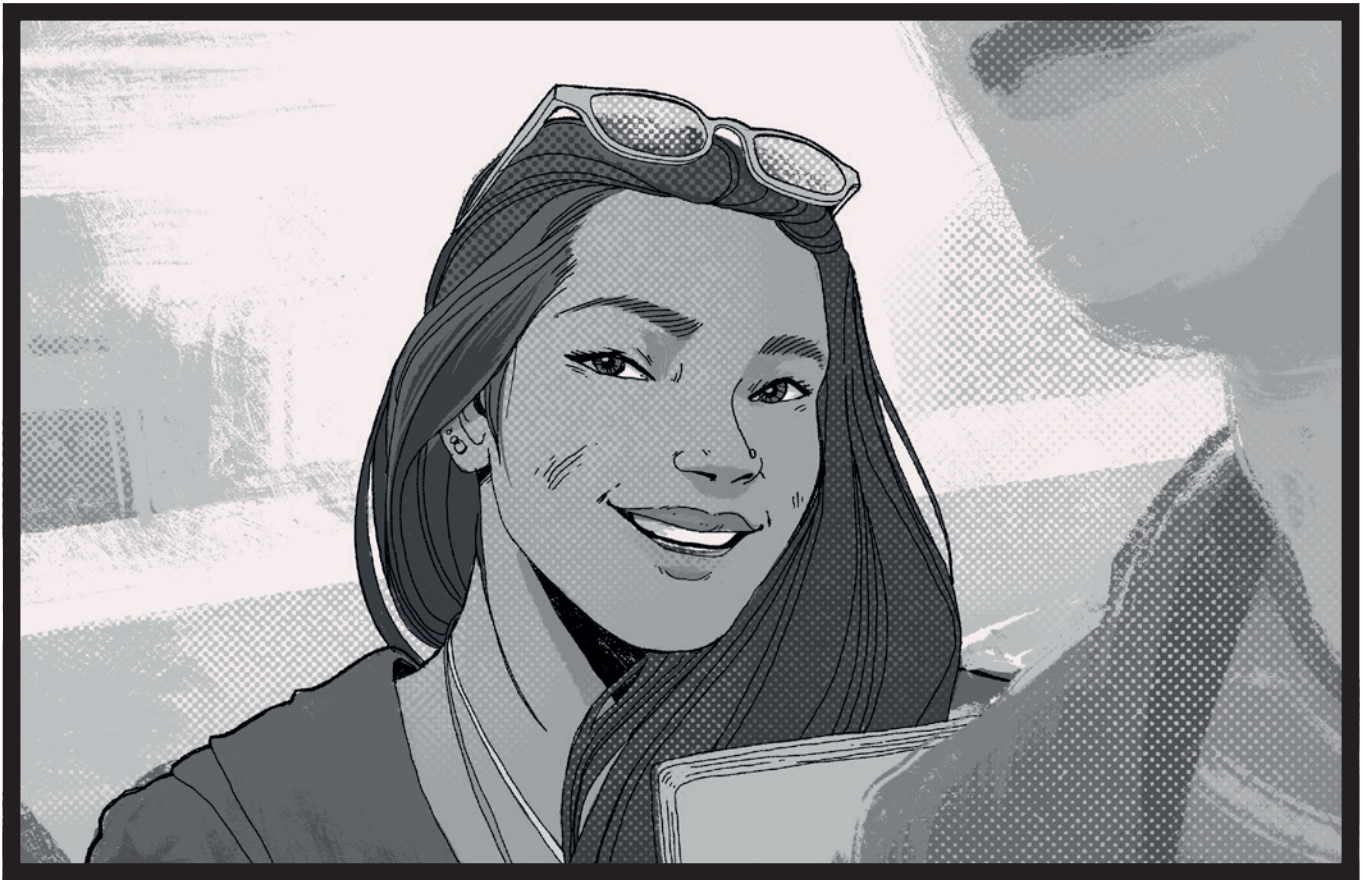
HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD

16 JAHRE ALT

VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 162CM

GEWICHT: CA 53KG

HAARFARBE: KUPFERROT

AUGENFARBE: BLAU

HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD
16 JAHRE ALT
VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 171CM
GEWICHT: CA 54KG
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: NUSSBRAUN

HINWEISE &
INFORMATIONEN BITTE
MELDEN UNTER:
(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD
16 JAHRE ALT
VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 157CM

GEWICHT: CA 58KG

HAARFARBE: SCHWARZ/PINK

AUGENFARBE: GRÜN

HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD
16 JAHRE ALT
VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 162CM
GEWICHT: CA 49KG
HAARFARBE: SCHWARZ
AUGENFARBE: BRAUN

HINWEISE &
INFORMATIONEN BITTE
MELDEN UNTER:
(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD

16 JAHRE ALT

VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 165CM

GEWICHT: CA 50KG

HAARFARBE: SCHWARZ

AUGENFARBE: NUSSBRAUN

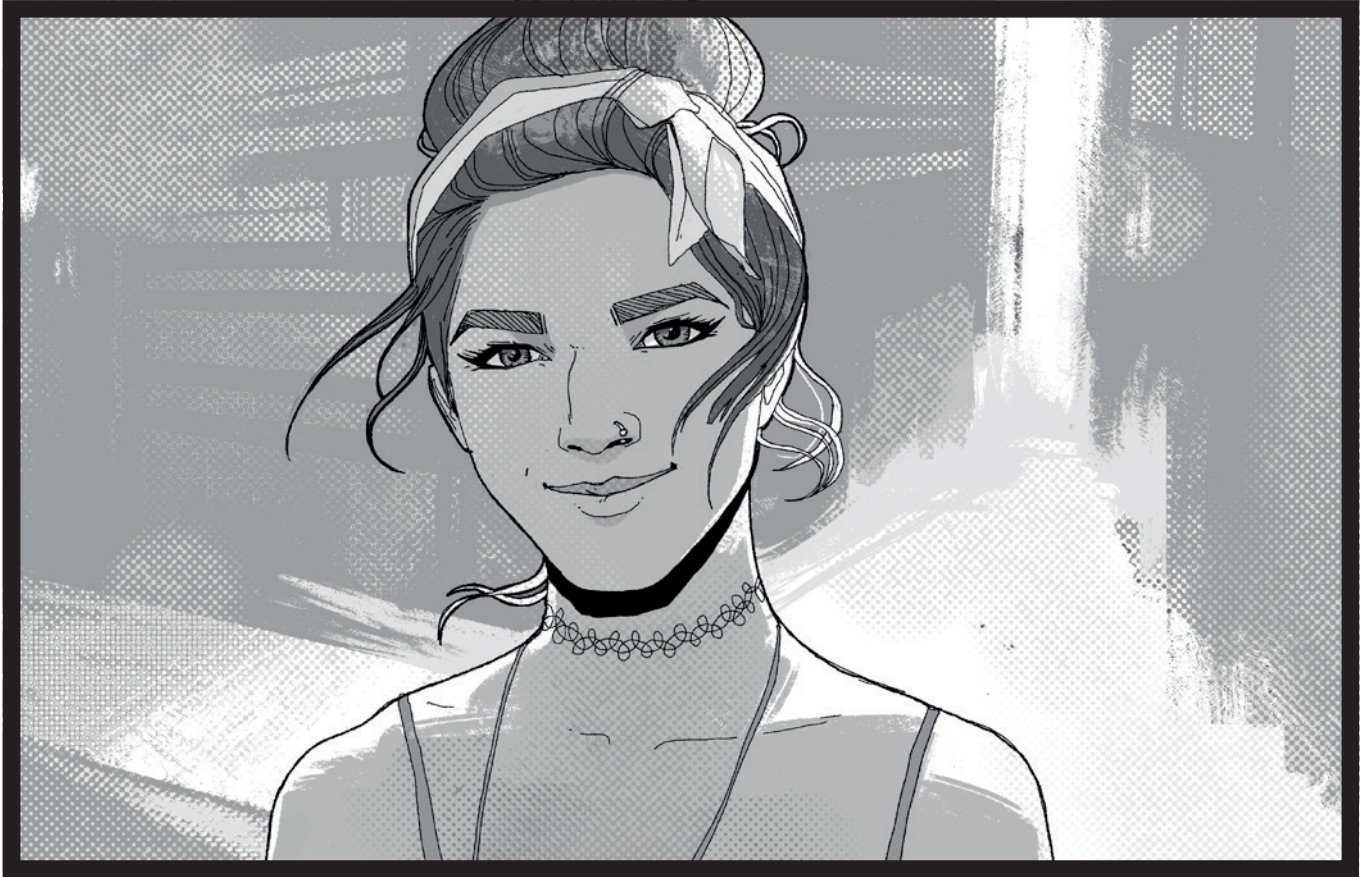
HINWEISE &

INFORMATIONEN BITTE

MELDEN UNTER:

(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD
16 JAHRE ALT
VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖÖE: 172CM
GEWICHT: CA 58KG
HAARFARBE: BRAUN
AUGENFARBE: NUSSBRAUN

HINWEISE &
INFORMATIONEN BITTE
MELDEN UNTER:
(530) 207-0361

VERMISST



ALICE BRIARWOOD
16 JAHRE ALT
VERMISST SEIT 19. DEZEMBER

GRÖßE: 160CM
GEWICHT: CA 52KG
HAARFARBE: BLOND
AUGENFARBE: BLAU

HINWEISE &
INFORMATIONEN BITTE
MELDEN UNTER:
(530) 207-0361



SPIELANLEITUNG

- Heute ist Samstag, der erste Tag der Winterferien. Jeder außer Charlie beginnt das Spiel mit dem Wissen, dass Alice zuletzt am Mittwoch gesehen wurde, also vor drei Tagen.
- Die Spieler können Klammern (wie diese) benutzen, um während des Spiels alles außerhalb des Charakters zu kommunizieren.
- Wenn jemand möchte, dass ein angesprochenes Thema aus dem Spiel entfernt wird, kann er mit (X) oder (X: Inhalt) antworten, um anzuzeigen, dass es ge-X-t wurde.
- Es ist in Ordnung, wenn es Momente gibt, in denen nichts passiert. Stille kann und wird im Spiel vorkommen. Wenn der Gruppenchat zum Erliegen kommt, sollte jeder Spieler überlegen, private Gespräche mit anderen Charakteren zu initiieren.
- Zwei Charaktere können niemals gleichzeitig am selben Ort sein. Falls dies der Fall wäre, sollte eine narrative Begründung erstellt werden, warum sie sich nie treffen würden.
- Es ist in Ordnung, wenn es einige Minuten dauert, eine Hinweiskarte zu beantworten. Die Spieler können dies mitteilen, bevor die nächste Hinweiskarte aufgedeckt wird. Falls sie es nicht können, teilen sie es zum nächstmöglichen Zeitpunkt mit.
- Jeder sollte sicherstellen, dass er allen die Informationen von seiner Hinweiskarte mitgeteilt hat. Die Antwort auf die Frage der Hinweiskarte bestimmt, wie sich die Erzählung des Spiels entwickelt.
- Nach diesen 90 Minuten werden die Spieler ihre Charaktere für immer hinter sich lassen. Deshalb möchte man einen Weg finden, sein Geheimnis vor dem Ende des Spiels mindestens einer anderen Person, wenn nicht der ganzen Gruppe, offenbart zu haben.
- Man sollte aufgrund der erhaltenen Hinweise untersuchen und spekulieren, aber man wird die Information, die einen tatsächlich zu Alice führt, erst erhalten, wenn man auf einen bestimmten Auslöser einer Hinweiskarte trifft.
- Man findet Alices Smartphone oder Auto nicht, außer man zieht eine Karte, die angibt, dass man es gefunden hat.
- Die von den Spielern aufgedeckten Verdächtigen- und Ortskarten bleiben offen bei ihren jeweiligen Stapeln liegen.
- Falls aus irgendeinem Grund der eigene Charakter verletzt oder getötet wird und für den Rest des Spiels nicht mehr texten kann, kann der Spieler jedem, der zu seinem Ort geht, Informationen darüber geben, in welchem Zustand er dort vorgefunden wird, indem er eine direkte private Nachricht schickt. Wenn dies im Spiel vorkommt, sagt die Karte, die dies ausgelöst hat, dem Spieler, was er tun soll.
- Wenn der Timer 0 erreicht, dürfen die Spieler eine letzte Nachricht als Charakter schreiben, bevor das Spiel endet.