

III

Among
Cultists

Spielanleitung



Inhalt

Böse Vorzeichen	3	Aktionen	15
Ziel des Spiels und Siegbedingungen	3	Charakter-Aktionen	15
Die wichtigsten Spielkonzepte	4	Zustand prüfen	15
Teams, Rollen und Charaktere	4	Gang sichern	15
Zustände	4	Kultisten bekämpfen	15
Begegnungen	4	Fischmensch verscheuchen	16
Deduktion und Informationen	4	Assassinen-Angriff ausführen	16
Material	4	Raum-Aktionen	16
Verwendetes Material und Siegbedingungen		Raum-Deck füllen	16
nach Personenzahl	6	Raum prüfen	17
Vorbereitung	7	Abstimmung einleiten	17
Für eure erste Partie	7	Kamera nutzen	18
Ermittler und Kultisten	7	Strom neustarten	19
Aufbau Spielfläche	8	Portal schließen	19
Nachtphase (einmalig nach dem Aufbau)	10	Privilegien der Lebenden und der Toten	19
Nach dem Ritus	10	Ende der Partie	20
Ablauf	11	Komplexitätsgrad anpassen	20
Auswahl des Startcharakters und Beginn der Partie	11	Für fortgeschrittene Meuchelmörder	20
Die Goldenen Regeln	11	Für Social-Deduction-Experten	20
Überblick	11	Variante für 4 und 6 Personen mit AUTOMA-Ermittler	21
Die Phasen im Detail	12	Vorbereitung mit AUTOMA-Ermittler	21
1. Bewegungsphase	12	Regeln für das Spiel mit AUTOMA-Ermittler	21
Routen	12	Bewegungsphase	21
Wann kommt es zu einer Begegnung?	13	Aktionsphase	22
Was passiert bei einer Begegnung?	13	Sonstiges	22
2. Ereignisphase	13	Anhang	22
3. Aktionsphase	14	Symbole	22
4. Aufräumphase	14	Ereignisse	23
		Rollen	24

Autor: Stefan Godot (mit Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Grafikdesign / Produktionsleitung: Karsten Schulmann
Illustrationen: Andreas Schroth, Jarrod Owen, Karsten Schulmann
Cover-Illustration: Stephen S. Gibson
Redaktion & Lektorat: Michael Csorba (die spiele|texter)

Für weitere Informationen besuche www.among-cultists.com

Ein großer Dank gilt all unseren Prototyp-Spieltestern, unseren Freunden und der besten Community, die wir uns vorstellen können.

Wir widmen dieses Spiel unseren geliebten Kindern
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2. Auflage
© 2022 Godot Games. Alle Rechte vorbehalten.



Böse Vorzeichen

„**Grundgütiger! Gut, dass Sie da sind!**“, hallte es durch den Flur wie ein Echo aus einer anderen Welt. Der dürre Direktor schaute mit leicht zittriger Hand auf seine goldene Taschenuhr und wischte sich parallel mit einem Stofftaschentuch über die schweißgebadete Stirn.

„**Wie schlimm ist es?**“, fragte der Mann im braunen Trenchcoat mit einer pechschwarzen Augenklappe in der Türschwelle des Foyers, während er den mit mysteriösen Runen verunzierten Raum begutachtete, nur um sich die Frage anschließend selbst zu beantworten. „**Ich sehe schon: Deutlich schlimmer als gedacht. Sieht es hier überall so aus?**“ – „**Ja! Jeder Raum. Was hat das nur zu bedeuten, Gomery? Was wollen diese Kultisten bloß? Die sind doch wahnsinnig!**“

Der Mann mit der Augenklappe ging zu einer Kommode hinter dem Direktor und schüttete sich einen Whiskey in ein Bleikristallglas.

„**Es ist Teil eines arkanen Rituals. Wir müssen es noch heute Nacht stoppen, oder sie erwecken damit etwas Unvorstellbares aus seinem ewigen Schlaf. Versammeln Sie alle unverzüglich im zentralen Korridor, bevor es zu spät ist.**“ – „**Sicher, ich tue, was immer sie wollen, Gomery, aber bitte retten sie die Universität! Ich informiere unverzüglich alle Mitglieder des Miskatonic Geheimbunds.**“

Gomery leerte das Glas mit einem einzigen Schluck, ohne das Gesicht zu verziehen, stellte es dann verkehrt herum auf die Kommode zurück, über der Pentagramme in blutroter Farbe unheilverkündend wachten.

„**Verlassen Sie danach die Universität! Wer weiß, was heute Nacht noch passieren wird. Für Ihre Sicherheit können wir nicht garantieren.**“

Ziel des Spiels und Siegbedingungen

Among Cultists ist ein Deduktionsspiel für 4 bis 8 Personen mit verborgenen Absichten ab 14 Jahren und einer Dauer von ca. 45-90 Minuten.

Vor dem Spielgeschehen erhaltet ihr zufällige Rollen und Team-Zugehörigkeiten: Als Ermittler eines Geheimbunds versucht ihr, das dunkle Ritual der Kultisten zu vereiteln, indem ihr sie identifiziert und eliminiert, bevor sie es zu Ende bringen können. Anderen Charakteren solltet ihr dabei besser aus dem Weg gehen, denn jede Begegnung könnte eure letzte sein! Das Ziel der Verräter ist nämlich, die Ermittler loszuwerden.

Nur wenn ihr es schafft, alle Kultisten zu entlarven oder genügend Räume wiederherzustellen, bevor die Zeit abgelaufen ist, könnt ihr die alt-ehrwürdige Universität retten. Doch Vorsicht: Sie sind bereits unter euch ... und das Morden hat längst begonnen!

Als Ermittler siegt ihr, sobald ihr innerhalb von 10 Runden ...

- ... eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht habt (siehe Tabelle S. 6), ODER
- ... alle Kultisten identifiziert und durch Abstimmung/Assassinen-Angriff eliminiert habt.

Als Kultisten siegt ihr, falls ihr ...

- ... es schafft, eine bestimmte Anzahl Ermittler zu ermorden (siehe Tabelle), ODER
- ... die Ermittler durch erfolgreiche Sabotageaktionen davon abhalten konntet, die benötigten Siegpunkte (s. Seite 6) vor Ablauf der 10. Runde zu erreichen, ODER
- ... am Ende der Partie den/die **Seher-in** identifiziert, falls vorhanden – unabhängig davon, wie die Partie für die Ermittler ausgegangen ist.

Wichtig: Die Regel zur aktiven frühzeitigen Beendigung der Partie gilt nur für Partien mit 4-6 Personen und 1 Kultist.

1 Kultist (4-6 Personen)

Bist du allein, siegst du auch, falls du am Ende einer Runde 3 bzw. 4 tote Ermittler vorweisen kannst (siehe Tabelle). **Dies übertrumpft den Sieg der Ermittler.**

Allein hast du am Ende jeder Runde die Möglichkeit, die Partie aktiv zu beenden, indem du behauptest, deine Siegbedingung erfüllt zu haben (dazu mehr auf S. 14). Du solltest dir dabei schon sicher sein, denn irrst du dich, verlierst du die Partie sofort! Wirst du rausgewählt, BEVOR du am Rundenende deine Behauptung äußern kannst, um die Partie zu beenden, verlierst du ebenfalls, egal, wie viele Ermittler du auf dem Gewissen hast!

2 Kultisten (7/8 Personen)

Sollte der letzte lebende Kultist durch Abstimmung/Assassinen-Angriff eliminiert werden und die Anzahl erreichter toter Ermittler (siehe Tabelle) war bereits mindestens in der Vorrunde erledigt, **gewinnen die Kultisten**. Ist der letzte notwendige Ermittler in der gleichen Runde wie der letzte lebende Kultist eliminiert worden, gewinnen die Ermittler, da dies **den Sieg der Kultisten übertrumpft**. Prüft hierfür die Puls-Decks aller Ermittler und zählt diese zu den bereits sichtbaren eliminierten Ermittlern dazu.

Die wichtigsten Spielkonzepte

Teams, Rollen und Charaktere

In Among Cultists gibt es zwei **Teams**: Ermittler und Kultisten. Die Partie kann nur eines der beiden Teams gewinnen. Dein Gesinnungsmarker, den du zu Beginn erhältst und geheim hältst, bestimmt deine **Teamzugehörigkeit** und deine **Rolle**. Die auf deiner **Charakterkarte** abgebildete Person, die für alle sichtbar ist, hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf und dient nur der Identifikation.

Zustände

Dein Charakter hat einen von zwei **Zuständen**: lebend oder tot. Ja, er kann in diesem Spiel sterben, scheidet jedoch nicht aus, sondern darf bis zum Ende der Partie weiterspielen. **Dein Charakter gilt so lange als lebend, bis sein Tod bestätigt wurde**, etwa durch bestimmte Aktionen. Erst danach wird er zum Geist, der andere Privilegien hat als sein lebendiges Pendant. Da die Karten, die den **Zustand** deines Charakters repräsentieren, verdeckt gespielt werden, kann dein Charakter tot sein, ohne es zu wissen – sogar schon zu Beginn der Partie.

Begegnungen

Jede **Begegnung** zwischen Charakteren birgt das Risiko, dass ein daran Beteiligter ermordet wird. Hältst du dich zusammen mit einem anderen lebenden Charakter am selben Ort auf, kommt es meistens zu einer Begegnung. In dem Fall tauscht ihr verdeckt Karten aus, die den **Zustand** des anderen Charakters beeinflussen können.

Deduktion und Informationen

Viele Informationen im Spiel sind **geheim** und werden erst im Laufe des Spiels bekannt. Ihr dürft jedoch immer über fast alles sprechen, lügen, spekulieren oder einfach schweigen. Wie in einem guten Thriller müssen die Ermittler geschickt zusammenarbeiten, um die Kultisten zu entlarven. Dabei gilt es, sich einiges zu merken. Ihr müsst euch aber nicht an jedes Detail der vergangenen Runden erinnern – am besten bringt jede-r den eigenen Wissensstand in die Diskussionen ein. Leicht verwaschene Erinnerungen, gepaart mit Wahrheiten und Lügen, verleihen dem Spiel und den Diskussionen eine gewisse Würze.

Material



6 doppelseitige Spielplanteile
mit den Seiten A und B



10 großformatige Charakterkarten

10 Charakterscheiben
aus Holz

182 Karten, davon



10x Route



63x Erfolg



20x Misserfolg



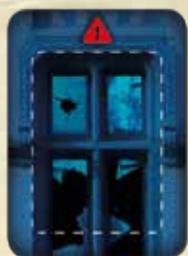
7x Sabotage



73x Lebend



9x Tot



1 Zerbrochenes Fenster
(Unsichere-Wege-Ablage)



1 Uhr mit Rundenanzeiger
(Uhrzeiger)



8 Briefumschläge



1 Beutel

Marker und Anzeiger



18 Gesinnungsmarker



12 Raummarker
(mit/ohne Unsichere-Wege)



25 Buchmarker



3 Kultisten-Marker



1 Fischmensch-Marker



1 Phasenanzeiger



1 Abstimmungsmarker



1 Strommarker



1 Startmarker
(Messer)



12 Ereignismarker



1 Punkteanzeiger
(roter Stein)



1 Zielmarker
(Zeigefinger)



1 Portal

Verwendetes Material und Siegbedingungen nach Personenzahl

Falls ihr mit nur 4 Spielern spielt, lest bitte Seite 21. 

	4/5 Personen (1 Kultist)	6 Personen (1 Kultist)	7 Personen (2 Kultisten)	8 Personen (2 Kultisten)
Ermittler-Deck (pro Person)	9x Lebend, 8x Erfolg, 1x Route			
Kultisten-Deck (pro Person)	6x Lebend, 3x Tot, 2x Erfolg, 4x Misserfolg, 2x Sabotage, 1x Route			
Pulskarten-Startdecks	5x Lebend, 1x Tot		nicht vorhanden	7x Lebend, 1x Tot
Raum-Startkarten (Art und Anzahl gleich den Nachziehkarten)	5x Erfolg, 3x Misserfolg, 1x Sabotage	4x Erfolg, 4x Misserfolg, 1x Sabotage	5x Erfolg, 4x Misserfolg, 1x Sabotage	5x Erfolg, 5x Misserfolg, 1x Sabotage
Nachziehkarten-Stapel (Art und Anzahl gleich den Raum-Startkarten)	5x Erfolg, 3x Misserfolg, 1x Sabotage	4x Erfolg, 4x Misserfolg, 1x Sabotage	5x Erfolg, 4x Misserfolg, 1x Sabotage	5x Erfolg, 5x Misserfolg, 1x Sabotage
Unsichere-Wege-Deck	1x Erfolg, 1x Misserfolg			
Raummarker	5x Erforscht, 4x mit Unsichere-Wege-Symbol	4x Erforscht, 5x mit Unsichere-Wege-Symbol	6x Erforscht, 4x mit Unsichere-Wege-Symbol	5x Erforscht, 6x mit Unsichere-Wege-Symbol
Ereignisse	2x Blitzeinschlag, 2x Offene Geheimtüren, 1x Walkie-Talkie-Ausfall, 1x Falsche Augen im Portrait, 1x Gestärkte Moral, 1x Herr der Lage, 1x Das Portal öffnet sich, 1x Brüchige Scheiben, 1x Verlorene Moral, 1x Spiegel			
Siegbedingung Ermittler	10 Siegpunkte	12 Siegpunkte	12 Siegpunkte	13 Siegpunkte
Siegbedingung Kultisten	min. 3 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 5 tote Ermittler

Vorbereitung

Für eure erste Partie

Um den Einstieg ins listenreiche Bluffen und Intrigieren zu erleichtern, empfehlen wir diese Anpassungen, während ihr die Partie wie nachfolgend beschrieben vorbereitet:

5, 6 und 8 Personen

Spielt mit dem/den Kultisten und nutzt **nur Seher:in** als zusätzliche Rolle, keine anderen. Eine Übersicht aller Rollen und ihrer Besonderheiten findet ihr im Anhang.

In der Erstpartie wird neben weiterer Rollen ebenfalls auf das Unsichere-Wege-Deck inkl. des Ereignisses „Brüchige Scheiben“ verzichtet. Es tauchen also keine Kultisten oder ein Fischmensch in der Erstpartie auf, lasst hierfür einfach folgende Schritte im Setup aus: 11, 13, und 14. Sobald ihr mit den Regeln vertraut seid und euch noch mehr Nervenkitzel wünscht, erfahrt ihr auf Seite 20, wie ihr den Komplexitätsgrad anpassen könnt.

7 Personen

Spielt mit 2 Kultisten, **ohne** andere Rollen.

Ermittler und Kultisten

1. Nehmt die zu eurer Personenzahl passenden Karten für die Ermittler- und Kultisten-Decks (siehe Tabelle). Mischt zunächst die Routen und legt sie verdeckt einzeln nebeneinander aus. Mischt dann die Karten für jedes Ermittler- und Kultisten-Deck separat und legt je 1 Stapel verdeckt auf jede ausliegende Routenkarte. Weist die Decks noch nicht zu, merkt euch jedoch das bzw. die Kultisten-Decks.



2. Legt auf jedes Deck 1 dazu passenden aufgedeckten Gesinnungsmarker: Tentakel für Kultisten bzw. Symbol „M“ für Ermittler.



3. (NICHT BEI 7 SPIELERN!) Legt die Karten für das Pulsarten-Startdeck gemäß Tabelle bereit. Legt 1 Lebend-Karte aus diesem Deck unter jedes Kultisten-Deck. Mischt jetzt verdeckt die restlichen Pulsarten und legt dann je 1 davon unter jedes Ermittler-Deck. Falls jetzt noch Pulsarten im Startdeck übrig sein sollten, legt diese ungeschaut zurück in die Schachtel.



4. Dreht nun alle Gesinnungsmarker, die auf den Decks liegen, auf die Rückseite.



5. Steckt die Decks inklusive ihrer Gesinnungen je in 1 Briefumschlag. Mischt die Briefumschläge so, dass ihr die Information zur Gesinnung nicht mehr nachvollziehen könnt.
6. Weist allen Mitspielenden zufällig 1 Briefumschlag zu. Lasst sie vorerst noch geschlossen!
7. Alle wählen 1 Charakterkarte aus und legen sie mit der Lebend-Seite (♥) sichtbar vor sich ab.



Aufbau Spielfläche

8. Baut den Spielplan gemäß eurer Personenzahl auf (siehe Abbildungen).
9. Mischt die Raum-Startkarten gemäß Tabelle und legt dann 1 Karte verdeckt an jeden Raum an. Die Positionen der Raum-Decks sind farblich und mit Symbol eindeutig einem passenden Raum zugeordnet.
10. Mischt die Nachziehkarten gemäß Tabelle und platziert den Stapel verdeckt neben dem Spielplan.
11. Baut das Unsichere-Wege-Deck (1x Erfolg und 1x Misserfolg), mischt es und legt es verdeckt auf das Zerbrochene Fenster.
12. Legt alle Charakterscheiben mit der Lebend-Seite (♥ sichtbar) in den Zentralkorridor (dies ist der Gang in der Mitte mit dem großen „M“).
13. Dreht die 3 Kultisten-Marker auf die Rückseite, mischt sie und platziert sie auf ihren Feldern außerhalb der Universität (siehe Symbol) auf dem Spielplan.
14. Platziert den Fischmenschen am See.
15. Der Abstimmungsmarker kommt aufgedeckt in den hellblauen Raum (Cafeteria), der Strommarker mit der leuchtenden Glühbirne sichtbar in den roten Raum (Überwachungsraum).
16. Legt die Ereignismarker gemäß Tabelle in den schwarzen Beutel.
17. Platziert den Rundenanzeiger (Uhrzeiger) in der Uhr, so dass er auf „I“ (Runde 1) zeigt.
18. Setzt den Punkteanzeiger (roter Stein) auf den Wert 0 der Punkteleiste und den Zielmarker („Zeigefinger“) rechts neben den für den Ermittler-Sieg nötigen Siegpunktwert (siehe Tabelle).
Beispiel: Bei 6 Spielern zeigt der Finger auf die 12.
19. Legt so viele Buchmarker in jeden Raum, wie dort Buchfelder verfügbar sind.
20. Dreht die Raummarker auf die Seite mit dem Kreuz, mischt sie gemäß Tabelle und legt an jeden Raum 1 Marker.
21. Der Startcharakter (siehe nächste Seite) erhält Messer (Startmarker) sowie den Phasenanzeiger (mit der „Bewegen“-Seite sichtbar).
22. Der Portalmarker kommt neben den Nachziehstapel und das übrige, nicht benötigte Material zurück in die Schachtel.
23. Zum Abschluss der Vorbereitungen führt ihr noch die Nachtphase durch, siehe nächster Abschnitt. Danach kann die heitere **Mausch**Meuchelei beginnen!



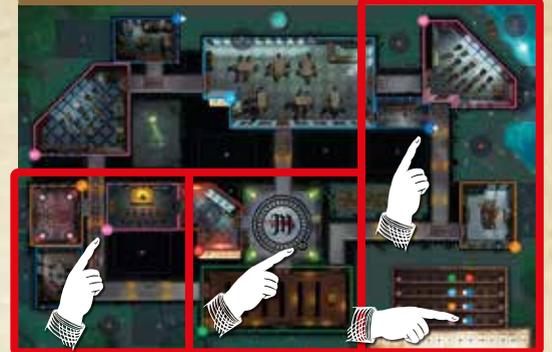
4-6 Personen



7 Personen



8 Personen



17



11



10



22



21



Nachtphase (einmalig nach dem Aufbau)

In der Nachtphase erfahrt ihr eure Gesinnung. Der Nachritus hilft euch dabei, die notwendigen Informationen zur Team-Zugehörigkeit heimlich zu kommunizieren, bevor die Partie beginnt. So lernen die Kultisten gegebenenfalls ihre Mitglieder kennen und erfahren, welcher Ermittler ggf. schon tot ist. **Seher-in**, falls vorhanden, gehört den Ermittlern an. Er weiß, wer die Kultisten sind, bleibt jedoch für alle anderen verborgen. Die anderen Ermittler erhalten durch den Ritus keine zusätzlichen Informationen.

Bestimmt jemanden, der den Ritus in der Nachtphase vorträgt, oder macht mit eurem wundersamen Kommunikationsgerät aus der Zukunft eine Aufnahme des Texts und spielt ihn ab. Wer es altmodisch mag, lernt den Ritus auswendig und trägt ihn vor.

4 Personen

Befolgt bitte die Regeln für die Variante mit **AUTOMA-Ermittler** und die dazugehörige Nachtphase, wie auf S. 21 beschrieben.

Alle nehmen ihren Briefumschlag in die Hand, öffnen diesen und legen ihr Deck vor sich ab, ohne dabei die unterste Karte zusehen. Briefumschläge werden nicht mehr benötigt und können zurück in die Schachtel. Jeder Spieler schaut sich seinen Gesinnungsmarker an und kennt ab jetzt seine geheime Rolle. Legt diesen verdeckt neben das Charakterportrait.

Wichtig: Bei 5, 6 und 8 Personen nehmen alle ihr Deck verdeckt als Stapel in die Hand, ohne dass die unterste Karte sichtbar ist.

→ Eine Übersicht aller Rollen findet ihr im Anhang.

Sprecht den **Nachritus der Alten** (Quelle unbekannt):

5, 6 und 8 Personen

*„Augen schließen, Hand nach oben,
manch ein Leben schon verflogen.“*

Alle: Schließt eure Augen und dreht eure Decks so, dass die unterste Karte sichtbar ist.

*„Schwestern, Brüder, seht euch an,
einer ist schon fortgegangen!“*

Kultisten: Öffnet eure Augen, seht euch an und seht, wer ggf. von Beginn an tot ist.

*„Hand nach unten, Augen zu,
Faust gestreckt zum Dunklen Gruß.“*

Alle: Schließt eure Augen und verdeckt eure Decks. Alle zeigen eine Faust, Kultisten zeigen Daumen hoch.

*„Die Vorsehung den Kult nun kennt,
doch für all' die Zeit schon rennt!“*

Seher-in: Öffne deine Augen und sieh die Kultisten.
Alle: Schließt eure Augen, nehmt die Daumen runter, öffnet eure Augen – los geht's!



Nach dem Ritus

Legt die Decks wieder verdeckt vor euch ab.

5, 6 und 8 Personen

Legt die **unterste** Karte eures Decks verdeckt neben euer Charakterportrait. Dies ist euer Puls-Deck. Alle **restlichen** Karten werden zu Handkarten.

7 Personen

Ihr spielt **ohne Seher-in** und baut nach dem Ritus **kein Puls-Deck**, wie bei den anderen Personenzahlen.

5, 6 und 8 Personen ohne Seher · in

*„Augen schließen, Hand nach oben,
manch ein Leben schon verflogen.“*

Alle: Schließt eure Augen und dreht eure Decks so, dass die unterste Karte sichtbar ist.

*„Schwestern, Brüder, seht euch an,
einer ist schon fortgegangen!“*

Kultisten: Öffnet eure Augen, seht euch an und seht, wer ggf. von Beginn an tot ist.

*„Der Kult nun sein Gefolge kennt,
und für all' die Zeit schon rennt!“*

Alle: Schließt eure Augen, verdeckt eure Decks, öffnet eure Augen – los geht's!

7 Personen

*„Augen schließen, Hand nach oben,
manch ein Leben schon verflogen.“*

Alle: Schließt eure Augen.

*„Schwestern, Brüder, seht euch an,
einer ist schon fortgegangen!“*

Kultisten: Öffnet eure Augen, seht euch an.

*„Der Kult nun sein Gefolge kennt,
und für all' die Zeit schon rennt!“*

Alle: Schließt eure Augen, öffnet eure Augen – los geht's!

7 Personen

Alle Karten werden zu Handkarten.

Ablauf

Auswahl des Startcharakters und Beginn der Partie

Wer von euch zuletzt einen Albtraum hatte, erhält das Messer (Startmarker) sowie den Phasenanzeiger (mit der „Bewegen“-Seite sichtbar). Du beginnst die Partie mit der Bewegungsphase der 1. Runde.

i **Übrigens: Falls euch in all der Hektik einmal entfallen sein sollte, welcher Seite ihr angehört (oder auch einfach nur zum Bluffen), dürft ihr euren Gesinnungsmarker natürlich jederzeit ansehen.**



Die Goldenen Regeln

- ▶ Generell dürft ihr **ÜBER ALLES REDEN, AUSSER ...**
 - › ... über eure wahre Gesinnung und eure Rolle. Ihr dürft jedoch immer behaupten, einer bestimmten Seite anzugehören (oder eben nicht), und die Aussagen der Mitspielenden anzweifeln.
 - › ... über die Anzahl Ermittler, die ihr als Kultisten ermordet habt (egal, ob ihr selbst noch lebt oder nicht).
- ▶ Ihr dürft euch **NICHTS ZEIGEN**, z. B. Routen, Handkarten usw.
- ▶ Bewegungen dürfen nie dort enden, wo sie angefangen haben.
- ▶ Um Karten zu spielen muss man die Karten immer vorher ansehen! Es ist nicht erlaubt aufgrund der Rückseite der Karte die Karte einfach blind zu spielen. Dies würde es den Kultisten zu schwer machen. Dies ist auch der Grund, weshalb die Handkarten im Aufbau gemischt werden.

Überblick

Jede der maximal 10 Runden besteht aus diesen 4 Phasen:

1. Bewegungsphase

Alle Charaktere bewegen sich über den Spielplan und handeln ggf. Begegnungen ab, bis alle 1-mal am Zug waren.

2. Ereignisphase

Das Ereignis der aktuellen Stunde (= Runde) wird aus dem Beutel gezogen und abgehandelt. Bestimmte Ereignisse führen zu weiteren Begegnungen.

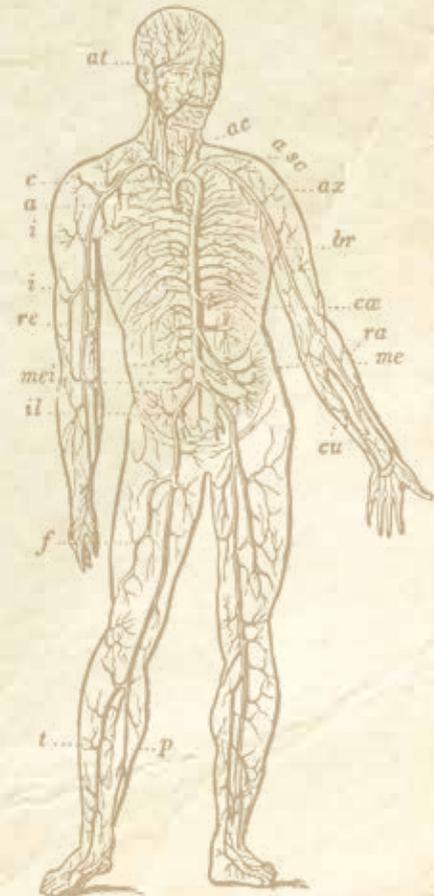
3. Aktionsphase

Alle führen 1 Charakter- oder Raum-Aktion aus oder passen.

4. Aufräumphase

Abstimmungsmarker wird auf die aktive Seite gedreht. Falls dies Runde 10 ist, endet die Partie und ihr prüft die Siegbedingungen. Andernfalls gebt ihr den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter, stellt den Uhrzeiger auf die nächste Stunde (=Runde) und bereitet die nächste Runde vor.

Spielt so lange weiter, bis eine der Siegbedingungen (S. 3) erfüllt wurde.



Die Phasen im Detail

1. Bewegungsphase

Beginnend beim Startmarker führen alle Charaktere nacheinander im Uhrzeigersinn **1 Bewegung** aus. Nachdem jeder Charakter einmal am Zug war, folgt die Ereignisphase.

Für deine Bewegung darfst du **bis zu 3 Bewegungspunkte** nutzen, um deinen Charakter zwischen Räumen und Gängen zu bewegen. Jeder Raum hat mindestens eine Tür und ist über einen Gang mit mindestens einem anderen Raum verbunden. Jede Bewegung durch eine Tür kostet **1 Bewegungspunkt**. Alle Charaktere dürfen sich nach Belieben über den Plan bewegen, allerdings darf die Bewegung nicht am Startort enden, d. h. Charaktere **müssen** sich jede Runde bewegen.

Die Anzahl Charaktere, die sich gleichzeitig in Gängen und Räumen aufhalten dürfen, ist grundsätzlich unbegrenzt.

i Hinweis: Wir sprechen von „Ort“, wenn wir nicht zwischen Räumen, Gängen und den Positionen für Kultisten- und Fischmensch-Marker unterscheiden.

Kultisten dürfen Routen ignorieren und jede Runde jede Raum-Aktion nutzen, für **Ermittler** sind die nutzbaren Raum-Aktionen durch ihre Route vorgegeben.

Routen

Bist du **Ermittler**, gibt dir deine persönliche Route, die du zu Beginn der Partie erhältst, nach Zeilen getrennt vor, in welcher Runde (linke Seite) du die Effekte welcher Räume nutzen kannst (rechte Seite). Dabei hast du grundsätzlich in jeder Runde die Auswahl aus 2 oder mehr Räumen, deren Effekte du in der Aktionsphase nutzen darfst (falls du nicht alternativ die Charakter-Aktion ausführst, welche nicht an die eigene Route gebunden ist und immer in allen Räumen bzw. Gängen funktioniert). Du kannst dich also auch in Räumen aufhalten, die nicht auf deiner aktuellen Route stehen und dort agieren.

Beispiel für eine Route:

1 / 5 / 9	Flask, Graduation cap, Computer
2 / 6 / 10	Book, Pencil
3 / 7	Computer, Flask
4 / 8	TV, Pencil

1. Zeile: Ein Ermittler-Charakter mit dieser Route darf sich grundsätzlich frei bewegen, kann aber in Runde 1, 5 und 9 nur die Raum-Aktionen von Dunkelblau, Pink und Hellblau nutzen. Beendet dieser Charakter in der 1. Runde seine Bewegung im pinken Raum, darf er in der Aktionsphase dieser Runde dessen Aktion nutzen.

2. Zeile: In Runde 2, 6 und 10 kann er nur die von Grün und Orange nutzen.

3. Zeile: In Runde 3 und 7 nur die von Hell- und Dunkelblau.

4. Zeile: In Runde 4 und 8 nur die von Rot und Orange.

Als **Kultist** musst du dich nie an die Einschränkungen durch die Route halten, solltest dich aber auch nicht unüberlegt bewegen. Denk daran: Sollte jemandem auffallen, dass du nacheinander Aktionen gleichfarbiger Räume genutzt hast, wirst du dir gewiss unangenehme Fragen gefallen lassen müssen ...

Als **Geist** (Charakterscheibe auf Tot-Seite, mit Kreuz) bist du nicht auf Bewegungspunkte angewiesen und teleportierst dich jede Runde an einen beliebigen Ort. Du nimmst jedoch niemals an Begegnungen teil.

Wer die Bewegung beendet und alle Begegnungen ausgeführt hat, reicht den Phasenanzeiger im Uhrzeigersinn weiter.

→ Die Beschreibung der Raum-Aktionen folgt ab S. 16.

Wann kommt es zu einer Begegnung?

Sowohl während als auch am Ende deiner Bewegung kann es zu einer **Begegnung** kommen. Befindest du dich (auch unterwegs zu deinem Endort) in einem Raum oder einem Gang mit mindestens 1 anderen lebenden Charakter, prüfe anhand der Tabelle, ob es zur Begegnung kommt.

i Zur Erinnerung: Begegnungen werden nur durch bestimmte Ereignisse und beim Betreten von Orten ausgelöst, jedoch niemals beim Verlassen von Orten. Geister werden bei der Zählung ignoriert und sind nie Teil einer Begegnung.

Stromversorgung	Anzahl Charaktere im selben Raum / Gang	Begegnung?
 AN	genau 2	JA
	3 oder mehr	NEIN
 AUS	2 oder mehr	JA

Was passiert bei einer Begegnung?

Alle an der Begegnung beteiligten Charaktere legen **genau 1 Karte Lebend oder Tot** aus der eigenen Hand **verdeckt auf das Puls-Deck** genau eines anderen an dieser Begegnung beteiligten Charakters. Es gibt dabei keine feste Vorgabe, wer wem zuerst die Karte gibt. Ihr entscheidet selbst. Die erhaltene Karte bleibt ungesehen.

i Hinweis: Kultisten können demnach nur dann ohne Augenzeugen morden, falls an einer Begegnung nicht mehr als 2 Personen beteiligt sind oder der Strom ausgefallen ist.

Nachdem alle Charaktere ihre Bewegung ausgeführt haben, geht der Phasenanzeiger wieder an den Startcharakter. Es folgt die Ereignisphase.

2. Ereignisphase

Ziehe für die aktuelle Runde 1 Ereignismarker aus dem Beutel, handle **sofort** seinen Effekt ab und lege ihn dann auf die Uhr zur entsprechenden Rundenzahl. Danach folgt die Aktionsphase.

Der Effekt des Markers hält mindestens bis zur nächsten Ereignisphase an.

Die Ereignisse Blitzeinschlag und Geheimtüren können zu neuen Begegnungen führen.

→ Eine Übersicht aller Ereignisse findet ihr im Anhang.

3. Aktionsphase

Drehe den Phasenanzeiger von der Fuß- auf die Zahnrad-Seite, um anzuzeigen, dass ihr in der Aktionsphase seid. Beginnend beim Startmarker führen nun alle im Uhrzeigersinn **genau 1 Charakter-Aktion ODER 1 Raum-Aktion** aus. Wer möchte, darf auch nichts tun und passt.

Charakter-Aktionen

- ▶ Zustand prüfen
- ▶ Gang sichern
- ▶ Kultisten bekämpfen
- ▶ Fischmensch verscheuchen
- ▶ Assassinen-Angriff ausführen

Raum-Aktionen

- ▶ Raum-Deck füllen
- ▶ Raum prüfen
- ▶ Abstimmung einleiten
- ▶ Kamera nutzen
- ▶ Strom neustarten
- ▶ Portal schließen

→ Die Beschreibung aller Aktionen findet ihr auf der nächsten Seite.

i Zur Erinnerung: Raumspezifische Aktionen sind für Ermittler nur möglich, falls ihre Route dies erlaubt. Kultisten müssen sich nicht an ihre Route halten und dürfen flunkern. Um eine raumspezifische Aktion nutzen zu können, muss der Charakter im entsprechenden Raum stehen. In Gängen dürft ihr ausschließlich Charakter-Aktionen nutzen.

4. Aufräumphase

In einer Partie mit **4 bis 6 Personen** darf der alleinige Kultist nun aktiv das Ende einleiten, indem er sich offenbart und verkündet, dass es genug tote Ermittler gibt. Prüft dies nun, indem ihr die Karten eurer Puls-Decks anseht. **Hat der Kultist recht**, verlieren die Ermittler sofort. **War es ein Irrtum**, wird der aufgeflogene Kultist gestellt und verliert die Partie sofort.

Falls dies die **10. Runde** war, endet die Partie spätestens jetzt. Prüft die Siegbedingungen. Wer sie erfüllt hat, gewinnt die Partie. Herzlichen Glückwunsch!

Falls das Vorgenannte nicht zutrifft, bereitet ihr einfach die nächste Runde vor:

- ▶ Dreht den **Abstimmungsmarker** in der Cafeteria wieder auf die aktive Seite, falls es eine Abstimmung gab.
- ▶ Reicht den **Startmarker** im Uhrzeigersinn weiter, zusammen mit dem **Phasenanzeiger**. Dreht diesen auf die Fuß-Seite.
- ▶ Stellt den **Uhrzeiger** um 1 Stunde vor. Die neue Runde beginnt wieder mit der Bewegungsphase.



Aktionen

Charakter-Aktionen

Charakter-Aktionen sind in jeder Runde und von allen lebenden Charakteren überall ausführbar.

Zustand prüfen

BEDINGUNG: Min. 1 lebender Ziel-Charakter befindet sich mit dir am selben Ort ODER du bist in einem Raum mit Kamera.

Mische das Puls-Deck des Ziel-Charakters und schaue es dir im Geheimen an.

▶ **Nur Lebend-Karten:** Lege das Deck verdeckt zurück.

▶ **1 oder mehr Tot-Karten:**

- ▶ Als **Ermittler** musst du die **Wahrheit** sagen und den Zustand melden. Lege die Tot-Karte offen auf das Puls-Deck des Charakters; dieser ist ab sofort ein Geist (Charakterscheibe und -karte werden auf die Tot-Seite gedreht). Es kommt zur Diskussion mit Abstimmung.
- ▶ Als **Kultist** darfst du ebenfalls die **Wahrheit** sagen, du darfst aber auch **lügen** und den Zustand verheimlichen. Lege das Deck hierbei verdeckt zurück. Der Ziel-Charakter gilt weiterhin als lebend, bis sein wahrer Zustand durch eine Aktion oder bei der Prüfung der Siegbedingung festgestellt wird.

Lege anschließend die oberste Karte vom Nachziehstapel verdeckt auf das Raum-Deck beim Ziel-Charakter, falls dieser in einem Raum steht, oder auf das Unsichere-Wege-Deck, falls der Ziel-Charakter in einem Gang steht. Falls ein Raum-Deck zum ersten Mal 3 oder mehr Karten umfasst, drehe den Raummarker um und handle ihn ab (siehe S. 16).

i Wichtig: Du darfst alle Informationen, die du durch diese Aktion erhältst, mit den anderen teilen. Du darfst jedoch aus taktischen Gründen auch lügen – für Kultisten durchaus zu empfehlen.

Gang sichern

BEDINGUNG: Du stehst in einem Gang.

Mische 1 Karte Erfolg, Misserfolg oder Sabotage verdeckt ins Unsichere-Wege-Deck.

Das Unsichere-Wege-Deck kommt bei der Aktion Raum-Deck füllen zum Einsatz, siehe S. 16.

i Hinweis: In Gängen selbst werden niemals Karten platziert. Jedoch gelangen nur über sie Karten ins Unsichere-Wege-Deck. Gänge zu „sichern“ bietet listenreichen Kultisten eine gute Gelegenheit, um unerkannt Sabotageaktionen durchzuführen.

Kultisten bekämpfen

BEDINGUNG: Du bist mit einem Kultisten-Marker im selben Raum.

Du darfst diesen Marker aus dem Spiel entfernen. Lege ihn in die Schachtel.

Fischmensch verscheuchen

BEDINGUNG: Du besitzt das Messer (Startmarker) und betrittst den Gang mit dem Fischmensch.

Du verscheuchst den Fischmensch aus dem Gang. Stelle ihn zurück an den See. Der Gang ist für den Moment wieder begehbar, aber der Fischmensch kann später erneut auftauchen.

Assassinen-Angriff ausführen

BEDINGUNG: Du hast die Rolle Assassine und dein lebender Ziel-Charakter, den du für einen Kultisten hältst und loswerden möchtest, befindet sich mit dir am selben Ort.

Offenbare deine Rolle (drehe deinen Gesinnungsmarker um) und ermorde den Ziel-Charakter. Dies führt nicht zu einer Abstimmung! Der Ziel-Charakter muss seine Gesinnung nicht preisgeben, es sei denn, er war der letzte lebende Kultist; in diesem Fall endet die Partie sofort.

Raum-Aktionen

Zur Nutzung dieser Aktionen muss der Charakter im entsprechenden Raum stehen.

i Zur Erinnerung: Raumspezifische Aktionen sind für Ermittler nur möglich, falls ihre Route dies erlaubt. Kultisten müssen sich nicht an ihre Route halten.

Raum-Deck füllen

BEDINGUNG: Du bist in einem Raum.

Lege 1 Karte Erfolg, Misserfolg oder Sabotage auf das Raum-Deck dieses Raumes. Falls dadurch nun erstmalig 3 Karten in diesem Raum liegen, drehe den Raummarker auf die Erforscht-Seite (✓). Dieser Raum gilt ab sofort als erforscht. Bis zum Ende der Partie ist nun die Aktion Raum prüfen für diesen Raum freigeschaltet (siehe nächste Aktion).

Zeigt der soeben umgedrehte Raummarker ein Unsichere-Wege-Symbol (⚠), mische das Unsichere-Wege-Deck, ziehe 1 Karte und handle sie ab. Mische diese Karte danach wieder ins Unsichere-Wege-Deck:

▶ **Erfolg:** Nichts passiert.

▶ **Misserfolg:** Drehe 1 verdeckten Kultisten-Marker um und lege ihn in den abgebildeten Raum. Gibt es keinen verdeckten Marker mehr, bewegt sich der Fischmensch bei 4-6 Personen in den Gang oben rechts zwischen dem hellblauen und dem pinken Raum bzw. bei 7-8 Personen in den Zentralkorridor, siehe Markierungen (👁) auf dem Spielplan.

Befindet sich der Fischmensch bereits im Gebäude, passiert nichts. Die Lage ist bereits verzwickelt genug.

▶ **Sabotage:** Der Fischmensch bewegt sich bei 4-6 Personen in den Gang oben rechts zwischen dem hellblauen und dem pinken Raum bzw. bei 7-8 Personen in den Zentralkorridor. Befindet er sich bereits im Gebäude, passiert nichts.



Erfolg



Misserfolg



Sabotage

i Zur Erinnerung: Karten gelangen über die Charakter-Aktion Gang sichern ins Unsichere-Wege-Deck.

Marker	Kultist (3x) 	Fischmensch (1x) 
Effekt	Verhindert sämtliche Raum-Aktionen in seinem Raum.	Hindert lebende Charaktere ohne Startmarker daran, seinen Gang zu betreten.

Raum prüfen

BEDINGUNG: Du bist in einem erforschten Raum, siehe Aktion Raum-Deck füllen.

Mische das Raum-Deck, ziehe 1 Karte und handle sie ab:

- ▶ **Erfolg:** Stelle 1 Buch dieses Raumes ins Bücherregal (lege den Buchmarker auf ein freies, farblich passendes Feld ins Bücherregal rechts unten auf dem Spielplan).
- ▶ **Misserfolg:** Nichts passiert.
- ▶ **Sabotage:** Falls möglich, nimm 1 Buch dieser Raumfarbe aus dem Bücherregal und stelle es wieder zurück in den Raum.



Erfolg



Misserfolg



Sabotage

Entferne die abgehandelte Karte danach aus dem Spiel.

Raum erledigen: Habt ihr alle Bücher eines Raumes ins Bücherregal gestellt, zählt der Raum als erledigt. Danach könnt ihr hier weder das Raum-Deck füllen, noch den Raum prüfen. Entfernt zur Erinnerung den Raummarker und alle hier abgelegten Karten ungesehen aus dem Spiel.

Regalreihe werten: Eine Reihe im Bücherregal wird gewertet, sobald ihr alle erforderlichen Bücher in dieser Farbe hineingestellt habt. Schiebt den Punkteanzeiger um die am Rand der Reihe angegebene Anzahl Siegpunkte weiter (2, 3 bzw. 4 SP). Erreichen die Ermittler dadurch den für den Sieg notwendigen Zielwert, endet die Partie sofort: siehe Siegbedingungen (S. 3).

Die meisten Regale werten direkt gewertet. Für die Wertung der orange- und rosafarbenen Regalreihen benötigt ihr die Bücher aus mehreren Räumen. Die Wertung der dunkelblauen Regalreihen ist raumgebunden, das heißt, dass Bücher aus Dunkelblau 1 ins passende Regal gestellt werden müssen (und nicht in das für Dunkelblau 2 oder 3).

Beispiel: Aus den beiden orangenen Räumen stehen bereits 3 Bücher im Regal. Maria befindet sich im noch nicht erledigten Raum mit dem 4. orangenen Buch und prüft ihn. Dabei zieht sie einen Erfolg. Sie stellt das Buch ins Bücherregal, füllt dadurch die Reihe und sammelt 4 SP für die Ermittler. Sie verschiebt den Punkteanzeiger auf der Leiste entsprechend. Zuletzt legt sie den Marker und das Deck dieses Raums ungesehen in die Schachtel.

V Abstimmung einleiten

BEDINGUNG: 1-mal pro Runde als Aktion eines lebenden Spielers im hellblauen Raum (Cafeteria) nutzbar, falls der Abstimmungsmarker die aktive Seite zeigt. Jedoch immer Pflicht bei Enthüllung eines Mordes.

Der **Startcharakter** (mit dem Messer) hat in dieser Abstimmung eine Sonderfähigkeit:

5-6 Personen

Du darfst dich nach dem Öffnen der Augen und nach der Auswertung noch **umentscheiden**.

7-8 Personen

Deine Stimme zählt bei der Auswertung **doppelt**.

Startet eine offene Diskussion. Beachtet dabei die Goldenen Regeln (siehe S. 11). Unter Umständen kann es sinnvoll sein, einen Countdown laufen zu lassen. Aber entscheidet selbst. Geister dürfen übrigens weiter Reden und auch an Abstimmungen teilnehmen, da sie nicht wissen, wer sie eliminiert hat. Sie können lediglich nicht selbst die Abstimmung in der Cafeteria einleiten.

Nachdem ihr eure dreisten Behauptungen, hanebüchenen Anschuldigungen und hochheiligen Unschuldsbekenntnisse ausgetauscht habt, kommt es zur blinden Abstimmung: Schließt alle die Augen. Jeder zeigt nun auf eine Person, die eliminiert werden soll. Wer sich enthalten will, lässt die Faust geschlossen. Wer die Abstimmung eingeleitet hat, zählt bis 3, dann öffnet ihr gleichzeitig die Augen:



- ▶ Falls ein Charakter die **einfache Mehrheit** erhält UND sich nicht genauso viele Stimmen enthalten, wird dieser Charakter eliminiert. Seine Charakterscheibe und -karte werden auf die Tot-Seite gedreht und er spielt ab sofort als Geist weiter (siehe Privilegien der Lebenden und der Toten, S. 19). Sein Puls-Deck bleibt verdeckt.
- ▶ Sollte es sich beim eliminierten Charakter um einen **Kultisten** gehandelt haben, muss er dies nicht offenlegen, es sei denn, er war der letzte lebende Kultist; in diesem Fall endet die Partie sofort: siehe Siegbedingungen (S. 3).
- ▶ Sollte die Abstimmung **keine Mehrheit** ergeben haben, z. B. bei 3 Enthaltungen und 3 Stimmen gegen denselben Charakter, passiert nichts.

Beispiel: Abstimmungsergebnisse

Stimmen	Verteilung	Ergebnis
6	2 gegen Andi, 2 gegen Susanne, 2 Enthaltungen	Nichts passiert, außer dass sich der Anfangsverdacht verstärkt hat, Andi und Susanne könnten Kultisten sein.
6	3 gegen Andi , 1 gegen Susanne, 2 Enthaltungen	Andi konnte den Verdacht nicht loswerden. Diese Wahl fiel gegen ihn aus. Sein Charakter wird eliminiert und spielt als Geist weiter. Falls Andi der letzte bzw. einzige Kultist war, muss er dies nun zugeben und leitet das Ende der Partie ein, ansonsten nicht.
7	3 gegen Benni, 1 gegen Uli, 3 Enthaltungen	Nichts passiert. Zwar sind sich 3 Mitspielende noch unsicher, aber das Ergebnis spricht gegen Benni.
7	1 gegen Benni, 1 gegen Uli, 3 gegen Matze , 2 Enthaltungen	Matze wird eliminiert. Benni hat es irgendwie geschafft, den Verdacht auf seinen Mitspieler zu lenken und das Stimmungsbild kippen zu lassen. Matzes Charakter wird zum Geist und fragt sich, wie das passieren konnte.

Nach der Raum-Aktion Abstimmung einleiten: Egal, wie die Abstimmung ausgegangen ist, dreht ihr zuletzt den Abstimmungsmarker auf die inaktive Seite. Bis zur nächsten Runde sind Abstimmungen nur noch bei Enthüllungen von Morden möglich, nicht mehr als Raum-Aktion. Setzt die Partie fort.

In Partien mit Seher-in: Falls durch die Abstimmung der letzte lebende Kultist eliminiert wurde, haben die Kultisten jetzt 1 Versuch, um zu erraten, wer Seher-in ist. Tipp: Verhaltet euch alle beim Enthüllen der Kultisten ruhig und unauffällig, bis die Kultisten ihre Wahl getroffen haben und ihr aufgelöst habt, ob sie richtig lagen. Bereits ein ungünstiger Satz oder ein geschocktes Entsetzen in eurem Gesicht könnten ihnen verraten, dass ihr nicht Seher-in seid.

Liegen sie richtig, gewinnen die Kultisten die Partie, da diese Siegbedingung alle anderen übertrumpft. Ansonsten gewinnen die Ermittler.

Kamera nutzen

BEDINGUNG: Du bist im roten Raum (Überwachungsraum) UND die Stromversorgung ist an.

Unabhängig von deiner aktuellen Route prüfst du 1 erforschten Raum ODER den Zustand 1 lebenden Ziel-Charakters deiner Wahl. **Du darfst NICHT dich selbst prüfen!** Falls dieser sich in einem Raum befindet, füge diesem Raum verdeckt die oberste Karte vom Nachziehstapel hinzu. Sollte der Ziel-Charakter in einem Gang stehen, lege die Karte vom Nachziehstapel stattdessen verdeckt auf das Unsichere-Wege-Deck und mische es. Wo sich der Ziel-Raum oder der Ziel-Charakter befindet, spielt keine Rolle – den Kameras entgeht nichts.

Strom neustarten

BEDINGUNG: Du bist im roten Raum (Überwachungsraum) UND die Stromversorgung ist aus.

Du stellst die Stromversorgung wieder her. Drehe den Strommarker auf die Seite mit der leuchtenden Glühbirne. Die Regel für Begegnungen bei Stromausfall gilt nicht mehr (siehe Wann kommt es zur Begegnung, S. 13) und auch die Kamera funktioniert wieder.

Portal schließen

BEDINGUNG: Du und 1 weiterer lebender Charakter sind im grünen Raum, während das Portal geöffnet ist. Dies verbraucht für beide beteiligten Charaktere die Aktion für diese Runde!

Das Portal wurde nach Öffnung **innerhalb von 3 Runden geschlossen** (2 Runden bei 7-8 Personen): Entfernt das Portal aus dem grünen Raum. Ab sofort benötigen die Ermittler für ihren Sieg 1 Siegpunkt weniger. Verschiebt den Zielmarker auf der Punkteleiste um eine Stelle nach links.

Das Portal wurde nach Öffnung **NICHT innerhalb von 3 Runden geschlossen** (2 Runden bei 7-8 Personen): Das Portal bleibt im grünen Raum. Ab sofort benötigen die Ermittler für ihren Sieg 1 Siegpunkt mehr. Verschiebt den Zielmarker auf der Punkteleiste um eine Stelle nach rechts.

Privilegien der Lebenden und der Toten

Je nach Zustand und Teamzugehörigkeit habt ihr im Spiel bestimmte Möglichkeiten – oder eben nicht mehr. Du giltst solange als lebend, bis eine Tot-Karte in deinem Deck enthüllt wurde und offen vor dir liegt.

Lebende Charaktere



Bewegung: Max. 3 Bewegungspunkte

Handeln Begegnung ab

Dürfen alle Charakter-Aktionen ausführen

Dürfen alle Raum-Aktionen ausführen

Startcharakter darf Startmarker (Messer) aktiv nutzen (Sonderfähigkeiten bei Abstimmungen, Fischmensch verschrecken, bei bestimmten Ereignissen einsetzen, usw.)

Ermittler (egal ob lebend oder Geist)



Müssen für Raum-Aktionen ihre **Route befolgen**.

Geister (tote Charaktere)



Bewegung: Direkter Teleport (unbegrenzte Bewegung) in Wunschraum oder -gang



Dürfen **KEINE** Raum-Aktionen ausführen, außer Raum-Deck füllen und Raum prüfen



Kultisten (egal ob lebend oder Geist)



Dürfen für Raum-Aktionen ihre **Route ignorieren**.

Ende der Partie

Sobald ein Team seine Siegbedingung erfüllt hat (siehe S. 3), endet die Partie sofort. Führt ggf. noch die Seher-Identifikation (S. 18) durch und freut euch anschließend über euren grandiosen Sieg und/oder ärgert euch über eure unverdiente Niederlage!

Stürzt euch doch gleich in eine neue Partie und, falls euch danach ist, passt vorher noch den Komplexitätsgrad nach eurem Geschmack an (siehe folgender Abschnitt). Viel Spaß!

Komplexitätsgrad anpassen

Für fortgeschrittene Meuchelmörder

Ihr habt das Spiel ein paar Mal gespielt und die Regeln verinnerlicht? Prima, jetzt wird es Zeit für noch mehr Spieltiefe!

Empfohlene Rollen:

5 Personen

1 Kultist-in, Seher-in,
1 zufällige aus Grünschnabel/
Tollpatsch/Weichei

6 Personen

1 Kultist-in, Seher-in,
1 zufällige aus Strahlende
Erscheinung/Infizierte-r/ Super-
Geist, Brandstifter-in

7 Personen

2 Kultist-innen, 1 zufällige aus
Grünschnabel/Tollpatsch/
Weichei, Brandstifter-in,
Assassine

8 Personen

2 Kultist-innen, Seher-in,
Mechaniker-in, Brandstifter-in,
Assassine

Für Social-Deduction-Experten

Ihr habt Among Cultists mehrmals auf der Fortgeschrittenen-Stufe gespielt und wollt jetzt alles aus dem Spiel herausholen? Gute Einstellung!

Stellt euch die gewünschten Rollen nach Belieben zusammen oder erweitert die Empfehlungen für Fortgeschrittene um zusätzliche Rollen. Beachtet für die Experten-Stufe lediglich diese beiden Vorgaben:

- ▶ Damit es für beide Teams fair bleibt, muss die **Gesamtsumme der einzelnen Loyalitätswerte** der Rollen der für die Personenzahl empfohlenen Erschwernis entsprechen (siehe unten), und
- ▶ innerhalb eines Teams beträgt die **maximale Loyalität 5**.

Empfohlene Erschwernis:

5 Personen

+1 Kultisten-Loyalität

6 Personen

+1 Kultisten-Loyalität

7 Personen

+3 Kultisten-Loyalität

8 Personen

+1 Ermittler-Loyalität

Beispiel: Ihr möchtet eine knackige Runde zu fünft ohne Seher-in, dafür mit Mechaniker-in (3) spielen. Sie hat eine Loyalität von 3 zugunsten der Ermittler. Um die Empfehlung für 5 Personen einzuhalten (+1 Kultisten-Loyalität), solltet ihr weitere Rollen auswählen, die die Kultisten mit 4 Loyalitätspunkten unterstützen. Ihr entscheidet euch für Brandstifter-in (2), Grünschnabel (1) und Weichei (1). In der Gesamtsumme kommt ihr so auf die empfohlene Erschwernis und habt auch den Maximalwert von 5 Loyalität je Team eingehalten.

→ Eine Übersicht aller Rollen mit Loyalitätswerten findet ihr im Anhang.

Variante für 4 und 6 Personen mit AUTOMA-Ermittler

Vorbereitung mit AUTOMA-Ermittler

Für eine Partie mit 4 bzw. 6 Personen plus AUTOMA, folgt dem Aufbau für 5 bzw. 7 Personen, mit den nachfolgenden Anpassungen.

Bei Partien mit 6 Personen könnt ihr mithilfe der AUTOMA ein 7-Personen-Spiel mit 2 Kultisten spielen. Sollte der Kultist in der Nachtphase unter den Mitspielenden keinen weiteren Kultisten sehen, weiß er, dass der AUTOMA-Ermittler der 2. Kultist ist.

In Partien mit 2 Kultisten könnt ihr auch die Rolle Seher-in verwenden.

1. Platziert für den AUTOMA-Ermittler 1 Charakterkarte an der Position rechts vom Startcharakter (er darf prinzipiell auch woanders sitzen, aber wir empfehlen die Position an letzter Stelle).
2. Nachdem ihr die Decks und Gesinnungen verteilt habt, führt ihr die Nachtphase (S. 9) durch wie üblich, nur dass die Person links vom AUTOMA-Ermittler zusätzlich dessen Deck verdeckt in die freie Hand nimmt.
3. Nach der Nachtphase legt ihr zuerst die unterste Karte des AUTOMA-Ermittler-Decks verdeckt als Puls-Deck neben seine Charakterkarte, natürlich nur falls dieser Aufbau Startkarten für die Puls-Decks bereit hält.
4. Sortiert die übrigen Karten seines Decks ungesehen in 2 Stapel nach Rückseite (Raumkarten und Begegnungskarten).
5. Legt seine Route offen aus.

Regeln für das Spiel mit AUTOMA-Ermittler

Bewegungsphase

- ▶ Der AUTOMA-Ermittler geht seiner Route folgend in den 1. Raum von links auf der Routen-Karte, der noch nicht erforscht ist. Sollten Bewegungspunkte übrig bleiben, beendet er die Bewegung dort und lässt die übrigen verfallen. Bei 2 gleich langen Wegen bewegt er sich im Uhrzeigersinn.

Beispiel: Es ist Runde 5. Der AUTOMA-Ermittler steht im grünen Raum und hat laut Route die Räume Rosa und Orange zur Auswahl. Da alle rosafarbenen Räume bereits erledigt sind, ist die nächste Option Orange. Da die orangenen Räume gleich weit vom grünen entfernt sind, geht er im Uhrzeigersinn weiter in den linken orangenen Raum.

- ▶ Sollten keine Räume zur Verfügung stehen oder er seine Räume nicht erreichen können, bewegt er sich so weit wie möglich in Richtung des aktuellen Ziel-Raumes.
- ▶ Sollte er Begegnungen haben, tauscht ihr wie üblich Begegnungskarten aus. Nehmt die oberste Karte seines Begegnungsstapels und legt sie auf das Puls-Deck des anderen Charakters. Gibt es wegen eines Stromausfalls mehrere mögliche Begegnungen, erhält der Charakter mit den wenigsten Karten im Puls-Deck die Karte des AUTOMA-Ermittlers; bei Gleichstand der Spieler, der ihm von links am nächsten sitzt.

Aktionsphase

- ▶ Ist der Raum nicht erforscht und ein Kultisten-Marker liegt darin, bekämpft er den Kultisten.
- ▶ Ist der Raum nicht erforscht und ohne Kultisten-Marker, füllt er das Raum-Deck verdeckt mit seiner obersten Raumkarte.
- ▶ Ist der Raum erforscht, zieht er offen 1 Karte aus dem Raum, deckt sie auf und handelt sie ab.
- ▶ Steht er im Gang, legt er verdeckt 1 Raumkarte auf das Unsichere-Wege-Deck.

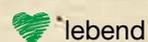
Andere Aktionen nutzt der AUTOMA-Ermittler nicht. Hat er das Messer, geschieht ebenfalls nichts, auch nicht bei entsprechenden Ereignissen.

Sonstiges

- ▶ Bei Abstimmungen zählt die Stimme des AUTOMA-Ermittlers als Enthaltung, mit dem Messer als 2 Enthaltungen.
- ▶ Die Rolle Seher-in ist nicht verfügbar, falls ihr mit AUTOMA-Ermittler und 1 Kultisten spielt.
- ▶ Für den AUTOMA-Ermittler wird jede Rolle ignoriert, die er erhält, bis auf Kultist und Seher-in ab 2 Kultisten im Spiel.
- ▶ Existiert nur 1 Kultist und wird der AUTOMA Ermittler bei einer Abstimmung eliminiert, deckt ihr seinen Gesinnungsmarker auf. War er kein Kultist, setzt ihr die Partie fort. War er der einzige Kultist, endet die Partie sofort. Abweichung vom Standardspiel: Zählt nun die toten Ermittler indem ihr die Puls-Decks überprüft. Da ein AUTOMA-Ermittler die Partie nicht vorzeitig als einziger Kultist beenden kann, übertrumpft seine Siegbedingung die der Ermittler.

Anhang

Symbole



lebend



anderer Spieler

: Handlung links, Konsequenz rechts



Gesinnung / Rolle



Spielrunde



enthüllen / umdrehen



Aktion (Aktionsphase)



Unsichere Wege



Nachtphase



Kommunikation



Portal öffnet sich



Strom verfügbar



ermordet (Geist)



anderer lebender Spieler



Ermordet? Enthülle Rolle.



Begegnung



1 Runde (Dauer)



nicht möglich / ignorieren



Bewegen (Bewegungsphase)



Unsichere-Wege-Deck



Augen öffnen



Abstimmung einleiten



Startspielermarker / Messer benutzen



Geheimtüren öffnen



Kultist



anderer ermordeter Spieler



Ermordet? Rolle bleibt verhüllt.



ermorden



bestimmte Runde im Spiel



Ereignis-Marker



Strom-Marker



Nachziehstapel



Route ignorieren



Kamera nutzen



prüfen

Ereignisse

Blitzeinschlag (2x)

Dreht den Strommarker auf die andere Seite. Die Stromversorgung springt an (Glühbirne leuchtet) oder fällt aus (Glühbirne leuchtet nicht). Strom lässt sich nur durch weitere aufgedeckte Blitzeinschläge oder die Aktion Strom neustarten im roten Raum (Überwachungsraum) aktivieren. Bei ausgefallener Stromversorgung ist die Kamera nicht nutzbar und es kann zu Begegnungen von 3 oder mehr Charakteren kommen.



Offene Geheimtüren (2x)

Alle Räume (keine Gänge) in derselben Farbe zählen als verbunden, bis ein neuer Ereignismarker aufgedeckt wird. Dies kann sofort Begegnungen auslösen, etwa falls sich 2 lebende Charaktere in verschiedenen dunkelblauen Räumen aufhalten. Räume können nun als Abkürzung genutzt werden.



Beispiel: Charlotte investiert 1 Bewegungspunkt, um von Pink 1 aus Pink 2 zu verlassen und in den Gang zu gehen. Sie könnte auch von Pink 1 aus die Aktion Raum prüfen für Pink 2 ausführen.

Gestärkte Moral

Alle Charaktere erhalten +1 Bewegungspunkt in der nächsten Bewegungsphase, bis ein neuer Ereignismarker aufgedeckt wird.



Verlorene Moral

Alle Charaktere erhalten -1 Bewegungspunkt in der nächsten Bewegungsphase, bis ein neuer Ereignismarker aufgedeckt wird.



Zählt nicht für Geister!

Das Portal öffnet sich

Platziert im grünen Raum das Portal. Legt den passenden Ereignismarker zur Erinnerung 2 (7-8 Personen) oder 3 (4-6 Personen) Runden in die Zukunft neben das Ereignis.



Beispiel: Wurde dieses Ereignis bei 5 Spielern in Runde 3 gezogen, legt ihr den Marker neben Runde 6.

Ihr habt nun 2 (7-8 Personen) oder 3 Runden (4-6 Personen) Rundenzeit, um mit 2 lebenden Charakteren in der gleichen Runde in den Raum zu gehen und dort die Raumaktion Portal schließen auszuführen. Schafft ihr das, sinkt der Zielwert für die Ermittler um 1. Scheitert ihr, steigt er um 1. Legt diesen Marker nach Ablauf der Zeit wieder auf seine ursprüngliche Position auf der Uhr zurück.

Falsche Augen im Portrait

Der lebende Charakter mit dem Startmarker darf das Puls-Deck eines lebenden Ziel-Charakters seiner Wahl prüfen (und ggf. einen Mord enthüllen und eine Abstimmung einleiten). Er darf NICHT sich selbst prüfen!



Sollte der Charakter mit dem Startmarker bereits tot sein, geschieht nichts (Geister können keine Zustände prüfen).

Brüchige Scheiben

Mischt ungesehen die 2 obersten Karten des Nachziehstapels in das Unsichere-Wege-Deck. Zieht dann 1 Karte aus dem Unsichere-Wege-Deck und handelt sie ab. Mischt die Karte danach wieder ins Unsichere-Wege-Deck.



Herr der Lage

Die lebende Person mit dem Startmarker darf 1 Ereignismarker aus dem Beutel ziehen und anschauen. Der Ereignismarker darf entweder ungesehen von den anderen aus dem Spiel entfernt werden und wird zurück in die Spielschachtel gelegt, ODER er wird wieder in den Beutel geworfen. Er Das Wissen über den Ereignismarker darf geteilt werden, Kultisten können hierbei auch lügen.



Walkie-Talkie-Ausfall

Der Empfang ist gestört. Ihr dürft nicht mehr akustisch kommunizieren, bis ein neuer Ereignismarker aufgedeckt wird. Spiel- oder regelbezogene Äußerungen, z. B. „Du bist dran!“, sind weiterhin erlaubt.



Ja, dies kann sogar zu einer Abstimmung führen, in der niemand kommunizieren darf – genießt die Stille.

Spiegel

Wiederholt das Ereignis der Vorrunde.

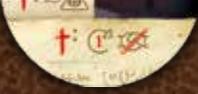
Falls ‚Spiegel‘ in Runde 1 aufgedeckt wird, geschieht nichts.



Falls ‚Das Portal öffnet sich‘ in der Vorrunde aufgedeckt wurde, bleibt das Portal 1 Runde länger offen.

Rollen

Um mit zusätzlichen Rollen zu spielen, tauscht ihr während der Vorbereitung der Partie entsprechend viele Standard-Gesinnungsmarker der Ermittler durch die gewünschten Rollen-Marker aus.

Name	Unterstützt	Loyalität	Besonderheit	Empfohlene Personenzahl	
 Ermittler-in	Ermittler	0	Keine besonderen Fähigkeiten.	5-8	
 Strahlende Erscheinung		+1	Sobald dein Charakter tot ist, deckst du seinen Marker auf. Seine Anwesenheit sorgt an seinem Ort immer für Licht & Strom.		
 Infizierte-r		+1	Sobald dein Charakter tot ist deckst du seinen Marker auf. Bis zum Ende der nächsten Runde werden bei Begegnungen KEINE Karten mehr ausgetauscht.		
 Super-Geist		+1	Sobald dein Charakter tot ist, deckst du seinen Marker auf. Dein Geist kann alle Raum-Aktionen ausführen wie lebende Spieler, aber keine Begegnungen abhandeln.		
 Mechaniker-in		+3	Dein Charakter darf, solange er lebt, seine Route ignorieren.		
 Kultist-in	Kultisten	0	Keine besonderen Fähigkeiten.		5-8
 Grünschnabel		+1	Dein Charakter stirbt und wird zum Geist, sobald er die Aktion Kamera nutzen oder Abstimmung einleiten ausführt (er nimmt als Geist an der Abstimmung teil).		
 Tollpatsch		+1	Dein Charakter stirbt, nachdem er das Portal geschlossen, oder das Messer benutzt hat, egal wofür er es eingesetzt hat. Falls er aufgrund eines Ereignisses das Messer einsetzen musste, stirbt er danach ebenfalls.		
 Weichei		+1	Dein Charakter stirbt, nachdem du bei einer Aktion Zustand prüfen einen toten Charakter enthüllen musstest. Dies kann auch bei dem Ereignis "Falsche Augen im Portrait" passieren.		
 Brandstifter-in		+2	Vorbereitung: Ersetzt im Ermittler-Deck 2x Erfolg durch 1x Sabotage und 1x Misserfolg. Hast du bis zum Ende von Runde 5 nicht deine 2 roten Karten gespielt, stirbst du dann sofort. Sprecht am Ende von Runde 5 in die Gruppe: Brandstifter, falls du noch rote Karte auf deiner Hand hast, stirbst du jetzt, andernfalls geht es weiter.		
 Assassine	Ermittler	0	Solange dein Charakter lebt, kann er einmalig im Spiel einen Ziel-Charakter am selben Ort mit der Aktion Assassinen-Angriff durchführen ermorden. Decke dabei deinen Gesinnungsmarker auf. Diese Aktion hat keine Abstimmung zur Folge. Hast du hierbei den letzten lebenden Kultisten getötet, endet die Partie sofort. Ansonsten muss der Ziel-Charakter seine Rolle nicht preisgeben, es sei denn dessen Rolle verlangt es.	7-8	
 Seher-in		0	In der Nachtphase zu Beginn des Spiels erfährst du, wer die Kultisten sind. Wirst du am Ende der Partie von den Kultisten identifiziert, gewinnen sie und die Ermittler verlieren, egal wie es sonst für sie ausgegangen wäre.	5, 6, 8	