

## Die Goldenen Regeln

## 4-6 Personen Kurzregeln

- Generell dürft ihr euch **NICHTS ZEIGEN** (Handkarten, Rolle etc.), ihr dürft **ÜBER ALLES REDEN, AUßER ...**
  - ... über eure Rolle. Ihr dürft jedoch immer behaupten, einer bestimmten Seite anzugehören (oder eben nicht).
- Bewegungen dürfen nie dort enden, wo sie angefangen haben.

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

... 10 Siegpunkte (4-5 Spieler) / 12 Siegpunkte (6 Spieler) erreicht habt ODER

... den Kultisten identifiziert & durch Abstimmung eliminiert (bevor er 4 eliminierte Ermittler präsentieren konnte in der Aufräumphase).

Als **Kultist** siegst Du, falls du ...

... es schaffst, dass 3 (4-6 Spieler) / 4 (6 Spieler) Ermittler ermordet sind & du dies am Ende einer Runde (Aufräumphase) präsentierst, ODER

... die Ermittler durch erfolgreiche Sabotageaktionen davon abhalten konntest, die benötigten Siegpunkte vor Ablauf der 10. Runde zu erreichen, ODER

... am Ende der Partie den/die *Seher\*in* identifizierst, – **unabhängig davon, wie die Partie für die Ermittler ausgegangen ist.**

**Bewegungsphase:**

Phasenmarker auf Bewegen drehen. Wichtig: Bewegung nie dort enden wo angefangen!

Beginnend beim Messer macht **jeder** ♡ Char **max. 3 Schritte**, †(Geister) haben ∞ Schritte

Danach immer aktiven Spieler Phasenmarker weiterreichen.

**Begegnungen beim Betreten von Orten (Geister werden für ALLE Begegnungen ignoriert):**

**Strom AN:** Exakt 2 ♡Spieler an 1 Ort: **Begegnung!** (Beide 1 Karte **Lebend**/**Ermordet** verdeckt auf Pulsdeck des Ziels)

**Strom AUS:** 2 oder mehr ♡Spieler an 1 Ort: **Begegnung** (jeder 1 Karte **Lebend**/**Ermordet** verdeckt auf Pulsdeck 1 Zieles)

**Ereignisphase:**

Der Spieler mit Messer zieht 1 Ereignis aus Beutel. Die Spieler handeln Ereignis ab.

Die Ereignisse *Blitzeinschlag* & *Geheimtüren* können zu neuen Begegnungen führen.

**Aktionsphase:**

Phasenmarker auf Zahnrad drehen. Beginnend beim Messer jeder Spieler exakt 1

Charakter ODER Raum-Aktion. Danach immer dem aktiven Spieler Phasenmarker weiterreichen.

Charakter-Aktionen:	Nicht an Route gebunden!	Erlaubt für
Zustand prüfen	<i>Min. 1 ♡Spieler bei dir?</i> Mische & schaue Pulsdeck eines ♡Spielers an deinem Ort an (oder durch Kamera irgendwo). Enthülle † falls <b>Ermordet-Karte</b> gefunden (Char wird Geist, Abstimmung startet). <b>Kultist darf lügen, sein Ziel lebe noch!</b> An dem Ort 1 verdeckte Nachziehkarte auf das Raumdeck (bzw. Unsichere-Wege-Deck falls im Gang) legen	 <b>Lebend</b>
Gang sichern	<i>Du bist in einem Gang?</i> 1 Karte ( <b>Erfolg</b> , <b>Gescheitert</b> , <b>-1 Sabotage</b> ) verdeckt aufs Unsichere-Wege-Deck legen. (Unsichere-Wege startet: <b>1x Erfolg</b> , <b>1x Gescheitert</b> )	
Kultist bekämpfen	<i>Kultistmarker in deinem Raum?</i> Entferne ihn aus Spiel, Raum wieder nutzbar für Raum-Aktionen.	
Fischmensch verscheuchen	<i>Fischmensch in deinem Gang, du hast das Messer?</i> Verscheuche ihn zurück ins Wasser. Gang wieder betretbar auch ohne Messer.	

Raum-Aktionen:	WICHTIG: Für Ermittler an Route gebunden! Kultisten dürfen lügen	Erlaubt für
Raum-Deck füllen	<i>Du in einem Raum:</i> 1 Karte ( <b>Erfolg</b> , <b>Gescheitert</b> , <b>-1 Sabotage</b> ) verdeckt in Raum legen. → <b>Erstmalig 3. Karte hier?</b>  <b>drehen!</b> Falls  : Mische Unsichere Wege Deck (zerbrochenes Fenster), ziehe 1 Karte und handle sie ab: ( <b>Erfolg</b> = Nichts, <b>Gescheitert</b> = 1 Kultist-Marker aufdecken & platzieren, <b>-1 Sabotage</b> = Fischmensch taucht im Gang oben rechts auf), Karte danach zurück ins Unsichere-Wege-Deck!	 <b>Lebend</b> und  <b>Ermordet</b>
Raum prüfen	 <b>bereits gedreht (erstmalig 3 Karten im Deck)?</b> Mische Deck, ziehe dann offen 1 Karte ( <b>Erfolg</b> = 1 Buchfortschritt, <b>Gescheitert</b> = Nix, <b>-1 Sabotage</b> = -1 Fortschritt)	
Abstimmung einleiten	<i>In Cafeteria, falls Marker V sichtbar:</i> Starte Abstimmung (führt Diskussion, alle Augen zu, alle zeigen auf 1 Spieler / enthalten, alle Augen auf. Spieler mit Messer darf sich noch umentscheiden. Ist die Mehrheit bei 1 Spieler = Ermordet! Drehe V Marker danach. Ist es der Kultist gewesen: Spiel vorbei! <b>ACHTUNG</b> Jetzt alle unauffällig bleiben! Kultist kann noch den Seher entlarven und so gewinnen!	 <b>Lebend</b>
Kamera nutzen	<i>Im roten Raum, Strom AN:</i> ‚Zustand prüfen‘ bei einem Spieler ODER einen Raum mit bereits  ‚Raum prüfen‘.	
Strom neustarten	<i>Im roten Raum, Strom AUS:</i> Aktiviere Strom (Glühbirne drehen)	
Portal schließen	<i>Portal in grünem Raum offen:</i> 2 Spieler in gleicher Runde nutzen ‚Portal schließen‘ um es zu schließen, falls innerhalb 3 Runden geschafft: 1 Punkt weniger nötig für Spielende, falls gescheitert 1 Punkt mehr nötig!	

**Aufräumphase:** Abstimmungsmarker auf V drehen, Uhrzeiger auf nächste Stunde (=Runde) stellen. Phasenmarker auf Bewegen drehen und mit Messer weiterreichen. Falls Kultist die nötigen ermordeten Ermittler am Tisch hat, kann er JETZT aktiv das Spiel beenden. Falls bereits in Runde 10 nun Siegbedingungen prüfen! Ansonsten startet neuer Startspieler neue Runde.