

Die Goldenen Regeln

7-8 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).
 - ... über die Anzahl Ermittler, die ihr als Kultisten ermordet habt (egal, ob ihr selbst noch lebt oder nicht).
- Bewegungen dürfen nie dort enden, wo sie angefangen haben.

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

... 12 Siegpunkte (7 Spieler) / 13 Siegpunkte (8 Spieler) erreicht habt ODER

... beide Kultisten identifiziert & durch Abstimmung/Assassinen-Angriff eliminiert (& die Kultisten ihre nötige Zahl ermordeter Ermittler nicht schon min. in der Runde davor erfüllt hatten).

Als Kultisten siegt ihr, falls ihr ...

... es schafft, dass 4 (7 Spieler) / 5 (8 Spieler) Ermittler ermordet sind bei der Prüfung zum Spielende, ohne dass in der gleichen Runde der letzte noch lebende Kultist durch Abstimmung/Assassinen-Angriff eliminiert wurde, ODER

... die Ermittler durch erfolgreiche Sabotageaktionen abhalten konntet, die benötigten Siegpunkte vor Ablauf der 10. Runde zu erreichen, ODER ... (8 Spieler!) am Ende der Partie den/die *Seher*in* identifiziert, – **unabhängig davon, wie die Partie für Ermittler ausgegangen ist.**

Bewegungsphase:

Phasenmarker auf Bewegungen 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 Ermordet-Karte gefunden (Char wird Geist, Abstimmung startet). Kultist darf lügen, sein Ziel lebe noch! An dem Ort 1 verdeckte Nachziehkarte auf das Raumdeck (bzw. Unsichere-Wege-Deck falls im Gang) legen.	 Lebend
Gang sichern	<i>Du bist in einem Gang?</i> 1 Karte (Erfolg , Gescheitert , -1 Sabotage) verdeckt aufs Unsichere-Wege-Deck legen. (Unsichere-Wege startet: 1x Erfolg , 1x Gescheitert)	
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.	
Assassinen-Angriff	<i>Du bist ♡ und Assassine, dein Ziel ist an deinem Ort?</i> Enthülle deine Rolle und ermorde dein Ziel. War dies der letzte lebende Kultist, endet das Spiel.	

Raum-Aktionen:	WICHTIG: Für Ermittler an Route gebunden! Kultisten dürfen lügen	Erlaubt für
Raum-Deck füllen	<i>Du in einem Raum:</i> 1 Karte (Erfolg , Gescheitert , -1 Sabotage) verdeckt in Raum legen. → Erstmalig 3. Karte hier?  drehen! Falls  : Mische Unsichere Wege Deck (zerbrochenes Fenster), ziehe 1 Karte und handle sie ab: (Erfolg = Nichts, Gescheitert = 1 Kultist-Marker aufdecken & platzieren, -1 Sabotage = Fischmensch taucht im Gang oben rechts auf), Karte danach zurück ins Unsichere-Wege-Deck!	 Lebend und  Ermordet
Raum prüfen	 bereits gedreht (erstmalig 3 Karten im Deck)? Mische Deck, ziehe dann offen 1 Karte (Erfolg = 1 Buchfortschritt, Gescheitert = Nix, -1 Sabotage = -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 zählt Doppelt. Ist die Mehrheit bei 1 Spieler = Ermordet! Drehe V Marker danach. Ist der 2. Kultist ermordet: Spiel vorbei! ACHTUNG Jetzt alle unauffällig bleiben! Kultisten können noch den Seher entlarven und so gewinnen!	 Lebend
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 Bewegungen drehen und mit Messer weiterreichen. Falls bereits in Runde 10 nun Siegbedingungen prüfen! Ansonsten startet neuer Startspieler neue Runde.