

Among us IRL



- Geeignet sowohl für ältere als auch jüngere Gruppen.
- Mind. 5 Teilnehmer*innen + Spielleitung, max. 12 Teilnehmer*innen + Spielleitung

Vorbereitung

- Die Abläufe des Spiels Among us sollten der Spielleitung bekannt sein, damit sie bei Rückfragen Antworten geben kann.
- Es wäre auch möglich euren Gruppenmitgliedern wie beim echten Among us Farben zuzuordnen, nach denen sie sich dann entsprechend kleiden.
- Für das Aufbauen sollten 20 Minuten eingeplant werden.
- Eine Runde dauert ca.10 -20 Minuten

Gruppenstunde

- Begrüßung
- Anschuggerle
- Material:
 - 3 Taschenrechner (Als Code Eingabefeld)
 - 3 Post-it's mit 6 stelligen Codes
 - 2 Stoppuhren/Eierwecker/Handys
 - Datenübertragungskarten
 - Jacken (Vorher den Spielenden Bescheid geben)
 - 6 Eimer
 - Mind. 2 Wassergläser
 - 1 Hula-Hoop/ eine Abgrenzung mit Klebeband
 - Klebeband
 - Mehrfachsteckdose
 - 4 Boxen
 - Blatt mit Handabdruck
 - 12 teiliges Puzzle
 - Federn/ Blätter/ Steine/etc.
 - Stimmzettel + Stifte
 - Wolle/Schnur in 4 verschiedenen Farben
 - Spielkarten
- Backstory:
 - Wir sind Weltraumforscher. Wir sind auf einem Planeten gelandet,

der einige Proben hervorgebracht hat, die wir jetzt untersuchen müssen. Was wir nicht wissen ist, dass die Proben und das Gelernte nicht alles sind, was sich in unser Schiff eingeschlichen hat. Einer von uns kam mit einem bösartigen Parasiten in Verbindung. Diese Spezies möchte nicht, dass unsere Spezies von ihrer Existenz erfährt. Deshalb übernimmt der Parasit jegliche Gehirnfunktion und versucht diese Mission zum Scheitern zu bringen. Unter uns ist der*die, der*die den Parasiten trägt, als Impostor (Deutsch Verräter*in) bekannt. Scheitern wird diese Mission nur, wenn nur noch der Impostor und ein Crewmate (Deutsch Besatzungsmitglied) übrig sind, weil eine Person das Schiff auf dem wir uns befinden nicht landen kann. Wir wissen nicht, wer von uns Impostor ist. In mehreren Runden wird beschuldigt, verteidigt, rausgewählt und sich enthalten.

Ziel des Impostors ist es, alle Crewmates zu töten, durch rauswählen, oder ermorden ist in diesem Fall egal.

Ziel der Crewmates ist es, den Impostor raus zu voten. Die Crewmates können aber auch gewinnen in dem sie alle Aufgaben lösen, bevor der Impostor sie töten kann.

▪ Regeln:

- Spilleitung: die Spilleitung positioniert sich bei der Administration. Außer der Entgegennahme von erledigten Aufgabenkarten, nimmt die Spilleitung auch Datenkarten an. Zusätzlich ruft sie vom Impostor gewünschte Manipulationen und von Mitspieler*innen gewünschte Teamsitzungen aus.
- Teamsitzungen: Teamsitzungen können nach dem Fund eines*einer Toten bei der Spilleitung gemeldet werden. Die Mitspieler*innen treffen sich dann unverzüglich und still in der Cafeteria, wo die Sitzung abgehalten wird. Die Spilleitung unterbindet jede schon auf dem Weg entstandene Diskussion. Die Spilleitung moderiert dann den Anfang: „Die Sitzung wurde von wem einberufen? Wer ist tot?“ Danach haben die Mitspieler*innen (ausgenommen der Toten) 1,5 Minuten zur Diskussion Zeit. Nach Ablauf der Zeit muss auf den Stimmzetteln eine Wahl getroffen werden, wer ihrer Meinung nach, der Impostor ist. Kommt es zu Stimmengleichstand zwischen zwei (oder mehr) mit den meisten Stimmen oder enthalten sich alle, wird niemand rausgewählt.
Es kann aber auch eine außerordentliche Teamsitzung einberufen werden. Jede*r Mitspieler*in kann dies pro Spiel einmal tun. Wurde eine Teamsitzung einberufen, während ein*e Mitspieler*in in einer Aufgabe war, muss nach der Teamsitzung die Aufgabe von neuem angefangen werden.
- Spiel vs. Runde: Spiel= ein ganzer Spielzyklus von Beginn bis zum Ende, Runde= von Beginn/ Teamsitzung zu Teamsitzung/ Ende
- Manipulation: als Erleichterung für den Impostor stehen ihm*ihr Manipulationen zur Verfügung. Diese sollten möglichst unauffällig der

Spielleitung mitgeteilt werden. Genauere Erklärungen zu den Manipulationsarten stehen weiter unten.

- Tötung: der Impostor kann töten in dem sie*er ein Crewmate antippt, oder sagt: „du bist tot“.
- **Tipps:**
 - Wenn die Nutzung des ganzen Hauses zur Verfügung steht, wäre dies von Vorteil. Verteilung der Aufgaben über Stockwerke funktioniert besonders gut.
 - Wichtig wäre es zuvor, sich Gedanken zu machen, wie die 6 verschiedenen Räume (Reaktorraum, Cafeteria, Medbay (medizinische Bucht), Sauerstoffaufbereitung, Administration und Elektrikraum) im Haus verteilt sind.
 - Es bietet sich an, die einzelnen Aufgaben mit allen Mitspieler*innen aufzubauen und zeitgleich die Aufgaben zu erklären.
 - Es ist zu empfehlen die erste Runde mit nur einem Impostor und ohne Manipulation zu spielen, um den Mitspieler*innen einen Durchlauf zum Verständnis zu gewähren. In der anschließenden Runde kann dann die Manipulation und ein weiterer Impostor hinzugefügt werden.
 - Halte als Spielleitung nach jedem Spiel mit den Mitspieler*innen Rücksprache, wie das Spiel verändert werden soll. Z.B.: Hinzufügen eines Impostors, Auslassen bestimmter Manipulationen, Verlängerung/Verkürzung bestimmter Zeitspannen, Hinzufügen neuer Regeln, nicht rennen, usw.
- **Aufgaben.**
 - **Reaktor aktivieren**
Auf einem Taschenrechner muss ein Code eingegeben werden, der auf einem Post-it daneben hängt.
 - **Rundgang**
Natürlich muss auch das Schiff von außen kontrolliert werden. Ohne Schutzanzug geht das natürlich nicht. Deswegen hängen an der Garderobe alle Jacken und diese müssen vor einem Rundgang um das ganze Haus angezogen werden.
 - **Datenübermittlung**
Von verschiedenen Positionen (Stehen auf der Karte) müssen Informationen abgeholt werden. Diese müssen dann in die Administration gebracht werden.
 - **Kabelsalat**
Kabel müssen verbunden werden. Dafür werden 4 verschiedenfarbige Wollen/ Schnüre aufgehängt, die mit der Gleichfarbigen verbunden werden müssen.
 - **Regulation des Stromflusses**
Hierfür wird ein Schalter einer Mehrfachsteckdose umgelegt. Zum Veranschaulichen kann die Steckdose auch mit einer Lampe verbunden und an den Strom angeschlossen werden.
 - **Medizinischer Scan**

Hier wird für 10 Sekunden ein Ganzkörperscan durchgeführt. Dazu stellt die Person sich in einen Reifen oder ein mit Klebeband abgegrenztes Feld.

- **Proben analysieren**

Eine Box in eine andere stellen und diese zu machen. Auf dem Eierwecker nebendran die 30 Sekunden ablaufen lassen. Wenn dieser piepst darf die Box wieder rausgestellt werden.

- **Hand Scan**

Hier wird die Hand 10 Sekunden auf ein vorgezeichnetes Blatt Papier gelegt.

- **Zusammensetzen**

Zwölftteiliges Puzzle lösen

- **Luftfilter leerräumen**

Hier werden Federn/ Blätter/ Steine/etc. von der einen Box in die andere geräumt.

- **Kühlflüssigkeit auffüllen**

Zwei Gläser voll Wasser müssen von der Cafeteria zum Reaktor getragen werden. Pro Strecke kann nur ein Glas Wasser transportiert werden. Insgesamt muss der*die Spieler*in also zweimal laufen.

- **Impostor Attacken**

- **Sauerstoff**

Crewmates müssen an zwei Stationen (Sauerstoffaufbereitung und Administration) stehen und einen Code eingeben. Zur Behebung des Problems haben sie 20 Sekunden (Anpassungsfähig je nach Größe des Spielfelds). Ist die Zeit abgelaufen, und das Problem ist nicht behoben, verlieren die Crewmates.

- **Radio Reaktor**

Müssen an zwei Stationen (Reaktor und Administration) einen Code eingeben. Zur Behebung des Problems haben sie 20 Sekunden Zeit.

- **Licht**

Der Impostor gibt der Spielleitung Bescheid. Diese schreit dann Licht! Alle Mitspieler*innen machen am nächstgelegenen Schalter das Licht aus. Erst wenn zwei Mitspieler*innen bei der Spielleitung abgeklatscht haben, darf das Licht wieder angemacht werden.

- **Türen**

der Impostor darf Türen schließen. Wenn ein Crewmate auf eine geschlossene Tür trifft, muss 10 Sekunden davor geartet werden, bevor die Tür wieder aufgemacht werden darf.

- **Feuer**

Spielleitung schreit Feuer und man muss ein Glas am Wasserhahn auffüllen und zum Brand bringen. Zwei Wassergläser sind nötig, um den Brand zu löschen.

Ein Brand ist in allen Räumen möglich. Der Ort des Brands wird von der Spielleitung ausgerufen.

- Spielkarten Mitspieler*innen



Crewmate

Vervollständige deine Aufgaben

- Reaktor aktivieren (R)
 - Kabelsalat (E)
 - Luftfilter (O₂)
- Datenübermittlung Cafeteria (C)



Crewmate

Vervollständige deine Aufgaben

- Datenübermittlung (O₂)
- Medizinischer Scan (M)
- Regulation Stromfluss (E)
 - Luftfilter (O₂)



Crewmate

Vervollständige deine Aufgaben

- Zusammensetzen (C)
 - Hand Scan (M)
- Datenübermittlung (C)
 - Kabel Salat (E)



Crewmate

Vervollständige deine Aufgaben

- Regulation Strom Fluss (E)
- Datenübertragung (O₂)
 - Luftfilter (O₂)
 - Rundgang



Crewmate

Vervollständige deine Aufgaben

- Kühlflüssigkeit (R)
- Medizinischer Scan (M)
- Datenübermittlung (R)
 - Hand Scan (M)



Impostor

Töte oder wähle die Mehrheit der Crewmates raus um zu gewinnen. Denk daran, dass du die anderen bei der Spielleitung sabotieren kannst.



Crewmate



Vervollständige deine Aufgaben

- Rundgang
- Kühlflüssigkeit (R)
- Zusammensetzen (C)
- Datenübermittlung (R)



Crewmate



Vervollständige deine Aufgaben

- Reaktor aktivieren (R)
- Proben analysieren (M)
 - Rundgang
- Reaktor aktivieren (R)



Crewmate



Vervollständige deine Aufgaben

- Proben analysieren (M)
 - Kühlflüssigkeit (R)
- Medizinischer Scan (M)
- Datenübermittlung (R)



Crewmate



Vervollständige deine Aufgaben

- Hand Scan (M)
- Zusammensetzen (C)
- Regulation Strom Fluss (E)
- Datenübermittlung (O₂)



Impostor

Töte oder wähle die Mehrheit der Crewmates raus um zu gewinnen. Denk daran, dass du die anderen bei der Spielleitung sabotieren kannst.



Impostor

Töte oder wähle die Mehrheit der Crewmates raus um zu gewinnen. Denk daran, dass du die anderen bei der Spielleitung sabotieren kannst.



- Datenübermittlungskarten:

Reaktor	Reaktor
Kühlwasserstand reicht noch 20 Tage	Äh ja... eventuell ist was kaputt.
Reaktor	O ₂
Eventuell könnte er explodieren	Wenn die Aufbereitung kaputt geht können wir max. 36h überleben.

O ₂ Nichts ist passiert	O ₂ Status unverändert
Cafeteria Protokoll der letzten Woche: <ul style="list-style-type: none"> • Trotz Haselnuss Allergie von Cyan werden Haselnüsse mitgeschickt • Gelb nahm sich den Pudding von Rot • Uns geht der Kaffee aus • Schwarz hat eine Erdnussallergie entdeckt • Mittwochs wurde nicht geputzt • Pinkt hat sich dem Kochdienst entzogen • Alle müssen eine Diät machen • Sende Erinnerung für orange zum essen 	Cafeteria Nächstes Versorgungsschiff kommt in 78 Tagen

- Puzzle



- Raum Aushängeschilder

Reaktor (R)



Cafeteria

(C)



Sauerstoff- Aufbereitung

(O₂)



Administration (A)



Elektrik- raum

(E)



Meddbay

(M)

