



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

AMONG CULTISTS (4-8 SPIELER)

In Among Cultists erhaltet ihr zufällige Rollen und Team-Zugehörigkeiten: Als **Ermittler** des Geheimbundes versucht ihr, das dunkle Ritual der **Kultisten** zu vereiteln, indem ihr sie identifiziert und eliminiert, bevor sie ihr Werk vollenden können. Anderen Charakteren solltet ihr 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 altherwürdige Universität retten. Doch Vorsicht: Sie sind bereits unter euch... und das Morden hat längst begonnen!

SPIELAUFBAU

- ▶ Siehe **Seiten 6-10**;
- ▶ **Seite 21** für den **Automa-Ermittler** (4/6 Spieler).
- ▶ Der Spieler, der zuletzt einen Albtraum hatte, wird **Startspieler** und erhält das **Messer** sowie den **Phasenmarker** (Bewegen-Seite oben).

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Teams & Rollen:** Es gibt 2 Teams: **Ermittler** und **Kultisten**. Dein geheimer Gesinnungsmarker bestimmt über dein Team und deine Rolle.
- ▶ **Zustände:** Es gibt zwei Zustände. **Lebendig oder tot**. Dein Charakter gilt dabei so lange als lebendig, bis sein Tod bestätigt wurde. Erst danach wird er zum **Geist** mit neuen Möglichkeiten. Dein Charakter kann tot sein, ohne es zu wissen. Sogar schon von Beginn der Partie an.
- ▶ **Kultist-Marker:** Verhindert Raumaktionen in seinem Raum.
- ▶ **Fischmensch-Marker:** Hindert lebende Charaktere ohne Startmarker daran, seinen Gang zu betreten.
- ▶ **Begegnungen:** Jede Begegnung mit einem anderen Charakter birgt das Risiko, dass dein Charakter dabei ermordet wird. Im Falle einer Begegnung tauscht ihr verdeckt Karten aus, die eure **Zustände** beeinflussen können.
- ▶ **Deduktion und Information:** Viele Informationen sind anfangs geheim. Ihr dürft aber über alles sprechen, lügen, schweigen, spekulieren.
- ▶ **SeherIn:** Die/der **SeherIn** ist ein **Ermittler**, der die Identität der **Kultisten** schon von Spielbeginn an kennt. Somit ist er/sie die größte Gefahr für die **Kultisten** und sollte vorsichtig sein!
- ▶ **Reihenfolge der Handkarten:** Nach dem Spielaufbau und der einmaligen Nachtphase darf die Reihenfolge der Handkarten **nicht mehr verändert** werden!

SIEGBEDINGUNGEN

ALS ERMITTLER

- ▶ Ihr siegt, sobald ihr alle **Kultisten** identifiziert und durch Abstimmung/Assassinen-Angriffe eliminiert habt...
- ▶ ...oder innerhalb von 10 Runden eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht habt (s.u.)

ALS KULTIST

- ▶ Ihr siegt, falls ihr die **Ermittler** durch erfolgreiche Sabotageaktionen davon abhaltet konntet, die benötigten Siegpunkte zu erreichen...

- ▶ ...oder am Ende der Partie den/die **SeherIn** identifiziert (falls vorhanden) – unabhängig davon, wie die Partie für die **Ermittler** ausgeht...
- ▶ ...oder es schafft, eine bestimmte Anzahl **Ermittler** zu ermorden (s.u.)

Spielerzahl	4/5	6	7	8
Siegpunkte	10	12	12	13
† Ermittler	3+	4+	4+	5+

BESONDERE REGELUNGEN

NUR BEI 1 KULTIST (4-6 SPIELER)

Du siegst 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 jede Runde die Möglichkeit, die Partie aktiv zu beenden, indem du behauptest deine Siegbedingung erfüllt zu haben. Du solltest dir dabei sicher sein, denn irrst Du dich, verlierst Du 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 SPIELER)

Sollte der letzte lebende **Kultist** durch Abstimmung/Assassinen-Angriff eliminiert werden, müsst ihr überprüfen:

- ▶ **Die Anzahl ermordeter Ermittler war bereits in der Vorrunde erreicht?** Die **Kultisten** gewinnen.
- ▶ **Ist der letzte notwendige Ermittler in derselben Runde eliminiert worden, wie der letzte lebende Kultist?** Die **Ermittler** gewinnen, weil dies den Sieg der **Kultisten** übertrumpft.

GOLDENE REGELN

01. Ihr dürft über alles reden, **außer:**
 - ▶ Über eure **wahre Gesinnung und Rolle**. Ihr dürft aber Behauptungen aufstellen und Mitspieler anzweifeln.
 - ▶ über die Anzahl der **Ermittler**, die ihr als **Kultist** ermordet habt (egal, ob ihr selbst noch lebt oder nicht).
02. Ihr dürft kein Spielmaterial (z.B. Karten) zeigen.
03. Bewegungen dürfen nie am Startort enden.
04. Um eine Karte zu spielen, muss der Besitzer sie zuvor ansehen. Ihr dürft keine Karten blind spielen.

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über maximal 10 Runden mit je 4 Phasen:

- I. Bewegungsphase:** Bewegungen und Begegnungen.
- II. Ereignisphase:** Ereignis aus dem Beutel spielen.
- III. Aktionsphase:** Führt je 1 Charakter- oder Raumaktion aus.
- IV. Aufräumphase:** Eine neue Runde wird vorbereitet.

[I] BEWEGUNGSPHASE

In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler **1 Bewegung** aus. Pro Bewegung hast Du 3 Bewegungspunkte zur Verfügung. Jede Bewegung durch eine Tür kostet dich 1 Bewegungspunkt.

*Alle Spieler **müssen** sich bewegen und dürfen **nicht dort enden**, wo sie ihre Bewegung begonnen haben!*

ROUTEN

ALS ERMITTLER

Ermittlern sind die nutzbaren Raumaktionen durch ihre Routenkarten vorgegeben. Du darfst dich dennoch frei bewegen und in jedem Raum die Charakter-Aktion nutzen. Die Raumaktionen und die Runden, in denen sie nutzbar sind, werden jedoch von deiner Routen-Karte vorgegeben.

ALS KULTIST

Kultisten dürfen Routen ignorieren und dürfen jede Raum-Aktion nutzen.

Fällt jemandem auf, dass Du 2x hintereinander dieselbe Raumaktion nutzt, wirst Du sicherlich verdächtigt werden.

ALS GEIST

Ein **Geist** ignoriert Bewegungspunkte und teleportiert sich jede Runde an einen beliebigen anderen Ort.

*Ein **Geist** nimmt niemals an Begegnungen teil.*

BEGEGNUNGEN

Sowohl während als auch nach deiner Bewegung kann es zu Begegnungen kommen. Dabei werden Begegnungen immer nur beim betreten von Orten oder durch bestimmte Ereignisse ausgelöst - nicht beim verlassen von Orten. Triffst Du auf einen lebenden Charakter, kommt es unter Umständen zu einer Begegnung:

01. Stromversorgung an:

- ▶ **genau 2 Charaktere** im Raum: **Begegnung ausführen**;
- ▶ **3+ Charaktere** im Raum: **Begegnung nicht ausführen**.

***Geister** werden bei der Zählung der Charaktere ignoriert.*

02. Stromversorgung aus:

- ▶ Es wird **immer** eine Begegnung ausgeführt!

BEGEGNUNG AUSFÜHREN

Alle beteiligten Spieler legen genau **1 Karte „Lebens oder Tot“** von der eigenen Hand verdeckt auf das Puls-Deck eines anderen beteiligten Spielers.

[II] EREIGNISPHASE

Zieht 1 Ereignismarker aus dem Beutel, handelt seinen Effekt ab und legt ihn auf die Uhr zur entsprechenden Runde. Der Effekt des Markers (siehe S. 23 der Anleitung) bleibt **bis zur nächsten Ereignisphase** bestehen.

*Die Ereignisse **Blitzschlag** und **Geheimtüren** können zu weiteren Begegnungen führen.*

[III] AKTIONSPHASE

Dreht den Phasenanzeiger von der Fuß- auf die Zahnrad-Seite. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler nun **1 Charakter- oder 1 Raumaktion** aus oder **passt**.

*Siehe **Aktionen im Detail***

CHARAKTERAKTIONEN:

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

RAUM-AKTIONEN

*Für **Ermittler** nur möglich, falls die **Route** dies erlaubt.*

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

[IV] AUFRÄUMPHASE

Bei 4-6 Spielern: Der alleinige **Kultist** darf nun das Spielende einleiten, indem er offenbart, dass es genug tote **Ermittler** gibt. Prüft dies, indem ihr eure Puls-Decks durchsucht.

- ▶ **Kultist hat recht:** **Ermittler** verlieren sofort.
- ▶ **Kultist irrt sich:** **Kultist** verliert sofort.

In der 10. Runde: Die Partie endet. Prüft die Siegbedingungen. Wer sie erfüllt hat, gewinnt.

1.-9. Runde: Bereitet die nächste Runde vor:

- ▶ Dreht den **Abstimmungsmarker** ggfs. auf die aktive Seite.
- ▶ Reicht **Startmarker** und **Phasenmarker** (Fuß-Seite oben) im Uhrzeigersinn weiter.
- ▶ Stellt die **Uhr** 1 Stunde vor.

SPIELLENDE

Sobald ein Team seine Siegbedingung erfüllt, endet die Partie sofort. Führt ggf. noch die **SeherIn-Identifikation**.

*Siehe **Abstimmung einleiten-Aktion***

AKTIONEN IM DETAIL

CHARAKTERAKTIONEN

ZUSTAND PRÜFEN

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

Wichtig: *Du darfst alle Informationen, die du durch diese Aktion erhältst, mit den anderen teilen. Du darfst jedoch aus taktischen Gründen auch lügen.*

Mische das Puls-Deck des Ziel-Charakters und schau es dir anschließend geheim an.

- ▶ **Nur Lebend-Karten:** Lege das Deck verdeckt zurück.
- ▶ **1+ Tot-Karten und Du bist Ermittler:** Du musst die Wahrheit sagen und den Zustand melden. Lege die Karte offen auf das Puls-Deck. Dieser ist nun ein Geist. Dreht die Charakterscheibe und-Karte auf die Geist-Seite.

Es kommt zur Diskussion mit Abstimmung.

- ▶ **1+ Tot-Karten und Du bist Kultist:** Du darfst entscheiden zu lügen. Lege das Deck verdeckt zurück. Der Ziel-Charakter gilt weiterhin als lebend.

Lege anschließend die oberste Karte des Nachziehstapels verdeckt auf das Raum-Deck des Ziel-Charakters, falls dieser in einem Raum steht. Falls ein Raum-Deck zum ersten Mal 3+ Karten umfasst, drehe den Raummarker um und handle ihn ab.

GANG SICHERN

Bedingung: *Du stehst in einem Gang.*

Wichtig: *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*

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.*

KULTISTEN BEKÄMPFEN

Bedingung: *Du bist mit einem Kultisten im selben Raum.*

Du darfst diesen Marker aus dem Spiel entfernen

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.

RAUMAKTIONEN

Raumspezifische Aktionen sind für Ermittler nur möglich, falls ihre Route dies erlaubt. Kultisten dürfen abweichen.

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 kann nun überprüft werden.

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 keine verdeckten Kultisten-Marker mehr? Siehe Sabotage.
- ▶ **Sabotage:** Befindet sich der Fischmensch bereits im Gebäude? Nichts passiert. Ansonsten bewegt er sich:
- ▶ **4-6 Spieler:** In den Gang zwischen hellblau und pink.
- ▶ **7-8 Spieler:** In den Zentralkorridor.

*Karten gelangen über die Charakter-Aktion **Gang sichern** ins Unsichere-Wege-Deck.*

RAUM PRÜFEN

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

Mische das Raum-Deck, ziehe 1 Karte, handle sie ab und entferne sie anschließend aus dem Spiel.

- ▶ **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 in den Raum.

Raum erledigen: Habt ihr alle Bücher eines Raumes ins Bücherregal gestellt, zählt der Raum als erledigt. Ihr könnt 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. Erreichen die Ermittler dadurch den für den Sieg notwendigen Zielwert, endet die Partie sofort.

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 Startspieler hat bei Abstimmungen eine Sonderfähigkeit:

- ▶ **5-6 Spieler:** Er darf sich nach dem Öffnen der Augen und nach der Auswertung noch umentscheiden.
- ▶ **7-8 Spieler:** Seine Stimme zählt doppelt.

Startet eine offene Diskussion. Geister dürfen weiter reden und auch an Abstimmungen teilnehmen, da sie nicht wissen, wer sie eliminiert hat. Sie können lediglich die Abstimmung in der Cafeteria nicht selbst einleiten.

Anschließend kommt es zu einer blinden Abstimmung: Schließt 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:

- ▶ **Einfache Mehrheit (und weniger Enthaltungen):** Der Charakter wird eliminiert. Dreht Scheibe und Karte auf die Tot-Seite. Der Charakter spielt als Geist weiter. Sein Puls-Deck bleibt verdeckt.
- ▶ **Keine Mehrheit:** Nichts geschieht.

Wurde ein Kultist eliminiert, muss er dies nicht offenlegen, außer er war der letzte lebende Kultist.

NACH DER 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 SEHERIN

Falls durch die Abstimmung der letzte lebende Kultist eliminiert wurde, haben die Kultisten jetzt 1 Versuch, um zu erraten, wer **Seherin** ist. 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.

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.

Auch die Kamera funktioniert nun 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.