

SPIELANLEITUNG: TRUST NO-BOT-Y

DIE ERSTE NACHT

„Zuerst erwacht der Matchmaker.“

Der Matchmaker zeigt auf zwei Personen, die nun miteinander verbunden sind.

„Der Matchmaker schläft wieder ein.“

Tippe die beiden ausgewählten Personen an. Sie dürfen die Augen öffnen und sich kurz ansehen. Diese beiden sind nun so verbunden, dass, wenn eine Person offline geht, die andere auch offline gehen muss.

„Die Matches schlafen wieder ein.“

„Nun erwacht die Lootbox.“

Zeige der Lootbox die vier Lootboxkarten verdeckt. Sie signalisiert dir, welche Lootbox sie auswählen möchte. Dann zeigt sie auf den/die Spieler*in, der/die diese Lootbox erhalten soll, OHNE SIE AUFZUDECKEN. Lege der ausgewählten Person die Lootbox-Karte verdeckt hin.

„Die Lootbox schläft wieder ein.“

„Die Spyware erwacht.“

Die Spyware zeigt auf eine Person, deren Rolle sie erfahren möchte. Du gehst herum und deckst ein paar Rollenkarten auf (um ein bisschen Verwirrung zu stiften), zeigst der Spyware aber nur die von der ausgewählten Person.

„Die Spyware schläft wieder ein.“

1

„Der Moderator erwacht“

Der Moderator zeigt auf eine Person, von der er erfahren möchte, ob sie zu den Bots oder der Community gehört. Verfähre ähnlich wie bei der Spyware, aber zeige nicht die genaue Rolle, sondern mache einen Daumen hoch für Community oder Daumen runter für Bot.

„Der Moderator schläft ein.“

„Jetzt erwachen die Bots.“

Sie stimmen sich, ohne zu sprechen ab, welche Person offline gehen soll. Sie zeigen auf die Person und geben dir damit ihre Wahl zu verstehen.

„Die Bots schlafen wieder ein.“

„Nun erwacht der Medienscout.“

Zeige dem Medienscout, welche Person von den Bots ausgewählt wurde. Möchte der Medienscout die Person mit seinem Cheatcode retten, soll er nicken. Möchte er nicht retten, schüttelt er den Kopf.

Der VPN darf die ganze Nacht über blinzeln und heimlich beobachten.

DER TAG

“Der Tag beginnt und...

„...XY ist offline.“

Die Person zeigt ihre Rollenkarte und spielt nun nicht mehr aktiv mit. Denke daran, dass die zwei Matches zusammen offline gehen müssen.

„...niemand ist offline.“

Falls die Person gerettet wurde, ist niemand offline.

“XY hat eine Lootbox und darf diese aufdecken.“

Bevor die Spieler*innen diskutieren, wird die Lootbox aufgedeckt. Die Regeln für diese*n Spieler*in passen sich entsprechend an.

„Wer soll offline gehen?“

Die Spieler*innen diskutieren, wen sie als Bot enttarnen und offline nehmen wollen. Diese Person deckt ihre Rollenkarte auf.

DIE FOLGENDEN NÄCHTE

„Die Nacht beginnt...”

In den Nächten 3 und 5 erwacht als Erstes die Lootbox, sofern sie noch nicht offline gehen musste. Lege der Lootbox die übriggebliebenen Lootbox-Karten hin.

In jeder Nacht erwachen die Bots und suchen ein neues Opfer aus.

In jeder Nacht erwacht der Medienscout, bis er seinen Cheatcode benutzt hat.

Du darfst nicht helfen oder eingreifen. Wenn die Diskussion zu lange dauert, darfst du die Spieler*innen auffordern eine Entscheidung zu treffen. Gibt es ein Unentschieden, darfst du entscheiden, ob gelöst wird oder ob an diesem Tag niemand offline geht.

Achte darauf, dass du keine Hinweise gibst – auch nicht aus Versehen (z.B. „Nun erwacht der Matchmaker... ich meine Matchmakerin.”).

DIE FOLGENDEN TAGE

Die folgenden Tage laufen genauso ab wie der erste Tag.

Das Spiel ist zu Ende, wenn entweder alle Bots enttarnt wurden, oder alle Personen aus der Community offline sind.

AUFTEILUNG DER BOTS UND COMMUNITY

Bei mehr als 20 Spieler*innen empfehlen wir, die Gruppe aufzuteilen.

Anzahl Spieler*innen (ohne Spielleitung)	Bots	Community
8	2	6
9	2	7
10	3	7
11	3	7
12	4	8
13	4	9
14	5	9
15	5	10
16	5	11
17	6	11
18	6	12
19	6	13
20	7	13