

Das Bewusstsein

Spielanleitung (für Fortgeschrittene)

Lukas Freudenberg aka LukasFun

28. Oktober 2020

Inhaltsverzeichnis

1 Spielidee	2
2 Der Spielleiter	2
3 Spielziel	2
4 Die Abstimmung	2
5 Grundregeln	3
6 Spielablauf	4
7 Die Charaktere/Rollen	5
8 Reihenfolge des Aufwachens der Charaktere in der Nacht	8
9 Spielende	8
10 Weitere Hinweise	8

1 Spielidee

Wir befinden uns am schönsten Ort der Welt (da wo wir gerade sind). Doch an diesem Ort haben einige junge Forscher ein Serum entwickelt (das Serum), das denjenigen, dem es gespritzt wird, in einen anderen Bewusstseinszustand versetzt, der einem Wachkoma ähnelt: Er kann nichts mehr tun, aber immer noch seine Umwelt wahrnehmen. Nach einer gewissen Zeit wacht er wieder auf und soll dann intelligenter sein, als vorher.

Um es zu testen, spritzen sie jede Nacht einem Bewohner des Ortes das Serum. Diese denken jedoch, dass die Forscher alle umbringen wollen und schicken deshalb jeden Tag einen, von dem sie denken, dass er Böses im Schilde führt in die Verbannung. Doch die Forscher verbergen ihre wahre Identität und sind unter den Bürgern...

2 Der Spielleiter

Der Spielleiter sollte jemand sein, der gut mit dem Spiel vertraut ist. Er muss für einen reibungslosen Ablauf sorgen, die einzelnen Charaktere aufrufen, stets allwissend sein, was den Spielverlauf betrifft und darauf achten, dass die Mitspieler nur das erfahren, was sie laut Regeln erfahren müssen.

3 Spielziel

Je nachdem, welche Art von Charakter ein Mitspieler ist, müssen unterschiedliche Dinge passieren, damit er das Spiel gewinnt. Es spielen im wesentlichen die beiden Gruppen der normalen und der wissenschaftlichen Charaktere gegeneinander, die unabhängigen Charaktere spielen jeweils für sich selbst.

4 Die Abstimmung

Im Spielverlauf wird es häufiger vorkommen, dass ein Mitspieler per Abstimmung zu etwas bestimmtem ausgewählt wird. Dies läuft folgendermaßen ab: Zunächst dürfen alle aktiven Mitspieler einen Mitspieler vorschlagen (auch sich selbst). Wenn bereits drei Mitspieler vorgeschlagen wurden, werden keine weiteren Vorschläge mehr angenommen.

Möchte kein Mitspieler mehr jemanden vorschlagen oder wurden bereits drei Vorschläge gemacht, hebt jeder stimmberechtigte Mitspieler einen Arm und auf Kommando des Spielleiters zeigen alle gleichzeitig auf den Mitspieler, den sie auswählen wollen; dabei darf sich niemand der Stimme enthalten. Dieses Vorgehen dient dem Zweck, dass man die vorgeschlagenen Mitspieler nicht nacheinander aufrufen muss und sich die abstimmenden Mitspieler nicht während der Abstimmung umentscheiden können.

Der Mitspieler, der die meisten Stimmen erhalten hat, wird ausgewählt. Hat kein Mitspieler mehr Stimmen, als alle anderen, wird die Abstimmung mit den beiden Mitspielern wiederholt,

die die meisten Stimmen bekommen haben (haben alle Mitspieler die gleiche Anzahl an Stimmen, sodass nicht feststeht, wer in die Stichwahl kommt, entscheidet der Münzwurf darüber). Sollte es auch bei der Abstimmung mit nur zwei Kandidaten zu keiner Entscheidung kommen, so entscheidet der Münzwurf.

5 Grundregeln

1. An die Anordnungen des Spielleiters hat sich jeder zu halten.
2. Kein Mitspieler darf einem anderem Mitspieler seine Identität offenbaren, dies ist allein dem Spielleiter bei Bedarf vorbehalten. Ausnahmefälle sind in den Charakterbeschreibungen aufgeführt.
3. Nachts haben alle aktiven Mitspieler die Augen geschlossen, es sei denn, der Spielleiter ruft sie auf oder ihr Charakter besitzt eine entsprechende Eigenschaft.
4. Nachts müssen alle Mitspieler auf ihrem Platz sitzen bleiben.
5. Mitspieler, denen das Serum gespritzt wurde, werden im Folgenden als in einem anderen Bewusstseinszustand bezeichnet.
6. Mitspieler, die in einem anderen Bewusstseinszustand sind oder verbannt wurden, müssen schweigen wie ein Grab. Solche Mitspieler werden im Folgenden als inaktiv bezeichnet. Sie dürfen erst dann wieder etwas sagen oder tun, wenn sie wieder aktiv werden.
7. Alle Mitspieler, die verbannt wurden, müssen nachts ebenfalls die Augen schließen, da sie ja nicht sehen, was nachts in dem Ort passiert. Mitspieler in einem anderen Bewusstseinszustand dürfen ihre Augen jedoch offen lassen.
8. Wenn im weiteren Regeltext Anz auftaucht, so ist damit die Anzahl aller Mitspieler zu Spielbeginn gemeint. Wenn im weiteren Regeltext Anz/x auftaucht, so ist damit die Zahl gemeint, die sich ergibt, wenn man Anz durch x teilt und dann abrundet.
9. Immer, wenn eine neue Nacht anbricht und alle einschlafen, beginnt eine neue Runde.
10. Ist ein Mitspieler verbannt worden, so wird in der $Anz/4$. Runde nach seiner Verbannung unmittelbar nach dem Erwachen aller aktiven Mitspieler seine Identität, ob er Anhänger Trumps war und ob er vom Lehrer ausgebildet wurde bekanntgegeben und er kehrt wieder aus der Verbannung zurück, falls er ein normaler Charakter ist und die beiden anderen Eigenschaften nicht zutreffen (der Mitspieler wird dann wieder aktiv).
Wenn der Lehrer keinen mehr ausbilden kann, Trump verbannt wurde und seine Identität aufgedeckt wurde, kann kein Mitspieler mehrmals verbannt werden.
11. Charaktere, die anderen das Serum spritzen, werden im Folgenden als Wissenschaftler bezeichnet. Wenn sie sich nicht einigen können, wem sie das Serum spritzen wollen, so findet eine Abstimmung statt (die im Wesentlichen der am Tag entspricht, nur, dass die Vorschläge durch einfaches Zeigen eingereicht werden und nicht die Möglichkeit besteht, niemandem das Serum zu spritzen). Im Spielablauf kann es dazu kommen, dass manche Wissenschaftler dazu gezwungen sind, einem aus ihren eigenen Reihen das Serum zu spritzen, um ihr Spielziel zu erreichen. Dies ist wie gerade beschrieben durch eine Abstimmung auch möglich.

12. Die Wissenschaftler können auch jemandem das Serum spritzen, dem sie es schon einmal gespritzt haben. Wurde einem Mitspieler das Serum gespritzt, so wird dieser Spieler inaktiv und am Anfang der *Anz/3*. Runde nach dem letzten Mal, dass es ihm gespritzt wurde, wieder aktiv und behält seine ursprüngliche Identität bei. Allerdings wirft der Spielleiter für jedes Mal, das ihm das Serum gespritzt wurde, eine Münze: Taucht mindestens einmal „Kopf“ auf, ist er intelligenter geworden und spielt fortan für die wissenschaftlichen Charaktere weiter (falls er bereits ein wissenschaftlicher Charakter war, spielt er für den Professor weiter), ansonsten hat das Serum nicht gewirkt und der betroffene Spieler spielt nun für die normalen Charaktere weiter (dies gilt auch, falls der betroffene Spieler vorher ein wissenschaftlicher Charakter war, in diesem Fall spritzt er auch keinem mehr das Serum, falls er ein Wissenschaftler war).

6 Spielablauf

Vor Spielbeginn weist der Spielleiter allen Mitspielern ihre Rollen zu. Dies kann er tun, wie er möchte (gezielt oder zufällig). Er sollte sich jedoch auf jeden Fall auf einem separaten Zettel (oder im Bewusstseinsmanager) notieren, welcher Mitspieler welche Rolle hat.

Wenn jeder Mitspieler seine Rolle zugewiesen bekommen hat und eventuelle Doppelgänger oder Partnernvermittler aktiv geworden sind, wählen alle Mitspieler per Abstimmung einen von ihnen zum Politiker. Der Politiker ist kein eigener Charakter, dieser Mitspieler hat lediglich bei allen weiteren Abstimmungen am Tag 1.5 Stimmen. Wird der Politiker inaktiv, so kann er sein Amt an einen noch aktiven Spieler vererben (er muss aber auch nicht, in diesem Fall wird ein neuer Politiker per Abstimmung gewählt).

Nach der ersten Wahl des Politikers beginnt die erste Runde wird es zum ersten Mal Nacht. In der Nacht ruft der Spielleiter immer in einer bestimmten Reihenfolge bestimmte Charaktere auf (siehe Reihenfolge des Aufwachens der Charaktere in der Nacht), auch wenn diese schon inaktiv sind (dies hat den Zweck, dass dadurch nicht unbedingt bekannt ist, welche Identität die bereits inaktiven Spieler haben).

Hat der Spielleiter alle vorgesehenen Charaktere aufgerufen, wird es wieder Tag, alle Mitspieler wachen auf und wählen per Abstimmung aus, wer von ihnen schuldig gesprochen und verbannt werden soll. Es ist auch möglich, niemanden zu verbannen. Diese Option muss so vorgeschlagen werden, wie ein Mitspieler vorgeschlagen wird und es wird auch über diesen Vorschlag genauso abgestimmt. Man kann auch Mitspieler vorschlagen, die selbst nicht an der Abstimmung teilnehmen können (z. B. wenn sie das Serum bekommen haben). Das ist zwar unfair, aber erlaubt!

Danach schließen alle Mitspieler kurz die Augen, wenn ein eventueller Putin aktiv werden kann. Dann wird es wieder Nacht und es geht mit der nächsten Runde weiter.

7 Die Charaktere/Rollen

James **Bond** ist ein normaler Charakter. Er hat zwei Leben, das heißt, er wird erst inaktiv, wenn er zum zweiten Mal in diesem Spiel inaktiv werden soll. Er darf außerdem unmittelbar nach der Nacht nach seinem Inaktiv-werden einen anderen Mitspieler bestimmen, der mit ihm zusammen auf die gleiche Art und Weise inaktiv wird, falls er nicht in der Nacht davor irgendetwas bekommt, das ihn inaktiv werden lässt. Bis zu der oben erwähnten Abstimmung darf er die Augen geöffnet lassen.

Der **Bürger** ist ein normaler Charakter. Er hat keine besonderen Eigenschaften.

Der **Detektiv** ist ein normaler Charakter. Er arbeitet mit dem **Polizisten** zusammen und darf jede Nacht einen Mitspieler auswählen, über den er folgendes erfährt:

- Identität
- ob er vom Lehrer ausgebildet wurde
- ob er ein Anhänger von Donald Trump ist
- mit wem er befreundet ist
- ob er ein zusätzliches Leben oder Augentropfen bekommen hat

Der Spielleiter teilt ihm dies unauffällig mit. Falls es mehrere Detektive gibt, so suchen sie sich jeder einen Mitspieler aus, deren Identitäten sie alle gezeigt bekommen.

Der **Doppelgänger** sucht sich vor der ersten Runde, bevor irgendjemand anderes etwas tut, einen Mitspieler aus, dessen Identität er für den Rest des Spiels übernimmt. So kann es beispielsweise zwei **Detektive** geben, die gleichzeitig aufwachen.

Der **Forscher** ist ein wissenschaftlicher Charakter und zugleich Wissenschaftler.

Sherlock Holmes ist ein wissenschaftlicher Charakter. Er muss nachts nur die Augen schließen, wenn die Wissenschaftler aufwachen. Er darf jedoch nachts keine Zeichen geben.

Der **Lehrer** ist ein wissenschaftlicher Charakter und zugleich Wissenschaftler. Er kann einmal im ganzen Spiel einen anderen Mitspieler ausbilden. Dieser Mitspieler behält seine ursprüngliche Identität bei, wird jedoch zum Wissenschaftler und spielt fortan als wissenschaftlicher Charakter und Wissenschaftler weiter. Falls es zwei Lehrer gibt, so können sie unabhängig voneinander jeder einen Mitspieler ausbilden.

Der **Obdachlose** ist ein unabhängiger Charakter, der versucht, verbannt zu werden, damit er ein Dach über dem Kopf hat. Wenn er verbannt wird, hat er sofort gewonnen.

Der **Partnervermittler** ist ein unabhängiger Charakter. Er bestimmt vor der ersten Runde zwei **Freunde**. Der Spielleiter teilt ihnen dies im Geheimen mit, sodass beide wissen, dass sie zusammengehören (sie wissen jedoch nicht, wer der Partnervermittler ist). Wird einer der Freunde inaktiv, so wird der andere auf die gleiche Art und Weise inaktiv, da er ohne ihn nirgendwo hingeht. Die Freunde spielen auch über die Grenzen zwischen normal und wissenschaftlich zusammen. Wenn also einer der beiden Forscher ist, würde er seinem Freund nicht das Serum spritzen, auch, wenn dies zum Sieg der Forscher führte.

Soll einer der Freunde oder beide gleichzeitig inaktiv werden, so wird dies durch ihre Freundschaft verhindert (`#friendshipismagic`). Wenn ein zweites Mal einer Freunde (nicht unbedingt der gleiche) inaktiv werden soll, so wird der Partnervermittler an ihrer Stelle inaktiv (dies ist

natürlich nur möglich, wenn er nicht schon durch anderen Grund inaktiv ist). Falls es zwei Partnervermittler gibt, so bestimmen sie drei Freunde, beschützen sie beide und der Münzwurf entscheidet, auf wen von beiden der Effekt wirkt. Wenn die Freunde bei Spielende aktiv sind, hat der Partnervermittler gewonnen.

Der **Polizist** ist ein normaler Charakter. Er arbeitet mit dem Detektiv zusammen, wacht jede zweite Nacht zusammen mit dem Detektiv auf und darf einmal im ganzen Spiel einen Mitspieler verbannen. Allerdings wird die Zeit, die dieser Mitspieler in der Verbannung verbringen würde, übersprungen. Dies muss der Polizist vor der Abstimmung am Tag tun. Falls es zwei Polizisten gibt, dürfen sie dies unabhängig voneinander tun.

Der **Professor** ist ein unabhängiger Charakter und zugleich Wissenschaftler. Weil er den Ruhm und die Ehre für sich alleine haben will, wenn sich das Serum bewährt, darf er $Anz/6$ -mal im ganzen Spiel einem anderen Wissenschaftler in einer Soloaktion das Serum spritzen.

Wladimir **Putin** ist ein wissenschaftlicher Charakter. Er kann $Anz/4$ mal im ganzen Spiel eine tägliche Abstimmung ungültig machen, jedoch nur $Anz/10$ mal, wenn er selbst dadurch verbannt würde. Wenn er dies tun will, so muss er dies dem Spielleiter mitteilen, wenn nach einer Abstimmung alle kurz die Augen schließen.

Der **Reporter** ist ein normaler Charakter. Er darf $Anz/6$ mal im ganzen Spiel einen Artikel über einen Mitspieler schreiben (dieser enthält die gleichen Informationen, die der Detektiv über diesen Mitspieler erfahren würde). Am Tag vor der Abstimmung kann er diesen Artikel für alle anderen Mitspieler veröffentlichen (die Karte des Mitspielers wird dann aufgedeckt). Außerdem kann er $Anz/6$ mal im ganzen Spiel am Tag direkt nach der Abstimmung eine weitere Abstimmung verlangen. Falls es zwei Reporter gibt, so agieren sie unabhängig voneinander.

Das **Sandmännchen** ist ein wissenschaftlicher Charakter und zugleich Wissenschaftler. Es streut zu Beginn jeder Runde einem anderen Mitspieler Sand in die Augen, sodass dieser bis zum Beginn der nächsten Runde schläft, er hat also bis dahin die Augen geschlossen und darf auch nichts sagen. Das Sandmännchen darf jedoch nicht zweimal hintereinander dem gleichen Spieler Sand in die Augen streuen.

Der **Sanitäter** ist ein normaler Charakter (und der mit Abstand komplexeste). Er hat mehrere Mittel zur Verfügung, von denen er jede Nacht beliebig viele einsetzen darf:

- **Gegengift** ($Anz/6$ -mal): Bewahrt eine Person davor, dass sie durch das Serum der Wissenschaftler inaktiv wird (auch ihn selbst). Der Spielleiter zeigt dem Sanitäter jede Nacht, wem das Serum der Wissenschaftler gespritzt wurde.
- **Morphium** ($Anz/6$ -mal): Die Person erfährt, wer der Sanitäter ist. Wenn sie es nicht schafft, den Sanitäter bei der nächsten Abstimmung zu verbannen, wird sie dauerhaft inaktiv und ihre Identität wird bekanntgegeben, ansonsten bleibt sie aktiv.
- **Steroide** ($Anz/6$ -mal): Die Person erhält ein zusätzliches Leben, das sich exakt genauso auswirkt, wie das zweite Leben von James Bond. Bekommt Bond Steroide gespritzt, dann hat er drei Leben. Der Sanitäter kann sich selbst keine Steroide spritzen und kann jedem Mitspieler nur ein Extraleben gleichzeitig durch Steroide verleihen
- **Augentropfen** ($Anz/6$ -mal): Die Person bekommt die gleiche Fähigkeit, wie der Detektiv,

behält jedoch ihre ursprüngliche Identität weiterhin bei. Dieser Effekt wirkt nicht kumulativ. War die Person bereits Detektiv, so kann sie sich jede Nacht die Identität von zwei Personen ansehen.

- **Furzbombe** (einmal): Der Mitspieler, der sie bekommt, wird dauerhaft inaktiv und seine Identität wird bekanntgegeben, egal, ob er mehrere Leben hatte oder nur eines. Wenn die Person einer der Freunde ist und vom Partnervermittler geschützt würde, so trifft die Furzbombe beide voll ins Gesicht. Außerdem werden die noch aktiven Mitspieler rechts und links von dem (oder den) Unglücksraben dauerhaft inaktiv und ihre Identitäten werden bekanntgegeben. Außerdem scheidet der Sanitäter dauerhaft aus dem Spiel aus und seine Identität wird bekanntgegeben, wenn durch die Furzbombe ein normaler Charakter inaktiv geworden ist.

Der Sanitäter kann sich selbst nur das Gegengift verabreichen. Die Wirkung dieser Mittel tritt ein, nachdem der Sanitäter wieder eingeschlafen ist. Falls es zwei Sanitäter gibt, so verfügt jeder einzeln über seine Mittel.

Der **Spion** ist ein normaler Charakter. Er muss nicht die Augen schließen, wenn einer der Wissenschaftler oder ein wissenschaftlicher Charakter aufwacht.

Der **Superstar** ist ein normaler Charakter. Wenn er bei einer Abstimmung verbannt werden soll, wird seine Identität bekanntgegeben und nicht er wird verbannt, sondern alle Mitspieler, die dafür gestimmt haben, ihn zu verbannen. Falls der Freund des Superstars verbannt werden soll, so wird keiner von beiden verbannt. Falls es zwei Mitspieler mit der Rolle Superstar gibt und der eine verbannt werden soll, weil er für die Verbannung des anderen gestimmt hat, so bleiben beide aktiv.

Der **Testamentsverwalter** ist ein normaler Charakter. Solange er aktiv ist, dürfen alle inaktiven Mitspieler bei der Abstimmung nach ihrem Inaktiv-werden als letzten Willen noch ein letztes Mal ihre Stimme abgeben. Wenn der Testamentsverwalter inaktiv wird, so wird seine Identität bekanntgegeben, nachdem er seinen letzten Willen verübt hat, der *Anz/3*-fach zählt. Sollte der Testamentverwalter verbannt worden sein, so kehrt er nach Ausübung seines letzten Willens zurück und verliert seine Fähigkeit. Falls es zwei Testamentsverwalter gibt, so zählt der letzte Wille aller Mitspieler doppelt.

Donald **Trump** ist ein unabhängiger Charakter. Er will so viele Anhänger, wie möglich sammeln (wenn alle aktiven Mitspieler seine Anhänger sind, hat er gewonnen). Dazu bestimmt er jede Nacht einen Mitspieler, der vom Spielleiter aufgeweckt wird und Trump sieht. Dieser Mitspieler spielt von nun an nur noch für Donald Trump (dies geht auch über das Verhältnis der Freunde). Wird Trump inaktiv, verfällt das Verhältnis zwischen ihm und seinen Anhängern und diese spielen weiter, als wären sie nie Anhänger Trumps gewesen. Falls Trump das Serum gespritzt wurde, spielt er wieder für sich selbst weiter, wenn er wieder aktiv wird (der Münzwurf hat auf ihn keine Auswirkung). Falls es zwei Mitspieler mit der Rolle Donald Trump geben sollte, so wählen sie beide jede Nacht zusammen einen Anhänger, der von nun an beiden verpflichtet ist. Wenn dadurch ein unlösbares Dilemma entsteht, kann der Mitspieler in dieser Situation unabhängig von seiner Bindung an Trump handeln.

8 Reihenfolge des Aufwachens der Charaktere in der Nacht

1. Sandmännchen
2. Trump
3. Detektiv (und Polizist jede zweite Runde)
4. Reporter
5. Lehrer
6. alle Wissenschaftler
7. Professor
8. Sanitäter
9. Es wird Tag, alle wachen auf.

9 Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- Alle Wissenschaftler sind so inaktiv, dass keiner mehr von ihnen jemals zurückkehren kann. In diesem Fall haben alle normalen Charaktere gewonnen.
- Alle aktiven Mitspieler außer den wissenschaftlichen Charakteren sind intelligenter geworden. In diesem Fall haben alle wissenschaftlichen Charaktere gewonnen.
- Alle aktiven Mitspieler außer dem Professor sind intelligenter geworden. In diesem Fall hat der Professor gewonnen.
- Alle Mitspieler außer den Freunden sind inaktiv. In diesem Fall haben die Freunde und der Partnervermittler gewonnen.
- Alle aktiven Mitspieler sind Anhänger von Donald Trump. In diesem Fall hat Trump gewonnen.
- Alle Mitspieler außer einem sind inaktiv.
- Alle Mitspieler sind inaktiv.

Gewinnt der Obdachlose (durch Verbannung) das Spiel, so kann noch um den zweiten Platz weitergespielt werden.

10 Weitere Hinweise

Für diese Version lässt sich keine genaue Spieldauer angeben (es könnte 45 Minuten Dauern oder aber auch vier Stunden). Je disziplinierter die Mitspieler und je geübter der Spielleiter ist, desto schneller geht es (dabei ist eine disziplinierte Mitspielerrunde deutlich wichtiger).

Das Spiel ist für alle Altersklassen freigegeben. Allerdings steigt das Spielniveau beachtlich, wenn man es ausschließlich mit Leuten spielt, die eine gewisse Disziplin mitbringen und mit dem Spiel vertraut sind.

© Lukas Freudenberg, 28. Oktober 2020