



### Inhalt

• 42 Themenkarten  
(7x Themenkarten mit den Nummern 1-6 auf der Rückseite)



• 8 Rollenkarten  
(6x Bürger / 1x Insider / 1x Spielleiter)



• Sanduhr



• Spielanleitung

Dieses Spiel besteht aus zwei Teilen:  
dem Kooperationsteil und dem Konfrontationsteil.

#### A. Der Kooperationsteil

Arbeite mit allen Spielern zusammen um die richtige Antwort zu finden, bevor die Sanduhr durchgelaufen ist. Falls ihr die richtige Antwort nicht findet, verlieren alle.

#### B. Der Konfrontationsteil

Fangt eine Gruppendiskussion an um herauszufinden, wer der Insider sein könnte. Es gibt zwei Seiten: Die Bürger und der Spielleiter sind auf einer Seite und der Insider ist auf der anderen. Nur eine Seite kann das Spiel gewinnen!

#### A-1. Vorbereitung

Zuerst nehmt ihr so viele Rollenkarten wie Spieler anwesend sind.

Unter den gewählten Karten muss immer die Spielleiterkarte und die Insiderkarte sein. Die restlichen Bürgerkarten kommen zurück in die Schachtel.

Wenn ihr zu fünft seid, braucht ihr:

1 Spielleiterkarte  
1 Insiderkarte  
3 Bürgerkarten



#### A-2. Verteilung der Rollen

Jetzt werden die Rollen verteilt. Misch die Rollenkarten und verteile sie anschließend verdeckt an alle Mitspieler. Jeder schaut dann vorsichtig nach, welche Rolle er hat.

Nur der Spielleiter muss den anderen mitteilen, wer er ist. Er führt die anderen durch das Spiel.

Ich bin Spielleiter!



Der Insider und die Bürger verraten ihre Rollen niemandem. Sie müssen ihre Karte verdeckt auf den Tisch legen.

#### A-3. Bestimmung des Themas

So führt der Spielleiter die anderen durch das Spiel und bestimmt das Thema.

Rundenfolge

1

2

3

4

5

6

Spielleiter

Insider

Bürger

Bitte alle ihre Augen zu schließen.

Mische die Themenkarten und decke die oberste Karte auf. Lege sie offen neben den Kartenstapel.

Auf jeder Themenkarte stehen sechs verschiedene Wörter. Das Thema für die jeweilige Runde ist immer das Wort, welches die gleiche Nummer, wie die oberste umgedrehte Karte auf dem Stapel anzeigt. Sieh dir das Thema für diese Runde an und vergiss es nicht!

\* Falls du das Wort nicht kennst, zieh eine neue Karte.



Das Wort mit der gleichen Nummer ist das Thema für diese Runde.

Wenn du weißt, was das Thema ist, teile allen mit, dass du jetzt deine Augen schließen wirst und schließe sie.

Ich weiß das Thema und ich schließe jetzt meine Augen.

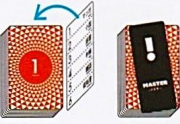
Behalte deine Augen zu und bitte den Insider die Themenkarte anzusehen.

Wer auch immer der Insider ist: Öffne deine Augen und sieh dir die Themenkarte an.

Zähle bis 5 und bitte den Insider danach seine Augen wieder zu schließen.

5, 4, 3, 2, 1...Mach die Augen bitte wieder zu, Insider!

Öffne deine Augen und lege die Themenkarte verdeckt zurück auf den Stapel. Lege deine Spielleiterkarte auf den Stapel, so dass niemand sehen kann, welche Nummer auf der Rückseite der Karte steht.



Bitte alle darum ihre Augen jetzt zu öffnen. Sowohl der Spielleiter als auch der Insider wissen jetzt das Thema für diese Runde.

Bitte öffnet alle eure Augen.

Schließ deine Augen.

Schließt eure Augen.

Behalte deine Augen zu.

Behaltet eure Augen zu.

Öffne deine Augen und sieh dir die Themenkarte an.  
Schließe deine Augen wieder, nachdem du das Thema gesehen hast.

Behalte deine Augen zu.

Öffne deine Augen.

Öffnet eure Augen.

#### A-4. Frage und Antwort

Der Spielleiter dreht jetzt die Sanduhr um. Die Bürger und der Insider können jetzt anfangen dem Spielleiter Fragen zu stellen. Ihre Aufgabe ist es das Thema herauszufinden.

Bitte stellt nur Ja-Nein-Fragen. Der Spielleiter kann nur "Ja", "Nein" oder "Ich weiß es nicht" antworten.



Ist es ein Tier? Nein.  
Kann man es im Supermarkt kaufen? Ja.  
Gab es das schon vor 100 Jahren? Ich weiß es nicht.



Der Insider weiß die Antwort. Er könnte sie allen verraten, würde so aber seine Identität verraten und dadurch in der Konfrontationsphase verlieren. Er muss daher versuchen unter den Bürgern nicht aufzufallen und trotzdem die richtigen Fragen zu stellen, damit alle der Antwort näher kommen.

#### A-5. Auflösung

Wenn das Thema "Löwe" ist und jemand fragt "Ist es ein Löwe?", dann muss der Spielleiter "Richtig!" sagen und die Fragerunde endet. Gut gemacht!

Richtig!



Falls ihr die Antwort nicht gefunden habt, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, verlieren alle und das Spiel endet! Die Fragen des Insiders sind wichtig, aber es wird schwierig für ihn, wenn niemand Fragen stellt. Versucht also alle viele Fragen zu stellen.



## B-1. Diskussion

Der Spielleiter dreht die Sanduhr erneut um. Jetzt können alle über die Fragerunde nachdenken und darüber diskutieren, wer der Insider sein könnte.

Kam deine Frage nicht etwas plötzlich?

Wieso wusstest du die Antwort so schnell?

Hast du dich nicht ziemlich zurückgehalten?

Was hast du nochmal gefragt?!

Falls ihr mit dem Diskutieren fertig seid, bevor die Sanduhr durchgelaufen ist, könnt ihr die Diskussionsrunde beenden.

## B-2. Über den Spieler urteilen, der richtig lag

Nachdem ihr alles beredet habt, entscheidet ihr darüber, ob die Person, die die richtige Antwort gefunden hat, der Insider sein könnte oder nicht.

Wenn ihr denkt er/sie ist der Insider, dann hebt eure Hand!  
3, 2, 1...!



Spielleiter

Alle Spieler (auch der Spielleiter) entscheiden jetzt, ob sie denken, dass die Person mit der richtigen Antwort der Insider sein könnte. Der Spieler, über den entschieden wurde, zeigt dann seine Karte und das Ergebnis des Spiels ergibt sich dann wie in der folgenden Tabelle dargestellt.



## B-3. Abstimmung

## B-3. Abstimmung

Alle Spieler (auch der Spieler, der die richtige Antwort gefunden hat) zeigen auf die Person, von der sie denken sie sei der Insider.

Zeigt bitte auf die Person, von der ihr denkt sie sei der Insider!  
3, 2, 1...!



Spielleiter

Zählt nach wieviele Finger auf die einzelnen Spieler zeigen und schaut in der Tabelle rechts nach, welche Seite gewonnen hat. Das ist das Ende des Spiels.

## Ergebnis der Abstimmung

Es gibt nur einen Spieler, der die Mehrheit der Stimmen hat.

Es gibt Spieler, die die gleiche Anzahl an Stimmen haben.

Der Spieler, der die richtige Antwort gefunden hat, entscheidet. Seine Stimme zählt doppelt.

Der Spieler mit den meisten Stimmen ist...

der Insider!

ein Bürger!

**Die Bürger gewinnen!**

**Der Insider gewinnt!**

## Freie Themenwahl

Falls ihr die Wörter auf den Themenkarten zu schwer oder zu einfach findet, könnt ihr euch auch eigene Themen ausdenken (ohne die Karten zu benutzen).

In diesem Fall schreibt der Spielleiter einfach ein Wort auf ein Blatt Papier und Schritt A-3 wird angepasst.

Wenn ihr zu einfache Wörter aussucht, wird es schwieriger den Insider auszumachen. Versucht den richtigen Schwierigkeitsgrad zu finden!

## Regel für Fortgeschrittene

## Spiel ohne Insider?

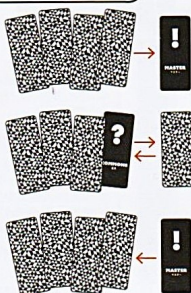
Untenstehend findet ihr eine zusätzliche Regelung für 4 bis 7 Spieler, die ein Spiel ohne Insider möglich macht. Die Rolle des Spielers, der die richtige Antwort gefunden hat, verändert sich und ihm fällt eine höhere Wichtigkeit zu.

Auch der Insider (falls vorhanden) muss gegebenenfalls seine Strategie ändern. Probiert es auf jeden Fall einmal aus!

## A-1. Vorbereitung

## A-2. Verteilung der Rollen

- (1) Wie auch im normalen Spielverlauf zieht ihr die Rollenkarten entsprechend der Spieleranzahl. Achtet dabei diesmal darauf, die Spielleiterkarte vor dem Mischen zur Seite zu legen.
- (2) Dreht die restlichen Rollenkarten um und mischt sie gut.
- (3) Tauscht eine der verdeckten Karten nun mit einer der übrig gebliebenen Rollenkarten und legt sie zur Seite.
- (4) Deckt die aussortierte Karte nicht auf und legt sie in die Mitte der Runde. Diese Karte ist die Exilkarte.
- (5) Nun legt die Spielleiterkarte wieder zu den anderen Rollenkarten und mischt noch einmal gut durch.
- (6) Im Anschluss verteilt jeweils eine Karte, wie auch im normalen Spielverlauf, an alle Spieler.



## Falls ihr die richtige Antwort nicht gefunden habt

Diese Regel ermöglicht es den Bürgern zu gewinnen, auch wenn sie im Kooperationsteil nicht die richtige Antwort gefunden haben.

Wenn der Kooperationsteil endet, ohne dass die richtige Antwort gefunden wurde, kann sich jeder Spieler einzeln mit jeweils einem Satz an den Spielleiter wenden um diesen von der eigenen Unschuld zu überzeugen.

Ich habe mehr Fragen als alle anderen gestellt und kann deshalb nur ein ehrlicher Bürger sein!



Nachdem sich alle verteidigt haben, dreht der Spielleiter eine der Spielerkarten oder die Exilkarte um.

Falls die gewählte Karte die des Insiders ist, gewinnen die Bürger. Falls es nicht die Insider-Karte sein sollte, verlieren alle.



Die hier!



## Vor dem Konfrontationsteil

Nachdem ein Spieler die richtige Antwort gefunden hat (A-5 Auflösung) darf er unter eine der Karten der anderen Spieler oder unter die Exilkarte schauen. Nur er darf die gewählte Karte sehen.



Er darf über die neue Information mit den anderen reden und er darf auch lügen.

## B-3. Abstimmung

In der Gruppenabstimmung dürfen alle Spieler auch auf die Exilkarte zeigen. Wenn sich hinter dieser der Insider verbirgt, die Mehrheit aber auf einen Bürger zeigt, verlieren alle. Wenn die Mehrheit auf die Exilkarte zeigt und sich hinter dieser tatsächlich der Insider verbirgt, gewinnen alle.

ver 1.0



Oink Games

Team Insiderrr (Akihiro Itoh, Daichi Okano, Kwaji, Kilo shima)

Leitung, Planung und Grafik: Jun Sasaki

Übersetzung: Laura Grundmann

Produktionsassistent: Satoe Hatano / Themenkarten-Kooperation: Ichiro Sengoku

Kooperation: Hiroko Izumida, Yoshihiro Ura, Fumihiko Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki

Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Yuta Fujikawa, Dan Yamamoto, Yannick Deploedt

Besonderer Dank an: Kosal Theta, Tsuyogari Sensation

Herausgeber: Oink Games Inc.

© 2016 Oink Games Inc.

## ! Warnung (Bitte unbedingt lesen!)

- ▼ Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Es ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
- ▼ Bewahren Sie das Spiel nicht an zu warmen Orten auf, da sich die Einzelfelle verformen könnten.
- ▼ Verwenden Sie das Spiel nicht in der Nähe von Feuer. Die Einzelfelle können sich verformen oder einen Brandherd darstellen.