

AMONG US

IN REAL LIFE

GRUPPENSPIEL



AMONG US IN REAL LIFE

Among Us ist das **ultimate Partyspiel der Covid-Ära**: Spielt es jetzt in Real Life als Jugendgruppe. Begleite deine Crew-Kollegen in einem Multiplayer-Spiel über Teamwork und Verrat!

Über dieses Spiel

Diese Version von Among Us In Real Life wurde von **Silas Bilger** und **Andy Fronius** entwickelt, basiert auf dem gleichnamigen bekannten Videospiele und erschien zuerst auf **Mr. Jugendarbeit**.

Kostenlos dank Spenden unserer Community

Ermögliche mehr Materialien für Jugendarbeit, indem du **Dauerspender** wirst und dich in der **Facebook-Gruppe** engagierst.

Fragen oder Probleme?

Danke für alles, was du für Jugendliche tust. Wir schätzen dich sehr. Bitte zögere nicht, uns zu **kontaktieren**, wenn du Fragen oder Probleme mit deinem Download hast. In unserer **Facebook-Gruppe** kannst du dich mit anderen Jugendleiter:innen über Best Practices für dieses Spiel austauschen.

Anleitung: Was ist Among Us?

Among Us spielt sich ähnlich wie Werwolf oder Mafiosi.

- Versucht, euer Raumschiff zusammenzuhalten und in die Zivilisation zurückzukehren.
- Aber Vorsicht: Denn ihr habt einen außerirdischen »Impostor« (Betrüger, Mörder, Shapeshifter) an Bord!
- Ein Crewmitglied wurde durch einen parasitären »Impostor« ersetzt. Dessen Ziel ist es, den Rest der Crew zu eliminieren, bevor das Schiff die Heimat erreicht.
- Der Betrüger wird das Schiff sabotieren, sich durch Lüftungsschächte schleichen, täuschen und andere hereinlegen, um anonym zu bleiben und die Crew zu töten.
- Während alle das Schiff in Ordnung bringen, kann niemand reden, um die Anonymität zu wahren.
- Sobald eine Leiche gemeldet wird, wird die überlebende Crew offen darüber diskutieren, wer ihrer Meinung nach der Betrüger ist.
- Das Ziel des Betrügers ist es, vorzutäuschen, ein Mitglied der Crew zu sein.
- Wenn der Betrüger nicht abgewählt wird, gehen alle zurück, um das Schiff zu warten, bis eine weitere Leiche gefunden wird.
- Wenn der »Impostor« abgewählt wird, gewinnt die Crew!

Was ist alles vorzubereiten?

Informationen für Among Us Anfänger und Spielleiter: Among Us als Echtzeitsimulation wird der neue Hype deiner Jugendgruppe!

Among Us ist ein bekanntes Spiel unter Teens und Jugendlichen. Wir empfehlen Gruppenleitern, die das Spiel noch nicht kennen, es selbst einmal **online auszuprobieren**. Es ist ein spannendes und spaßiges Game, das in mehrere Runden und mit wechselnden Rollen gespielt wird.

Among Us ist flexibel und kann als Geländespiel oder als Hausspiel überall gespielt werden, wo es Platz gibt. Die Größe des Spielorts hängt von deiner Gruppengröße ab.

Pro-Tipp: Verschieden Räume, Gänge, Flure, Treppen oder Aufzüge sorgen für eine Spiel-getreue Atmosphäre. Es hilft **Weltraum-Hintergrundmusik** laufen zu lassen und die Räume passend zum Thema zu dekorieren. Wir haben hier eine passende Spotify Playlist für dich zusammengestellt: **Mr. Jugendarbeit: Among Us Gruppenspiel Hintergrundmusik**.

Gruppengröße

Among Us kann mit fast jeder Gruppengröße gespielt werden, mindestens aber sollten es 4-5 Spieler sein. Nach oben hin gibt es keine Grenze. Bei Gruppen über 20 Personen benötigst du neben einen großen Spielbereich möglicherweise zusätzliche Aufgaben. Inspiration dazu findest du in unserer **Facebook-Gruppe**.

Hygiene-Maßnahmen-Tipp: Du kannst das Spiel auch doppelt aufbauen und so können zwei Gruppen parallel spielen.

Gruppen unter 10 Personen

Für diese Gruppengröße ist es empfehlenswert nur einen Impostor einzusetzen. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit jedem weiteren Impostor. Bei geübten Gruppen können auch 2 Impostors zum Einsatz kommen.

Gruppen über 20 Personen

Für diese Gruppengröße empfehlen wir 2 Impostors von vornherein. Für geübte Gruppen können nach und nach mehr Impostors eingesetzt werden. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich mit jedem weiteren Impostor.

Regeln & Ziel von Among Us

Ziel des Spiels

Die Crewmitglieder müssen ihr Raumschiff reparieren und genug Treibstoff-Reserven mobilisieren um den rettenden Rückflug zur Erde antreten zu können.

Die Impostors versuchen die Crew heimlich zu töten. Wenn es ihnen gelingt die gesamte Crew auszulöschen, bevor der Rückflug gestartet werden kann, gewinnen die Impostors und die Crew verliert.

Spielregeln

1. **Reparaturen:** Die Crew sucht nach Bruchstellen im Raumschiff und repariert diese. Achtung: manche Bruchstellen müssen mehrfach repariert werden. (Tasks erfüllen.)
2. **Treibstoff:** Die Crew muss sich Treibstoffreserven erarbeiten.
Diese können am Zentralrechner gewonnen werden.
3. **Impostor:** Der Impostor versucht, so unauffällig wie möglich die Crew zu töten, um unerkannt das Schiff zu übernehmen. Er tötet hinterrücks, in dem er zweimal kräftig auf die Schulter seiner Opfer tippt.

Crewmitglieder, seid gewarnt: der Impostor kann selbst auch Bruchstellen reparieren & Treibstoffreserven akquirieren, um seine Tarnung aufrechtzuerhalten.

4. **Mord:** Sobald ein Crewmitglied getötet wird, verwandelt es sich in einen Geist und legt sich auf den Boden. Der Spielleiter hält Ausschau nach Geistern am Boden und sammelt die Spielkarten der Opfer ein. Erst, wenn das Crew-Abzeichen an den Spielleiter abgegeben worden ist, darf der Geist sich vom Boden erheben und weiter Aufgaben erledigen. Geister dürfen jedoch nicht mehr sprechen oder an Krisensitzungen teilnehmen.
5. **Krisensitzung:** Wenn ein Crewmitglied auf eine Leiche am Boden stößt, muss sie so schnell wie möglich eine Krisensitzung einberufen, um mit der gesamten Crew zu beraten, wer der Impostor sein könnte.

Wichtig: Die Krisensitzungen sind für alle verpflichtend. Es darf angeschuldigt, verteidigt und diskutiert werden. Am Ende steht entweder eine Abstimmung, um ein Spielteilnehmer durch die Luftschleuse aus dem Raumschiff zu schmeißen (oder die gesamte Crew entscheidet niemanden zu töten, da die Hinweise noch nicht für eine gute Anschuldigung ausreichen).

Die Person, die nach einer Abstimmung getötet wird, legt ihre Identität offen. Wenn es ein Impostor war und es nur einen Impostor gibt, gewinnt die Crew und eine neue Runde wird gestartet, mit neuer Rollenverteilung. Falls es mehrere Impostors gibt, wird die Krisensitzung aufgelöst, und die Reparaturen fortgesetzt, bis zur nächsten Krisensitzung.

Die Krisensitzung, kann beispielsweise über ein lautes akustisches Alarmsignal einberufen werden oder das Teilen eines Alarm-Bildes in einer gemeinsamen WhatsApp-Gruppe. Jeder muss schnell und deutlich mitbekommen, dass eine Krisensitzung einberufen wurde.

6. **Sabotage:** Der Impostor hat die Möglichkeit das gesamte Raumschiff zu sabotieren. Dazu muss er dem Spielleiter zweimal auf den Rücken tippen. Der Spielleiter gibt ein Alarmsignal (Akustisch/ WhatsApp) und startet einen 90-sekündigen Countdown. Wenn er in diesem 90 Sekunden zwei groß aufgeblasene Ballons von den Crewmitglieder bekommt, ist die Sabotage erfolgreich abgewehrt, wenn nicht, explodiert das Raumschiff und die Impostors haben gewonnen.
7. **Nicht Sprechen:** Im Online-Spiel von »Among Us« ist es so, dass zwischen den Krisensitzungen nicht gesprochen werden darf. Die Reparaturen und die Akquirierung des Treibstoffes läuft im stillen Weltraum ab. **Weltraum-Musik** läuft im Hintergrund. Es ist empfehlenswert, während der Krisensitzungen die Musik herunterzufahren oder auszuschalten, damit die Diskussion gut geführt werden kann.

Spielregeln

Reparaturen: Tasks erfüllen.

Treibstoff: Wandle erledigte Tasks am Zentralrechner in Treibstoff um.

Impostor: Töte unauffällig die Crew, in du zweimal auf die Schulter deiner Opfer tippst.

Mord: Bleibe auf dem Boden liegen, bis ein Spielleiter dein Crew-Abzeichen nimmt. Als Geist darfst du weitere Tasks erledigen, jedoch nicht mehr sprechen oder an Krisensitzungen teilnehmen.

Krisensitzung: Leiche gefunden? Krisensitzung einberufen! Diskutieren. Abstimmung: Verdächtigen durch Luftschleuse oder erst mal niemanden töten?

Sabotage: Impostor tippt Spielleitung auf Schulter. Diese gibt ein Alarmsignal mit 90-sekündigem Countdown. Bringe zwei groß aufgeblasene Ballons, oder das Raumschiff explodiert.

Nicht Sprechen: Zwischen den Krisensitzungen darf nicht gesprochen werden.

Spielvorbereitung

Hintergrundmusik

Wir haben auf Spotify eine **Mr. Jugendarbeit: Among Us Hintergrundmusik Playlist** für euch zusammengestellt. Die Musik hilft dabei Atmosphäre zwischen den Notfalltreffen zu schaffen, wenn die Spieler nicht miteinander reden dürfen.

✓ Sorge für Weltraumatmosphäre.

Crew-Abzeichen (Badges)

Vor jeder Runde werden die Abzeichen geheim und zufällig an die Spielteilnehmer:innen verteilt. Eine Vorlage zum Ausdrucken findest du am Ende dieses Dokuments. Alternativ kannst du auch Crewmitglieder und Impostor durch das Verteilen von blauen und gelben Chips zuweisen.

✓ Drucke die Crew-Abzeichen aus.

Cafeteria des Raumschiffes

Die Cafeteria ist der zentrale Raum von Among Us. In diesem Raum spielen sich die Krisensitzungen ab, dort befindet sich der Knopf, um das akustische Signal für eine Krisensitzung abzuspielen und dort müssen die Sabotage-Ballons abgegeben werden. Dieser Raum kann gerne »Weltraum mäßig« dekoriert werden.

✓ Dekoriere die Cafeteria des Raumschiffes.

Zentralrechner in der Cafeteria

Hier werden gelöste Aufgaben geprüft, gewertet und Fortschritt festgestellt. Spieler erhalten Treibstoff für den Tank.

✓ Setze einen Mitarbeiter als K.I. des Zentralrechners ein.

Treibstofftank in der Cafeteria

Durch die Explosion im Raumschiff wurde der Treibstofftank zerstört und der gesamte Treibstoff ist verloren gegangen. Der Zentralrechner hat jedoch die Möglichkeit Treibstoff herzustellen. Wenn die Tasks richtig erfüllt werden und beim Zentralrechner geprüft wurden, bekommt die Crew Treibstoffreserven ausgehändigt. Wenn der Treibstofftank voll ist und das Raumschiff ausreichend repariert wurde, hat die Crew gewonnen und kommt wieder in der Zivilisation an.

✓ Stelle ein Gefäß als Tank und Treibstoff (Beispielsweise Murmeln) bereit, die dann nach und nach eingefüllt werden können.

Sabotage

Die Aktion der Sabotage sorgt für die nötige Abwechslung und für Spannung im Spiel. Je weniger Ballons du als Spielleiter im Raumschiff versteckt hast, desto spannender aber auch schwieriger ist es für die Crew, die Sabotage abzuwenden. Verstecke immer wieder einzelne Ballons neu, aber nicht zu offensichtlich.

- ✓ Verstecke regelmäßig neue, nicht aufgeblasene Ballons im Raumschiff.

Tasks

Die Tasks bilden das Herz von Among Us. Mit ihnen steht und fällt der Spielspaß. Zu einfache Aufgabe langweiligen die Crew. Zu Beginn eines Spiels ist es zusätzlich spannend die Aufgaben erst einmal zu finden. Plakate, die die einzelnen Tasks erklären, findest du im Anhang. Diese können ausgedruckt und zu den passenden Tasks gelegt werden.

Bei den Tasks muss genug Material liegen, sodass mehrere Personen gleichzeitig an der Aufgabe arbeiten können und die Tasks mehrmals erledigt werden können

- ✓ Baue Stationen mit den Tasks in euren Räumen auf.

Der Notfallknopf

Du kannst die Druckvorlage im Anhang nehmen, dir einen dieser **Notfallknöpfe auf Amazon** kaufen oder selbst einen Notfallknopf mit **dieser YouTube Bastel-Vorlage** herstellen. Beim ausgedruckten Knopf müsste jemand das Signal für das Notfalltreffen über die Musikanlage abspielen, einfach gerufen werden oder ein Alarm-Emoji in einer gemeinsamen WhatsApp-Gruppe geteilt werden.

- ✓ Stelle den Notfallknopf zentral in der Cafeteria auf.

Regelplakat

Für einen guten und schnellen Einstieg findest du im Anhang eine Präsentation, die die Regeln einfach erklärt.

✓ Hänge das Regelplakat in der Cafeteria auf.

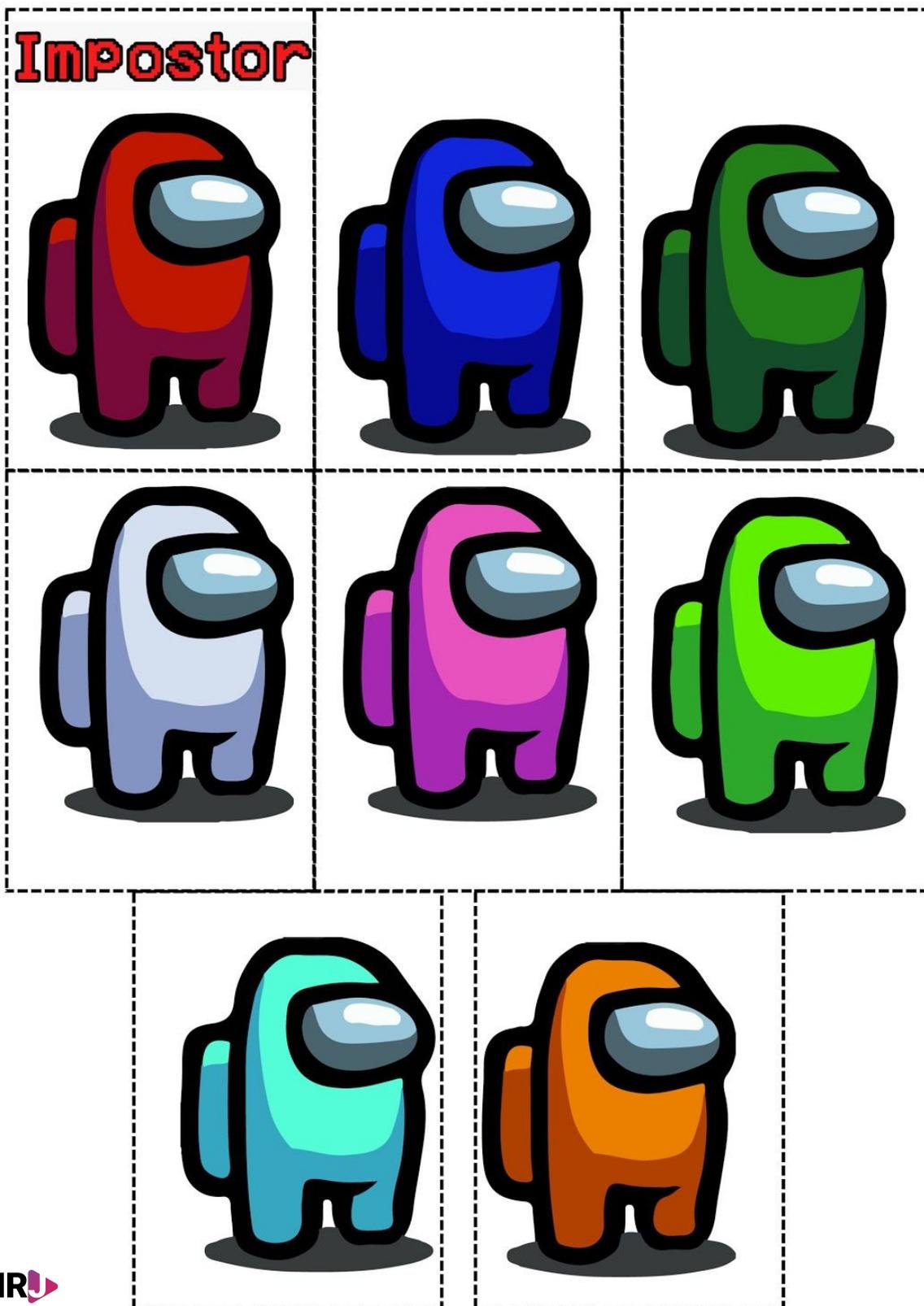
Einkaufsliste (Materialliste)

Wir haben hier eine – auf 20 Schülern basierende – Einkaufsliste zusammengestellt. Je mehr Spieler du hast, desto mehr Artikel brauchst du.

- 1 Rolle **Malerkrepp** (Befestigung Task-Schilder und Notfallknopf)
- Ausdrücke aller benötigten Druckvorlagen (Task-Schilder, Notfallknopf, ...)
- **Kugelschreiber** für jeden Spieler (Tasks)
- **Vier Würfel** (Würfle den Code Task)
- **Schere** (Porträt des Captains Task)
- Packung mit **bunten Perlen** in den Farben blau, rot und grün (Sicherungen sortieren Task)
- 8 Boxen **Taschentücher** (Leere die Taschentücherbox Task)
- **100 Becher** (Becherstapeln Task)
- Wasserflaschen (Bottle-Flip Task)

Crew-Abzeichen

Die folgenden Seiten enthalten die Karten, die jeweils ausgeschnitten die an die Crew verteilt werden. Spieler tragen sie in der Hosentasche bei sich.



Impostor



Notfallknopf 



Task-Ideen-Liste

Among Us wird durch die Tasks spannend und abwechslungsreich. Da sie in jeder Runde variieren kann man das Spiel oft wiederholen. Die Task-Liste ist ein entscheidender Teil des Spiels. Wenn die jeweilige Task-Liste (Reparaturen) abgearbeitet ist, gewinnt die Crew, da dann alles Nötige repariert worden ist und sich genug Treibstoff für den Rückflug zur Erde im Tank befindet.

Pro-Tipp: Für Spiel-Neulinge gibt es im Anhang eine vereinfachte Liste (Treibstoff-Jagd), bei der nur Treibstoff gewonnen werden muss.

Jede Task-Liste beginnt mit einer Treibstoff-Aufgabe, denn Treibstoff ist immer nötig. Im Anhang gibt es verschiedene Spiel-Szenarien nach Sch vereinfachte Task-Liste (Treibstoff Jagd) hat nur diese Treibstoff-Aufgaben.

Im Anhang findest du verschiedene Task-Listen als Inspiration. Entwickle auch eigene Task-Listen und präsentiere deine Tasks in der **Mr. Jugendarbeit Facebook-Gruppe** um andere Jugendleiter:innen zu inspirieren.

Je größer die Task-Liste ist, desto länger dauert das Spiel. Für erfahreneren Spieler kannst du schwierigere Task-Listen einsetzen.

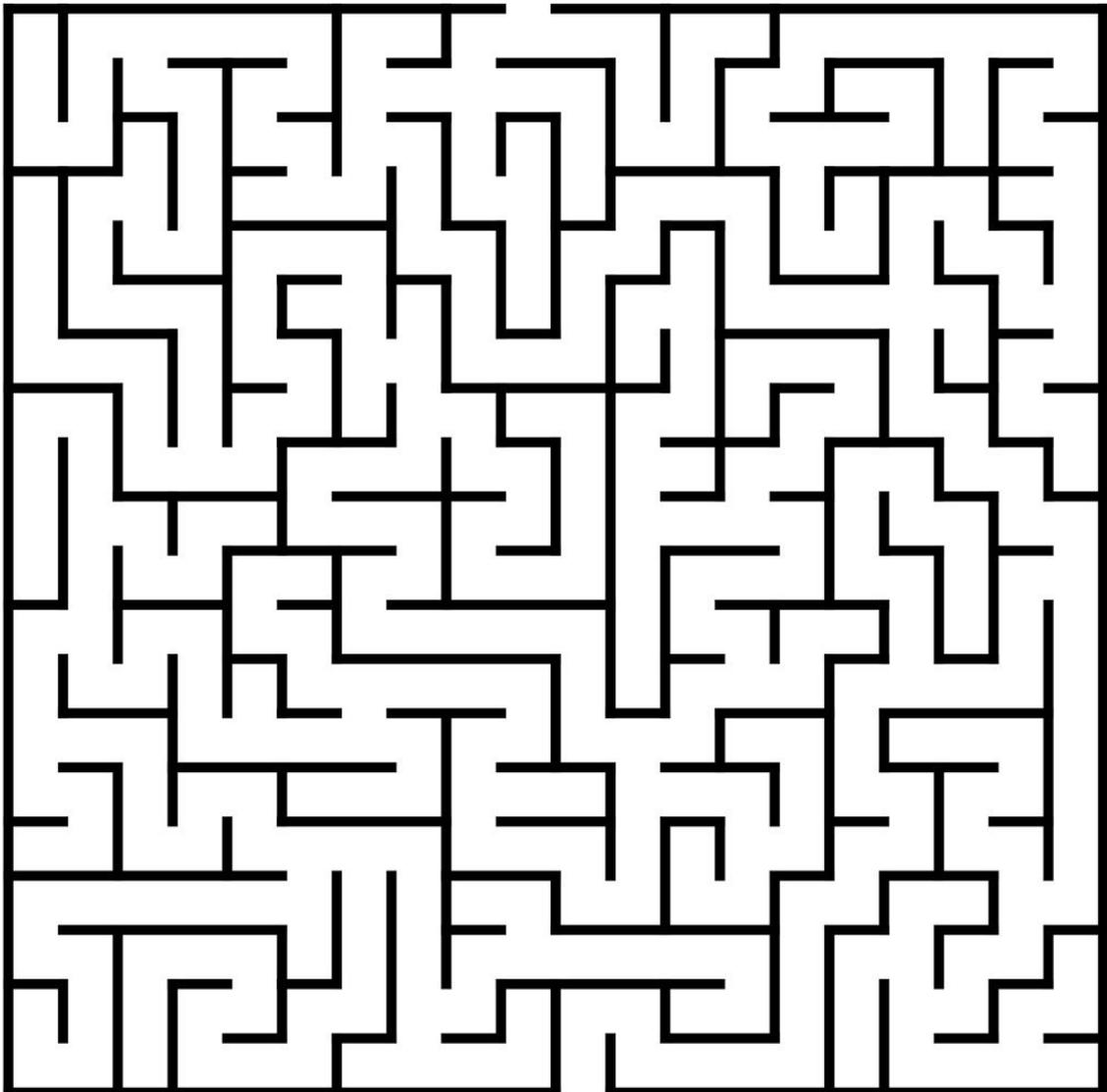
Die Taskliste muss vor jeder Runde gut sichtbar öffentlich ausgehangen werden. Damit die gesamte Gruppe sieht, welche Tasks schon erfüllt worden sind und welche nicht.

Pro-Tipp: Aus dem Gruppenspiel **Beat That** lassen sich sehr viele Task-Stationen generieren.

Wurmloch-Simulation

Im All ist es überlebenswichtig sein, Wurm Löcher erkennen und zu nutzen. Nur so kann man unentdeckt durch die Weiten des Alls gelangen. Zeige dein Können an der Wurmloch Simulation vom **Labyrinth-Generator**.

2 Treibstoffeinheiten pro Labyrinth.



Suchmaschinen-Konfiguration

Die schiffsinterne Suchmaschine muss wiederhergestellt werden. Damit der Algorithmus wieder funktionstüchtig müssen die sechs Schlüsselwörter gefiltert und am Hauptrechner neu eingespeist werden.

Weitere Suchsels kannst du [hier](#) erstellen.



2 Treibstoffeinheiten pro Suchsel.

```
S W P A A O E J L U A E M J H
N U K C D X Y I T N E V W Z E
Y R S K K I U M U K L B R H L
C D P C I M V P L Q U Q I H O
E T W L H N N O E Y F I M U T
K R S E P X Z S Y S N M B S D
S Z L N I R Y T Y B O M C J B
A K G W S J U O I E N V K B R
T N J Z V R L R R U E G F X M
T Z Z Z T M J D U L J W T T B
I B C S E G E G T Z N X E V B
R L F T M R I R V D P O H R O
L C T R M S S B A V X W A Q C
P Q Q L R L J E D N O B U R U
T U Y W A P O Y R C Q C J Z E
```

CREW

IMPOSTOR

MOERDER

SUS

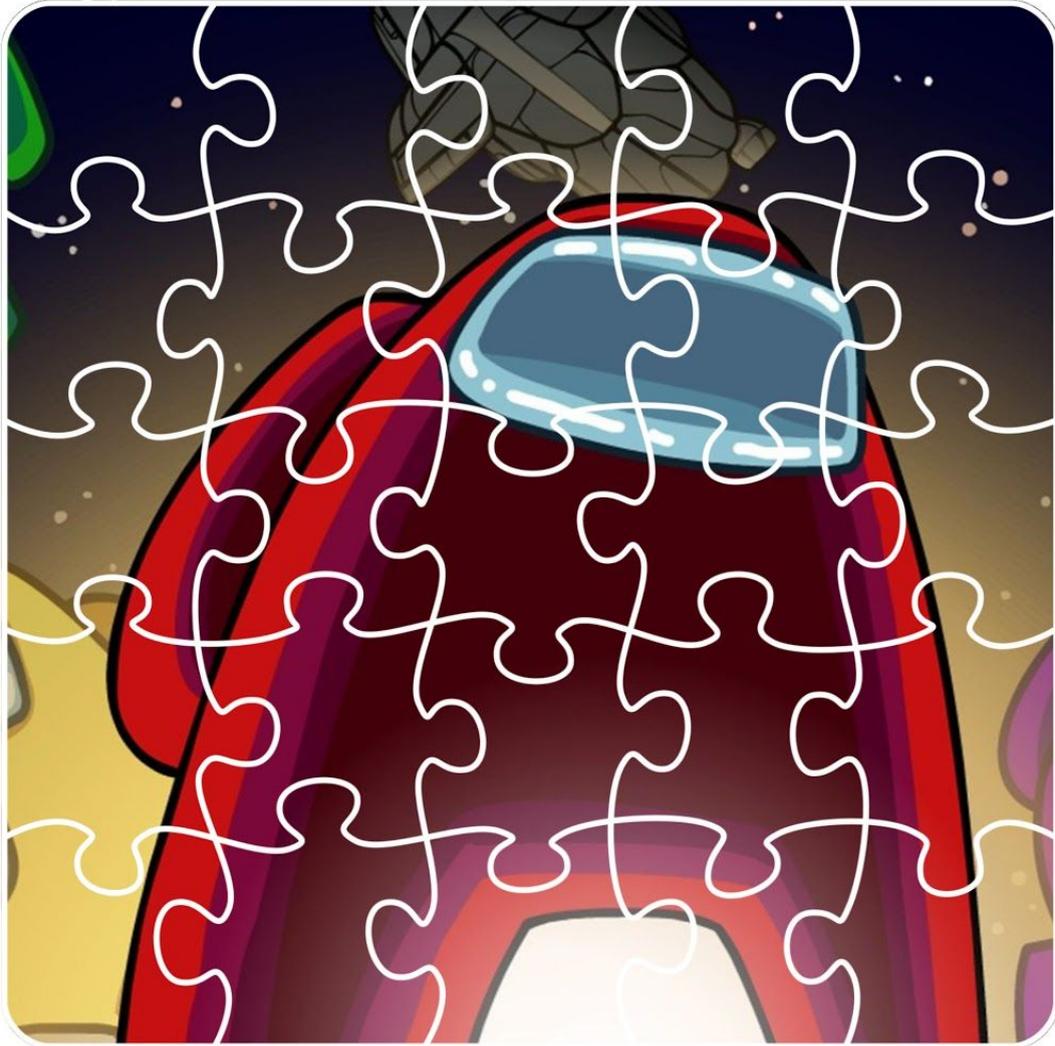
TASK

VENT

Porträt des Captains (Puzzle) 🖨️

Setze das Puzzle des verstorbenen Captains zusammen.

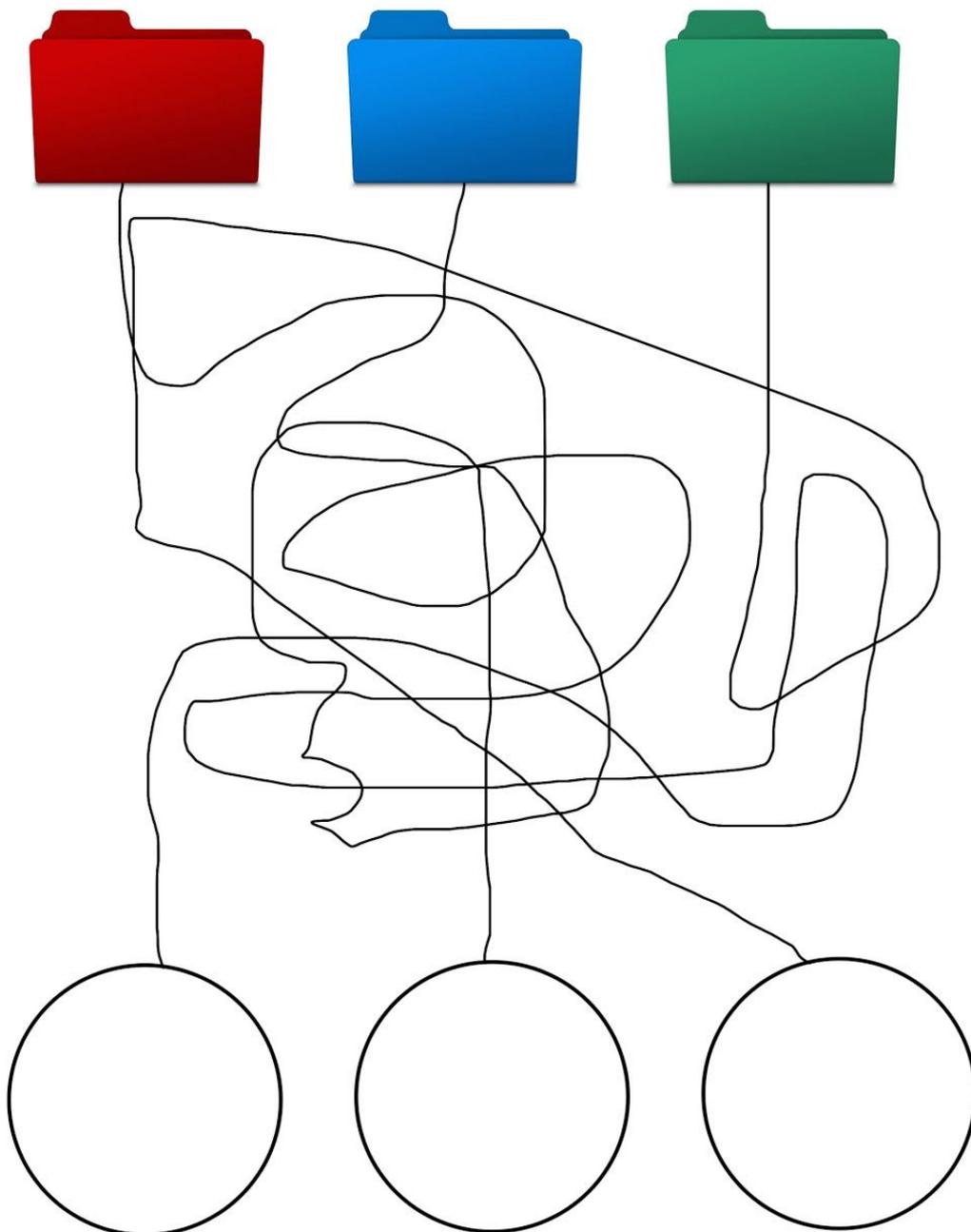
3 Treibstoffeinheiten pro Puzzle.



Dateien ordnen

Folge mit einem Marker der Linie von dem Dateiordner zum Kreis. Vervollständige alle drei.

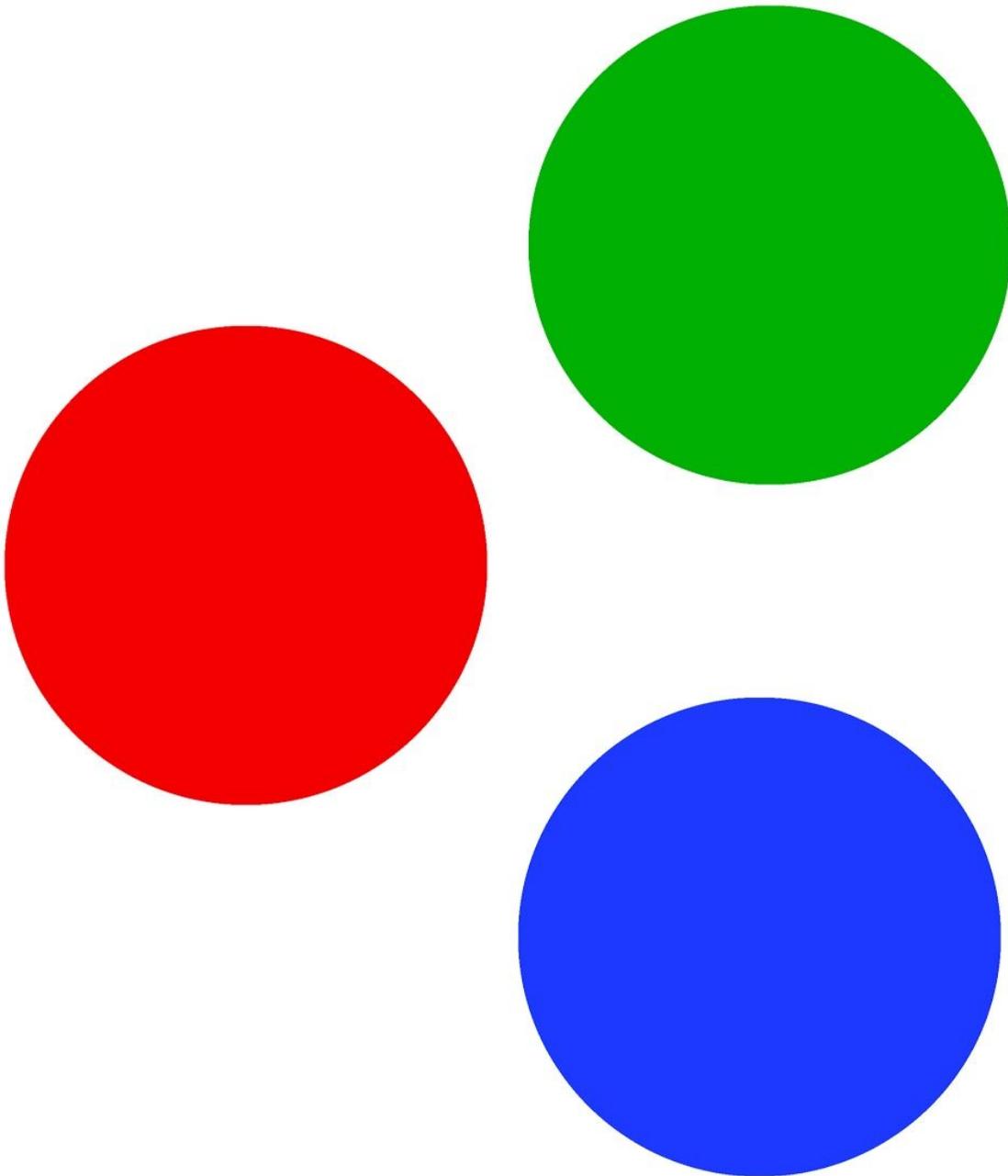
1 Treibstoffeinheit für alle Dateien.



Sicherungen sortieren 🖨️

Die Stromsicherungen wurden durch die Explosion durcheinander geworfen. Ohne Strom ist ein Rückflug zur Erde unmöglich. Sortiert die Sicherungen neu nach Farben, um flugfähig zu werden. Das geht mit **Spielfiguren** oder **bunten Perlen**.

2-5 Treibstoffeinheiten je nach Aufwand.



Becherstapeln 🖨️

Staple die **Becher** zu einer Pyramide. Je größer die Pyramide, desto mehr Treibstoffeinheiten gibt es.

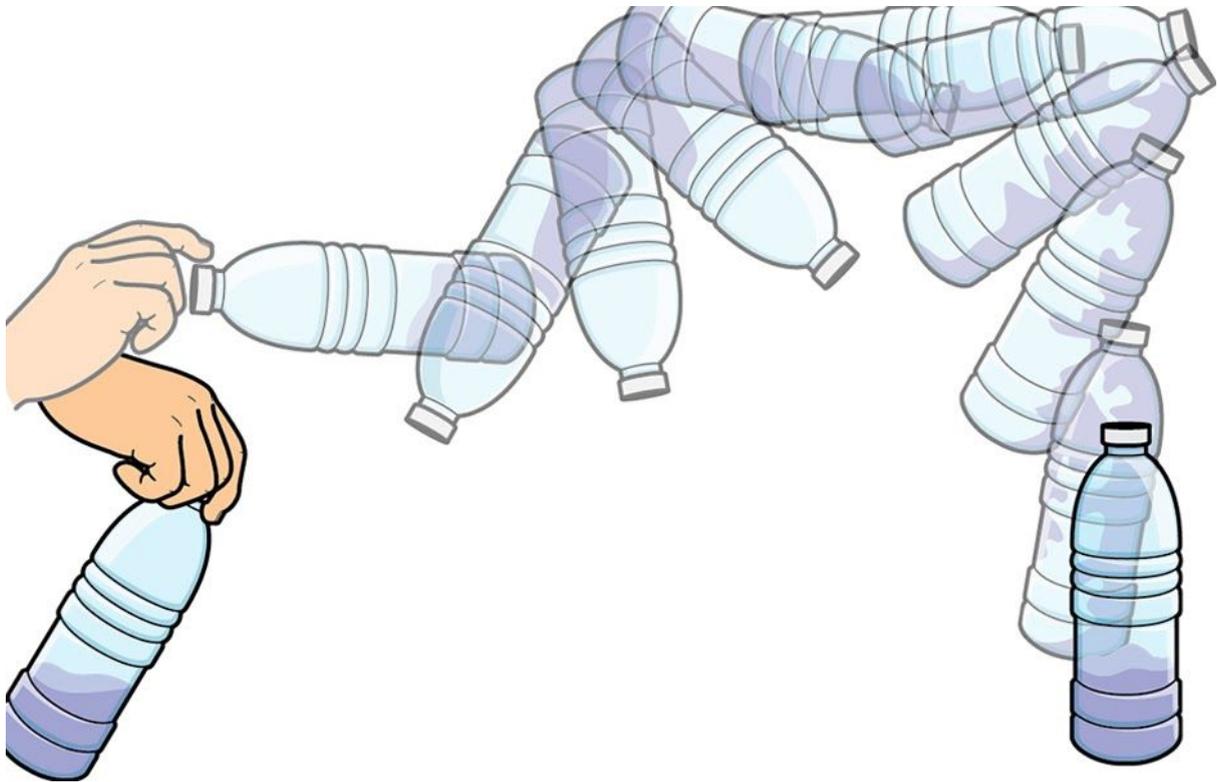
1-5 Treibstoffeinheiten je nach Turmhöhe.



Bottleflip 🖨️

Wirf eine Wasserflasche so durch die Luft, dass sie aufrecht stehend landet. Stelle ein kleines Podest als Landezone auf.

1 Treibstoffeinheit pro gelandetem Flip in Landezone.



Würfle den Code

Würfle so lange am Zentralrechner weiter, bis du jede Zahl nacheinander auf deiner Karte hast.

1 Treibstoffeinheit pro Code.

WÜRFLE DEN CODE
6324

WÜRFLE DEN CODE
6441

WÜRFLE DEN CODE
1532

Verkable das Schiff neu 🖨️

Verbinde alle Kabel mit der richtigen Farbe. Hier eine DIY Bastel-Idee aus Karton, Lichterkette und **Pfeifenreinigern**.

2 Treibstoffeinheiten pro vollständig-richtiger Verkabelung.



Leere die Taschentücherbox 🖨️

Leere alle Tücher von einer Box in die andere, ein Tuch nach dem anderen. Dafür gibt es 2 Treibstoffeinheiten.

2 Treibstoffeinheiten für gewechselte Taschentücherbox.



Time to Kill - Sanduhr 🖨️

Fülle eine PET-Flaschen-Sanduhr mit der anderen auf.
Alternativ kannst du eine **Sanduhr** verwenden. Tipp: Statt Sand, kannst du auch Wasser einfüllen. Hier findest du eine **DIY Anleitung**.

2 Treibstoffeinheiten pro abgelaufener Sanduhr.



Müll leeren

Plastik, Papier, Bio und Restmüll voneinander trennen.
Verschiebe den Müll in den jeweils passenden Mülleimer.

2 Treibstoffeinheiten für ordentlich getrennten Müll.

Navigationsgerät neu konfigurieren

Um auf dem Rückflug sicher navigieren zu können, muss das Navigationsgerät neu konfiguriert werden. Dazu muss die Crew erraten, welche Flagge zu welchem Land gehört. das Land zu dem die Flagge gehört.

1 Treibstoffeinheit pro richtiger Antwort.

Artefakt zusammensetzen

Crewmitglieder müssen **Knobelspiele** zusammensetzen.

3 Treibstoffeinheiten pro Artefakt.

Passwörter knacken

Sage einen Text/Passwort auswendig auf. Die Crew hat eine Liste mit den wichtigsten Passwörtern des Raumschiffes vorliegen, für jedes richtig auswendig gelernte Passwort gibt es Treibstoffreste. Am Zentralrechner müssen die Passwörter geprüft werden.

1 Treibstoffeinheit pro Passwort.

Besiege die K.I. 🖨️

Spiele gegen einen Roboter auf dem Schiff »**Vier Gewinnt**«, »**Schnecken-Rennen**«, »**Banko Banko**«, »**Looping Luie**« oder ein ähnliches Spiel.

Crewmitglieder die gewinnen erhalten Punkte, die sie am Zentralrechner in der Cafeteria gegen Treibstoff für das Raumschiff eintauschen können.

1 Treibstoffeinheit pro Sieg.

Kognitiver Test (Vier Bilder ein Wort) 🖨️

Die K.I. des Schiffs, möchten die Crew und ihre kognitiven Kombinationsfähigkeiten testen, denn der Treibstoff darf nur in kluge Hänge gegeben werden. Am Zentralrechner in der Cafeteria können die einzelnen Testergebnisse eingereicht und gegen Treibstoff eingetauscht werden. Vorausgesetzt die K.I. ist zufrieden mit der kognitiven Leistung. Beispiele für **Vier Bilder ein Wort**.

1 Treibstoffeinheit pro richtiger Antwort.

Geheimbotschaften entschlüsseln

Finde das Lösungswort, in dem du das Rätsel löst. Die Rätsel für die Geheimbotschaften können einfach unter **XWords-Generator** erstellt werden.

5 Treibstoffeinheiten pro Kreuzworträtsel.

Funkkommunikation wiederherstellen 🖨️

Im All ist die Kommunikation das A und O, leider sind die Kommunikationssysteme ausgefallen. Die Crew muss aus den Überresten der Antenne die neue Antenne wieder ausrichten. Mit Papier-**Strohhalmen** einen 10 Meter langen Kanal bauen.

5 Treibstoffeinheiten für Reparatur der Antenne.

Crewliste

Erstellt einen Steckbrief für eure Gruppe und findet jeweils 5 Crewmitglieder die, die jeweiligen Anforderungen erfüllen: Geburtstag im März, 15 Jahre alt, in mehr als vier Ländern gewesen, ...)

3 Treibstoffeinheiten für vollständige Crewliste.

Raumschiff Staubsaugen

Auf dem Boden liegt zerbröseltes Styropor verstreut, das die Crewmitglieder aufsaugen müssen. Die Raumschiffs-K.I. kontrolliert das Ergebnis.

5 Treibstoffeinheit pro vollständigem Reinigungsvorgang.

Spiel-Szenarien

Hier sind ein paar Spiel-Szenarien, die als Vorlage dienen.

1. Die Treibstoff-Jagd (15 Minuten)

Empfohlene Gruppenzusammensetzung:

Min. Gruppengröße: 7-10 (1 Impostor)

- Akquiriere 35 Treibstoffeinheiten (TE)
 - Besiege 10 Mal die KI (pro Sieg 1 TE) 10
 - Speichert in euren Köpfen 10 Passwörter (Pro Passwort 1 TE) 10
 - Konfiguriert die Suchmaschine neu. (Für jede Konfiguration 2 TE)
 - Stellt das Porträt eures verstorbenen Captains wieder her. (Puzzle) 3 TE
 - Besteht 5 kognitive Tests (Für jeden bestandenen Test bekommst du 1 TE) 5
 - Entschlüsselt die Geheimbotschaft (bei richtiger Auflösung erhältst du 5 TE) 5

2. Zurück zur Erde (25 Minuten)

Empfohlene Gruppenszusammensetzung:

Min. Gruppengröße: 10 - 12 (2 Impostors)

- ❑ Akquiriere 60 Treibstoffeinheiten (TE)
 - ❑ Besiege 5 Mal die KI (pro Sieg 1 TE)
 - ❑ Speichert in euren Köpfen 10 Passwörter (Pro Passwort 1 TE)
 - ❑ Konfiguriert in 5 Stufen (5 Suchsel mit **online Generator erstellen**) die Suchmaschine neu. (Für jede Konfiguration 2 TE)
 - ❑ Konfiguriere 25 Länder in das Navigationsgerät ein. (Pro richtige Zuordnung 1 TE)
 - ❑ Räumt das Raumschiff auf, dafür erhaltet ihr 5 TE
 - ❑ Verkable das Schiff neu (2 TE pro vollständige Verkabelung)

3. Kampf ums Überleben (35 Minuten)

Empfohlene Gruppenzusammensetzung:

Min. Gruppengröße: 12 - 18 (2-3 Impostor)

- ❑ Akquiriere 80 Treibstoffeinheiten (TE)
 - ❑ Besiege 8 Mal die KI (pro Sieg 1 TE) 8
 - ❑ Speichert in euren Köpfen 15 Passwörter (Pro Passwort 1 TE) 55
 - ❑ Besteht 15 Kognitive Tests (Pro Test 1 TE)
 - ❑ Verkable das Schiff neu (Pro vollständige Verkabelung 2 TE)
 - ❑ Stellt das Porträt eures verstorbenen Captains wieder her. (3 TE)
 - ❑ Ordnet die Sicherungen eures Schiffes neu (Je nach Aufwand 2-5 TE)

4. Die Weite des Alls (45 Minuten)

Empfohlene Gruppenzusammensetzung:

Min. Gruppengröße: 18 - 22 (3-4 Impostors)

- ❑ Akquiriere 100 Treibstoffeinheiten (TE)
 - ❑ Ordnet die Dateien neu (Pro Datei 1 TE)
 - ❑ Konfiguriert in 15 Stufen die Suchmaschine neu (Für jede Konfiguration 1 TE)
 - ❑ Gelange durch 15 Wurm Löcher (Für jedes Wurmloch [**Labyrinth-Generator**] erhältst du 2 TE)
 - ❑ Besteht 5 Kognitive Test (Für jeden Test bekommst du 1 TE)
 - ❑ Entschlüsselt die Geheimbotschaft (bei richtiger Auflösung erhältst du 5 TE)
 - ❑ Besiege 5 Mal die KI (Pro Sieg erhältst du 1 TE)
 - ❑ Speichert 5 Passwörter in euren Köpfen (Pro Passwort erhältst du 1 TE)
 - ❑ Stellt die Crewliste wieder her. (3 TE)
 - ❑ Verkable das Schiff neu (2 TE)
 - ❑ Stellt das Bild eures verstorbenen Captains wieder her. (5 TE)
 - ❑ Ordnet die Sicherungen eures Schiffes neu. (Je nach Aufwand 2-5 TE)

5. Die Finale Schlacht (60 Minuten)

Empfohlene Gruppenzusammensetzung:

Min. Gruppengröße: 22 - 35 (5-7 Impostors)

- ❑ Akquiriere 110 Treibstoffeinheiten (TE)
 - ❑ Knackt 10 Codes (Pro Code 1 TE)
 - ❑ Konfiguriert in 15 Stufen die Suchmaschine neu (Für jede Konfiguration 1 TE) [**Suchsel-Generator**]
 - ❑ Gelange durch 20 Wurmloch (Für jedes Wurmloch erhältst du 1 TE) [**Labyrinth-Generator**]
 - ❑ Besteht 10 Kognitive Test (Für jeden Test bekommst du 1 TE)
 - ❑ Entschlüsselt 2 Geheimbotschaften (für jede Geheimbotschaft erhältst du 5 TE)
 - ❑ Besiegt 10 Mal die KI (Pro Sieg erhältst du 1 TE)
 - ❑ Speichert 10 Passwörter in euren Köpfen (Pro Passwort erhältst du 1 TE)
 - ❑ Setzt 5 Artefakte zusammen (pro Artefakt bekommst du 3 TE)
 - ❑ Stellt die Crewliste wieder her. (3 TE)
 - ❑ Verkable das Schiff neu 3TE)
 - ❑ Stellt das Porträt eures verstorbenen Captains wieder her. (5TE)
 - ❑ Funkkommunikation wiederherstellen. (5TE)

PS: Wir entwickeln einzigartige Materialien für eine frische Jugendarbeit. Die besten Spiele für Gruppenstunden, den Online-Unterricht oder Freizeiten. Sichere dir jede Woche neue Tools im **Newsletter**. Mehr kostenlose Tools für deine Jugendarbeit findest du auf mrjugendarbeit.com.