

AFTERMAGEDDON

DAS SPIEL

Mehr als ein Jahrhundert, nachdem drei mächtige Männer die uns bekannte Welt in einem Atomkrieg vernichtet haben, ziehen die Nachkommen der wenigen Überlebenden als nomadische Stämme über eine verwüstete Erde. Nicht nur haben sie mit den Folgen nuklearer Strahlung, Nahrungsknappheit und einer wieder erstarkten Natur zu kämpfen, sondern sie sehen sich auch einem tödlichen Virus gegenüber. Das Omega-Virus droht, auch noch die letzten Menschen dahin zu raffen. Als es bei einem jährlichen Stammestreffen ausbricht, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit...

INHALT

15 Rollenkarten
15 Stammesabzeichen
10 Virusplättchen
4 Gegenmittelpättchen

DIE SPIELIDEE

In „Aftermageddon“ schlüpft jeder von euch in eine zufällige Rolle: Es gibt normale Stammesmitglieder und solche mit besonderen Fähigkeiten, die entweder am Tag oder bei Nacht aktiviert werden. Zu Beginn des Spiels arbeitet ihr in kleinen Teams – den Stämmen –, die sich erst im Laufe des Spiels auflösen. Euer gemeinsamer Feind sind die „Infizierten“, deren Zahl im Laufe des Spiels zunimmt. Die gesunden Stammesmitglieder müssen gemeinsam herausfinden, wer sich mit dem Virus infiziert hat. Verhindert die Ausbreitung, indem ihr den Wirt tötet oder mit einem der wenigen Gegenmittel rettet. Seid ihr jedoch selbst infiziert, versucht unbemerkt so viele Stammesmitglieder wie möglich anzustecken. Das Spiel endet, wenn alle Infizierten entweder tot oder geheilt sind oder alle Stammesmitglieder angesteckt wurden.

DIE SPIELABLAUF

Es gibt zwei entscheidende Parteien: die Stammesmitglieder und die Infizierten. Durch Ansteckung nimmt die Zahl der Infizierten zu. Durch Tötung oder Heilung nimmt die Zahl der Infizierten ab. Getötete Spieler:innen scheiden aus, während Geheilte weiterspielen (und erneut infiziert werden können). Die Stammesmitglieder gewinnen, wenn sie alle Patient X getötet haben. Die Infizierten gewinnen, wenn alle Stammesmitglieder infiziert oder tot sind. Stammesmitglieder wechseln die Partei, wenn sie infiziert bzw. geheilt wurden. Die Stammeszugehörigkeit dient lediglich der Ordnung der Diskussionsphase.

Der Spielverlauf gliedert sich in wechselnde Tag- und Nachtphasen. Je nach Rolle, verfügen die Spieler:innen über Sonderfähigkeiten, die sie tags oder nachts einsetzen können. Die Rollen funktionieren unabhängig von einer Infektion, d.h. auch Infizierte Spieler:innen verfügen weiterhin über ihre Rollenfähigkeiten.

ROLLENKARTEN

Im Spiel sind folgende Rollenkarten vorhanden:

Rolle	Phase	Fähigkeit
Patient:in X	Nacht	Steckt jede Nacht eine:n Spieler:in mit dem Virus an.
Spürnase	Nacht	Deckt jede Nacht eine:n Infizierte:n auf.
Ärzt:in	Nacht	Kann einmalig Infektion rückgängig machen.
Superspreader	Nacht	Wenn infiziert, wird auch die Person links neben ihm infiziert.
Populist:in	Tag	Kann 2x eine Person oder 1x zwei Personen dazu zwingen, wie er abzustimmen.
Häuptling	Tag	Kann 1x von seinem Veto-Recht in der Abstimmung Gebrauch machen.
Stammesmitglied	-	Keine besondere Fähigkeit

Die Spieler:innen mit Nacht-Funktionen dürfen ihre Rolle niemanden verraten, bis sie getötet werden. Die Spieler:innen mit Tag-Funktionen decken diese erst dann auf, wenn sie sie einsetzen.

DIE SPIELVORBEREITUNG

Zuerst bestimmt ihr eine Spielleitung. Die Spielleitung moderiert das Spiel und ist neutral. Die Spielleitung behält die Virusplättchen und Gegenmittelpättchen. Im Spiel ist immer ein Virusplättchen weniger als Spieler:innen. Auch die Zahl der Gegenmittel hängt von der Spielerzahl ab (s. Tabelle)

Am besten setzen sich die Spieler:innen in einen Kreis, die Spielleitung agiert in der Mitte. Gespielt wird immer in drei Teams mit mindestens 2 Spieler:innen – den Stämmen. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler:in mit geschlossenen Augen sein Stammesabzeichen aus der Schachtel.

Die Spieler:innen schließen ihre Augen. Die Spielleitung mischt die Rollenkarten und verteilt sie verdeckt an die Spieler:innen. Die Spieler:innen öffnen die Augen und schauen sich kurz ihre Rolle an, ohne dass die anderen sie sehen können. Die Karte wird wieder verdeckt abgelegt. Nun kann das Spiel beginnen.

Spielerzahl	Virusplättchen	Gegenmittel	Patient:in X
6	5	1	1
9	8	2	2
12	9	3	3
15	11	4	4

DURCHLAUF

Die Spielleitung leitet das Spiel ein. „Wir befinden uns auf einem Stammestreffen der Überlebenden eines verheerenden Atomkriegs...“

1. Es ist Nacht. Schließt eure Augen.

2. Patient X, öffne deine Augen. Wenn möchtest du anstecken?

(Patient X bzw. alle Patienten X entscheiden sich für eine:n Spieler:in und geben der Spielleitung ein Zeichen. Die Spielleitung drückt der infizierten Person ein Virusplättchen in die Hand. Die Person versteckt dieses.).

3. Patient X, schließe deine Augen.

4. Spürnase, öffne deine Augen. Wessen Infektionsstatus möchtest du aufdecken? (Spürnase zeigt Spielleitung, wessen Infektionsstatus sie prüfen möchte. Spielleitung gibt ein entsprechendes Zeichen (z.B. Daumen hoch für Infektion).

5. Spürnase, schließe deine Augen.

6. Arzt, öffne deine Augen. Möchtest du die infizierte Person heilen? (Spielleitung zeigt auf Neu-Infizierte Person, Arzt gibt Zeichen, ob Person geheilt werden soll).

7. Arzt, schließe deine Augen.

8. Superspreader, öffne deine Augen und schau mich an. Schließe jetzt deine Augen wieder (Ist die infizierte Person der Superspreader, gibt die Spielleitung auch der Person links von ihr ein Virusplättchen).

9. Der Tag bricht heran. Öffnet nun alle eure Augen. Kommt in euren Stämmen zusammen und diskutiert, wen ihr anklagen wollt. (Wurde ein Team ausgelöscht, endet der Teamzwang)

10. (Nach z.B. 90 Sekunden) Benennt nun euren Verdächtigen.

11. Versucht nun, die anderen von eurer Verdächtigung zu überzeugen (z.B. max. 3 Minuten)

12. Stimmt alle zusammen über die Angeklagten ab.

13. Populist, möchtest du deine Fähigkeit einsetzen? (Populist entscheidet, ob er eine oder zwei Personen zwingen möchte, wie er abzustimmen.)

14. Häuptling, möchtest du deine Fähigkeit nutzen? (Häuptling entscheidet, ob er ein Veto gegen die Abstimmung einlegen möchte.

15. Spielleitung zählt aus. Die Person mit den meisten Stimmen ist verdächtig.

16. Verdächtiger, bist du infiziert?

a. Wenn ja: Möchtet ihr den Verdächtigen heilen oder töten? (Abstimmung)

b. Wenn nein: Verdächtiger stirbt.

17. Wenn der Verdächtige geheilt wird, verbleibt er im Spiel. Wird er getötet, scheidet er aus.

18. Die Nacht fällt und das Spiel beginnt von vorne.

Ein Projekt von



Gefördert durch



**Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Arbeit, Gesundheit
und Gleichstellung**



**Klosterkammer
Hannover**

DER PARITÄTISCHE
Niedersachsen

AFTERMAGEDDON

THE GAME

More than a century after three powerful men destroyed the world as we know it in a nuclear war, the descendants of the few survivors roam a devastated Earth as nomadic tribes. Not only do they struggle with the effects of nuclear radiation, food shortages, and a resurgent natural world, but they also face a deadly virus. The Omega Virus threatens to wipe out even the last of humanity. When it breaks out at an annual tribal gathering, a race against time begins...

CONTENTS

15 role cards
15 tribal badges
10 virus plates
4 antidote tablets

THE GAME IDEA

In "Aftermageddon," each of you takes on a random role: There are normal tribe members and those with special abilities that are activated either by day or by night. At the beginning of the game, you work in small teams – the tribes – that only disband over the course of the game. Your common enemy are the "infected," whose numbers grow over the course of the game. The healthy tribe members must work together to find out who has been infected with the virus. Prevent the spread by killing the host or saving them with one of the few antidotes. If you are infected yourself, try to infect as many tribe members as possible without being noticed. The game ends when all infected are either dead or cured, or all tribe members have been infected.

GAMEPLAY

There are two decisive parties: the tribe members and the infected. Infection increases the number of infected. Killing or healing decreases the number of infected. Killed players are eliminated, while healed players continue playing (and can be re-infected). Tribe members win when they kill all Patient X. The infected win when all tribe members are infected or dead. Tribe members switch sides when they are infected or cured. Tribal affiliation serves only to organize the discussion phase.

The game is divided into alternating day and night phases. Depending on their role, players have special abilities that they can use during the day or at night. These roles function independently of infection, meaning that even infected players retain their role abilities.

ROLE CARDS

The following role cards are available in the game:

Role	Phase	Capability
Patient X	Night	Infect one player with the virus every night.
Sleuth	Night	Reveal one infected person every night.
Doctor	Night	Can reverse infection once.
Superspreader	Night	If infected, the person to his left will also be infected.
Populist	Day	Can force one person twice or two people once to vote like him.
Chief	Day	Can use his right of veto once in the vote.
Tribal member	-	No special ability

Players with night functions cannot reveal their role to anyone until they are killed. Players with day functions only reveal their role when they use it.

GAME PREPARATION

First, you choose a game master. The game master moderates the game and is neutral. The game master keeps the virus tokens and antidote tokens. There is always one fewer virus token than the number of players in the game. The number of antidotes also depends on the number of players (see table).

It is best for the players to sit in a circle, with the game leader in the middle.

The game is always played in three teams of at least two players – the tribes. At the beginning of the game, each player draws their tribe badge from the box with their eyes closed.

The players close their eyes. The game leader shuffles the role cards and deals them face down to the players. The players open their eyes and briefly look at their role, out of sight of the others. The card is placed face down again.

Now the game can begin.

Number of players	Virus platelets	Antidote	Patient in X
6	5	1	1
9	8	2	2
12	9	3	3
15	11	4	4

RUN-THROUGH

The game master introduces the game. "We are at a tribal gathering of the survivors of a devastating nuclear war..."

1. It's night. Close your eyes.

2. Patient X, open your eyes. Who do you want to infect?

(Patient X or all Patient X choose a player and give a signal to the game leader. The game leader puts a virus token into the infected person's hand. The person hides it.)

3. Patient X, close your eyes.

4. Sleuth, open your eyes. Whose infection status do you want to reveal? (Sleuth shows the game leader whose infection status they want to check. The game leader gives an appropriate signal (e.g., thumbs up for infection).

5. Sleuth, close your eyes.

6. Doctor, open your eyes. Do you want to heal the infected person? (The game leader points to the newly infected person, the doctor signals whether the person should be healed).

7. Doctor, close your eyes.

8. Superspreader, open your eyes and look at me. Now close your eyes again. (If the infected person is the superspreader, the game leader also gives the person to their left a virus token.)

9. The day is breaking. Now, everyone, open your eyes. Gather in your tribes and discuss who you want to accuse. (If a team is eliminated, the team constraint ends.)

10. (After e.g. 90 seconds) Now name your suspect.

11. Now try to convince the others of your suspicion (e.g. max. 3 minutes)

12. All vote together on the defendants.

13. Populist, do you want to use your ability? (Populist decides whether to force one or two people to vote like him.)

14. Chief, do you want to use your ability? (Chief decides whether to veto the vote.

15. The game leader counts. The person with the most votes is the suspect.

16. Suspect, are you infected?

a. If yes: Do you want to heal or kill the suspect? (Vote) b. If no: Suspect dies.

17. If the suspect is healed, he remains in the game. If he is killed, he is eliminated.

18. Night falls and the game begins again.

Ein Projekt von



Gefördert durch



Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Arbeit, Gesundheit
und Gleichstellung



Klosterkammer
Hannover

 DER PARITÄTISCHE
Niedersachsen











