

TRIAL BY TROLLEY



3-13



16+



15+ Min.

Hallo, wie geht's denn so, junge Reisende! Mein Name ist Bahn-Bernd!

In diesem Spiel übernimmt jeder einmal die Rolle des Schaffners, der darüber entscheidet, auf welchem Gleis der Zug alle überfährt.



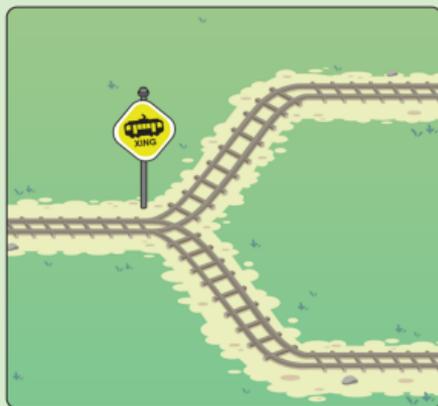
Alle anderen Spieler legen Charaktere und Modifikatoren auf die Gleise, um den Schaffner zu überzeugen, jeden auf dem ANDEREN Gleis zu töten! Ihr kennt diese Situation vielleicht als Trolley-Problem.

Spielaufbau

Wer zuletzt in Erwägung gezogen hat, Leute umzubringen, wird in der ersten Runde der Schaffner!

Legt den Spielplan mit der Gabelung in die Mitte des Tisches und dreht ihn so, dass das einzelne Gleis beim Schaffner beginnt.

Sortiert zunächst alle Karten nach ihren Rückseiten in 3 Stapel: die **Unschuldig**-Karten (gelb), die **Schuldig**-Karten (rot) und die **Modifikator**-Karten (weiß). Mischt die Stapel und legt sie verdeckt auf den Tisch in Reichweite aller Spieler.



Teilt die Leute rechts und links vom Schaffner so gleichmäßig wie möglich in zwei Teams auf, sodass auf jeder Seite der Gleise ein Team sitzt. Die Teams müssen nicht gleich groß sein, sie ändern sich sowieso jede Runde.



Spielablauf

1. Jeder zieht ein paar Karten

1. Ein Spieler aus jedem Team zieht 3 **Unschuldig**-Karten (weiß). Zeigt sie ja nicht dem anderen Team.
2. Ein anderer Spieler aus jedem Team zieht 3 **Schuldig**-Karten (rot). Zeigt auch diese Karten nicht dem anderen Team.
3. Ein weiterer Spieler aus jedem Team zieht 3 **Modifikator**-Karten (gelb). Ihr wisst, wie es läuft: *Zeigt die Karten NICHT dem anderen Team!*

Es macht nichts, wenn ihr weniger als 3 im Team seid. Ihr könnt Karten auch gemeinsam ziehen und legen. Falls ihr mehr als 3 Spieler im Team seid, zieht jeder weitere Spieler ebenfalls 3 Modifikator-Karten und wählt daraus eine aus, die er in Schritt 5 spielt. In großen Spielrunden kommen somit viele Modifikator-Karten auf die Gleise!

2. Jedes Team deckt eine zufällige Unschuldig-Karte auf

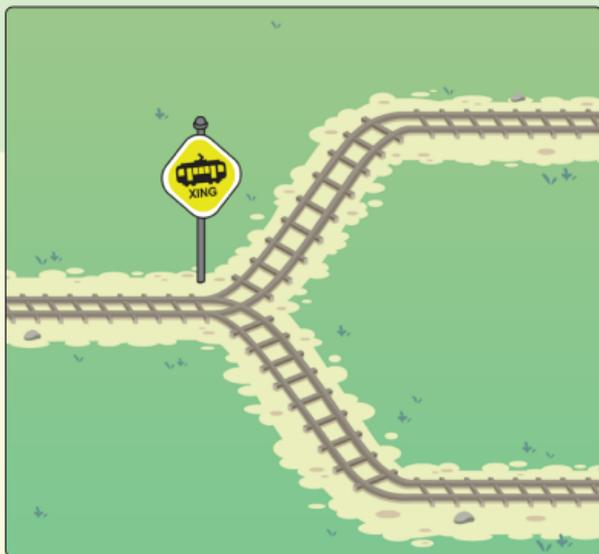
Zu Beginn deckt jedes Team eine Unschuldig-Karte vom Stapel auf und legt sie an das Gleis des eigenen Teams. Achtet darauf, dass die Karten an den Gleisen auf dem Spielplan anliegen.

3. Wählt eine Unschuldig-Karte

Dann wählt jeder Spieler, der Unschuldig-Karten gezogen hat, eine von ihnen aus und legt sie an **das Gleis des eigenen Teams** an. Achtet darauf, die Karte so hinzulegen, dass die Strecke verlängert wird. Legt dann alle übrigen Unschuldig-Karten ab.

4. Wählt eine Schuldig-Karte

Als Nächstes wählt jeder Spieler, der Schuldig-Karten gezogen hat, eine von ihnen aus und legt sie an **das Gleis des anderen Teams** an. Diese Karten werden am Ende des Gleises angelegt. Sie dient dazu, das andere Gleis zu sabotieren und den Schaffner zu überzeugen, dass jeder auf dem ANDEREN Gleis sterben muss. Legt dann alle übrigen Schuldig-Karten ab.



5. Wählt Modifikator-Karten

Zuletzt wählt jeder Spieler, der Modifikator-Karten gezogen hat, eine von ihnen aus und legt sie an einen beliebigen **Charakter auf einer beliebigen Karte** an. Legt dann alle übrigen Modifikator-Karten ab.

Ein gut gemeinter Rat: Die Modifikator-Karten können auf ALLES auf einer Karte zeigen. Du kannst zum Beispiel auf der Karte „Ein mörderischer Pantomime“ deinen Modifikator auf den Pantomimen zeigen lassen oder auf das arme Opfer. Vielleicht hat die Dame eine 80%ige Chance, der nächste Hitler zu werden. WER HÄTTE DAS GEDACHT?!

6. Beide Teams diskutieren um ihr Leben

Jetzt kommt der wichtigste Teil! Der Schaffner ist am Zug und muss die Entscheidung treffen, über welches der beiden Gleise er den Zug rauschen lässt, um jeden und alles auf dem gewählten Gleis zu töten.

Doch bevor der Schaffner seine Entscheidung trifft, sollte jedes Team so diskutieren, als würde ihr Leben davon abhängen, um den Schaffner davon zu überzeugen, das eigene Gleis zu verschonen und stattdessen alle auf dem anderen Gleis zu töten!

Sobald der Schaffner seine Entscheidung getroffen hat, verkündet er sie und stellt die Weiche: Jeder auf dem gewählten Gleis stirbt. Jeder Spieler im Verliererteam erhält ein **Todesplättchen**, eine dunkle Narbe auf seiner Seele.

7. Auf zur nächsten Entscheidung!

Legt alle gespielten Karten offen neben die passenden Stapel. (Sollte ein Stapel leer sein, mischt die daneben abgelegten Karten zu einem neuen Stapel zusammen und spielt normal weiter.)

Der Spieler links vom Schaffner wird der neue Schaffner. Dreht den Spielplan, sodass das einzelne Gleis beim neuen Schaffner beginnt. Teilt die restlichen Spieler in zwei Teams auf, ausgehend von ihrer Position zum neuen Schaffner. So sind die Teams in jeder Runde anders!



Wiederholt die Schritte 1 bis 7, bis jeder einmal Schaffner war – dann endet die Partie! (Falls ihr zu dritt oder viert spielt, endet die Partie, nachdem jeder zweimal der Schaffner war.)

Wer gewinnt?

Das Gemetzel endet, nachdem jeder einmal der Schaffner war und das erdrückende Gewicht des Hebels gespürt hat, der über Leben und Tod entscheidet ... Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Todesplättchen!

Was passiert bei Gleichstand?

Geht nach Hause zu euren Familien und seid dankbar dafür, dass eure Arbeit an den Gleisen vorbei ist.

Bahn-Bernd-Variante:

Bahn-Bernd ist hier, um dir zu helfen! Wenn ihr diese Variante spielt, gebt das Bahn-Bernd-Plättchen zu Beginn jeder Runde dem Spieler mit dein meisten Todesplättchen. Der Spieler darf im ersten Schritt 3 zusätzliche Modifikator-Karten ziehen und in Schritt 5 eine von diesen Karten zusätzlich ausspielen.

Komplizen-Variante

Wenn die Entscheidung noch nicht schwierig genug war, kann jeder Spieler jede Runde zusätzlich 3 Modifikator-Karten ziehen und eine in Schritt 5 ausspielen! Dadurch werden die Runden länger und etwas komplizierter, aber vielleicht mögt ihr das ja! Wir urteilen nicht.

Credits

Autor: Scott Houser

Entwicklung: Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

Illustration: Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

Grafische Gestaltung: Kate Finch

Spielanleitung: Ben Kepner, Kate Finch

Testspieler: Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

©2019, Explosm, LLC und Skybound, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Spiels darf ohne spezielle Erlaubnis reproduziert werden.

Autoren von *Cyanide & Happiness*: Kris Wilson, Rob DenBleyker und Dave McElfrick

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Christian Kox, Veronika Stallmann, Simon Blome

Layout: Vanessa Löhr

**CYANIDE &
HAPPINESS**

