

Among us spelen

In het echt!



GROEPS
SPELEN.NL 

Wat is Among us?

Among is een spelletje dat je onder andere op de telefoon kunt spelen. In dit spel, spelen crewmates (bemanningleden) in een ruimteschip tegen één of meerdere imposter(s) (bedrieger). Je hebt als speler één van deze rollen, maar je weet van elkaar niet wie wie is.

Als crewmate win je als je de imposter vindt en uitschakelt, of als je alle taken van het spel hebt afgemaakt. Als imposter win je als je overblijft met nog één bemanningslid. Afhankelijk van de groepsgrootte heb je soms meerdere imposters in het spel. Ga je imposter spelen 'in het echt', dan kun je ervoor kiezen om wel of geen taken aan het spel toe te voegen.

Wat heb je nodig?

- Kaarten met 'crewmate' of 'imposter'. Bij deze download hebben we al rollenkaarten voor je gemaakt. Zie de laatste pagina.
- Eventueel enveloppen waarin je kaarten stopt (Kinderen weten vaak heel snel welk kaartje de imposter is)
- (Eventueel) kaartjes met taken
- Pen om taken op te schrijven
- (Eventueel) maskers om het extra spannend te maken.

Speluitleg

Start met alle spelers van de groep bij elkaar. Leg de spelregels vooraf uit:

- Laat de groep de kaarten zien van de imposter en de crewmates en vertel wat de rollen inhouden.
- Ga de basisregels zoals die hier onder staan af, zodat iedereen weet wat het spelverloop is.
- Spreek met elkaar de plek af waar de meetings voor het stemmen plaatsvinden.
- Speel je met taken, ga dan alle taken vooraf bij langs, zodat spelers weten wat ze moeten doen. Vertel ook hoeveel taken elke speler moet doen.



Spelverloop

In het kort zijn dit de basis spelregels hoe je Among us gaat spelen.

- 1** Elke speler kiest een envelop met een **rollenkaartje** uit de bak. Hierop staat of je imposter bent of crewmate. Je mag niet aan de andere spelers laten weten welke rol je hebt.
- 2** Iedereen **verspreidt zich over de locatie** waar je het spel speelt. Het leukst is dat je afspreekt **niet teveel te praten**, want dan kun je erg afleiden waar iedereen loopt.
- 3** Degene die de imposter is, mag mensen **vermoorden**. Dit doe je door een tikje te geven op iemands rug. Degene die vermoord wordt gaat **zonder geluid** te maken op de grond liggen alsof hij of zij dood is. Als lijk mag je verder niks zeggen.
- 4** Als iemand een lijk vindt, roept degene dit luid, zodat iedereen het hoort. **'Lijk gevonden!'**
- 5** Alle spelers komen naar een vooraf afgesproken gezamenlijke plek. Daar volgt een **discussie** tussen alle spelers die verdacht worden als imposter. Het **lijk ligt uit het spel** en mag niet meer meedoen. Dus ook niet met het discussiëren en het stemmen. Na 1 minuut discussie is het tijd om te **stemmen**. Iedereen wijst aan wie hij denkt dat de imposter is. Is het een gelijkspel qua stemmen dan gaat het spel weer van voor af aan beginnen en verspreidt iedereen zich weer over de locatie.
- 6** De persoon die de **meeste stemmen** krijgt, moet zeggen welke rol hij heeft en het **spel verlaten**. Is dit de (enige) imposter, dan is het spel afgelopen en hebben de crewmates gewonnen. Is het een crewmate, of zijn er nog meer imposters in het spel, dan gaat het spel weer van voor af aan beginnen (punt 1) en verspreidt iedereen zich weer over de locatie.



Taken toevoegen

Speel je met volwassenen of oudere kinderen? Dan is het leuk om taken toe te voegen aan het spel. In het online spel moeten crewmates taken verrichten om te kunnen winnen. De imposter kan saboteren door de taken juist weer in de war te schoppen.

Speel je Among us in het echt, dan is het lastig te zien wanneer alle taken voltooid zijn en wanneer de crewmates gewonnen hebben. Want, de imposter kan dit elk moment weer in de war schoppen.

Wat goed werkt, is dat iedereen een of meerdere taken krijgt aan het begin. Ook 'zogenaamd' de imposter. In verschillende ruimtes kun je de taken uitvoeren. Bijvoorbeeld in de keuken, badkamer, slaapkamer etc. Iedereen moet een taak volbrengen, waardoor je ook spreiding krijgt van de deelnemers. En tegelijkertijd is er minder focus op wie de imposter. Je kunt zelf als groep bepalen of je de regel wilt toevoegen dat de crewmates winnen bij het volbrengen van de taken.

Mogelijke taken

- Vouw de was op die in de wasmand ligt
- Zet alle schoenen die op één hoop liggen geordend in paar neer, van klein naar groot
- Meet drie keer 300 ml af met een maatbeker en vul dat in een emmer
- Sorteert alle haarelastiekjes (schroefjes etc.) op kleur of grootte
- Schrijf tien keer op een papier 'Ik ben niet de imposter'
- Dek de tafel met vijf borden en bestek
- Maak een tekening van wie jij denkt dat de imposter is
- Hang alle jassen op aan de kapstok
- Leg alle kussens netjes terug op de bank
- Alle knuffels moeten op een rij op het bed worden gezet van klein naar groot
- Maak het bed netjes op in de slaapkamer van X.
- Maak sokkenbolletjes van alle verschillende paar sokken die er liggen.

Op de rollenkaarten onder kun je de taken per stuk invullen. Bij het kiezen van je rol bij de voorbereiding van het spel kun je dan ook één of twee taken kiezen. Uiteraard ben je vrij om hier zelf je keuzes in te maken. Wil je liever niet dat kinderen op jouw slaapkamer komen, zorg dat hier dan ook geen taak over gaat.

De imposter kan de taken saboteren door bijvoorbeeld alle jassen weer van de kapstok te halen, de emmer leeg te gooien of de sokken weer uit elkaar te halen, etc.

Jij bent een: Imposter

Wat moet je doen?

- Probeer alle crewmates ongemerkt uit te schakelen.
- Dit doe je door een tikje op iemands schouder te geven.
- Maar let op! Zorg dat niemand je doorheeft.
- O'ja, speel je het spel met taken? Zorg dan dat je in de tussentijd alle afgeronde taken weer overhoophaalt. Leuk man!
- Iedereen vermoord? Jippie, je hebt gewonnen.



Jij bent een: Crewmate

Wat moet je doen?

- Let goed op en probeer de imposter te ontmaskeren.
- Vind je een lijk, roep dan 'lijk gevonden!'
- Word je zelf vermoord, ga dan stil op de grond liggen. Je mag daarna niet meer meedoen met de stemming en het spel.
- Speel je het spel met taken? Voer dan eerst je taak uit.
- De imposter ontmaskerd? Dan heeft jouw team gewonnen!

