

# Who can you trust ?

Flüchtlingsschlepper  
oder Flüchtling ?

6 à 12

8+

10'



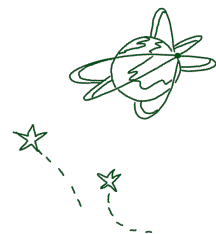
Spiel erstellt von Studenten aus  
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),  
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),  
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).

ERAMUS +



# Who can you trust ?

Es scheint unfassbar ! Zwei Flüchtlingsschlepper haben sich erneut unerlaubt unter euch gemischt. Kannst Du, mit Hilfe deiner Kollegen, einer europäischen Ermittlergruppe, diese kriminellen Machenschaften enttarnen ? Kannst Du, durch gezieltes Fragen und Antworten, sowie aufmerksames Beobachten, diesem Spiel ein Ende setzen ? Oder heißt es genau für Dich, unerkant zu bleiben, da Du gar selber einer von ihnen bist ? Bei diesem kurzweiligen Deduktionsspiel muss man ständig auf der Hut sein, solange man nicht sicher weiß, wem man vertrauen kann !





# Spielmaterial (12 SPIELER)

- **12 LEERE STREICHHOLZSCHACHTELN (ANNEX 1)**
- **10 SILBERNE MÜNZEN (ANNEX 2)**
- **2 GOLDENE MÜNZEN (ANNEX 2)**
- **SCHERE**



# Spielziel

Ziel ist es die zwei Schlepper zu enttarnen.



# Speilaufbau

Vorbereitung der Spielschachteln:

in Funktion der Anzahl der Spieler (min. 6; max. 12) bekommt jeder Spieler eine Schachtel, die vorher vom Spielleiter wie folgt vorbereitet wurden.

1. Es müssen immer beide Goldmünzen im Spiel sein.  
Bsp.: 8 Spieler= 8 Schachteln, 2 Goldmünzen, 6 Silbermünzen
2. Sämtliche Münzen werden zufällig in den Schachteln verteilt.
3. Die präparierten (geschlossenen) Schachteln werden gemischt und zufällig auf die Spieler verteilt. Der jüngste Spieler ist Startspieler.



# Spielregeln



1. Jeder Spieler schaut heimlich in seine Streichholzschachtel um festzustellen welche Identität er besitzt:
  - goldene Münze = Schlepper
  - silberne Münze = Ermittler

WICHTIG: Achtet unbedingt darauf, dass kein anderer Spieler eure Identität sieht, schließt die Schachtel wieder und legt sie mit dem oberen Deckel vor euch auf den Tisch.

2. Der aktive Spieler stellt einem beliebigen Mitspieler eine der folgenden 2 Fragen:
  - a) bist du Schlepper?
  - oder
  - b) bist du Ermittler?
3. Der Befragte darf nur mit JA oder NEIN antworten. Dabei ist es ihm überlassen, ob er die Wahrheit sagt oder nicht.
4. Der aktive Spieler hat nun die Möglichkeit diese Antwort zu glauben oder nicht.
  - wenn er ihm glaubt ist die 1. Runde beendet. Der Befragte wird zum aktiven Spieler, indem er einem anderen Mitspieler eine der oben genannten Fragen stellt.
  - wenn er ihm nicht glaubt darf er die Streichholzschachtel des Befragten verdeckt öffnen.
    - falls der Befragte gelogen hat, ist er aus dem Spiel.
    - falls der Befragte nicht gelogen hat, ist der aktive Mitspieler aus dem Spiel.

Dieser öffnet seine Streichholzschachtel und deckt somit seine Identität auf.

5. Der Befragte wird zum aktiven Spieler.



# Variante

## weiteres Spielmaterial :

2 Wahrheitsmünzen  
1 Sanduhr / Timer (zB.: Handy) 10 Minuten

## Änderungen im Spielaufbau :

2 Wahrheitsmünzen werden pro Spieler verteilt.

## Änderungen der Spielregeln :

Alle Spielregeln (1-3) bleiben unverändert bis auf die Folgenden (4-5) :

4. Der aktive Spieler hat nun die Möglichkeit diese Antwort zu glauben oder nicht. Pro Anzweiflung muss der Spieler eine Wahrheitsmünze abgeben und darf in die Schachtel des Befragten schauen.

**WICHTIG :** Die Erkenntnisse muss der Spieler für sich behalten!

5. Sobald ein Spieler glaubt zu wissen, wer die 2 Schlepper sind, darf er eine Anklage erheben.

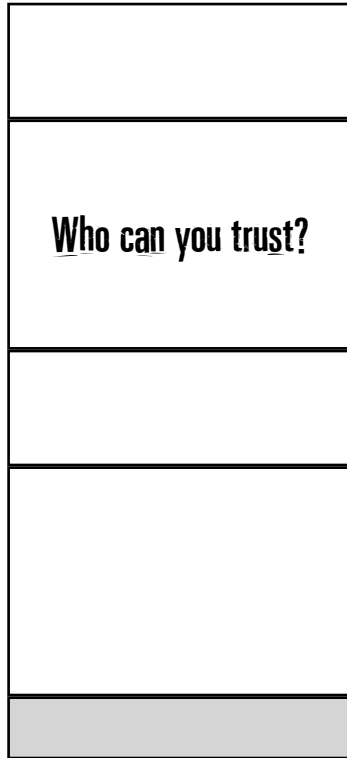
- wenn er falsch liegt : haben die Ermittler verloren, die Schlepper somit automatisch gewonnen und das Spiel ist beendet.
- wenn er richtig liegt : haben die Ermittler gewonnen, die Schlepper somit automatisch verloren und das Spiel ist beendet.

## **ACHTUNG :**

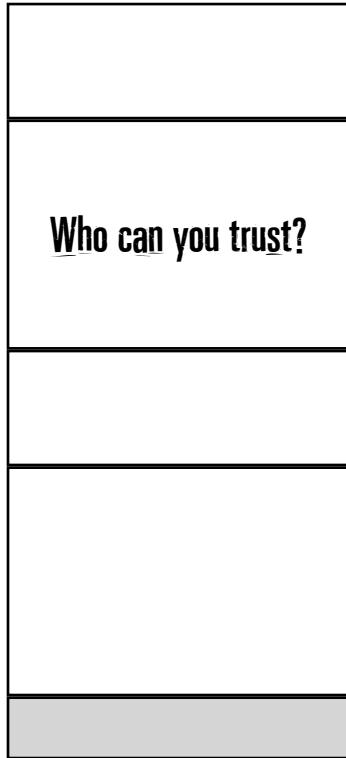
- Die Schlepper dürfen NIE anklagen!
- Die Schlepper gewinnen automatisch nach Ablauf der Zeit. (10 Minuten)



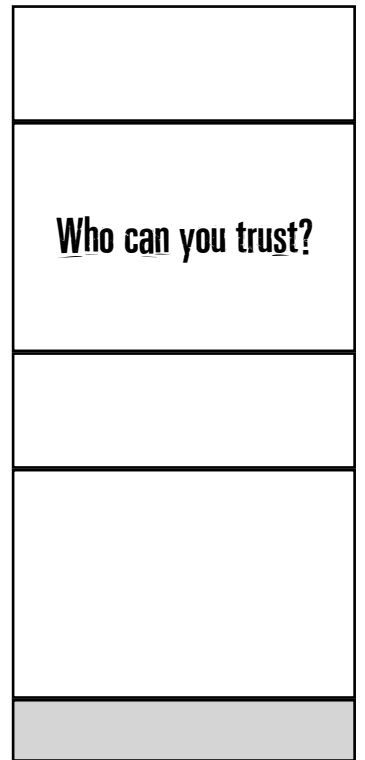
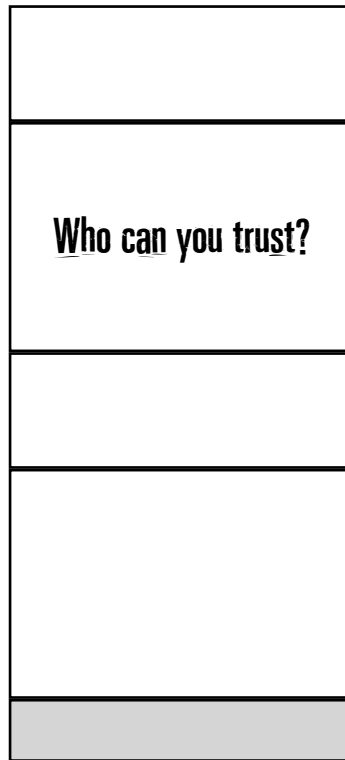
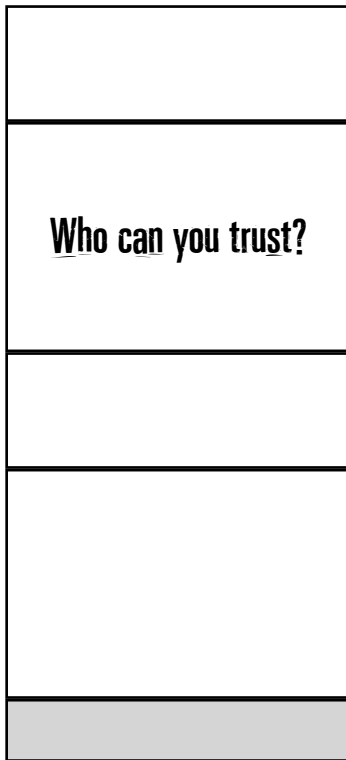
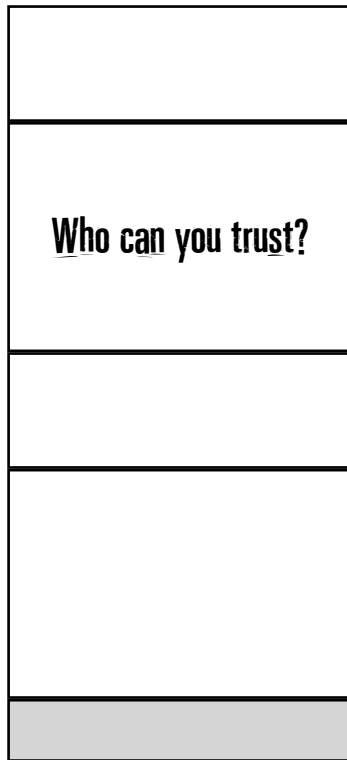
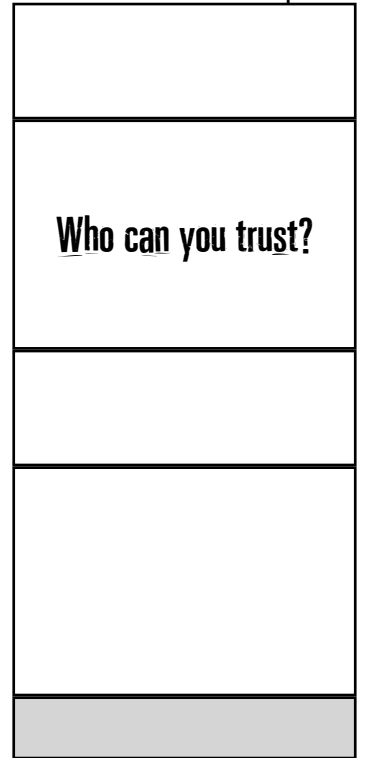
Pandoura's Box



Who can you trust?



Matchbox template



(ENG) Cut out, fold and glue along the contours as shown in the pictures on the 4th page.

(DE) Wie auf den Bildern auf der 4. Seite gezeigt entlang der Konturen ausschneiden, falten und zusammenkleben.

(FR) Découpez, pliez et collez le long des contours comme indiqué sur les images à la 4ième page.



Pandaura's Box

<b>Who can you trust?</b>

Who can you trust?

<b>Who can you trust?</b>

Matchbox template

<b>Who can you trust?</b>

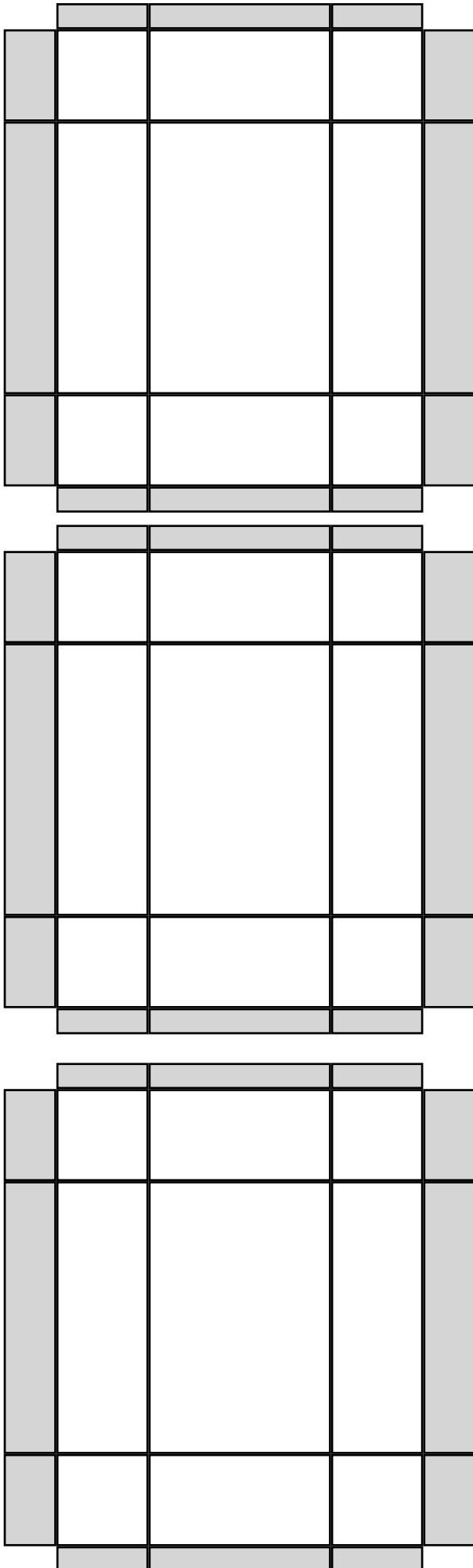
<b>Who can you trust?</b>



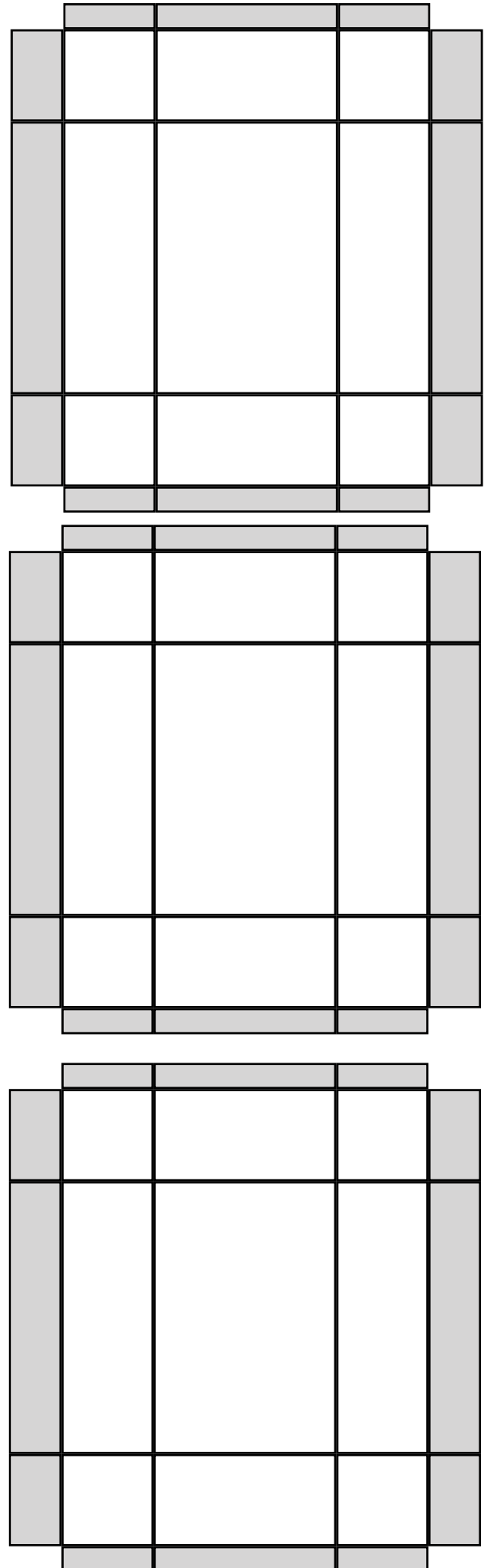




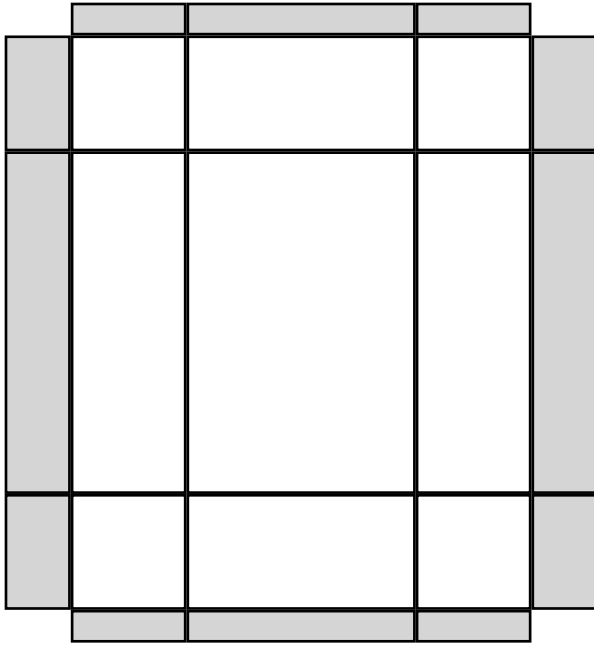
Pandura's Box



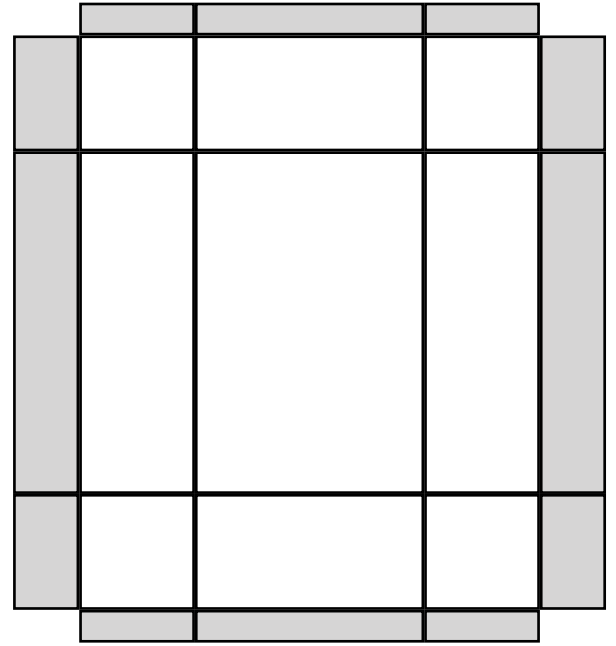
Who can you trust?



## Pandaura's Box



## Who can you trust?



## Matchbox template

(ENG) Cut out, fold and glue along the contours as shown in the pictures.

(DE) Wie auf den Bildern gezeigt entlang der Konturen ausschneiden, falten und zusammenkleben.

(FR) Découpez, pliez et collez le long des contours comme indiqué sur les images.

