

Ibland oss

Among Us är ett populärt mobil- och datorspel hösten 2020. *Among Us* utspelar sig i rymden men vi leker *Real Life Among Us* utanför scoutstugan. Det påminner om lekarna *Maffia*, *Varulv* och spelet *Secret Hitler*. Det underlättar nog att ha spelat *Among Us* först.

Aktiviteten fungerar för minst fem deltagare men det bör vara åtta deltagare eller fler.

Utrustning

- Skriv ut rollkort för Impostor och Crewmate så att det räcker till alla. Se nedan eller rita egna. Klistra upp dem på kartong.
- Skriv ut en massa uppdragskort. Se nedan. Skriv ut dem flera gånger. Hitta gärna på egna uppdrag som passar och skriv på kort. Klistra upp dem på kartong.
- Till uppdragen: *Ett par Trangia-kök, ett par lyktor, ett par knoprep, ett par längre knoprep som hopprep, tre korta slator med en hink, en hink med vatten med ett par kåsor, åtta pinnar eller vedträn att bygga en pagod av.*
- Om det är mörkt behöver det stå tända lyktor vid uppdragen. Se till att det inte är fri sikt överallt.

Förberedelser

Placera ut utrustningen för uppdragen och eventuella lyktor. Samla alla scouterna i en cirkel.

- Dela ut rollkortet för Impostor och Crewmate. Minst en Impostor men fler om det är många Crewmates. Blanda. Håll dolda. Ett var. (För tretton deltagare var 4 impostors och 9 crewmates lagom.)
- Dela ut uppdragskortet. Blanda. Håll dolda. Ungefär sex per person.

Variant där impostors känner varandra: Alla tittar ner och gömmer ögonen bakom händerna. Bara impostors tittar upp och ser vilka andra som är impostors. Alla tittar ner. Alla får titta igen.

Lekens gång och regler

Starta med ett **SHHHHHH!** för att påminna om att ingen får prata mellan möten. Impostors får springa och alla andra får bara gå.

Impostors dödar Crewmates genom att visa sitt rollkort och säga till. Mord har en cool down, på 30 sekunder, tid nog för att recitera två verser på *Blinka lilla stjärna* inuti huvudet. Så en Impostor som dödar får vänta 30 sekunder efter den har dödat innan den dödar igen.

Den som dör faller ihop eller sätter sig ner på marken eller mot väggen, är tyst och ser död ut.

När någon, impostor eller crewmate, hittar en död så ropa **MÖTE!** och samla alla till möte. Det går bra att ropa till extra **MÖTE!** även utan att någon dött. Om någon eller några har dött så är det fri diskussion kring vem som hittade kroppen, vilka som är misstänkta och så vidare. Sätt en tidsgräns, till exempel 120 sekunder, och efter den tiden tar slut får ingen prata mer. Alla röstar en gång på en viss person eller på att passa eller väljer att inte lägga sin röst på något.

Utröstade och dödade blir spöken efter mötet. Spöken får fortsätta att göra sina uppdrag och får prata med andra spöken men inte med några levande och kan om de rör sig ute bland folk räcka upp handen för att tydligt visa att de är döda.

Leken fortsätter med uppdrag, ond bråd död och möten tills några, Crewmates eller Impostors, vinner.

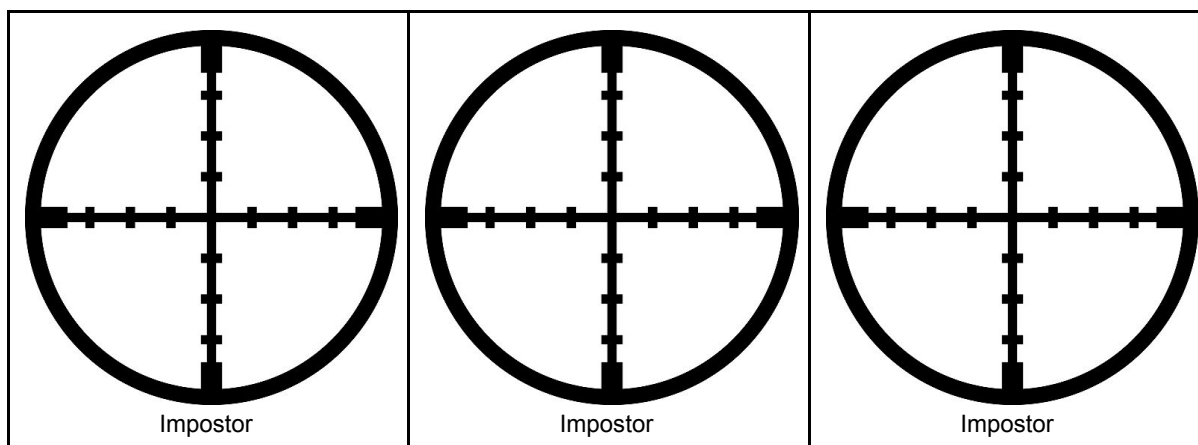
Avslutning










Crewmates vinner om alla uppdrag är utförda eller om alla Impostors är utröstade. Impostors vinner om alla Crewmates är dödade eller utröstade.

Hoppa hopprep tio gånger ute på asfaltscirkeln.	Gå runt de två förråden i en åtta två gånger.	Gå runt sophuset tre varv baklänges.
Sätt upp ett trangiakök och montera ner det igen på gräsmattan utanför köket.	Luta tre pinnar mot varandra med hjälp av en hink på toppen. Montera ner igen.	Gå och krama ett träd bortom asfaltscirkeln.

<p>Tänd en lykta vid eldplatsen och släck den igen.</p>	<p>Knyt en råbandsknop utanför förrådet och lossa den igen.</p>	<p>Klia dig på näsan när ingen ser dig.</p>
<p>Håll dig undan alla i 30 sekunder.</p>	<p>Gå med en kåsa vatten runt scoutlängan.</p>	<p>Bygg en pagod utanför scoutlängans dörr av pinnarna som ligger där och riv den igen.</p>
<p>Gå runt scoutstugan och hopkoket.</p>	<p>Hjula eller försök hjula 2 gånger på gräsmattan bakom hopkoket.</p>	<p>Hoppa hopprep 10 hopp utanför förråden.</p>
<p>Stå på ett ben i 10 sekunder vid varje hörn på hopkoket. Totalt 40 sekunder eftersom huset har fyra hörn.</p>	<p>Skruva ihop 3 muttrar och tag isär dem igen vid hopkokets trappa.</p>	<p>Gör 10 X-hopp bakom scoutlängan på långsidan.</p>

Mät dig själv på längden med hjälp av hjälp av linjal och tumstock mellan scoutlängan och hopkoket.	Räkna antalet fönster på scoutlängan och hopkoket.	Räkna antalet nyckelhål i dörrarna på förråden, scoutlängan och hopkoket.
Kontrollera sophuset. Är alla dörrarna låsta? Titta noga på sophuset från varje håll.	Gå till eldstaden och räkna antalet bänkar.	



 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>
 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>
 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>	 <p>Crewmate</p>