

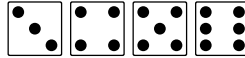
# EVERYONE IS JOHN

## SPIELLEITUNGS - BOGEN

### PROBEN MIT PASSENDER FERTIGKEIT



Misserfolg



Erfolg

### PROBEN OHNE PASSENDE FERTIGKEIT



Misserfolg



Erfolg

### KONTROLLPROBEN

- ➔ John kommt zu Bewusstsein
- ➔ John wird verletzt
- ➔ Ein Zwang wird erfüllt
- ➔ Eine Probe geht daneben



Alle interessierten Spielenden machen verdeckt ihren Einsatz. Die Einsätze werden zeitgleich aufgedeckt. Die Stimme mit dem höchsten Einsatz erhält die Kontrolle und verliert die eingesetzten Willenskraft-Punkte.

### JOHN DÄMMERT WEG

- ➔ Dir ist die Story zu lahm und du brauchst etwas Abwechslung?



Wirf den Würfel! Bei einer 4-6 dämmert John weg und erwacht in einer neuen Situation. Alle Stimmen erhalten +1 Willenskraft.  
Macht eine Kontrollprobe!

### ZWÄNGE

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____

STIMME :

1	_____
2	_____
3	_____