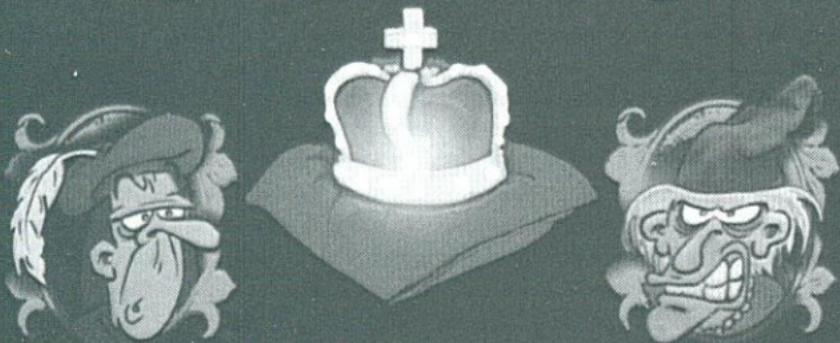


Schwindeln, Pokern, Triumphieren



Die Erben



von Hoax



Spelzeit! **Spielregel**

Die Erben von HOAX - Spielregel

Vor dem ersten Spiel

“Die Erben von HOAX” ist ein spannendes Interaktions-Spiel, das nur auf den ersten Blick etwas verwirrt. Deshalb betrachten Sie Ihre erste Partie als Probespiel. Diskutieren Sie ausgiebig strittige Spielsituationen und versuchen Sie sie an Hand dieser Regeln zu klären.

Zum Zweck des Nachschlagens haben wir viele Querverweise in die Regeln eingefügt, die Sie beim ersten Durchlesen jedoch ignorieren sollten.

Falls aber Fragen offen bleiben, können Sie sich auch gerne an uns wenden.
Und nun viel Spaß !

Hintergrund

Das Königreich HOAX ist sehr klein und lebt ständig in der Gefahr, von seinen großen Nachbarn geschluckt zu werden. Darum braucht es immer einen umsichtigen und trickreichen Monarchen an seiner Spitze und kann sich keine Feinden um die Thronfolge leisten. Um beides zu gewährleisten, haben die Gründungsväter der kleinen Monarchie festgelegt, daß einem König nicht der älteste Sohn, sondern das listenreichste, intuitivste und geschickteste seiner Kinder auf den Thron folgen soll.

Sie erdachten sich ein Spiel, das die Qualitäten aller Thronanwärter in den geforderten Eigenschaften offenbaren würde. Der Sieger in diesem Spiel - das nun immer am Tage nach dem Tod des Königs von HOAX von seinen Kindern gespielt wird - wird noch am selben Abend zum neuen König seines Reiches gekrönt.

Spielmaterial:

- 14 Identitätskarten mit Fragezeichen (7 Identitäten, je 2 mal)
- 7 Anklagekarten mit Ausrufezeichen (7 Identitäten, je 1 mal)
- 8 Aktionstafeln
- 8 Thronpunktsteine
- 8 schwarze Abdeckchips
- 60 Vorratchips (je 20 Wein, Gold und Korn)
- 1 Krönungskarte
- 1 Spielregel

Definitionen

HOAX: „HOAX“ war der Titel des amerikanischen Orginalspiels aus dem Jahr 1981. „HOAX“ bedeutet auf deutsch „Schwindel“ oder „Betrug“, und das „oa“ wird wie das „oo“ in „slow“ ausgesprochen.

Identität: Jeder Spieler erhält in jeder Spielrunde eine Identität per Identitätskarte zugeteilt. Diese muß er möglichst lange versuchen geheim zu halten. Die Karte muß verdeckt vor den einzelnen Spielern liegen und zwar so, daß alle anderen die Rückseite sehen können.

Da von jeder Identität zwei Karten im Spiel sind, kann es vorkommen, daß ein anderer die gleiche Identität besitzt wie man selbst.

Wird ein Spieler im Spiel dazu gezwungen zuzugeben, daß er eine bestimmte, von ihm vorgegebene Identität nicht besitzt, muß er den Kopf dieser Identität auf der Rückseite seiner Identitätskarte mit der schwarzen Rückseite eines Vorratches aus der Bank abdecken.

Aktionstafel: Alle verschiedenen Identitäten des Spieles, alle Aktionen und Reaktionen sind auf der Aktionstafel für jeden Spieler aufgeführt. Auf ihr werden auch die erreichten Thronpunkte des Spielers markiert.

Vorratches: Es gibt drei verschiedene Vorräte: Gold, Wein und Korn. Sie dienen dazu, Trios herzustellen (*siehe 6.*). Die Vorräte eines Spielers müssen immer offen und nebeneinander vor ihm liegen. Nur Trios dürfen gestapelt werden.

Trio: Das ist ein Stapel von je einem Chip der drei Vorräte. Sie können von allen Spielern sofort gebaut werden, wenn von allen drei notwendigen Vorräten je einer im eigenen Besitz ist. Nur der Dieb kann Trios wieder zerstören.

Thronpunkte: Wer als erster 10 Thronpunkte erreicht hat, gewinnt.

1 Thronpunkt bekommt der Sieger einer Anklage (*mit einer Ausnahme, siehe 3.9*), 3 Thronpunkte bekommt der, der irrtümlich in seiner Identität angezweifelt wurde (*siehe 4.5.*), ebenfalls 3 Thronpunkte bekommt, wer ein Finale gewinnt, und 1 Thronpunkt, wer ein Finale verliert (*mit einer Ausnahme, siehe 7.*).

Beispiele: Um die Regeln zu veranschaulichen, beobachten wir einzelne Spiel-situationen beim Spiel einer sechsköpfigen Runde: es spielen Sylvia, Christian, Petra, Gregor, Gaby und Tom.

1. Das Spiel

1.1 Spielziel:

Ziel des Spieles ist es, König von HOAX zu werden. Dazu muß man in mehreren Spielrunden als erster 10 Thronpunkte erreichen.

1.2 Spielablauf:

Gespielt wird in mehreren Spielrunden. In jeder Spielrunde bekommt man zu Beginn eine geheime Identität. Die Spieler sind reihum am Zug. Jeder Spieler muß in seinem Zug eine Aktion (*siehe 3.*) ausführen, die Reaktionen (*siehe 4.*) anderer Spieler nach sich ziehen kann. Ein Großteil der Aktionen und Reaktionen verfolgt den Zweck, Trios zu sammeln (*siehe 6.*), mit denen man Informationen über die Identität anderer Spieler kaufen kann (*siehe 3.8.*).

Sind alle Aktionen und Reaktionen abgehandelt, ist der Zug beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe (*siehe 5.*).

Immer wenn ein Spieler gezwungen ist, seine Identität preiszugeben, scheidet dieser aus der laufenden Spielrunde aus. Sind nur noch zwei Spieler übrig, kommt es zu einem Finale (*siehe 7.*). Der Sieger des Finales beginnt die nächste Spielrunde (*siehe 8.*), an der wieder alle teilnehmen.

Erreicht ein Spieler 10 Thronpunkte, hat er gewonnen, und das Spiel ist sofort beendet (*siehe 9.*). Es folgt die Krönung des neuen Königs von HOAX (*siehe 10.*).

2. Spielvorbereitung:

1. Der Stapel mit den Anklagekarten und die Bank mit den Vorratchips werden für alle erreichbar in die Tischmitte gelegt.
2. Jeder Spieler erhält eine Aktionstafel und legt sie vor sich. Auf ihr markiert er seinen Thronpunkttestand mit einem Thronpunktstein. Jeder beginnt mit 0 Thronpunkten.
3. Die 14 Identitätskarten werden gemischt, und jeder Mitspieler bekommt verdeckt eine ausgeteilt. Jeder Spieler schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich. Die restlichen Identitätskarten werden erst einmal zur Seite gelegt.
4. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Identität, die er nicht ist, und deckt den Kopf dieser Identität mit der schwarzen Rückseite eines Vorratchips auf der Rückseite seiner vor ihm liegenden Identitätskarte zu. Auf diese Weise startet jeder Spieler mit sechs möglichen Identitäten.
5. Jeder Spieler nimmt sich einen beliebigen Vorratchip als Startvorrat aus der Bank.

Beispiel: Nachdem Gaby eine Aktionstafel bekommen und den Chip auf die 0 der Punkteskala gesetzt hat, erhält sie ihre Identitätskarte und schaut sie sich an: Sie ist ein Dieb. Sie legt die Karte verdeckt vor sich hin, nimmt einen Vorratchip und überlegt, auf welche Identität sie in der ersten Spielrunde verzichten will. Sie entscheidet sich für den Richter und bedeckt mit der schwarzen Chipseite den Kopf des Richters auf der Rückseite ihrer Identitätskarte. Nun nimmt sie noch 1 Korn aus der Bank und ist startklar für die erste Spielrunde.

3. Aktionen

Wer am Zug ist, muß eine Aktion ausführen. Dies kann eine **persönliche** oder eine **allgemeine** Aktion sein.

Alle Aktionen sind auf der Aktionstafel jedes Spielers aufgeführt.

Wer eine persönliche Aktion ausführen will, muß sich als eine der 7 Identitäten im Spiel ausgeben und kann dann eine ihrer speziellen Aktionen wählen.

Dabei darf ein Spieler immer nur eine der Identitäten wählen, deren Köpfe auf der Rückseite seiner Identitätskarte noch nicht mit schwarzen Chips bedeckt wurden. Zur besseren Orientierung: die Anordnung der Köpfe entspricht der Anordnung auf der Aktionstafel (oben Baron, dann Mönch und Richter, dann Händler und Magier, und schließlich Dieb und Bauer).

Als welche Identität sich ein Spieler ausgibt und welche Aktion er ausführt, teilt er deutlich allen Mitspielern mit.

Anmerkung: Die nun folgenden Überschriften zeigen die möglichen Identifikationen und ihre Aktionen; die Beispiele machen es anschaulich. In den Klammern sind Platzhalter für eine der jeweils gegebenen Möglichkeiten genannt. Die Sätze können so übernommen oder auch beliebig variiert werden. Kreativität und Abwechslung steigern den Spielspaß.

Wichtig ist nur, daß immer klar wird: 1. als was sich der Spieler ausgibt,
2. welche Aktion er durchführt.

Persönliche Aktionen:

3.1 „Ich als Baron...“

A: „... hole mir zwei Beutel Gold aus der Schatzkammer“: Der Spieler nimmt sich 2 Gold aus der Bank -

oder

B: „... erhebe Steuern auf (Vorrat)“: Jeder Mitspieler, der diesen Vorrat besitzt, muß nun einen davon an den Baron abgeben, außer er immunisiert sich als Magier (siehe 4.4: Immunisieren) oder alle fraglichen Vorräte sind in Trios.

Beispiel: Gaby erhebt als Baron Steuern auf Wein. Gregor, Petra, Tom und Sylvia haben Weinvorrat. Gregor und Tom zahlen an Gaby je 1 Wein. Petra immunisiert sich als Magier gegen die Steuer, und Sylvia muß nicht zahlen, weil sie nur 1 Wein in 1 Trio hat. Gaby hat jetzt 2 Wein mehr.

3.2 „Ich als Mönch...“

A: „... keltiere zwei Faß Wein“: Der Spieler nimmt sich 2 Wein aus der Bank -

B: „... halte eine Kollekte“: Jeder Mitspieler muß dem Mönch einen beliebigen Vorrat abgeben, außer er immunisiert sich als Magier (siehe 4.4: Immunisieren) oder alle Vorräte sind in Trios.

Beispiel: Tom hält als Mönch eine Kollekte. Gregor hat nur Vorräte in Trios, Gaby und Petra immunisieren sich als Magier, und Sylvia hat gar keine Vorräte. Also bleibt nur Christian übrig. Er hat 2 Korn und 1 Gold. Er entscheidet sich, 1 Korn in die Kollekte zu geben.

3.3 „Ich als Richter...“

A: „... hole ein Faß Wein aus meinem Weinkeller“: Der Spieler nimmt 1 Wein aus der Bank -

oder

B: „... bekomme einen Sack Korn als Pacht“: Der Spieler nimmt 1 Korn aus der Bank.

3.4 „Ich als Händler...“

A: „... verdiene einen Beutel Gold“: Der Spieler nimmt 1 Gold aus der Bank -

oder

B: „... tausche mit (Bank oder Mitspieler) (Vorrat) gegen (anderen Vorrat)“: Der Spieler darf mit der Bank oder mit einem Mitspieler Vorräte einer Sorte gegen die gleiche Menge einer anderen Sorte austauschen. Der Mitspieler kann sich nicht dagegen wehren, außer er immunisiert sich als Magier (siehe 4.4: Immunisieren) oder alle fraglichen Vorräte sind in Trios.

Beispiel: Sylvia hat 4 Korn und 2 Gold. Gregor hat 2 Wein. Sylvia entscheidet sich nun, mit Gregor 2 Korn gegen 2 Wein zu tauschen, weil sie dann am Ende ihres Zuges 2 Trios bauen kann. Da Gregor den Magier schon mit einem schwarzen Chip abgedeckt hat, kann er sich nicht immunisieren und muß in den Tausch einwilligen.

3.5 „Ich als Magier...“

A: „... verzaubere (Mitspieler)“: Der verzauberte Mitspieler muß ihm alle seine Vorräte, die nicht in Trios sind, abgeben, außer er immunisiert sich (ebenfalls) als Magier (siehe 4.4: Immunisieren).

Beispiel: Sylvia verzaubert Christian, der 3 Korn und 2 Gold bei sich liegen hat. Sie bekäme alle 5 Vorräte, aber Christian immunisiert sich seinerseits als Magier gegen den Zauber. Sylvia geht leer aus.

3.6 „Ich als Dieb...“

A: „... klaue (dem Mitspieler) (1 oder 2) (Vorrat)“: Der Dieb darf seinem Opfer bis zu zwei Vorräten einer Sorte entwenden. Dabei darf er auch Trios auflösen. Immunisieren ist gegen den Dieb ohne Wirkung.

Beispiel: Gaby hat 1 Trio und 1 Wein vor sich liegen. Gregor beklaut sie mit seiner Aktion und nimmt sich 2 Wein. Damit wird das Trio wieder zerstört, und Gaby hat noch 1 Korn und 1 Gold.

3.7 „Ich als Bauer...“

A: „... ernte zwei Sack Korn“: Der Spieler nimmt 2 Korn aus der Bank.

Allgemeine Aktionen:

3.8 „Ich kaufe Informationen über (Mitspieler)“:

Durch diese allgemeine Aktion hat man die Möglichkeit, Informationen über die Identitäten seiner Mitspieler zu kaufen, wenn man Trios besitzt .

Wer Informationen kauft, kann sich für jedes Trio, das er in die Bank zahlt, von einem Mitspieler je eine Identität zeigen lassen, die dieser nicht ist. Er übergibt diesem Mitspieler den Anklagestapel. Der Mitspieler legt eine Karte mit einer Identität, die er nicht ist, verdeckt oben auf den Stapel und reicht ihn zurück an den Besitzer des Trios. Dieser schaut sich geheim die Karte an, prägt sich die Identität ein, mischt die Anklagekarten neu und legt sie zurück in die Tischmitte.

Man darf keine Identitäten wählen, deren Köpfe schon durch Anzweifeln (siehe 4.5: Anzweifeln) auf der Rückseite der eigenen Identitätskarte verdeckt wurden. Dem gleichen Spieler darf eine Identität auch nicht zweimal als Information gezeigt werden. Es muß jedesmal eine neue sein. Man darf aber bei verschiedenen Spielern die gleiche Identität je einmal wählen.

Wenn mehrere Trios gleichzeitig eingesetzt werden, dann werden auch entsprechend viele Identitäten gezeigt.

Beispiel: Christian hat 2 Trios vor sich liegen. Er entscheidet sich, für seine Trios zwei weitere Informationen über Petra zu kaufen. Er gibt die Vorräte zurück in die Bank und reicht Petra die Anklagekarten. Petra ist Händler, hat am Anfang der Spielrunde den Baron zugedeckt, mußte auch schon den Dieb nach Anzweifeln zudecken und hat Christian bereits die Information gegeben, daß sie kein Magier ist. Sie kann ihm also nur noch den Mönch, den Richter und/oder den Bauern zeigen. Sie entscheidet sich für Mönch und Bauer, legt beide Karten oben auf den Stapel und gibt ihn an Christian zurück. Ihre „Luft“ wird langsam knapp, denn Christian weiß nun, daß sie entweder Richter oder Händler ist, und damit hat er gute Chancen bei einer Anklage. Er mischt die Karten und legt sie zurück in die Mitte.

3.9 „Ich klage (*Mitspieler*) an“:

Mit dieser allgemeinen Aktion kann man versuchen, einen seiner Mitspieler zu enttarnen und damit hinauszuwerfen. Dazu klagt man diesen an. Wer anklagt, geht aber das Risiko ein, selbst aus der aktuellen Spielrunde auszuscheiden.

Der Ankläger nimmt die Anklagekarten, legt die Karte mit der geschätzten Identität des Angeklagten verdeckt oben auf den Stapel und gibt ihn dem Angeklagten. Dieser schaut sich den Vorwurf an und sagt nur „richtig“ oder „falsch“.

War die Anklage richtig, ist der Angeklagte raus aus der Spielrunde, und der Ankläger darf sich einen Thronpunkt gutschreiben. Außerdem darf er sich alle Vorräte (auch Trios) des Angeklagten nehmen.

War die Anklage jedoch falsch, scheidet der Ankläger selbst aus. In diesem Fall bekommt der Angeklagte einen Thronpunkt (*außer es ist dessen 10. Thronpunkt, siehe 9.*) und die Vorräte des erfolglosen Anklägers als Belohnung dafür, daß er ihn in die Irre geführt hat.

In beiden Fällen wird jedoch die Identität des Unterlegenen nicht offenbart, sondern seine Identitätskarte bleibt unberührt bis zum Ende der Spielrunde liegen.

Beispiel: Gregor beginnt seinen Zug und glaubt, Sylvia durchschaut zu haben. Er sagt: „Ich klage Sylvia an!“ und nimmt sich die Anklagekarten. Sein Tip ist „Dieb“. Er legt die Diebeskarte verdeckt oben auf den Stapel und reicht diesen Sylvia. Sylvia schaut sich den Vorwurf an und schmunzelt, weil sie in Wirklichkeit Magier ist, und sagt: „Falsch!“. Gregor ärgert sich, scheidet aus der Spielrunde aus und gibt seine verbliebenen Vorräte – 1 Trio und 2 Gold - an Sylvia. Sie mischt derweil die Karten, legt sie zurück und markiert ihren neuen Thronpunktstand – sie hatte 5 Punkte, nun hat sie dank Gregors Irrtum 6 Thronpunkte.

4. Reaktionen

Auf die Aktion eines Spielers dürfen die anderen Spieler mit Reaktionen antworten, welche dann weitere Reaktionen nach sich ziehen können.

Alle Reaktionen sind auf den Aktionstafeln aufgeführt. Sie unterscheiden sich von den Aktionen darin, daß sie mit Sternchen (z.B. *Anzweifeln*) eingerahmt sind.

Alle Spieler dürfen sich als Reaktion immunisieren (siehe 4.4), solange sie sich als Magier ausgeben dürfen, **und** sie dürfen anzweifeln (siehe 4.5). Von den anderen drei Reaktionen (siehe 4.1-4.3) darf man aber immer nur eine auswählen.

Anmerkung: Es ist durchaus erlaubt, sich z.B. gegen eine Kollekte als Magier zu immunisieren (siehe 4.4) und dazu später während des gleichen Zuges als Richter den Mönch für diese Kollekte mit Strafe zu belegen (siehe 4.2).

4.1 „Ich als Baron erkläre diese Aktion für illegal“:

Dabei gibt sich der Spieler als Baron aus und erklärt eine Aktion - **nach** deren Durchführung - im Anschluß für illegal. Dies ermöglicht zwar eine Verurteilung (siehe 4.2.), macht die Aktion aber nicht rückgängig.

Anmerkungen:

1. Keine Reaktion kann für illegal erklärt werden.
2. Man kann keine eigene Aktion für illegal erklären.
5. Die gleiche Aktion kann durchaus von mehreren Baronen für illegal erklärt werden.

Beispiel 1. Teil: Petra hat gerade als Bauer 2 Korn genommen. Als Reaktion klopft Gregor mit dem Finger auf dem Tisch und erklärt diese Aktion für illegal.

4.2 „Ich als Richter verurteile dich zur Zahlung von (eins oder zwei) (Vorrat) Strafe“:

Dabei gibt sich der Spieler als Richter aus. Der Urheber der verurteilten Aktion muß nun die genannte Strafe an den Richter zahlen. Sind es zwei Vorräte, muß der Richter einen an den Baron abgeben, der die Aktion für illegal erklärt hat. Vorräte in Trios sind vor der Strafe sicher. Der Magier kann sich gegen Strafe immunisieren (siehe 4.4: Immunisieren).

Anmerkungen:

1. Man kann sich nicht selbst verurteilen.
2. Wer als Baron schon die Aktion für illegal erklärt hat, kann nicht mehr als Richter verurteilen.
3. Der Richter darf niemals nur einen Vorrat Strafe verlangen, wenn er von dem Verurteilten mehr als einen der gewählten Sorte bekommen kann.
4. Der gleiche Spieler kann durchaus für die gleiche illegale Aktion von mehreren Richtern eine Strafe verhängt bekommen. Der Verurteilte muß aber nur eine Strafe zahlen. Welche, ist seine Wahl.
5. Muß ein Richter mit einem Baron teilen und es sind mehrere Barone da, dann wählt der Richter einen aus.

Beispiel 2. Teil: Christian reagiert auf Gregors Illegal-Erklärung, haut mit der Faust auf den Tisch und verurteilt Petra zur Zahlung von 2 Korn. Tom reagiert ebenfalls als Richter und verurteilt Petra zur Zahlung von 1 Wein, der noch vor ihr liegt. Nun hat Petra die Wahl, an Christian oder Tom die Strafe zu zahlen oder sich als Magier zu immunisieren. Wenn Christian 2 Korn bezahlt bekommt, muß er Gregor für die Illegal-Erklärung davon 1 Korn abgeben.

4.3 „Ich als Mönch gewähre dir Ablaß für ein (Vorrat)“:

Dabei gibt sich der Spieler als Mönch aus. Er ermöglicht damit einem zu einer Strafe verurteilten Mitspieler, anstatt einer Strafe an einen Richter die genannte Ablaßgebühr an den Mönch zu zahlen. Vorräte in Trios sind vor dem Ablaß sicher. Der Magier kann sich gegen Ablaß immunisieren (siehe 4.4).

Anmerkungen:

1. Wer schon als Baron oder Richter reagiert hat, kann keinen Ablaß mehr anbieten.
2. Es ist erlaubt, daß dem gleichen Spieler von mehreren Spielern Ablaß gewährt wird.
3. Der Verurteilte muß nur einmal zahlen. Er wählt selbst, welche Strafe er zahlt oder welchen Ablaß er annimmt.

Beispiel 3. Teil: Gaby entschließt sich, Petra für 1 Korn Ablaß zu gewähren, und Sylvia bietet ihr Ablaß für 1 Wein. Nun kann Petra zwischen fünf Möglichkeiten wählen (2 x Strafe, 2 x Ablaß oder Immunisieren).

4.4 „Ich als Magier immunisiere mich dagegen“:

Dabei gibt sich der Spieler als Magier aus. Dies ist ein mächtiger Spruch. Er schützt ihn vor den Steuern des Barons, vor der Kollekte und dem Ablaß des Mönchs, vor der Strafe des Richters, dem Tauschen mit dem Händler und der Verzauberung durch einen anderen Magier, nicht aber vor dem Beklautwerden durch den Dieb.

Beispiel 4. Teil: Petra entscheidet sich, weder Ablaß an die Mönche noch Strafe an die Richter zu zahlen, sondern immunisiert sich als Magier strahlend gegenüber jeglicher Forderung.

4.5 „Du bist kein (Identität)!“

Geste: Deutlich mit dem Finger auf den Angezweifelten zeigen!

Immer wenn sich ein Mitspieler für eine Identität ausgibt, kann jeder Mitspieler versuchen, diese Identität anzuzweifeln. Sobald ein Zweifel geäußert wurde, wird das Spiel so lange unterbrochen, bis der Zweifel – ob erfolgreich oder erfolglos – beendet ist.

Jeder Zweifel steht erst einmal im Raum und wartet auf die Unterstützung der Mitspieler. Erst wenn mindestens die Hälfte der noch in der Spielrunde befindlichen Spieler zweifeln, kommt der Zweifel durch. Jeder, der das Zweifeln unterstützt, erhebt ebenfalls seine Hand und zeigt auf den Angezweifelten. Kommen nicht genug Zweifler zusammen, ist der Zweifel in sich zusammengebrochen, und es geht normal weiter. Sind es aber genug, muß der Angezweifelte offenbaren, ob der Zweifel richtig oder falsch war.

War der Zweifel richtig, muß der Angeklagte den Kopf der entsprechenden Identität auf

der Rückseite seiner Identitätskarte mit einem Vorratschip bedecken und darf sie in dieser Spielrunde nicht mehr benutzen. Außerdem darf die Aktion oder Reaktion, die den Zweifel ausgelöst hat, nicht mehr durchgeführt werden (bzw. muß rückgängig gemacht werden).

War der Zweifel falsch, muß der Angezweifelte als Beweis seine Identitätskarte offenbaren. Er scheidet dadurch zwar für den Rest der Spielrunde aus, bekommt aber drei Thronpunkte gutgeschrieben. Die Aktion oder Reaktion, die den Zweifel ausgelöst hat, wird aber noch durchgeführt (bzw. wird nicht rückgängig gemacht). Alle Vorratschips des ausscheidenden Spielers kommen wieder in die Bank.

Beispiel 5. Teil: Im Spiel sind noch alle sechs Personen. Christian zweifelt Petra an, zeigt auf sie und sagt: „Du bist kein Magier!“ Nach kurzem Zögern heben auch Sylvia und Tom die Hand und zeigen auf Petra. Gaby und Gregor werden nun nicht mehr gebraucht, weil die notwendigen drei von sechs Zweiflern vorhanden sind. Petra ist gezwungen zu sagen, ob sie Magier ist. Sie nimmt sich einen Vorratschip aus der Bank und legt ihn grummelnd mit der schwarzen Rückseite auf den Magier auf ihrer Aktionstafel. Sie ist also kein Magier und muß sich jetzt doch noch für eine Strafe oder eine Ablaßzahlung entscheiden.

5. Ende eines Zugs

Sind die Aktion und alle Reaktionen in einem Spielzug ausgeführt, ist der Spielzug eines Spielers beendet.

Sobald der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Spielzug beginnt, sind nur noch Reaktionen auf den neuen Spielzug erlaubt.

Anmerkung: Wenn man seinen Zug beginnen will und merkt, daß Mitspieler noch überlegen, im vorangegangenen Spielzug zu reagieren, sollte man sie kurz vor die Wahl stellen und bei weiterem Zögern den eigenen Zug beginnen und so der Zauderei ein Ende bereiten.

6. Trios bauen

Sobald man die erforderlichen drei Vorräte beisammen hat, kann man sofort ein Trio bauen. Selbst wenn die Aktion, die dazu führte, mit Strafe belegt wird (siehe 4.2), ist das neue Trio trotzdem vor der Strafe sicher.

Beispiel: Christian klaut als Dieb 2 Korn. Er hatte schon 1 Gold und 1 Wein bei sich liegen und baut nun sofort 1 Trio. Würde ein Baron die Aktion für illegal erklären, so könnte der verurteilende Richter nur noch 1 Korn als Strafe einzehlen.

7. Finale

In jeder Spielrunde kommt es zum Finale, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind. Der Sieger eines Finales bekommt seine 3 Thronpunkte gutgeschrieben. Der Verlierer erhält immerhin noch 1 Thronpunkt (*es sei denn, er würde dadurch 10 Thronpunkte erreichen, siehe 9.*).

Zu Beginn des Finales decken beide Teilnehmer alle Identitäten, die sie ihrem Finalgegner schon als Informationen gezeigt haben, auf ihren Identitätskarten ab. Werden im Laufe des Finales weitere Informationen gekauft, so deckt der betroffene Spieler nun einfach eine weitere seiner möglichen Identitäten ab, anstatt diese mit Hilfe der Anklagekarten mitzuteilen.

Im Finale kommt jedes Anzweifeln sofort durch; wer aber falsch anzweifelt, verliert das Finale. Wer ein Finale durch eine Anklage gewinnt, bekommt zusätzlich zu den 3 Thronpunkten noch 1 für den Sieg bei einer Anklage.

8. Neue Spielrunde

Nach dem Finale werden die Identitätskarten aller Spieler offenbart (um Mogeln zu verhindern), dann eingesammelt und mit dem Rest der Identitätskarten wieder gemischt. Alle Vorräte kommen wieder in die Bank. Es werden neue Identitäten an alle verteilt, jeder sucht sich wieder eine Identität aus, die zu Beginn verdeckt wird, und nimmt sich einen beliebigen Vorrat Startkapital aus der Bank. Der Sieger des letzten Finales beginnt die neue Spielrunde

9. Spielende

Sobald ein Spieler 10 Thronpunkte erreicht hat - sei es aufgrund der erfolgreichen Durchführung einer Anklage, durch falsches Anzweifeln der Mitspieler oder durch den Sieg in einem Finale -, gewinnt dieser sofort das Spiel. Die Spielrunde wird nicht mehr zu Ende gespielt, sondern es folgt sofort die Krönung.

Anmerkung: Durch die Niederlage in einem Finale oder durch das erfolgreiche Abschmettern der Anklage eines Mitspielers kann man nicht gewinnen.

10. Die Krönung

Der Sieger des Spieles benennt einen Mitspieler, der ihm feierlich die Karte mit der Krone auf das Haupt legt.

„Lang lebe der König von HOAX!!!“

11. Weitere Anmerkungen

Anzweifeln: Erfolgreiches Anzweifeln ist eine gute Sache für die Zweifler, denn das Opfer hat weniger Auswahl in seinen Aktionen, und eine erfolgreiche Anklage wird wahrscheinlicher. Falsches Anzweifeln bringt dem Opfer jedoch 3 Thronpunkte, ebenso viel wie ein Finalsieg. Man sollte sich also gut überlegen, wann man welchen Zweifel unterstützt.

Mitspieler beobachten: Auch wenn man früh aus einer Spielrunde ausscheidet, lohnt es sich, den Spielverlauf weiter zu verfolgen, denn man kann sich nun ganz dem Studium der Handlungsmuster und der Persönlichkeiten seiner Mitspieler widmen. Ähnlich wie bei Poker kann man so nach einer Weile die Mimik der anderen lesen und vielleicht manchen Bluff durchschauen.

Offene Informationen: Sollte es dazu kommen, daß während einer Spielrunde beide Identitätskarten einer Identität durch unberechtigtes Anzweifeln aufgedeckt wurden, wird sofort die entsprechende Identität bei allen verbliebenen Spielern auf ihrer Identitätskarte durch einen Chip abgedeckt. Niemand darf also diese Identität nochmals benutzen.

Vorratsmangel: Wenn man mit 7 oder 8 Spielern spielt, kann in der Bank ein Engpaß an Vorräten drohen. In diesem Fall benutzt man zusätzlich zu den Vorratchips bei Bedarf auch die 8 kleineren schwarzen Chips zum Abdecken.

Außerdem sollte man darauf achten, daß alle drei Vorräte zu ungefähr gleichen Teilen zum Abdecken verwendet werden.

Gezinkte Karten: Sollten sich bei den Identitätskarten die ersten störenden Verschleißerscheinungen zeigen, kann man auch die Karte mit der eigenen geheimen Identität unter die Aktionstafel legen und die Identitäten auf der Aktionstafel abdecken. Das sieht zwar nicht so schön aus, funktioniert aber auch gut.

12. Varianten

Die nachfolgenden Regeln sind als Abwechslung und Ergänzung zu den bis hierhin aufgeführten Regeln gedacht. Gefallen Ihnen einige Regeln besonders gut, dann übernehmen Sie sie ruhig ins normale Spiel. Die Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, und das klassische Kartenspiel „Doppelkopf“ beweist dies schon lange.

***Anmerkung:** Eine Variante, die z.B. in den Testrunden auch sehr viel Anklang fand, besteht aus der kompletten „Die Erben von HOAX“ Regel plus der 3. und 4. Regeländerung des original HOAX (siehe 12.1).*

12.1 Das original HOAX

Für die, die das Original von 1981 ausprobieren wollen, haben wir hier die wesentlichen Unterschiede zu den alten Regeln aufgelistet.

1. In HOAX gibt es keinen Händler. Der Händler wird sofort zugedeckt. Dafür wird zu Spielbeginn aber auch keine weitere Identität abgedeckt.
2. In HOAX gibt es keine Thronpunkte. Sieger ist entweder der letzte übrig gebliebene Spieler oder der erste, der in seiner wahren Identität angezweifelt wird. **Jedes** Anzweifeln kann das Spiel also beenden!
3. Die allgemeine Aktion „Anklagen“ kann jederzeit – auch außerhalb des eigenen Zugs – benutzt werden.
4. Die allgemeine Aktion „Informationen kaufen“ darf man nur im eigenen Zug anwenden - aber zusätzlich zu einer persönlichen Aktion.
5. Wenn ein Anzweifeln erfolgreich war, wird die Identität nicht abgedeckt. Jeder muß sich merken, wer als was „aufgeflogen“ ist.
6. Man darf alle Reaktionen gleichzeitig anwenden. Zum Beispiel kann man eine Aktion als Baron für illegal erklären und dann sofort als Richter mit Strafe belegen.

Anmerkung: Viele der erwähnten Änderungen machen das Spiel schneller, und jedes Anzweifeln kann das Spielende herbeiführen. Es muß also noch viel sorgfältiger abgewogen werden, ob man das Anzweifeln riskieren soll.

12.2 Verschärftes Anzweifeln

Sowohl bei den „Erben von HOAX“ als auch bei dem original HOAX kann es ärgerlich sein, wenn zu überhastet und ohne Nachdenken angezweifelt wird.

Es kann sich deshalb lohnen, eine Variante zu spielen: ein Anzweifeln kommt nur durch, wenn **alle** noch aktiven Spieler (außer dem Angezweifelten natürlich) den Zweifel unterstützen. Wenn der Zweifel dann falsch war, sind wenigstens auch alle daran schuld.

12.3 Die zweite Identität

Sie ist nur bei wenigen Spielern (3 oder 4) zu empfehlen, weil es die einzelnen Spielrunden in die Länge zieht.

1. Wer in einer Spielrunde zu ersten Mal irrtümlich angezweifelt wurde, bekommt nur zwei Thronpunkte und eine neue Identität aus dem Reststapel der Identitätskarten zugeteilt. Er muß aber auf seiner Identitätskarte wieder genauso viele Identitäten zudecken wie vorher.
2. Wird er noch einmal falsch angezweifelt, bekommt er weitere 3 Thronpunkte, scheidet dann aber ganz normal aus.

13.4 Die „Erben von Hoax“ mit vielen Spielern

Wer zwei Spiele zur Verfügung hat, kann theoretisch auch mit bis zu 14 Spielern spielen. Das kann sehr viel Spaß machen, aber es kann auch in einem zähen Chaos enden. Um letzteres möglichst zu vermeiden, kann man bei Bedarf alle oder einige der folgenden Regeln abändern:

1. (*Nur benutzbar, wenn zwei „Erben von HOAX“ zur Verfügung stehen*) Die beiden Sätze Anklagekarten werden als Identitätskarten benutzt. Aus den beiden Sätzen Identitätskarten werden vier Sätze Anklagekarten zusammengestellt, damit jeder schnellen Zugriff auf einen Anklagestapel hat.
2. Jeder Spieler beginnt die Runde mit zwei beliebigen Vorräten.
3. Pro Trio bekommt man beim Kauf von Informationen zwei Identitäten gezeigt.
4. Für ein Anzweifeln reichen vier Zweifler immer aus.
5. Jeder startet mit 2 - 5 Thronpunkten.
6. Die Reaktionen 4.1 bis 4.3 werden erst ab sechs verbliebenen Spielern angewandt oder ganz ausgelassen.
7. Man übernimmt die 3. und 4. Regeländerung vom original HOAX.

13.5 „Die Erben von Hoax“ mit Einsatz

Jedem Thronpunkt wird ein Wert zugeteilt (z.B. 10 Pfennig, 1 Gummibärchen, 1 Euro, ...). Jeder muß nun den Wert der 10 Thronpunkte in den Topf packen. Am Ende erhält jeder aus dem Topf den Wert seiner Thronpunkte ausgezahlt, und der Rest gehört dem neuen König.

13.6 „Die Erben von Hoax“ als Trinkspiel

Getrunken wird immer dann, wenn:

- ein Spiel begonnen wird = alle trinken auf den verstorbenen König;
- richtig angezweifelt wurde = trinken muß der Angezweifelte;
- falsch angezweifelt wurde = trinken müssen die Zweifler;
- richtig angeklagt wurde = trinken muß der Angeklagte;
- falsch angeklagt wurde = trinken muß der Ankläger;
- der Sieger der Runde festgestellt wurde = alle trinken auf den Finalsieger;
- ein Thronfolger gekrönt wurde = alle trinken auf den König von HOAX!!!

Persönliches Nachwort:

Es freut mich riesig, daß wir es geschafft haben, diese jahrelang verlorene Perle der Spielszene wieder hervorzuholen und etwas aufzupolieren.

Besonders danken möchten wir dabei:

- dem deutschen Spielearchiv, dem Franjos Verlag und dem Heidelberger Spieleverlag, die uns in wahrscheinlich schon längst vergessenen Telefonaten auf die

- Spur von EON Productions in den USA brachten;
- Georg v. Westphalen, der zwischen Medizinstudium und Premiere League die Zeit fand, „Die Erben von HOAX“ grafisch zu gestalten;
- Jack Kittrege von EON für die freundliche Korrespondenz via E-Mail, auch wenn wir nicht in allen Regelfragen der gleichen Meinung waren. Jack ist - als Mitglied der HOAX-Autoren - immer noch von den Siegesbedingungen des Originals überzeugter als von unseren Thronpunkten;
- Melanie unter anderem für ihre Unterstützung bei der englischen Korrespondenz mit Jack;
- Uwe Möller und den „Amigos“ für ihre freundliche Unterstützung;
- Frau Miller und Herrn Walz von „Ludo Fakt“ für ihre Geduld und guten Nerven bei unseren diversen Änderungen;
- dem Repro-Studio „punktum“ aus Köln, die zwar die von uns verwandte Software als „Micky-Maus-Programm“ abwerteten, uns aber trotzdem schöne Druckfilme aus unseren Dateien anfertigten;
- meiner Germanisten-Familie für ihr waches Auge beim Lektorat;
- all unseren Freunden, Bekannten und Kunden, die uns in vielen Partien HOAX aufs Kreuz legen konnten und so zu der Überarbeitung von HOAX Wichtiges beigesteuert haben,
- und schon im Voraus all denen, die „Die Erben von HOAX“ gekauft, verkauft, verschenkt, rezensiert oder weiterempfohlen haben oder noch empfehlen werden.

Im Namen des Spielzeit!-Teams
Euer Volker Hesselmann

Impressum

Die Erben von HOAX,

©1999 Spielzeit! Verlag

Autoren: Original HOAX: Jack Kittrege, Bill Eberle, Ned Horn und Peter Olotka

Die Erben von HOAX: Volker Hesselmann

Grafik: Georg von Westphalen

Belichtung & Andruck von: punktum, Köln

Produziert bei: Ludofakt, Jettingen-Scheppach

Spielzeit! Verlag - Sascha Hoppenrath

Am alten Pastorat 42 - 51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 02202 / 940 620 - Fax: 02202 / 940 630

Homepage: spielzeit.de - Email: spielzeit@bigfoot.com

Unter der Lizenz von EON Productions

This product/publication includes images from Coral DRAW® 9 which are protected by the copyright laws of the US, Canada and elsewhere. Used under licence.