

Hoch die Becher



Speisekarte

REGELHEFT

EIN SPIEL DES ANSTOSSENS,
DES VERGIFTENS UND DER
MAKELLOSEN TISCHMANIEREN
FÜR 2-12 INTRIGANTE SPIELER.

In unserem großen Königreich Otravia haben wir das System der Erbmonarchie schon lange in den Wind geblasen. Nicht etwa wegen unserer aufgeklärten Ansichten, wir sind nur einfach ein sehr, sehr pragmatisches Volk. Da sich hier niemand an einen König erinnern kann, der jemals friedlich in seinem Bett an Altersschwäche gestorben wäre und die Prozentzahl der Giftmorde verdächtig nahe an der 100 liegt, erschien es uns die logischste Herangehensweise, die Erbmonarchie einfach abzuschaffen. Wie dem auch sei, wir alle wären doch gerne König ... ähm, ich meine natürlich, wir alle lieben doch unseren König. Auch wenn sich die Amtsnachfolge so einfach ändern ließe ... nur ein Tröpfchen Gift im richtigen Becher ... Was? Oh, Eure Majestät, welch unerwartete Ehre! Aber selbstverständlich ist es sicher, daraus zu trinken. Nein, nicht daraus, das ist mein Becher.

Zutaten

SPIELKOMPONENTEN



6 Becher
(mit 6 Untersetzern
in 6 verschiedenen Farben)



21 Charakterkarten



6 Sichtschirme



52 Plastiksteine

21 Wein (rot) | 15 Gift (schwarz) | 14 Gegengift (weiß)

1 Einhorn-Gegengift (blau) | 1 Oger-Gift (grün)



47 Siegpunkt-Marker
(in 2 Kategorien,
SP-Marker abgekürzt)



6 Zielkarten



6 Vorkoster-Karten

Den Tisch decken

SPIELAUFBAU FÜR 4-6 SPIELER

(Falls ihr mit 2-3 oder 7-12 Spielern spielt, seht im Abschnitt „Dessert“ auf Seite 5 nach)

- 1 Pro Spieler wird 1 Becher in die Tischmitte gestellt, sodass die Becher einen Kreis bilden. Der Becher, der vor dir steht, ist „Dein Becher“. **Alle Spieler müssen jederzeit eine Armlänge entfernt zu allen Bechern sein** („Die Armlängenregel“), damit sie nicht sehen können, was sich darin befindet.
- 2 Jeder Spieler erhält einen **Sichtschirm**, der sein Haus repräsentiert. Jeder ungenutzte Sichtschirm wird zurück in die Schachtel gelegt.
- 3 Jeder Spieler erhält außerdem einen **Untersetzer** in der Farbe seines Hauses und **verbindet** diesen mit dem Boden des Bechers, der vor ihm steht.

Achtung: „Dein Becher“ ist immer der Becher, der vor dir steht, unabhängig von der Farbe des Untersetzers. Diese dienen nur dazu, die einzelnen Becher während des Spiels besser verfolgen zu können.

- 4 **Zielkarten** vorbereiten: Nehmt die Karten mit den Farben der Häuser, die sich im Spiel befinden und bildet daraus einen Stapel. Alle ungenutzten Zielkarten kommen in die Box zurück.
- 5 Mischt die **Charakterkarten** und **teilt jedem Spieler 1 davon aus**. Jeder Spieler liest den anderen Spielern die Fähigkeit seiner Karte laut vor.
- 6 Alle Wein-, Gift-, Gegengift-, Einhorn-Gegengift- und Oger-Giftsteine bilden einen gemeinsamen Vorrat auf dem Tisch.



Vorspeise

AUFBAU EINES GANGES

Ein Spiel Hoch die Becher besteht aus 3 „Gängen“, also *Runden*. Folgende Schritte werden vor jedem Gang ausgeführt:

- 1 Jeder Spieler nimmt den Becher mit dem Untersetzer in der Farbe seines Hauses und stellt ihn vor sich ab.
- 2 Dann nimmt jeder Spieler 3x Wein, 2x Gift und 2x Gegengift aus dem Vorrat und legt sie hinter seinen Sichtschirm (siehe erstes Beispiel weiter unten).
- 3 Nehmt 1x Gegengift, 2x Gift und genügend Wein, sodass die Anzahl der Steine der Anzahl der Becher entspricht (spielt ihr beispielsweise mit 5 Bechern, braucht ihr 1x Gegengift, 2x Gift und 2x Wein). Nun „schenkt“ ihr nach dem Zufallsprinzip 1 Stein in jeden Becher (siehe zweites Beispiel weiter unten).
- 4 Der Spieler, der als letztes einen **Toast ausgesprochen** hat (im Spiel oder anderswo), ist der **Gastgeber**.

- 5 Der Gastgeber teilt jedem Spieler zufällig **1 Zielkarte** aus. Der Spieler des darauf abgebildeten Hauses wird für diese Runde euer Ziel, ihn wollt ihr also vergiften.
- 6 Beginnend mit dem Gastgeber sehen sich die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Zielkarte an und legen sie anschließend für alle gut sichtbar vor ihren jeweiligen Sichtschirm. Da man sich nicht selbst vergiften kann, wird die ausgeteilte Zielkarte, sollte sie **das eigene Haus zeigen**, mit der Zielkarte des Spielers zur Linken ausgetauscht.
- 7 Beginnend mit dem **Gastgeber** und im Uhrzeigersinn fortfahrend darf nun jeder Spieler, dessen Charakter eine Charakterfähigkeit mit der Eigenschaft „**Zu Beginn jedes Ganges**“ besitzt, diese Fähigkeit einsetzen.



*Ihr beginnt jeden Gang mit 3x Wein,
2x Gift und 2x Gegengift hinter dem
Sichtschirm.*



*Die korrekte Anzahl
an Steinen wird durch
die Anzahl der Becher
festgelegt und bildet einen
Vorrat, der heimlich und in
zufälliger Reihenfolge auf
die Becher aufgeteilt wird.*



*Eine öffentliche Verkündigung
des Grundes für die bevorstehende
Rache ist keine Pflicht, wird
aber mit großem Wohlwollen zur
Kenntnis genommen.*



Hauptgang

SPIELABLAUF

Jeder der 3 Gänge besteht aus mehreren **Aktionsrunden**, welche die Spieler nacheinander ausführen. Ein Gang **endet**, sobald einer der Spieler zu einem Toast **auffruft**.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Gastgebers können die Spieler reihum **bis zu 2 Aktionen** von der folgenden Liste ausführen:



Einschenken

„Schenke“ verdeckt einen der Steine aus dem Bereich hinter deinem Sichtschirm in **einen beliebigen** Becher (das muss nicht dein eigener sein) ein.

Du solltest natürlich Diskretion darüber bewahren, was du da gerade einschenkst!



Spicken

Sieh in **Deinen Becher**, um festzustellen, welche Steine darin liegen (*Dies ist eine Ausnahme für „die Armlängenregel“*).

„Das Bouquet des Weins testen“ ist immer eine gute Möglichkeit, einen verstolenen Blick zu erhaschen!



Rotieren

Bewege alle Becher **einen Platz in dieselbe Richtung** weiter, **entweder nach rechts oder links**.

Die ursprüngliche Tischetikette verlangte absolute Ruhe beim Rotieren. Sie verlangte auch, dass der Spieler bei einer Vergiftung das Sterben unverzüglich in die Tat umsetzt. Für dieses Spiel können wir ja ausnahmsweise ein Auge zudrücken.



Austauschen

Tausche **Deinen Becher** mit dem eines anderen Spielers.

Das Tauschen der Becher ist eine symbolische Handlung, die natürlich für unbedingtes Vertrauen und Respekt steht! Oder so ähnlich.



Zu einem Toast aufrufen

Rufe zu einem Toast auf! Der Gang **endet sofort** (siehe nächste Seite).

Diese Aktion kann **nur** als die **erste (und einzige) Aktion** deines Zuges ausgeführt werden und nur dann, wenn sich **zu Beginn deines Zuges kein Wein** mehr hinter deinem Sichtschirm befindet.



Passen

Du kannst passen, ohne eine Aktion auszuführen.

Achtung:

- *Du DARFST dieselbe Aktion zwei Mal in einem Zug ausführen;*
- *Du DARFST 1 oder keine Aktion ausführen;*
- *Charakterfähigkeiten stehen über der Spielregel!*

Ein nützlicher **Vorschlag**: In dieser Phase des Spiels schmiedet jeder Spieler seine eigenen Pläne und will sie unbedingt ausführen. Die Becher werden deshalb ziemlich viel umhergeschoben werden.

Um das erste Spiel für dich einfacher zu machen, versuche zunächst, **2 Becher nachzuverfolgen**: den für deine Zielperson **vergifteten** und den für dich **sicheren** Becher.

Der Toast

ENDE DES GANGES

Wird zu einem Toast aufgerufen, endet der Gang sofort und eine spezielle „Toast-Phase“ wird eingeleitet. Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Toastsagers darf jeder Spieler im Uhrzeigersinn **1 letzte Aktion** ausführen. Der Toastsager tut **dies als Letztes**.

Sobald die letzten Aktionen ausgeführt worden sind, dürfen die Spieler ihre „**Vor dem Trinken**“-Charakterfähigkeit (also bevor der Inhalt des Bechers enthüllt wird) ausführen, sofern sie eine solche Fähigkeit besitzen. Man beginnt damit **links vom Toastsager** und fährt anschließend im Uhrzeigersinn fort.

*Achtung: Ihr könnt eure Charakterfähigkeit in der Toast-Phase **NUR** anwenden, wenn dies explizit auf eurer Karte steht!*

Nun nimmt jeder Spieler den **vor sich stehenden Becher**, egal welche Farbe er hat, und **enthüllt dessen Inhalt**:

Für jedes Gegengift im Becher wird 1 Giftstein entfernt. Enthält der Becher danach noch mindestens **1x Gift**, wurdest du **vergiftet**. Sind **keine Giftsteine** mehr vorhanden, hast du **überlebt**. Überzählige Gegengifte (falls vorhanden) haben keine zusätzliche Fähigkeit. Wein hat keinen Einfluss darauf, ob du vergiftet wirst oder überlebst!

Dein Punktestand:

1 SP falls du **überlebt** hast

1 SP falls dein **Ziel vergiftet** wurde

+1 SP extra, falls **beide oben stehenden** Ziele erfüllt wurden

1 SP falls sich die **meisten Weinsteine** in **Deinem Becher** befinden (egal, ob du überlebt hast oder nicht. Besteht hier Gleichstand, bekommt niemand SP)

*Achtung: Manche Charakterfähigkeiten ändern die Regeln der Punktewertung für den Spieler, der sie anwendet (dann wird ihre Fähigkeit anstelle der regulären Punktewertung angewendet). Die Bonus-SP für die meisten Weinsteine werden jedoch **NIE** geändert: Der Spieler mit den meisten Weinsteinen in Seinem Becher erhält immer 1 SP.*

Haltet eure SP hinter eurem Sichtschirm **verdeckt**.

Nachdem die Punkte verteilt worden sind, endet der Gang. Alle Spieler müssen jegliche Steine, die sie jetzt noch hinter ihrem Sichtschirm haben, weglegen. Dann **beginnt der nächste Gang** mit den Schritten, die unter *Vorspeise* beschrieben sind (Seite 3).

Am Ende des **dritten Ganges** endet das Spiel: Der Spieler mit den **meisten SP** ist der **Sieger!**

Kommt es zu einem Gleichstand, nimmt 1 Becher für jeden am Gleichstand beteiligten Spieler. Der Gastgeber nimmt 1x Wein und so viele Giftsteine, bis die Anzahl an Steinen in seiner Hand **der Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler entspricht**. Dann schenkt er nach dem Zufallsprinzip 1 Stein in jeden Becher. Beginnend mit dem **letzten Toastsager** wählen die am Gleichstand beteiligten Spieler im Uhrzeigersinn einen Becher und enthüllen dessen Inhalt.

Der Spieler, der überlebt, ist der Sieger!

Ich hasse Gleichstände.



Dessert

SPIELVARIANTEN

Im Folgenden findet ihr einige **optionale Regeln für erfahrene Spieler**, sowie verschiedene Spielmodi für Spiele mit **weniger als 4 oder mehr als 6 Spielern**.

Hoch die grauen Zellen!

Zu Beginn des Spiels werden die Untersetzer von den Bechern entfernt.

Jetzt versuch dich zu erinnern, in welchen Becher du nochmal das Oger-Gift geschüttet hast ...

Hoch die Becher: Erbschaft

Wenn du vergiftet wurdest, wirf deine Charakterkarte ab und zieh für den nächsten Gang eine neue.

Aber nicht doch, nicht die Karten zerreißen! Sie haben dir doch nichts getan!

*Ab, aber wieso bloß die alten Feinde töten?
Warum nicht alle töten? Funktioniert das?
Man sagt ja nicht umsonst: Die Freunde
von heute sind die Feinde von morgen.*



Russisch Becherlette (2 oder 3 Spieler)

Mit weniger als 4 Spielern bleiben die Regeln zum Großteil gleich, abgesehen von folgenden Änderungen:

Den Tisch decken

- † Es wird **ohne** Charakterkarten und ohne Untersetzer gespielt.
- † Stellt **alle 6 Becher in eine Reihe** in die Mitte des Tisches, eine **Armlänge** von allen Spielern entfernt.

Hauptgang

- † Die Spieler führen reihum jeweils **1 Aktion** aus. Alle Aktionen funktionieren wie gewöhnlich, abgesehen von ROTIEREN (in einem Spiel mit 2–3 Spielern kann **nicht rotiert** werden) und AUSTAUSCHEN (beim Austauschen darfst du **2 beliebige Becher vertauschen**, kein Spieler hat „Seinen eigenen Becher“).
- † Nach dem Trinkspruch „trinkt“ der Spieler zur Linken des Toastsagers aus einem der Becher und enthüllt dessen Inhalt: Wurde er vergiftet, scheidet er aus dem Gang aus. Wenn nicht, behält er den Inhalt des Bechers vor sich. Der nächste Spieler wählt einen Becher, und so weiter, bis es nur noch einen Überlebenden gibt (der diese Runde gewinnt), oder bis sich keine Becher mehr in der Mitte befinden.
- † Überleben 2 oder mehr Spieler, gewinnt derjenige Spieler mit dem meisten Wein vor sich den Gang. Im Fall eines Gleichstands gewinnen alle beteiligten Spieler den Gang.
- † Jedes Mal wenn du einen Gang gewinnst, erhältst du 1 SP. Der erste Spieler, der 3 SP gewonnen hat, ist der Sieger. Bei Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



Vorkoster (7 bis 12 Spieler)

Mit mehr als 6 Spielern spielt ihr in Paaren: Ein Spieler ist der Adelige, einer der Vorkoster. Die Regeln bleiben größtenteils gleich, mit den folgenden Änderungen:

Den Tisch decken

- † Jedes Paar wird als **ein einzelner „Spieler“** behandelt, abgesehen von der Tatsache, dass Adelige und Vorkoster **jeweils 1 Charakterkarte erhalten**.
- † Bei einer **ungeraden Spieleranzahl** spielen die „überzähligen“ Spieler so, wie sie es in einem Spiel mit 4–6 Spielern tun würden.

Vorspeise

- † Der Adelige sitzt **Links** von seinem Vorkoster. Nur er darf seine **Charakterkarte offen auslegen**; der Vorkoster muss seine verdeckt halten. In diesem Gang **dürfen die Vorkoster ihre Charakterfähigkeiten nicht benutzen**.
- † Jeder **Vorkoster** erhält **1** zufällig ausgeteilte **Vorkoster-Karte**. Die ungenutzten Karten, so vorhanden, werden beiseite gelegt und dabei nicht angesehen. Jetzt sieht sich jeder Vorkoster verdeckt seine Karte an. Ist er **loyal** ♣, muss er seinem **Adeligen helfen zu überleben**. Ist er ein **Verräter** ♠, muss er versuchen seinen **Adeligen zu vergiften**. Der Adelige aber weiß nicht, ob er seinem Vorkoster trauen kann oder nicht!

Hauptgang

- † Jedes Paar führt seinen Zug **gemeinsam** aus. Der Vorkoster ist immer **vor seinem Adeligen am Zug, außer der Adelige ruft zu einem TOAST auf**.
- † Jeder Spieler eines Paares darf in einem Zug **nur 1 Aktion** ausführen. Die „überzähligen“ Spieler dürfen regulär **2 Aktionen ausführen**.
- † Der Vorkoster kann **nicht** zu einem **TOAST** aufrufen.
- † Der Adelige kann **nicht SPICKEN**.
- † Erlaubt der Adelige es, darf der Vorkoster die Charakterfähigkeit auf der Karte seines Adelige benutzen.
- † Kontrolliert zu Beginn jedes Zuges, ob sich hinter eurem Sichtschirm noch Weinsteine befinden. Falls nicht, kann der Adelige **vor seinem Vorkoster spielen und zu einem**

TOAST aufrufen. Entscheidet er sich dagegen, spielt das Paar normal weiter (der Vorkoster zuerst, dann der Adelige).

Der Trinkspruch

- † Während der Toast-Phase kann jeder Vorkoster, sobald er am Zug ist, **ein Mal die Aktion „Spicken“** ausführen, bevor der Adelige die finale Aktion ausführt. Die „überzähligen“ Spieler dürfen trotzdem **nur 1 finale Aktion** ausführen, da sie nicht Gefahr laufen, einen Verräter in ihrem Team zu haben.
- † In der Punktwertungs-Phase erhält ein **Loyal Vorkoster** ♣ **dieselbe Anzahl an SP wie sein Adelige**. Ein **Verräter-Vorkoster** ♠ erhält **3 SP**, wenn sein Adelige **vergiftet** wurde, oder **0**, wenn der Adelige **überlebt**.
- † Nach jedem Gang wird derjenige Spieler, **der Adelige war**, der **Vorkoster** für die Person zu **seiner Linken** für den nächsten Gang.
Je nach Rolle **werden die Charakterkarten** aufgedeckt oder umgedreht. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern wird der „überzählige“ Spieler der Adelige für den Vorkoster zu seiner Rechten, während der Spieler zu seiner Linken der neue „Überzählige“ wird. Beginnt jetzt einen neuen Gang mit den modifizierten Vorspeise-Regeln.
- † Ihr müsst eure SP **nicht** hinter dem Sichtschirm verbergen. Jeder Spieler sollte sicherstellen, dass sich seine **eigenen SP vor ihm befinden**.

Bitte nehmt einen Schluck aus meinem Becher und sagt mir, ob es sicher ist, ihn an meinen Nachbarn weiterzureichen.



Adelshäuser von Otravia

UNSERE HOCHGESCHÄTZTEN GÄSTE

Haus De Miceti

Sie gehören zu den größten Holzhändlern des Reiches; ihre ausgedehnten Wälder bergen einen unerschöpflichen Vorrat an Baumschwämmen, Knollenblätterpilzen und anderen *Delikatessen*.

Der Geschmack von Ruhm



Haus Wespendorf

Das Vermögen der Wespendorfs kommt aus der Honigproduktion und Bienenzucht. So lernten sie auch von den ... *nützlichen Eigenschaften* eines Bienenstichs auf der eigenen Haut.

Fürchtet Unseren Stachel

Haus McQuak

Als Herrscher über die lebensfeindlichen südlichen Sümpfe von Otravia zieht diese Familie ihre Macht aus den Amphibien, die sie für ihre giftigen Sekrete züchtet.

Hört Unser Quaken!



Haus Van Visser

Diese notorischen Schlemmermäuler sind auf den Geschmack von Kugelfisch gekommen – eine Leidenschaft, die fast so gefährlich ist, wie an einem Otravianischen Bankett teilzunehmen.

So Köstlich wie Tödlich

Haus Aconitiers

Sie versorgen die Keller der adeligen Familien von Otravia mit den edelsten Weinen des Landes.

Ihre botanische Expertise hat natürlich auch ihre *tödlichen Seiten*.

Gift ist Grazie



Haus Arañeros

Die Arañeros zählen eher zu den Thronhockern unter den Adelshäusern von Otravia. Kein Wunder, ist doch der Dolch im Rücken ihr liebster Zeitvertreib.

Beißt die Hand, die euch vergiftet!

Danksagung: Tim Page würde gerne Moxie Creative danken; Vicky, Elliot und Alice Page; Jackson Pope; Tims Leamington-Spieletestern und allen Unterstützern des Trinkspruchs! Kickstarter project. Nick Miles möchte danken: Sally, John, Viv, Jonathan, Pesty und AJ. Horrible Games danken Heiko Eller, Valentina Adduci, Angelica Gigli, Harald Bilz, David Preti, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Pietro Righi Riva, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucaricci, Fabio Leva, Alessio Vallese, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Aureliano Buonfino, Franchino Quintiliano, Giuliano Acquati, Marco Brera, Lucio Brera, Giulia De Florio, Matteo Cremona, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Michele Marotta, Mauro Marinetti, Diego Magnani, Simona Cafazzo, Davide Berté, Antonella Frezza, Flavio Franzone, Piernicola Giacobbe, Dalila di Vairo, Francesco Granone, Roberta Signorello, Andrea Greco, Sabrina Travi, Ludus Iovis Diei, Michael Maneia, Rossana Barbati, Davide Leopizzi, Paolo Falabrino und La Tana dei Goblin di Lodi e di Pisa.

Design: Tim Page | *Artwork:* Nick Miles
Grafikdesign: Heiko Günther
Art Director: Lorenzo Silva
3D-Becher-Modellierung: Edoardo Roncaldier
Projektmanager: Federico Spada, Lorenzo Silva
Produktionsmanagement: Alessandro Pra'
Produktrecherche: Federico Latini
Englisches Regelwerk: Alessandro Pra' und William Niebling

Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Anja Rekeszus | *Redaktion:* Jasmin Ickes
Grafische Bearbeitung und Layout: Sabine Machaczek
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Martin Becker, Yvonne Distelkämper, Heiko Eller, Ben Fischer, Oliver Habel und Michelle Reiche

HORRIBLE
GAMES

