

HOAX™

Hector Vargas war ein legendärer Wirtschaftsmagnat, der sein Imperium mithilfe eines ruchlosen Schneeballsystems und dubioser Fördermittel errichtete. Bis zur Feier seines 56. Geburtstages, auf welcher der Korken einer Champagnerflasche, der von einem Kronleuchter abbrallte und in seine Luftröhre gelangte, sein Leben jäh beendete, ging er einem dekadenten Lebensstil nach.

Noch bevor jemand Hilfe leisten konnte, war Vargas tot. In der aufkommenden unheilvollen Stille verdrückten sich viele Gäste. Nur wenige blieben im Salon der Villa zurück – jene, die das Recht auf Vargas' Vermögen für sich beanspruchen wollten: seine herrschsüchtige Ex-Frau, die kokette Liebhaberin, der kriecherische Schwiegersohn, ein rätselhafter weit entfernter Cousin, die hochmütige Köchin, der gerissene Gärtner sowie der kurz angebundene Butler.

Niemand wusste jedoch, wo sich das Testament des seligen Gastgeber befand, oder gar wer darin bedacht worden war. Vargas' Privatleben war voller Geheimnisse und kaum einer hatte den anderen vor diesem Abend schon einmal gesehen. Es stellte sich also die Frage, welche der übrigen Partygäste echte Erben waren und welche nur Gauner, die die Gunst der Stunde nutzen wollten. Nur eines war sicher: Aasgeier waren sie alle.

Während sie sich gegenseitig bereits die schlimmsten Vorwürfe an den Kopf schmetterten, konnten sie sich nur auf eine Sache einigen: Nur wer Hector zu Lebzeiten gut gekannt und seine Eskapaden dennoch ertragen hatte, sollte bleiben dürfen. Betrüger würden schnell entdeckt und hinausgeworfen werden. Jeder Anwesende schwor sich also, dass er die anderen entlarven und damit selbst als einziger Erbe übrig bleiben würde.

ÜBERSICHT

Hoax ist ein Spiel für drei bis sechs Spieler. Jeder von ihnen versucht alleiniger Erbe von Vargas' Vermögen zu werden. Die Identitäten der Spieler sind geheim und die Spieler müssen vorgeben ein anderer Charakter zu sein, ohne zu verraten, wer sie tatsächlich sind. Gleichzeitig versuchen sie herauszufinden, welche Identität die anderen Spieler haben, um sie so bei einer Lüge zu ertappen (einem sogenannten Hoax) und schlussendlich zu eliminieren. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt das Spiel.

INHALT



7 Charakterkarten



7 Verdachtskarten



6 Übersichtsbögen



1 Hoax-Karte



25 Betrügermarker



27 Ressourcenmarker
(9 jeder Art)

DIESE AUSGABE VON HOAX

Die vorliegende Ausgabe von *Hoax* ist eine Überarbeitung des gleichnamigen Spieleklassikers. In Zusammenarbeit mit dem ursprünglichen Team von Eon wurde der Spielmechanismus verfeinert und das Geschehen in ein neues Setting verlegt.

AUFBAU

Das Spiel wird in folgenden Schritten aufgebaut:

1. **Vorrat bereitlegen:** Die Marker werden nach Arten sortiert und in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Die Hoax-Karte wird ebenfalls dort platziert.
2. **Übersichtsbögen verteilen:** Jeder Spieler erhält einen Übersichtsbogen.
3. **Charakterkarten verteilen:** Die Charakterkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt eine davon. Die übrigen Charakterkarten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt. In dieser Spielrunde werden sie nicht benötigt. Ein Spieler darf seine eigene Charakterkarte jederzeit ansehen, sie aber nicht den anderen Spielern zeigen.
4. **Verdachtskarten mischen:** Die Verdachtskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte des Spielbereichs gelegt.
5. **Startspieler bestimmen:** Der jüngste Spieler ist der Startspieler und macht den ersten Zug, sobald das Spiel beginnt.
6. **Startressourcen nehmen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler einen Ressourcenmarker seiner Wahl aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Spielbereich.

CHARAKTERKARTEN

Während des Aufbaus erhält jeder Spieler eine verdeckte Charakterkarte. Diese zeigt den Namen und das Bild des Charakters und repräsentiert seine geheime **IDENTITÄT**. Die Spieler dürfen ihre eigene Charakterkarte jederzeit ansehen, sie den anderen Spielern aber nicht zeigen.

SPIELABLAUF

Bei **Hoax** versucht jeder Spieler die Identitäten der anderen Spieler zu erraten, während er seine eigene Identität geheimhalten muss. Um dies zu erreichen, werden durch verschiedene Aktionen Ressourcenmarker gesammelt. Diese werden ausgegeben, um Informationen über die anderen Spieler zu erhalten und sie letztendlich zu eliminieren.

Hoax wird über mehrere Runden gespielt. Der aktive Spieler führt in seinem Zug 1 oder mehrere Aktionen durch. Beginnend mit dem Startspieler und fortlaufend im Uhrzeigersinn wechseln sich die Spieler mit ihren Zügen ab, bis ein Spieler das Spiel gewinnt (siehe „Das Spiel gewinnen“, Seite 8).

AKTIONEN

In seinem Zug kann ein Spieler die folgenden 3 Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- **Behaupten:** Der Spieler behauptet ein bestimmter Charakter zu sein und nutzt dessen Charakterfähigkeit als **SONDERRECHT**.

Nimm entweder 1 Beweis oder 1 Ansehen.

Menschliche Leistung: Beweismittelmarker 1x

Beschreibung eines Sonderrechts auf dem Übersichtsbogen

- **Ermitteln:** Der Spieler versucht Informationen über die Identität eines anderen Spielers herauszufinden.
- **Beschuldigen:** Der Spieler rät die Identität eines anderen Spielers. Dann wird einer der beiden Spieler eliminiert.

Während seines Zuges **muß** ein Spieler 1 Behaupten-Aktion durchführen. Er **darf** außerdem beliebig viele Ermitteln-Aktionen und genau 1 Beschuldigen-Aktion durchführen.

Manche Charaktere besitzen eine **IMMUNITÄT**, diese ist auf dem Übersichtsbogen vermerkt. Die Spieler sollten sich zunächst mit den Grundregeln vertraut machen, ehe sie mit Immunitäten spielen (siehe „Immunitäten“, Seite 10).

BEHAUPTEN

Um eine Behaupten-Aktion durchzuführen, verkündet der Spieler, ein bestimmter Charakter zu sein. Dazu nutzt er eine Formulierung wie „Als der/die ...“ oder „Ich bin ...“. Wenn ein Spieler beispielsweise behauptet, er sei der Butler, sagt er einfach: „Ich bin der Butler.“ und nutzt anschließend dessen Sonderrecht.

Jeder Charakter hat mindestens ein einzigartiges Sonderrecht, welches auf dem Übersichtsbogen aufgeführt ist (siehe „Sonderrechte“, Seite 8). Jedes Sonderrecht erlaubt einem Spieler, Ressourcen für das Bezahlen von Ermittlungen zu sammeln (siehe „Ermitteln“, rechts). Es gibt drei Arten von Ressourcen:



Geld



Ansehen



Beweise

Besagt ein Sonderrecht, dass man sich einen Ressourcenmarker nehmen darf, nimmt man diesen immer aus dem Vorrat, außer es ist anders angegeben.

Beispiel: Fiona erklärt in ihrem Zug, dass sie der Butler sei. Der Butler hat das Sonderrecht: „Nenne einen Spieler. Dieser Spieler und du nehmen jeweils 1 Ressourcenmarker nach Wahl.“ Fiona sagt nun: „Ich bin der Butler, also nehme ich mir einen Geldmarker. Marco, nimm dir einen Marker.“ Fiona nimmt einen Geldmarker aus dem Vorrat. Marco nimmt sich einen Ansehenmarker. Da Fiona das Sonderrecht des Butlers durchgeführt hat, ist ihre Behaupten-Aktion abgeschlossen.

Ein Spieler darf behaupten ein beliebiger Charakter zu sein. Dabei ist es völlig egal, welche Identität er tatsächlich hat. Behauptet er jedoch ein anderer Charakter zu sein, als seiner Charakterkarte entspricht, handelt es sich hierbei um eine **FALSCH**E BEHAUPTUNG. Glauben andere Spieler, dass der aktive Spieler eine falsche Behauptung macht, dürfen sie ihn der Lüge bezichtigen (siehe „Der Lüge bezichtigen“, Seite 7).

ERMITTELN

Die Ermitteln-Aktion ermöglicht einem Spieler Informationen über die Identität eines anderen Spielers herauszufinden.

Um eine Ermitteln-Aktion durchzuführen, muss der aktive Spieler einen Ressourcenmarker jeder Art ausgeben. Dazu nimmt er die entsprechenden Marker aus seinem Spielbereich und legt sie in den Vorrat zurück.



Nachdem er die Ressourcen ausgegeben hat, erklärt der aktive Spieler, welcher Mitspieler das Ziel seiner Ermittlungen sein soll. Dieser Ziel-Spieler gibt nun mithilfe des Verdachtskartenstapels einen Hinweis über seine Identität preis.

Der Ziel-Spieler nimmt den Verdachtskartenstapel und entfernt aus ihm die Verdachtskarte, die mit seiner Charakterkarte übereinstimmt. Dann entfernt er drei weitere **zufällige** Verdachtskarten aus dem Stapel. Er schaut sich die vier entfernten Karten an, darf sie aber den anderen Spielern nicht zeigen. Nachdem er sich die Karten angesehen hat, mischt er sie und gibt sie verdeckt an den aktiven Spieler weiter. Der aktive Spieler schaut sich die vier Verdachtskarten ebenfalls an, darf sie den anderen Spielern aber auch nicht zeigen. Er weiß nun, dass der Spieler, der das Ziel seiner Ermittlungen war, eine der vier Identitäten haben muss, die er erhalten hat. Sobald er sich die Karten gründlich angesehen hat, mischt er sie zurück in den Verdachtskartenstapel und legt den Stapel wieder in die Mitte des Spielbereichs.

Eine ausführliche Beschreibung, wie die Ermitteln-Aktion durchgeführt wird, befindet sich auf Seite 6 „Beispiel einer Ermittlung“.

Der aktive Spieler darf in seinem Zug so viele Ermitteln-Aktionen durchführen, wie er die dazu notwendigen Ressourcenmarker ausgeben kann. Er darf auch mehrmals pro Runde über denselben Spieler Ermittlungen anstellen.

BESCHULDIGEN

Die Beschuldigen-Aktion erlaubt einem Spieler die Identität eines anderen Spielers zu erraten.

Um eine Beschuldigen-Aktion durchzuführen, wählt der aktive Spieler einen anderen Spieler aus und versucht dessen Identität im Geheimen zu erraten. Dazu nimmt er den Verdachtskartenstapel und entfernt daraus die Verdachtskarte, die der Identität entspricht, die er erraten möchte. Diese Karte gibt er verdeckt an den beschuldigten Spieler weiter, der sie sich ansieht. Passt sie zu seiner Identität, sagt er einfach „Ja“, ohne dabei den anderen Spielern seine Identität preiszugeben. Dann ist er aus dem Spiel eliminiert und seine Ressourcenmarker werden an den aktiven Spieler weitergegeben. Betrügermarker müssen auf dem Übersichtsbogen des eliminierten Spielers bleiben.

Passt die Karte jedoch nicht zur Identität des beschuldigten Spielers, so sagt dieser einfach „Nein“. Nun wird der aktive Spieler eliminiert und alle Ressourcen- und Betrügermarker werden zurück in den Vorrat gelegt. Anschließend mischt der eliminierte Spieler alle Verdachtskarten und platziert den Stapel wieder in der Mitte des Spielbereichs.

Der aktive Spieler darf nur 1 Spieler in seinem Zug beschuldigen. Die eliminierten Spieler dürfen ihre Identitäten **nicht** enthüllen.

BEISPIEL EINER ERMITTLUNG



Annika entscheidet sich während ihres Zuges, gegen Tom zu ermitteln. Sie gibt einen Geld-, einen Ansehen- und einen Beweismarker aus, indem sie diese aus ihrem Spielbereich zurück in den Vorrat legt (1). Nachdem sie für die Ermittlung bezahlt hat, nimmt Tom den Verdachtskartenstapel (2) und legt verdeckt die Karte „Der Schwiegersohn“ – seine Identität (3) – sowie 3 weitere zufällige Karten heraus (4).

Tom sieht sich die vier entfernten Karten noch einmal an, mischt sie und gibt die Karten verdeckt an Annika weiter (5). Annika sieht sich die Karten an und mischt sie anschließend zurück in den Verdachtskartenstapel. Diesen legt sie wieder zurück in die Mitte des Spielbereichs.

DER LÜGE BEZICHTIGEN

Während jeder Behaupten-Aktion darf ein beliebiger Spieler die Aktion unterbrechen, indem er den aktiven Spieler der Lüge bezichtigt. Dies tut er, indem er „Lüge!“ ruft und die Hoax-Karte in seinen eigenen Spielbereich legt. Der aktive Spieler pausiert seine Behaupten-Aktion, sodass alle anderen Spieler darüber diskutieren können, ob der aktive Spieler gerade eine falsche Behauptung macht (siehe „Behaupten“, Seite 4). Nachdem alle Diskussionen beendet worden sind, müssen alle außer dem aktiven Spieler an einer Abstimmung teilnehmen. Ein Spieler darf niemanden der Lüge bezichtigen, wenn sich die Hoax-Karte bereits in seinem Spielbereich befindet. Ein Spieler kann somit nicht zwei Mal direkt hintereinander jemanden der Lüge bezichtigen.

ABSTIMMUNG

Sind die Spieler bereit abzustimmen halten alle außer dem aktiven Spieler eine Hand über den Spielbereich und machen eine Faust. Der Spieler, der den aktiven Spieler der Lüge bezichtigt hat, sagt dann „Stimmt ab“, und alle Spieler heben oder senken gleichzeitig ihre Daumen.

Senkt ein Spieler den Daumen, so bedeutet dies, dass er die Behauptung des aktiven Spielers für eine Lüge hält (der aktive Spieler macht eine falsche Behauptung). Glaubt er, die Behauptung ist korrekt, hebt er den Daumen.

Der Spieler, der den aktiven Spieler der Lüge bezichtigt hat, fasst die Abstimmung wie folgt zusammen:

- **Daumen hoch:** Sind die meisten Daumen oben oder es gibt einen Gleichstand, so macht der aktive Spieler ganz normal mit seiner Behaupten-Aktion weiter.
- **Daumen runter:** Sind die meisten Daumen gesenkt, so muss der aktive Spieler sagen, ob er eine wahre oder falsche Behauptung gemacht hat.

WAHRE BEHAUPTUNG

Hat der aktive Spieler eine **WAHRE BEHAUPTUNG** aufgestellt, indem er behauptet hat, dass er der Charakter ist, dessen Charakterkarte er besitzt, deckt er seine Charakterkarte auf und gewinnt sofort das Spiel (siehe „Das Spiel gewinnen“, Seite 8).

FALSCH BEHAUPTUNG

Hat der aktive Spieler eine falsche Behauptung aufgestellt, muss er einen Betrügermarker aus dem Vorrat auf seinen Übersichtsbogen legen. Dieser wird so platziert, dass der Name des Charakters, der zu sein er vorgegeben hat, abgedeckt wird. Seine Behaupten-Aktion endet, ohne dass sein Sonderrecht (oder die Immunität) durchgeführt wird. Für den Rest des Spiels darf er nicht mehr behaupten, dieser Charakter zu sein. Das Spiel geht ganz normal weiter.



**Betrüger-
marker**

Beispiel: Sabine entscheidet während ihres Zuges zu behaupten, dass sie der Schwiegersohn ist, dessen Sonderrecht ihr erlaubt eine Ressourcenart zu nennen und jeweils einen Marker dieser Art von jedem Spieler zu nehmen. Sven glaubt, dass sie eine falsche Behauptung macht, und legt die Hoax-Karte daher in seinen Spielbereich. Er sagt: „Lüge!“

Das Spiel pausiert, während alle Spieler darüber diskutieren, ob Sabine eine falsche Behauptung gemacht hat oder nicht. Nach kurzer Diskussion entschließen sie sich abzustimmen. Sven sagt: „Stimmt ab.“ und alle Spieler heben oder senken ihren Daumen gleichzeitig. Sven zählt die Stimmen zusammen. Die meisten Spieler haben den Daumen gesenkt. Sabine beendet die Abstimmung, indem sie zugibt, dass sie eine falsche Behauptung gemacht hat. Sie legt einen Betrügermarker auf den Namen „Der Schwiegersohn“ ihres Übersichtsbogen. Für den Rest des Spiels darf sie nicht erneut behaupten, sie sei der Schwiegersohn. Sie darf das Sonderrecht des Schwiegersohns nicht in Anspruch nehmen und ihre Aktion endet.



DAS SPIEL GEWINNEN

Die Spieler machen so lange ihre Züge, bis das Spiel auf eine der folgenden zwei Arten endet:

- Alle Spieler außer einem wurden eliminiert. Der verbleibende Spieler gewinnt.
- Ein Spieler, der eine wahre Behauptung gemacht hat, wird der Lüge bezichtigt. Der Spieler gewinnt.

Am Ende des Spiels decken alle Spieler ihre Charakterkarten auf und enthüllen damit ihre Identität. Sie legen alle Karten und Marker zurück in den Vorrat.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Dieser Abschnitt beschreibt einige Zusatzregeln.

SONDERRECHTE

Jeder Charakter hat ein Sonderrecht, das auf den Übersichtsbögen angegeben ist. Sonderrechte erlauben den Spielern Ressourcen zu erhalten. Nimmt ein Spieler Ressourcen, nimmt er diese aus dem Vorrat, es sei denn das Sonderrecht sagt etwas anderes. Wenn ein Sonderrecht besagt, dass ein Spieler Ressourcen abgeben muss, kommen diese aus seinem Spielbereich. Hat ein Spieler keine Ressourcen, die er abgeben kann, wird der Effekt des Sonderrechts ignoriert. Müssen mehrere Spieler Ressourcen abgeben, geschieht dies im Uhrzeigersinn.

TISCHGESPRÄCHE UND GEHEIME INFORMATIONEN

Hoax ist ein Bluff- und Täuschungsspiel. Während des Spiels muss jeder Spieler seine Identität sowie sämtliche Informationen, die er über die Identitäten der anderen Spieler hat, geheim halten. Spieler dürfen sich keine Notizen machen.

Jeder Spieler, der noch nicht eliminiert worden ist, darf sich am Tischgespräch beteiligen; allerdings darf er dabei weder seine Identität noch die Namen der ihm im Zuge einer Ermittlung weitergegebenen Karten preisgeben. Bereits eliminierte Spieler dürfen sich nicht an Diskussionen beteiligen.

TIMING UND UNTERBROCHENE AKTIONEN

Hoax ist ein Kommunikationsspiel. Die Regeln fordern die Spieler zu Interaktionen und zum Rollenspiel auf, um den Humor und Spaß des Spiels zu fördern. Um das Spiel erfolgreich zu spielen, müssen die Spieler oft den Zug eines anderen Spielers unterbrechen.

Damit die Interaktionen glatt ablaufen, sollte der aktive Spieler immer kurz pausieren, nachdem er eine Behaupten-Aktion ausgeführt hat, damit die anderen Spieler ihn der Lüge bezichtigen können. Wenn die Behauptung weitergeht, sollte er Zeit geben, um Immunitäten zu nutzen (siehe „Immunitäten“, Seite 10).

MEHRERE SPIELE

Hoax ist ein schnelles Spiel, welches rasch enden kann. Es ist so gedacht, dass das Spiel mehrere Male hintereinander gespielt wird. Nach jedem Spiel wird festgehalten, wie viele Punkte jeder Spieler erzielt hat. Nach einer Reihe von Einzelspielen gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Zunächst wird eine bestimmte Anzahl an Punkten festgelegt (Empfehlung: 4 Punkte). Gewinnt ein Spieler, erhält er folgende Punkte je nachdem, wie er gewonnen hat:

- 3 Punkte, wenn er gewinnt, indem er der letzte verbleibende Spieler ist.
- 1 Punkt, wenn er gewinnt, indem er während einer Abstimmung eine wahre Behauptung aufdeckt.

Gewinnt ein Spieler das Spiel, ist er in der nächsten Spielrunde der Startspieler und macht den ersten Zug. Hat ein Spieler nach seinem Sieg gleich viele oder mehr Punkte als die zuvor gemachte Siegpunktezahl, ist er der Gesamtsieger.

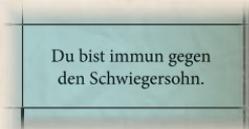
MATERIALBESCHRÄNKUNG

Ressourcen- und Betrügermarker sind nicht begrenzt. Wenn ein Spieler Ressourcen- oder Betrügermarker benötigt, es aber keine mehr gibt, kann er andere verfügbare Marker (z. B. Münzen) als Ersatz nutzen.

IMMUNITÄTEN

Nach ihrem ersten Spiel sollten erfahrene Spieler mit **IMMUNITÄTEN** spielen.

Wie Sonderrechte sind Immunitäten auf den Übersichtsbögen angegeben und gelten nur für bestimmte Charaktere.



Immunität auf einem Übersichtsbogen

Durch Immunitäten dürfen Spieler Sonderrechte ignorieren, die sie sonst dazu zwingen würden, Ressourcen zu verlieren oder auszutauschen. Somit kann ein Spieler seine Immunität nutzen, wenn ein anderer Spieler sein Sonderrecht einsetzt, um von ihm Ressourcenmarker zu bekommen. Das Sonderrecht wird also nicht abgehandelt.

Um seine Immunität zu nutzen, dreht ein Spieler seine Charakterkarte im Uhrzeigersinn um 90°. Dann führt er eine Behaupten-Aktion durch (siehe „Behaupten“, Seite 4), doch anstatt sein Sonderrecht zu nutzen, nutzt er die Immunität des Charakters.



Eine Charakterkarte erschöpfen

Während ein Spieler eine Behaupten-Aktion durchführt, um eine Immunität zu nutzen, gilt er für die Dauer dieser Aktion als aktiver Spieler. Als solcher können ihn andere Spieler der Lüge bezichtigen (nach den üblichen Regeln auf Seite 7). Wird ein Spieler bei einer falschen Behauptung erwischt, muss er nach den üblichen Regeln einen Betrügermarker auf den entsprechenden Charakternamen seines Übersichts bogens legen. Nach der Abstimmung fährt der ursprüngliche aktive Spieler mit dem Durchführen seines Sonderrechts fort.

Die Immunität eines Charakters kann wie dessen Sonderrecht nicht mehr genutzt werden, sobald ein Betrügermarker auf dem entsprechenden Namen auf dem Übersichtsbogen liegt. Außerdem kann der Spieler keine Immunität nutzen, wenn seine Charakterkarte bereits erschöpft ist. Zu Beginn seines Zuges frischt er die Karte wieder auf, indem er sie um 90° gegen den Uhrzeigersinn dreht.

Es ist möglich, dass zwei Spieler zur gleichen Zeit dieselbe Immunität nutzen. Falls dies geschieht, können sie einzeln beschuldigt werden eine falsche Behauptung aufgestellt zu haben. In diesem Fall werden zwei separate Abstimmungen in der Reihenfolge, in der die Spieler beschuldigt worden sind, durchgeführt (siehe „Der Lüge bezichtigen“, Seite 7).

Beispiel: Während ihres Zuges behauptet Marina sie sei der Gärtner. Sie nutzt das Sonderrecht des Gärtners, um zwei Ansehenmarker von Roland zu nehmen. Dieser unterbricht Marina und behauptet, er sei die Köchin. Dies verschafft ihm Immunität, sodass Marina keine Ansehenmarker von ihm nehmen kann. Heiko glaubt, dass Roland eine falsche Behauptung gemacht hat, nimmt sich die Hoax-Karte und ruft: „Lüge!“ Nach einer kurzen Diskussion wird abgestimmt. Die meisten Spieler haben ihren Daumen gesenkt, halten Roland also für einen Betrüger. Roland gibt zu, dass er eine falsche Behauptung aufgestellt hat, und legt einen Betrügermarker auf den Namen „Köchin“ seines Übersichts bogens. Dann macht Marina mit ihrem Zug weiter und nimmt sich zwei Ansehenmarker von Roland.

CREDITS

Spielautoren: Bill Eberle, Ned Horn, Jack Kittredge, und Peter Olotka

Spielentwicklung: Michael Gernes

Produktion: Michael Gernes

Grafikdesign: Evan Simonet

Technischer Autor und zusätzliches Layout: Adam Baker

Redaktion und Lektorat: Autumn Collier, Christopher Meyer und Heather Silsbee

Cover- und Innenillustrationen: Lucas Soriano Beltrán

Künstlerische Leitung: Deb Freytag

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Projektmanagement: Mark Larson

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

QA-Koordination: Zach Tewalthomas

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting

Leitender Spieleproduzent: Steven Kimball

Ausführender Produzent: Michael Hurlay

Ausführender Spieleautor: Corey Koniczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Danke an Sam Bailey und alle Testspieler!

Testspieler: Adam Baker, Sam Bailey, Max Brooke, Nick Cyr, Rob Crandall, Mackenzie Dalla-Lana, Curtis Hill, Justin Kempainen, Steven Kimball, Jeffrey „Leach“ Klein, Corey Koniczka, Trevor Kupfer, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Matt Newman, Daniel Schaefer, Evan Simonet, Tyler Soberanis, Sam Stewart, Zach Tewalthomas, Jason Walden und Jonathan Ying

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Redaktionelle Bearbeitung: Jasmin Ickes

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Layout: Thomas Kramer

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von:

Stefan Auschill, Birte Bärmann, Niklas Bungardt, Yvonne Distelkämper, Marina Fahrenbach, Patrick Holtkamp, Oliver Kutsch, Sabine Machaczek, Michelle Reiche, Christian Schepers, Philip Strietzel und Tim Leuftink.



KURZÜBERSICHT

AKTIONEN

Während seines Zuges **muss** ein Spieler 1 Behaupten-Aktion durchführen. Er **kann** außerdem beliebig viele Ermitteln-Aktionen und 1 Beschuldigen-Aktion durchführen.

BEHAUPTEN

Ein Spieler behauptet ein bestimmter Charakter zu sein und nutzt dessen auf dem Übersichtsbogen angegebene Sonderrecht.

ERMITTELN

Ein Spieler gibt eine Ressource jeder Art aus und wählt einen anderen Spieler. Der gewählte Spieler mischt die Verdachtskarte seiner Identität mit drei zufälligen Verdachtskarten und gibt sie verdeckt an den aktiven Spieler.

BESCHULDIGEN

Ein Spieler beschuldigt einen anderen Spieler, indem er ihm verdeckt eine Verdachtskarte gibt. Passt die Verdachtskarte zur Identität des Spielers, ist dieser eliminiert. Passt die Karte nicht zur Identität, ist der Spieler, von dem er die Karte bekommen hat, eliminiert.

DER LÜGE BEZICHTIGEN

Während ein anderer Spieler eine Behauptung aufstellt, um entweder ein Sonderrecht oder eine Immunität zu nutzen, darf ein Spieler die Hoax-Karte nehmen und „Lüge!“ rufen, um eine Abstimmung herbeizuführen.

Der Spieler, der die Behauptung gemacht hat ...

- gewinnt das Spiel, indem er seine Charakterkarte aufdeckt und beweist, dass seine Behauptung wahr ist oder
- muss einen Betrügermarker auf den Namen des falschen Charakters auf seinem Übersichtsbogen legen, wenn er eine falsche Behauptung gemacht hat.

RESSOURCEN



Geld



Ansehen



Beweise



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Hoax* is a TM of Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER. Abbildung kann von Spielmaterial abweichen.