

GLI EREDI DI HOAX

(Die Erben von Hoax)

Tabella delle Azioni e Reazioni

Azioni e *Reazioni* Generali:

ACCUSARE:

Indovinare l'identità segreta di un giocatore con le Carte Accusa. Chi vince prende un Punto Trono e prende le Merci e Tris dell'avversario. Chi sbaglia è fuori dal gioco. Non rivelare l'identità.

ACQUISIRE INFORMAZIONI:

Con Carte Accusa, indizio x Tris scartato.

HOAX:

Puntare con il dito, serve 50% dei giocatori attivi. Se è giusto elimina l'identità e non completa azione/reazione dubitata. Se sbagliato esce dal gioco, completa azione/reazione e fa 3 Punti Trono (Rivela l'identità segreta).

Azioni e *Reazioni* dei Personaggi:

- **IL MONACO:**

Prende 2 Barili di Vino

Invita ad una colletta: Ognuno deve dargli una merce a scelta, a meno che non si immunizzi o siano tutti Tris.

Vende le Indulgenze: Se il Giudice ha emesso una sentenza, chiede 1 merce a sua scelta per farla ignorare (ci si può immunizzare e i Tris sono salvi).

- **IL MERCANTE:**

Prende 1 Sacca d'Oro

Impone uno scambio: Da X Merci di un tipo per X di un altro a scelta, scambia con un giocatore o con la banca. Il Giocatore è obbligato ad accettare lo scambio a meno che non si immunizzi o le sue merci fanno tutte parte di Tris.

- **IL LADRO:**

FURTO: Ruba ad un giocatore o 2 Merci dello stesso Tipo, anche se fanno parte di Tris. Non ci si può immunizzare per evitare il Furto del Ladro.

- **IL BARONE:**

Prende 2 Sacche d'Oro

Impone le tasse su una merce: Chi ha quella merce deve dargliene una a meno che non si immunizzi o siano tutti Tris.

Dichiara un'Illegalità: Dichiara illegale l'azione di un giocatore. Non ha effetti ma può innescare la Reazione del Giudice e del Monaco.

- **IL GIUDICE:**

Prende 1 Barile di Vino

Prende Sacco di Grano

Emette una Sentenza: Se il Barone ha dichiarato un'azione illegale, può condannare al pagamento di 1 o 2 Merci a sua scelta (per forza 2 se il giocatore le ha). Se chiede 2 Merci, deve darne una al Barone. Il giocatore può immunizzarsi e i Tris sono sempre salvi.

- **IL MAGO:**

Incantare un Giocatore: Il Giocatore incantato deve dare al Mago tutte le sue Merci, a meno che non si immunizzi o siano tutti Tris.

Immunizzazione: Può immunizzarsi per evitare gli effetti delle Tasse (Barone), Sentenze (Giudice), Indulgenze (Monaco), Incantamenti (Mago), e Scambi (Mercante). Non può evitare il Furto.

- **IL CONTADINO:**

Prende 2 Sacchi di Grano.