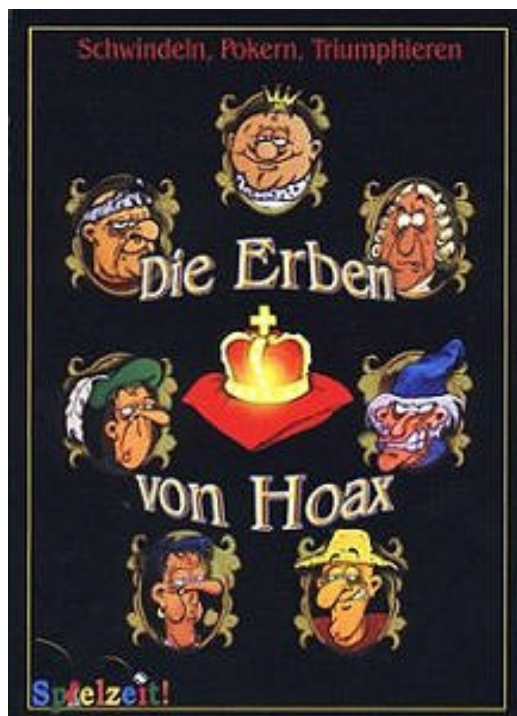


GLI EREDI DI HOAX

(Die Erben von Hoax)

REGOLAMENTO IN ITALIANO



Spielzeit! Publishers . Sascha Hoppenrath
Am Alten Pastorat 42, 51456 Bergisch Gladbach, Germany
Tel. +2202 940 620 - Fax +2202 940630
Web Homepage <http://www.spielzeit.de>
E-mail verlag@spielzeit.de

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo gioco può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo, elettronico o meccanico, incluse fotocopie, archiviazione o sistemi di information storage and retrieval, senza il consenso scritto dell'Editore, ad eccezione dei casi consentiti dalla legge tedesca sui diritti d'autore.

Die Erben von Hoax © 1999 Spielzeit! Publishers

Autori: Versione originale di HOAX: Jack Kittrege, Bill Eberle, Ned Horn e Peter Olotka
Die Erben von Hoax: Volker Hesselmann

Illustrazioni e grafica di Georg von Westphalen
Stampa a cura di Punktum, Cologne

Realizzato da Ludofakt, Jettingen-Scheppach
Su licenza EON Productions

Traduzione in italiano by The Goblin 2002, La Tana dei Goblin, sulla base della traduzione inglese di Stefan Thiel.



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>
<http://www.goblins.it>
<http://www.goblinslair.com>

Suggerimenti per le prime partite

Gli Eredi di Hoax è un avvincente gioco pieno di interazioni fra i giocatori. A causa delle numerose azioni e strategie possibili, il gioco può sembrare un po' complesso, ma solo a prima vista. Considerate i primi round della partita come una sessione di prova per imparare a conoscerne i meccanismi: Gli Eredi di Hoax è molto più semplice da imparare giocandolo direttamente!

Quindi, iniziate a giocare prima possibile: spiegate ai vostri amici le regole passo per passo e discutete assieme eventuali parti che non chiare durante il gioco. Le *Tabelle delle azioni* (vedi "Definizioni", più avanti), con il sommario delle regole vi aiuteranno durante la partita. In questo modo, ognuno sarà in grado di imparare il gioco in pochi istanti e potrete immediatamente iniziare a divertirvi assieme.

Contenuto

- 14 Carte Identità con il simbolo "?" sul retro (2 carte per ognuno dei 7 personaggi);
- 7 Carte Accusa con il simbolo "!" sul retro (1 carta per ognuno dei 7 personaggi);
- 8 Tabelle delle Azioni e Reazioni;
- 8 Segnalini per i Punti Trono;
- 8 Segnalini neri;
- 60 Segnalini Merce, di tre tipi diversi (borse d'oro, botti di vino e sacchi di grano);
- 1 Carta Incoronazione;
- 1 Regolamento.

Definizioni

Tabelle delle Azioni e Reazioni. Queste tabelle sono dei quick reference utili durante la partita per non consultare il regolamento. Contengono tutti i personaggi del gioco e le relative Azioni (vedi 3) e Reazioni (vedi 4) possibili. Lungo il bordo destro di ciascuna tabella, il giocatore può segnare i propri Punti Trono sulla scala numerata, usando uno dei segnalini per i Punti Trono (quelli neri con la corona).

HOAX. Questo era il titolo della versione originale del gioco americano della EON nel 1981, un termine che significa letteralmente "imbroglio" o "truffa" e che esemplifica egregiamente lo spirito del gioco stesso, basato sul bluff. Nel corso del regolamento, il termine Hoax viene usato anche come verbo ("hoaxare" un giocatore) e indica la situazione in cui si dubita del ruolo impersonato da qualcuno (vedi 4.5).

Identità Segrete. In ogni round di gioco, ciascun giocatore riceve una nuova Identità per mezzo di una delle 14 Carte Identità che hanno il simbolo "?" sul retro. I giocatori devono cercare di mantenere segreta e sconosciuta la loro effettiva identità il più a lungo possibile. Le Carte Identità di ogni giocatore devono essere poste ben visibili sul tavolo, in modo da mostrare il retro. Ogni diversa Identità è presente due volte nel gioco, pertanto è possibile che due giocatori abbiano in effetti la stessa Identità Segreta.

A volte, durante una partita, un giocatore può essere costretto a eliminare una delle identità che non corrisponde alla sua Identità Segreta (fornendo così indizi agli avversari). In questi casi, dovrà coprire l'immagine corrispondente sul retro della sua carta, usando il lato nero di uno dei Segnalini Merce.

Segnalini Merce. Vi sono tre diversi tipi di merce: Borse d'oro, Botti di vino e Sacchi di grano. Le merci sono indispensabili nel corso del gioco per costituire dei Tris (vedi 6). Le merci di ogni giocatore devono essere poste separatamente sul tavolo in modo che tutti possano vederle; solo le merci che compongono un Tris possono (e devono) essere tenute impilate.

Punti Trono. Il giocatore che per primo totalizza 10 Punti trono, registrandoli sulla propria Tabella delle Azioni e Reazioni come dettagliato precedentemente, vince immediatamente la partita.

Il giocatore che effettua un'Accusa con successo guadagna 1 Punto Trono (con un'eccezione, vedi 3.9). Un giocatore che viene "Hoaxato" ingiustamente (vedi 4.5), guadagna 3 Punti Trono. Il vincitore della Finale di un round di gioco guadagna 3 Punti trono, mentre l'avversario sconfitto guadagna comunque 1 Punto Trono (con un'eccezione, vedi 7).

Tris. Un Tris è una pila di tre merci diverse fra loro: 1 Borsa d'oro, 1 Botte di vino ed 1 Sacco di grano. In qualsiasi momento un giocatore riesca ad avere questa combinazione di merci, può immediatamente impilare i segnalini e costituire il Tris a tutti gli effetti. Normalmente, le merci che compongono un Tris sono al sicuro dalle azioni degli avversari; solo il Ladro può sciogliere i Tris rubando merci da una pila già formata (vedi 6).

Esempi. Per rendere più semplice la comprensione del regolamento, abbiamo incluso esempi di un round di gioco fra 6 giocatori: Sylvia, Christian, Petra, Gregor, Gaby e Tom.

1. IL GIOCO

C'era una volta un regno molto piccolo, chiamato Hoax. Questo regno era sempre minacciato dalle mire di conquista delle potenti nazioni confinanti, così i suoi governanti avevano sempre grandi responsabilità nei confronti della propria popolazione. In particolare, non si era sempre rivelata la scelta migliore quella di scegliere il figlio maggiore del sovrano come successore al trono di Hoax, quindi la tradizione doveva essere cambiata. Occorreva un modo per scegliere l'erede più saggio, più astuto e più forte, in grado di poter far valere le sue decisioni con autorità e fermezza. A tale scopo, fu inventato questo gioco, da farsi fra i figli del re il giorno dopo la sua morte...

Scopo del gioco

I giocatori rappresentano i figli del defunto Re di Hoax, che cercano di diventare il nuovo sovrano del regno. Per vincere, è necessario ottenere 10 Punti Trono. In questo caso, il gioco termina immediatamente ed il nuovo Re viene incoronato (vedi 10), usando la Carta Incoronazione.

Descrizione del gioco

Gli Eredi di Hoax è giocato in vari round. All'inizio di ogni round, ciascun giocatore pesca una Carta Identità (una di quelle con il simbolo "?" sul retro) che rappresenta la sua Identità Segreta. Il giocatore più anziano inizia per primo. Uno dopo l'altro, tutti i giocatori svolgono il proprio turno di gioco. Nel proprio turno, un giocatore deve effettuare un'Azione (vedi 3), che può provocare una o più Reazioni (vedi 4) degli avversari.

A questo punto, il gioco può diventare molto movimentato e veloce, i giocatori possono ritrovarsi molto impegnati a seguire tutto ciò che accade. Per evitare confusione fra come le varie Azioni e Reazioni debbano essere gestite, le Reazioni saranno effettive al momento stesso in cui saranno annunciate (giocate). Pertanto, il primo giocatore che reagisce alla situazione è quello che conta, ed il normale turno di gioco non ha importanza in questi casi. Pertanto, siate attenti, rapidi e cercate di fare la cosa giusta al momento giusto! Considerate sempre che anche il giocatore di turno, quello che ha effettuato la sua Azione, potrà a sua volta reagire alle vostre Reazioni (vedi 4).

La maggior parte delle Azioni e Reazioni hanno lo scopo di costituire dei Tris con le merci (vedi 6): questi Tris sono necessari per guadagnare informazioni sulle identità segrete degli altri giocatori. Dopo che tutte le Azioni e Reazioni sono state risolte, il turno del giocatore finisce e inizia quello successivo (vedi 5).

Se un giocatore deve rivelare la propria Identità Segreta, egli esce dal gioco per il resto del round in corso.

Quando restano in gioco solo due giocatori, inizia la parte Finale del round (vedi 7): il vincitore della Finale sarà il primo giocatore del round successivo (vedi 8) e tutti gli altri rientrano nuovamente in gioco.

Non appena un giocatore raggiunge 10 Punti Trono, egli è il vincitore, la partita termina immediatamente e il nuovo Re viene incoronato (vedi 10).

2. PREPARAZIONE DEL GIOCO

La pila con le Carte Accusa (quelle con il simbolo "!" sul retro) ed i Segnalini Merce vengono posizionati sul tavolo in una posizione conveniente perché tutti possano raggiungerli comodamente.

Ogni giocatore riceve una Tabella delle Azioni e Reazioni che pone davanti a sé sul tavolo, prende un Segnalino Punti Trono (quelli neri con la corona) e lo mette nello spazio "0" della scala numerata sulla destra della tabella (si inizia senza punti!).

Le 14 Carte Identità vengono mescolate. Ogni giocatore ne pesca una a caso, la guarda e la mette sul tavolo coperta, a fianco della sua Tabella delle Azioni e Reazioni. Le restanti Carte Identità vengono messe da parte e non saranno utilizzate in questo round.

Ogni giocatore sceglie ora una delle Identità non corrispondenti alla sua Identità Segreta, che non utilizzerà nel round in corso. Poiché sul retro della Carta Identità pescata sono riportate le illustrazioni di tutti i personaggi del gioco, quello eliminato sarà indicato ponendo sulla faccia corrispondente un Segnalino Merce dal lato nero, in modo da cancellarla dalle possibili scelte. In questo modo, ogni giocatore parte con sei possibili identità. Ricordate comunque che ogni Identità è presente due volte nel gioco, se voi siete il Mago, potrebbe comunque essercene un altro!

Ogni giocatore sceglie un Segnalino Merce e lo prende dal mucchio al centro del tavolo: questo costituisce la base della sua futura fortuna.

Esempio. Dopo che Gaby ha ricevuto la sua Tabella delle Azioni e vi ha messo il segnalino Punti Trono sullo zero, pesca e guarda la sua Identità Segreta: è un Ladro. Mette quindi la carta a terra, coperta, prende un Segnalino Merce e pensa a quale personaggio non vuole utilizzare in questo round. Decide per il Giudice e copre la sua faccia con il segnalino, mettendolo dal lato nero, in modo che il Giudice non sia più visibile. A questo punto, prende un Sacco di grano dalla pila al centro del tavolo, ed è pronta per iniziare a giocare.

3. AZIONI

Nel proprio turno, ogni giocatore deve obbligatoriamente effettuare un'azione. L'Azione scelta può essere un'Azione Personale (vedi 3.1) o un'Azione Generale (vedi 3.2). Per comodità dei giocatori, tutte le Azioni possibili sono riportate sulla Tabella delle Azioni e Reazioni.

3.1 AZIONI PERSONALI

Per utilizzare una di queste Azioni, il giocatore deve impersonare uno dei personaggi al fine di utilizzarne le abilità speciali. Il giocatore può scegliere un qualsiasi personaggio, purché tale identità non sia già stata esclusa, coprendola con un segnalino sul retro della sua Carta Identità. Per rendere più semplice la vita dei giocatori, l'ordine in cui sono riportate le Identità nelle Tabelle delle Azioni e sul retro delle Carte Identità è lo stesso: il Barone è il più in alto al centro, seguono poi il Monaco ed il Giudice, quindi il Mercante ed il Mago ed infine il Ladro ed il Contadino.

Quando fa uso di un'Azione Personale, il giocatore deve dichiarare chiaramente e con tono di voce adeguato, l'identità che sta impersonando e cosa intende fare (tenete in mente che state cercando il futuro Re, quindi non siate troppo modesti o timidi, mostrate a tutti chi è che comanda!).

Di seguito sono elencate le varie Identità e le relative Azioni Personali, che saranno ulteriormente chiarite dagli esempi. Fra parentesi sono riportate le scelte che potete variare a secondo delle vostre necessità durante la partita. Potete imparare a memoria queste formule, se desiderate, ma sarebbe trovare un modo proprio di annunciare le proprie azioni, dato che volete essere voi il nuovo Re, giusto?

Nel formulare una dichiarazione di Azione Personale, comunque, le sole cose importanti che dovete ricordare sono: 1) quale Identità state impersonando, e 2) quale Azione intendete effettuare.

3.1.1 Il Barone

"Io, il Barone di Hoax, ..."

- A. **"...mi prendo 2 borse d'oro dalla sala del tesoro!":** il giocatore prende 2 Borse d'oro dalla pila al centro del tavolo, OPPURE
- B. **"...riscuoto le tasse su [un tipo di merce]":** ogni giocatore che possiede merci del tipo indicato, deve darne una al Barone, a meno che non si immunizzi dalle tasse (vedi 4.4) o che tutte le sue merci di quel tipo siano parte di uno o più Tris (vedi 6).

Esempio. Gaby impersona il Barone e decide di riscuotere le tasse sulle Botti di vino. Gregor, Petra, Tom e Sylvia hanno Botti di vino fra le loro merci, Gregor e Tom ne pagano subito una ciascuno a Gaby. Petra sostiene di essere il Mago e si immunizza dalle tasse del Barone, quindi non dà nulla a Gaby. Sylvia, infine, ha delle Botti di vino, ma fanno parte di Tris e quindi non deve darne al Barone. Ora Gaby ha due Botti di vino in più.

3.1.2 Il Monaco

"Io, il Monaco, ..."

- A. **"...produco due Botti di vino":** il giocatore prende 2 Botti di vino dalla pila al centro del tavolo, OPPURE
- B. **"...vi invito a fare una colletta per i poveri":** ogni giocatore deve dare al Monaco 1 merce di un tipo qualsiasi (a scelta del giocatore che la cede), a meno che non si immunizzi dalla colletta (vedi 4.4) o che tutte le sue merci siano parte di uno o più Tris (vedi 6).

Esempio. Tom, nel ruolo del monaco, fa una colletta. Gregor ha solo merci immobilizzate all'interno di alcuni Tris, mentre Gaby e Petra si immunizzano dicendo di essere Maghi. Sylvia non ha merci, quindi resta solo Christian, che possiede 2 Sacchi di grano e 1 Borsa d'oro. Christian decide di pagare un Sacco di grano al monaco.

3.1.3 Il Giudice

"Io, il giudice..."

- A. **"...prendo una Botte di vino dalla mia cantina":** il giocatore prende una Botte di vino dalla pila al centro del tavolo, OPPURE
- B. **"...ricevo un Sacco di grano in pagamento degli affitti":** il giocatore prende un Sacco di grano dalla pila al centro del tavolo.

3.1.4 Il Mercante

"Io, il mercante, ..."

- A. **"...guadagno una Borsa d'oro con i miei commerci":** il giocatore prende una Borsa d'oro dalla pila al centro del tavolo, OPPURE

- B. **"... scambio con [un giocatore o la pila dei Segnalini Merce al centro del tavolo] [un qualsiasi numero di merci dello stesso tipo], per lo stesso numero di [un altro tipo di merce]":** il giocatore può scambiare con un avversario o con la pila delle merci, un qualsiasi numero di merci di uno stesso tipo con altrettante di un altro tipo a sua scelta. L'eventuale altro giocatore non può rifiutare lo scambio, a meno che non si immunizzi dal mercante (vedi 4.4) o che tutte le sue merci siano parte di uno o più Tris (vedi 7).

Esempio. Sylvia ha 4 Sacchi di grano e 2 Borse d'oro, mentre Gregor ha 2 Botti di vino. Sylvia vuole riuscire a comporre due Tris completi, così decide di scambiare con Gregor, dandogli 2 dei suoi Sacchi di grano in cambio delle 2 Botti di vino. Gregor non può immunizzarsi dallo scambio, poiché ha già coperto sul retro della sua carta la faccia del Mago (quindi non può più impersonarlo), perciò deve accettare lo scambio.

3.1.5 Il Mago

"Io, il mago di Hoax, lancio un incantesimo su [un giocatore]...": il giocatore indicato deve dare al Mago tutte le sue merci, a meno che la vittima non si immunizzi dall'incantesimo (vedi 4.4) o che tutte le sue merci siano già parte di uno o più Tris (vedi 7).

Esempio. Sylvia impersona il Mago e incanta Christian, che possiede 3 Sacchi di grano e 2 Borse d'oro. Sylvia prenderebbe tutti e cinque i segnalini, ma Christian dice di essere anche lui il mago e si immunizza contro l'incantesimo. Sylvia non guadagna nulla.

3.1.6 Il Ladro

"Io, il ladro, rubo a [un giocatore] [uno o due] [un tipo di merce a scelta]": il Ladro può prendere uno o due merci del tipo indicato (dello stesso tipo, se sono due) dal giocatore scelto, anche se questi fanno parte di Tris già consolidati! Non c'è possibilità di immunizzarsi dal furto del Ladro (quando ve ne accorgete è già troppo tardi). Questo è il SOLO modo per distruggere i Tris degli avversari!

Esempio. Gaby ha un Tris ed una Botte di vino. Gregor dice di essere il Ladro e le ruba due Botti di vino: una è quella singola, mentre la seconda è quella (OOPS!) del Tris che viene così sciolto. Gaby ora non ha più Tris ma solo una Borsa d'oro ed un Sacco di grano singoli.

3.1.7 Il Contadino

"Io, il contadino, mieto il raccolto e prendo due Sacchi di grano": il giocatore prende 2 Sacchi di grano dalla pila al centro del tavolo.

3.2 AZIONI GENERALI

Le Azioni Generali possono sempre essere effettuate da un giocatore nel proprio turno, indipendentemente dalle Identità che ha coperto sul retro della sua carta. Per queste azioni, non c'è alcuna necessità di agire impersonando uno dei sette personaggi del gioco.

3.2.1 Acquisire informazioni sugli avversari

"Desidero acquisire informazioni su [un giocatore]": in questo modo, un giocatore che possieda uno o più Tris può ottenere degli indizi circa l'Identità Segreta degli avversari, che gli permetteranno di escludere una o più loro presunte identità. Per effettuare quest'azione, il giocatore paga quanti Tris desidera riponendo i Segnalini Merce corrispondenti nella pila al centro del tavolo, quindi prende le Carte Accusa (quelle con il simbolo "!" sul retro) e le passa al giocatore da cui desidera avere informazioni.

Il giocatore indicato deve scegliere una delle Identità non corrispondenti alla sua Identità Segreta e metterla come prima carta del mazzetto che restituirà quindi all'accusatore; se questi aveva giocato più Tris contro di lui, dovrà scegliere un uguale numero di identità da eliminare, le cui carte corrispondenti saranno analogamente messe come prime carte del mazzetto. Il giocatore di turno, riceve nuovamente il mazzetto, esamina le carte che l'avversario ha disposto per prime come indizi e rimescola quindi il tutto, riponendo le Carte Accusa al centro del tavolo.

Il giocatore sul quale si acquisisce informazioni non può indicare come indizi un'Identità che ha già eliminato dal retro della sua Carta Identità (con un Segnalino Merce dal lato nero), ad esempio nel caso in cui sia stato precedentemente "Hoaxato" (vedi 4.5). Inoltre, non può mostrare la stessa carta più volte allo stesso accusatore, dovrà sceglierne una nuova ogni volta, anche se può dare indicazioni diverse a giocatori diversi.

Esempio. Christian ha due Tris e decide di acquisire informazioni su Petra, pagando le merci corrispondenti che vengono rimesse nella pila al centro del tavolo, quindi dà le Carte Accusa a Petra. Petra, la cui Identità Segreta è il Mercante ed ha escluso all'inizio il Barone (vedi 2.4), ha dovuto successivamente escludere anche il Ladro a seguito di un Hoax (vedi 4.5), ed ha già dato a Christian l'informazione di non essere il Mago. Petra può quindi scegliere le due carte solo fra il Monaco, il Giudice ed il Contadino; sceglie di rivelare il Monaco ed il Contadino e mette quindi le carte corrispondenti per prime nel mazzetto che restituisce a Christian. Ora le sue possibilità stanno riducendosi drasticamente, poiché Christian sa adesso che Petra è certamente il Giudice o il Mercante. Questo lo aiuterà nel gioco e nel caso decida di accusarla in seguito (vedi 3.2.2). Christian rimescola le Carte Accusa in modo che nessuno possa avere le sue stesse informazioni, e le ripone al centro del tavolo.

3.2.2 Accusare un giocatore

"Io accuso [un giocatore]": con questa Azione Generale, i giocatori tentano di scoprire l'Identità Segreta di un avversario, escludendolo eventualmente dal gioco per il resto del round corrente. Le accuse sono tuttavia Azioni molto rischiose, poiché occorre indovinare esattamente l'Identità Segreta di un avversario e, in caso di errore, è l'accusatore stesso che esce dal gioco per il resto del round!

Il giocatore che sceglie questa azione prende le Carte Accusa (quelle con il simbolo "!" sul retro) e pone come prima carta coperta del mazzetto l'Identità che ritiene di aver indovinato, quindi passa le carte al giocatore accusato. Questo, osserva la prima carta e risponde solo dicendo "Esatto" o "Sbagliato", in modo che nessun altro possa avere informazioni sul giocatore. Il mazzetto viene quindi rimescolato e le Carte Accusa vengono riposte al centro del tavolo.

Se l'accusa era corretta, il giocatore scoperto esce dal gioco (senza rivelare comunque la sua Carta Identità!) ed il round continua senza di lui. Il giocatore che ha effettuato l'accusa con successo guadagna 1 Punto Corona e può inoltre prendere come ricompensa tutte le merci dell'accusato, inclusi i Tris completi.

Se l'accusa si rivela errata, il giocatore che l'ha effettuata esce dal gioco per il resto del round in corso, che prosegue senza di lui. Il giocatore ingiustamente accusato guadagna 1 Punto Corona (a meno che non ne abbia già 9 e con questo vincerebbe la partita, vedi 9), e può inoltre prendere come risarcimento tutte le merci dell'accusatore, inclusi i Tris completi.

Indipendentemente dall'esito dell'accusa, la Carta Identità del giocatore che esce dal gioco non deve essere rivelata agli altri e resta comunque coperta sul tavolo al suo posto, fino al termine del round in corso.

Esempio. Gregor inizia il suo turno ed è sicuro di conoscere l'Identità Segreta di Sylvia. Dice: "Accuso Sylvia!" e prende le Carte Accusa; ritiene che Sylvia sia il Ladro, così prende questa carta e la mette come prima del mazzo, che passa poi all'accusata. Sylvia prende le carte ed esamina la prima, sorride perché in realtà è il Mago, e dice "Sbagliato!". Gregor, triste, esce dal gioco per il round in corso e dà a Sylvia tutte le sue merci – un Tris completo e 2 Borse d'oro. Sylvia rimescola le Carte Accusa e le ripone al centro del tavolo, mentre aggiusta il proprio punteggio: aveva 5 Punti Trono, ma grazie all'errore di Gregor ne ha ora 6.

4. REAZIONI

Ogni volta che un giocatore effettua un'Azione, un altro giocatore può annunciare una Reazione che a sua volta può causarne altre a catena. Tutte le Reazioni sono elencate nella Tabella delle Azioni e Reazioni, distinte dalle Azioni perché racchiuse fra due asterischi (ad esempio: "**Hoax**").

Tutti i giocatori possono reagire sia con un Hoax contro il giocatore attivo (vedi 4.5), sia immunizzandosi nei panni del Mago (vedi 4.4) nello stesso turno! Se tuttavia un giocatore sceglie un altro tipo di Reazione, potrà effettuarne solo una; la sola eccezione è quando qualcuno reagisce con un Hoax, in tal caso tutti possono unirsi allo stesso Hoax (vedi 4.5), anche se hanno già effettuato una Reazione di tipo diverso in precedenza. Se un altro giocatore Reagisce come Barone dichiarando illegale l'azione, tutti possono unirsi alla catena che si viene a creare (vedi 4.1 – 4.3).

Esempio. E' possibile immunizzarsi, come Mago, nei confronti di una colletta del Monaco (vedi 4.4) e in seguito, nello stesso turno, reagire come Giudice emettendo una Sentenza contro il Monaco, dopo che il Barone ha dichiarato un'illegalità (non vi preoccupate! potrà sembrarvi complicato al momento, ma è già uno dei casi più complessi che può capitare, che sarà trattato in dettaglio più avanti).

4.1 IL BARONE - DICHIARA UN'ILLEGALITÀ

"Io, il Barone di Hoax, dichiaro illegale quest'azione!" Il giocatore che vuole utilizzare questa Reazione deve essere in grado di impersonare il Barone (vedi 3). L'illegalità viene dichiarata ed ha effetto solo dopo che l'azione è stata effettuata e completata, quindi non la impedisce. La dichiarazione di illegalità non ha un effetto diretto sul gioco, ma serve solo a legittimare un'eventuale sentenza da parte del Giudice (vedi 4.2) e l'eventuale indulgenza del Monaco (vedi 4.3).

La Reazione del Barone non può impedire in alcun modo che l'azione venga portata a termine correttamente e non può dichiarare illegale una Reazione o una propria Azione. E' invece possibile che una stessa Azione venga dichiarata illegale da più di un Barone!

Esempio - Parte 1. Petra ha preso 2 Sacchi di grano impersonando il Contadino. Gregor batte i pugni sul tavolo e, nel ruolo del Barone, dichiara illegale quest'azione.

4.2 IL GIUDICE - EMETTE SENTENZE

"Io, il Giudice, sentenzio che [un giocatore la cui azione è stata dichiarata illegale] paghi [uno o due] [un tipo di merce a scelta] a me [e al Barone]!" Per utilizzare questa Reazione, il giocatore deve essere in grado di impersonare il Giudice e deve rivolgersi ad un avversario che abbia commesso un'illegalità. Quindi, la Reazione del Barone nel dichiarare illegale un'azione è una condizione necessaria a priori, che realizza così perfettamente la separazione dei poteri!

Il giocatore che viene giudicato deve pagare uno o due merci del tipo scelto dal Giudice (nel caso siano due devono essere dello stesso tipo); se la sentenza prevede il pagamento di due merci, il Giudice deve darne uno al Barone che ha dichiarato illegale l'azione. Le merci che fanno parte di uno o più Tris sono comunque al sicuro, ed il giocatore può immunizzarsi nei confronti della sentenza, reagendo nei panni del Mago (vedi 4.4).

Un giocatore non può mai emettere una sentenza su se stesso, e comunque il giocatore che ha dichiarato una illegalità come Barone non può poi impersonare anche il Giudice per emettere la sentenza corrispondente (si ricordi la separazione dei poteri!). Inoltre, se il giocatore giudicato possiede più di un Segnalino Stock del tipo indicato dalla sentenza, il Giudice deve necessariamente chiederne due.

Se un giocatore subisce due distinte sentenze da parte di due Giudici diversi, è tenuto a rispettarne una sola e sceglie lui a quale Giudice pagare. Analogamente, se un Giudice riceve due merci per una sentenza e vi sono due Baroni che hanno dichiarato l'illegalità, deciderà lui a quale dei due darne una.

Esempio – Parte 2. Christian reagisce alla dichiarazione di illegalità di Gregor, batte il pugno sul tavolo e emette una sentenza contro Petra dicendo che deve pagargli 2 Sacchi di grano. Ma anche Tom dice di essere il Giudice, e chiede a Petra di pagare 1 Botte di vino. Petra deve decidere se pagare la sentenza di Christian o quella di Tom, oppure può dire di essere il Mago e immunizzarsi dal pagamento. Nel caso che decida di pagare Christian, questi riceverà 2 Segnalini Merce e dovrà darne uno a Gregor che ha dichiarato l'azione illegale nei panni del Barone.

4.3 IL MONACO – VENDE INDULGENZE

"Io, il Monaco, ti garantisco l'indulgenza in cambio di 1 [un tipo di merce a sua scelta]". Per utilizzare questa reazione, il giocatore deve essere in grado di impersonare il Monaco e il giocatore a cui si vuole vendere l'indulgenza deve aver subito una sentenza del Giudice (vedi sopra). In questo caso, il giocatore giudicato potrà scegliere se pagare la sentenza del Giudice o l'indulgenza del Monaco. Le merci che fanno parte di un Tris sono immuni dal pagamento ed è possibile immunizzarsi reagendo come Mago (vedi 4.4).

Un giocatore che abbia già reagito come Barone o Giudice non potrà reagire ora impersonando anche il Monaco per vendere un'indulgenza. Inoltre, possono esserci più Monaci che propongano un'indulgenza, nel qual caso il solo effetto sarà una scelta ancora maggiore per il giocatore giudicato fra chi dovrà pagare. In ogni caso, il giocatore paga un solo personaggio, a sua scelta.

Esempio – Parte 3. Gaby decide di vendere l'indulgenza a Petra in cambio di un Sacco di grano. Anche Sylvia offre l'indulgenza a Petra, in cambio stavolta di una Botte di vino. Petra ora può scegliere fra cinque possibilità: due sentenze, due indulgenze e l'immunizzazione come Mago!

4.4 IL MAGO – IMMUNIZZAZIONE

"Io, il Mago di Hoax, mi immunizzo contro tutto ciò!". Il giocatore che desidera usare questa reazione deve essere in grado di agire nei panni del Mago. E' una Reazione molto potente, in quanto protegge nei confronti delle tasse del Barone, delle collette e le indulgenze del Monaco, le sentenze del Giudice, gli scambi del Mercante e, infine, dagli incantesimi di un altro Mago. Solo nei confronti del furto del Ladro questa Reazione è assolutamente inutile.

Esempio – Parte 4. Petra decide di non pagare né le sentenze dei Giudici, né le indulgenze dei Monaci. Impersonando il Mago, quindi, si immunizza contro tutte le accuse.

4.5 HOAX!

"Hoax! Tu non sei veramente [uno dei sette personaggi o l'identità]". Questa reazione è generale e non richiede di agire nei panni di uno specifico personaggio, quindi è sempre possibile per tutti i giocatori. Il giocatore che decide di "Hoaxare" un avversario, deve puntare un dito contro il giocatore scelto e continuare a puntarlo fintanto che una decisione non sarà presa.

Questa è, in effetti, la Reazione più importante di tutto il gioco. Ogni volta che un avversario effettua un'Azione o una Reazione nei panni di uno dei personaggi, assumendo pertanto una certa Identità (cosa che accade spesso), gli altri giocatori possono dichiarare un Hoax contro di lui. Questo significa dubitare che il giocatore indicato abbia effettivamente l'Identità che sta cercando di utilizzare e quindi contesta la legittimità dell'Azione o Reazione dichiarata.

Ogni volta che si verifica un Hoax, il gioco viene momentaneamente arrestato fino a quando non sarà presa una decisione: in questo tempo, il giocatore che ha lanciato il dubbio deve continuare a indicare l'avversario scelto. Questo comportamento può sembrare un po' ineducato a prima vista, infatti molti giocatori alle prime armi sono spesso in difficoltà nel rispettare questa regola. Dopo pochi minuti, comunque, anche i più inesperti si scaldano e ci prenderanno gusto. Inoltre, vi sono alcune buone ragioni per puntare il dito contro un avversario:

Primo: stiamo pur sempre cercando il nuovo futuro sovrano di Hoax! E' quindi importante collaudare la forza, l'autostima e l'autorità di ogni pretendente al trono. Come potrebbe mai pensare di governare chi non ha il coraggio di puntare il dito contro un altro?

Secondo: mentre il primo giocatore che ha dichiarato Hoax tiene il dito puntato contro l'avversario, tutti gli altri devono decidere se unirsi al dubbio o meno. Chi decide di partecipare all'Hoax punterà a sua volta il dito contro lo stesso giocatore, in modo che sia chiaro per tutti quanti i giocatori dubitano della sua reale Identità.

Terzo: è molto più divertente!

Un Hoax è valido se almeno la metà dei giocatori ancora attivi partecipa puntando il dito contro il giocatore, come sopra descritto: in tal caso, tale giocatore deve dichiarare se effettivamente la sua Identità Segreta corrisponde a quella che ha tentato di usare o meno. Se l'Hoax non è valido (partecipa meno della metà dei giocatori ancora attivi), non succede nulla ed il gioco prosegue normalmente.

- se il giocatore è stato "Hoaxato" correttamente, la sua Identità Segreta non è quella che stava tentando di impersonare, dovrà coprirla sul retro della sua Carta Identità con un segnalino dal lato nero e, inoltre, non potrà portare a termine l'azione desiderata che si considera annullata;
- se il giocatore è stato "Hoaxato" erroneamente, egli ha realmente l'Identità che stava impersonando e deve dimostrarlo a tutti rivelando la sua Carta Identità. In questo modo, il giocatore esce dal gioco per il round in corso, ma riceve 3 Punti Trono e la sua Azione viene comunque portata a termine regolarmente. Tutte le merci del giocatore tornano nella pila al centro del tavolo ed il round prosegue con un giocatore in meno.

Si ricordi che solo l'ultimo giocatore ad aver agito può essere "Hoaxato". Se un altro giocatore reagisce, per esempio impersonando il Mago, sarà troppo tardi per sollevare dubbi sul primo giocatore, quindi fate attenzione e siate rapidi!

Esempio - Parte 5. Vi sono ancora sei giocatori in gioco. Christian decide di "Hoaxare" Petra, punta il dito contro di lei e dice "Hoax! Tu non sei il Mago!". Poco dopo, anche Sylvia e Tom puntano il dito contro Petra dichiarando così di unirsi al dubbio di Christian. Gaby e Gregor non sono più necessari a questo punto, poiché tre giocatori (che sono la metà di sei) hanno partecipato all'Hoax e questo è valido.

Ora Petra deve dire a tutti se è il Mago o no. Prende un Segnalino Merce dalla pila, lo gira dal lato nero e copre la faccia del Mago sul retro della sua Carta Identità: ora tutti sanno che non è il Mago. Petra, di conseguenza, non può più immunizzarsi e dovrà decidere se pagare una delle sentenze o delle indulgenze (vedi Esempio - Parte 4).

5. FINE DEL TURNO DI GIOCO

Dopo che tutte le Azioni (vedi 3) e le Reazioni (vedi 4) di un turno sono state risolte, il turno ha termine. Il giocatore seguente, in senso orario, inizia quindi il proprio turno ed effettua la sua Azione; da questo momento, le Reazioni potranno essere giocate solo contro il nuovo giocatore di turno.

Se il giocatore che deve iniziare il proprio turno nota che qualcuno sta ancora pensando se reagire o meno all'ultima Azione del turno precedente, dovrebbe annunciare la sua intenzione di proseguire a breve. Se i giocatori continuano a esitare o perdere tempo, potrà quindi iniziare il proprio turno ponendo fine agli indugi.

6. I TRIS

In qualsiasi momento un giocatore viene ad avere tre diversi Segnalini Merce, può costituire un Tris, impilandoli uno sull'altro. Solo le merci che compongono un Tris possono (e devono) essere impilate fra loro, in modo che tutti vedano chiaramente quanti Tris possiede ogni giocatore.

Il solo modo per sciogliere un Tris è con il furto del Ladro (vedi 3.1.6), in tutti gli altri casi le merci che compongono un Tris sono al sicuro, anche se l'Azione che ha comportato la formazione del Tris è stata dichiarata illegale ed ha subito una sentenza del Giudice.

Esempio. Christian, nei panni del Ladro, ruba 2 Sacchi di grano. Aveva già 1 Botte di vino ed 1 Borsa d'oro, quindi impila immediatamente i segnalini per comporre un Tris. Se il Barone dichiarasse ora illegale la sua Azione, il Giudice potrebbe emettere una sentenza che preveda il pagamento del solo Sacco di grano, poiché gli altri fanno già parte di un Tris.

7. FINALE DI ROUND

Ogni round termina con una Finale, quando due soli giocatori rimangono in gioco. Il vincitore della Finale guadagna 3 Punti Trono, mentre il giocatore sconfitto nella Finale ne guadagna comunque 1 (a meno che non abbia già 9 Punti Trono, vedi 9).

All'inizio di ogni Finale, i due giocatori devono coprire tutte le facce sul retro della propria Carta Identità che corrispondono alle informazioni date durante il round all'avversario (vedi 3.2.1). Se un giocatore in Finale acquisisce ulteriori informazioni, l'avversario, invece di utilizzare le Carte Accusa, dovrà semplicemente coprire il personaggio corrispondente sul retro della propria Carta Identità.

In una Finale, ogni tentativo di Hoax ha automaticamente successo. Se uno dei giocatori viene "Hoaxato" erroneamente, la Finale termina immediatamente con la sconfitta del giocatore che ha dichiarato l'Hoax.

Se un giocatore vince la Finale con un'Accusa (vedi 3.2.2), guadagna sia i 3 Punti Trono per la vittoria in Finale, sia 1 Punto Trono aggiuntivo per l'Accusa effettuata con successo.

8. NUOVO ROUND

Dopo che una Finale (vedi 7) è stata completata, si rivelano tutte le Carte Identità dei giocatori (per evitare imbrogli...), che vengono quindi rimescolate con quelle precedentemente messe da parte. Tutte le merci sono riposte nella pila al centro del tavolo. Ogni giocatore pesca quindi una nuova Carta Identità, ne esclude una e prende una nuova merce dalla pila per iniziare il round. Il primo giocatore è quello che ha vinto la Finale del round precedente.

9. FINE DEL GIOCO

Non appena un giocatore raggiunge i 10 Punti Trono, grazie ad un'Accusa (vedi 3.2.2) o ad una vittoria in Finale (vedi 7), la partita termina immediatamente ed egli viene subito incoronato Re, senza completare il Round in corso.

Non è possibile vincere la partita (cioè raggiungere 10 Punti Trono) con i Punti Trono derivanti da una sconfitta in Finale o da un'Accusa errata di un altro giocatore.

10. INCORONAZIONE

Il vincitore nomina un altro giocatore che, nel caso non avesse a disposizione i veri gioielli della Corona, provvederà a porre solennemente la Carta Incoronazione sulla sua testa come simbolo di vittoria. Ulteriori sistemi di festeggiamento del nuovo Re di Hoax sono lasciati alla fantasia ed all'immaginazione dei giocatori. Non vi sono limiti! (in effetti, vi suggeriamo di informarci sulle migliori feste di incoronazione per il Re di Hoax). Buon divertimento!

11. SUGGERIMENTI

“Hoaxare” con giudizio. Usare quest'opzione con successo (vedi 4.5) è una buona cosa, se riesce: la vittima avrà una minor scelta di Azioni (vedi 3) e renderà più semplice un'Accusa successiva (3.2.2). Tuttavia, il rischio è che se si usa l'Hoax in modo errato, il giocatore riceverà ben 3 Punti Trono come compensazione, lo stesso quantitativo in palio per chi vince una Finale (vedi 7)! Occorre scegliere bene chi “Hoaxare”...

Osservate gli avversari. Anche se un giocatore esce presto di gioco dal round in corso, farebbe bene a restare al tavolo per osservare gli altri, avendo così la possibilità di studiarne i comportamenti quando bluffano, pur senza essere impegnato nel gioco vero e proprio. Un bel vantaggio per i round successivi...

Informazioni pubbliche. Se entrambe le Carte Identità di uno stesso personaggio sono state rivelate in seguito a Hoax errati (vedi 4.5), tutti i giocatori dovrebbero coprire la faccia corrispondente sulle loro Carte Identità. Nel round in corso, nessuno potrà più utilizzare le caratteristiche di quell'Identità.

Segnalini Merce insufficienti. Specialmente nel caso di partite a 7 o 8 giocatori, i Segnalini Merce possono terminare. In questi casi, si usino i segnalini neri per coprire le Identità sulle Carte Identità dei giocatori. In ogni caso, i giocatori dovrebbero usare equamente i Segnalini Stock dei vari tipi durante la partita per coprire le Identità eliminate.

Carte segnate o danneggiate. Se dopo alcune partite vi fossero Carte Identità un po' consumate, al punto da essere riconoscibili, i giocatori possono nasconderle, coperte, sotto la propria Tabella delle Azioni e Reazioni e coprire le Identità eliminate su questa anziché sulle Carte Identità. Non è altrettanto bello, ma funziona lo stesso...

12. VARIANTI

Le seguenti regole sono opzionali, offrono modi di giocare Gli Eredi di Hoax lievemente diversi da quanto finora descritto. Provateli e, se vi piacciono, utilizzateli nelle vostre partite.

Una variante che ha riscosso numerosi consensi nelle sessioni di playtesting è quella di giocare con tutte le regole base più quelle descritte ai punti 3 e 4 della versione originale di Hoax (vedi 12.1).

12.1 VERSIONE ORIGINALE DI HOAX

Se volete provare a giocare l'HOAX originale della EON del 1981, considerate le differenze con il regolamento base di seguito esposte:

1. nel gioco originale non esisteva il Mercante; in questi casi, questa Identità viene coperta all'inizio del gioco ed i giocatori non devono sceglierne una da escludere;
2. non vi sono Punti Trono nella versione originale di Hoax: la partita è vinta dall'ultimo giocatore in gioco alla fine di un Round o dal primo che viene “Hoaxato” erroneamente; in pratica, ogni volta che si usa un Hoax, la partita può finire!
3. l'Azione Generale Accusa (vedi 3.2.2) può essere giocata in ogni momento, anche al di fuori del proprio turno;
4. l'Azione Generale Acquisizione Informazioni (vedi 3.2.1) può essere usata in aggiunta ad un'altra Azione Personale (vedi 3.1.1), durante il proprio turno.
5. quando un giocatore subisce un Hoax con successo, non elimina un personaggio dalla sua Carta Identità usando un Segnalino: le informazioni devono tutte essere tenute a memoria;
6. tutte le Reazioni possono essere usate simultaneamente, ad esempio, un giocatore può dichiarare illegale un'azione come Barone e, immediatamente, emettere una sentenza come Giudice.

12.2 HOAX LIMITATI

Se i giocatori sono propensi a effettuare troppi Hoax indiscriminatamente, senza rifletterci molto, la partita può diventare assai noiosa e priva di divertimento. In questi casi, la variante suggerita è quella in cui, per essere valido, un Hoax necessita della partecipazione di tutti i giocatori attivi (invece che della metà). Se un giocatore viene "Hoaxato" erroneamente, sarà almeno responsabilità comune di tutti...

12.3 HOAX CON 3 GIOCATORI

Quando un giocatore viene "Hoaxato" erroneamente per la prima volta in uno stesso Round, riceve solo 2 Punti Trono e pesca una nuova Carta Identità, sulla quale dovrà tuttavia coprire lo stesso numero di personaggi che aveva coperto sulla precedente.

Se il giocatore viene "Hoaxato" erroneamente una seconda volta nello stesso Round, riceve 3 Punti Trono ma esce dal gioco fino al round successivo.

12.4 HOAX CON 9-14 GIOCATORI

Con due confezioni del gioco, potete provare partite fino a 14 giocatori, con questa variante di grande caos e divertimento assicurati per tutti! Per evitare che il gioco si rallenti troppo, potete scegliere fra le seguenti opzioni:

1. (Solo se avete due confezioni del gioco) I due mazzi di Carte Accusa vengono usati come Carte Identità aggiuntive. I due mazzi di Carte Identità (2x14 carte) vengono disposti in quattro pile e usate per le Accuse e per l'acquisizione di informazioni. In questo modo ogni giocatore può raggiungere facilmente un mazzo.
2. Ogni giocatore inizia con 2 Segnalini Merce a scelta, anziché uno solo.
3. Ogni giocatore guadagna due informazioni scartando un singolo Tris.
4. Perché un Hoax sia valido, sono sempre sufficienti almeno 4 giocatori.
5. Ognuno inizia il gioco con 2-5 Punti Trono.
6. Le Reazioni Personali del Barone, del Giudice e del Monaco possono essere utilizzate solo quando restano non più di 6 giocatori in gioco; tali reazioni possono anche non essere utilizzate affatto.
7. Usare le varianti di cui ai punti 3 e 4 della versione originale di Hoax (vedi 12.1).

12.5 GIOCARE CON UNA POSTA

Associate ogni Punto Trono ad una posta base (10 cents, una caramella, un Euro, etc...). Ogni giocatore deve pagare il valore di 10 Punti Trono in un piatto comune. Al termine della partita, ciascuno prende dal piatto il valore corrispondente ai Punti Trono guadagnati, mentre il nuovo Re prende il tutto resto.

12.6 HOAX ALCOLICO!

I giocatori devono bere ogni volta che:

- inizia la partita: tutti salutano il Re defunto;
- un giocatore viene "Hoaxato" correttamente: quel giocatore deve bere;
- un giocatore viene "Hoaxato" erroneamente: il primo a dubitare deve bere;
- un'accusa è giusta: l'accusato deve bere;
- un'accusa è sbagliata: l'accusatore deve bere;
- un giocatore vince una Finale: tutti gli altri devono bere alla sua salute;
- viene incoronato il nuovo Re di Hoax: tutti salutano il nuovo sovrano!!!

12.7 HOAX FANTASMA

Un giocatore che esce dal round in corso può ancora "Hoaxare" altri giocatori o unirsi agli "Hoax" di altri, ma solo un numero limitato di volte, pari al numero di giocatori ancora attivi al momento della sua uscita. In ogni caso, il numero minimo di giocatori necessari per rendere valido un Hoax è la metà di quelli ancora attivi (vedi 4.5)! Durante una Finale, comunque, solo i due giocatori attivi possono "Hoaxarsi" l'un l'altro.

12.8 HOAX PER BAMBINI

E' possibile usare solo 7 delle 14 Carte Identità per distribuire le Identità Segrete dei giocatori. In questo modo, ogni personaggio è in gioco una sola volta e risulta più semplice indovinare le Identità degli avversari. Inoltre, le Azioni Generali Accusa (vedi 3.2.2) e Acquisizione Informazioni (vedi 3.2.1) sono giocate in modo aperto, cioè il giocatore rivela pubblicamente le informazioni anziché usare le Carte Accusa.

CONSIDERAZIONI FINALI DELL'AUTORE

Sono veramente felice che siamo riusciti a recuperare questa piccola gemma di gioco che da lungo tempo era quasi dimenticata. Con le nostre nuove regole abbiamo cercato di ripulirlo un po' e di renderlo anche migliore e più divertente di quanto non fosse stato in passato.

Desidero in particolare ringraziare:

- German Spielearchiv, Franjos e Heidelberger Publishing Company, che ci hanno messo, durante le nostre lunghe ed ormai dimenticate conversazioni telefoniche, sulle tracce della EON Productions negli USA;
- Georg v. Westphalen che, nonostante i suoi studi in medicina e la "Premiere League", ha trovato il tempo di mettere mano al disegno degli Eredi di Hoax;
- Jack Kittrege della EON, per l'amichevole corrispondenza via e-mail, anche se non sempre abbiamo condiviso lo stesso punto di vista sul regolamento. Jack - uno degli autori della versione originale HOAX - ritiene tuttora migliore il vecchio sistema di vittoria, rispetto al nostro nuovo metodo dei Punti Trono;
- Melanine, fra le altre cose, per aver gestito la corrispondenza in inglese con Jack;
- Uwe Mølter e gli "Amigos" per il loro amichevole supporto;
- Mrs. Miller e Mr. Walz della "Ludo Fakt" per la loro pazienza ed i nervi d'acciaio nonostante le varie modifiche;
- Repro-Studio "Punktum" di Cologne, che ha chiamato "Mickey-Mouse-programme" il software da noi usato, ma che nonostante ciò ha prodotto valide pellicole di stampa dai nostri file;
- La mia famiglia di filologi tedeschi, che ha vegliato sulla terminologia e la grammatica;
- Stefan Thiel, per la traduzione in Inglese e le correzioni;
- Tutti gli amici, i colleghi ed i clienti, che ci hanno "Hoaxato" in tutti quei round di prova e che, in questo modo, hanno contribuito notevolmente al miglioramento delle regole;
- Tutti voi, che avete comprato, venduto, regalato, recensito o raccomandato Gli Eredi di Hoax o che lo farete in futuro.

Per conto di tutto il team Spielzeit!

Vostro

Volker Hesselmann