

Les Héritiers de HOAX

Un jeu de Volker Kesselmann, Edward Horn, Jr. et Bill Oberle

Traduction de Seb

Avant la première partie

Les Héritiers d'Hoax est un jeu d'interactions qui risque d'être confus lors de la première partie. Jouez votre première partie comme une partie d'essai. Discutez les différentes situations lors de cette parties et assurez vous que tous les joueurs ont bien compris les règles et leurs applications.

Background

Le royaume d'Hoax est tout petit et vit dans la crainte constante d'une invasion de ses puissants voisins. Afin de s'assurer de la force du roi de Hoax, le trône passe non pas à l'ainé mais au plus riche et au plus retors des héritiers. Vous jouez un de ces héritiers, jouant une partie de Hoax lors de la veillée funèbre du roi précédent. Le vainqueur remporte le trône.

Matériel

14 cartes Identité avec un point d'exclamation (2X7)
7 cartes Accusation avec point d'interrogation (1X7)
8 cartes résumé
8 marqueurs de points
60 jetons (20 chacun pour le Vin, l'Or et le Blé)

Glossaire

Hoax : le nom d'un jeu américain datant de 1981.

Identité : Chaque joueur reçoit une carte Identité pour chaque tour. Il essaie de garder cette Identité secrète. Il y a deux cartes Identité de chaque type, deux joueurs peuvent donc avoir la même identité. Si il est prouvé qu'un joueur ne possède pas une identité particulière, il doit alors couvrir cet emplacement au dos de sa carte Identité avec un jeton.

Carte résumé : résume les différentes Identités. Permet également de garder un compte de vos points de Trone.

Réserve : Chaque joueur récolte du Vin, de l'Or et du Blé. Le but est de constituer des trios de ces trois ressources. La réserve de chaque joueur doit toujours être ouvertement visible. Seuls les trios peuvent être stockés en piles.

Trio : Une pile comprenant une ressource de chaque type. Les Trios sont immunisés à tous les pouvoirs (excepté le voleur) et ne peuvent être dépensés que par leur propriétaire.

Points de Trone : Quiconque obtient dix points de Trone l'emporte. Le vainqueur d'une Accusation gagne un point de Trone (exception, voir 3.9), un joueur mis en doute injustement 3 points, le joueur gagnant un face-à-face de fin de tour 3 points et le perdant du même face-à-face 1 point.

1. Le jeu

1.1 Le but est de devenir Roi en cumulant 10 points de Trone.

1.2 Déroulement

A chaque tour, chaque joueur reçoit une carte Identité. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour. Chaque exécute lors de son tour une action. Les autres joueurs peuvent alors régir à cette action. Le but de toutes les actions est de collecter des Trios qui peuvent ensuite être utilisés pour acheter des informations concernant l'Identité des autres joueurs.

Une fois actions et réactions réglées, c'est au joueur suivant.

Dès qu'un joueur est forcé de révéler son Identité, il ne joue plus pour le tour. Le tour continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueurs (il y a alors immédiatement un face-à-face). Les cartes d'Identité sont alors battues et distribuées pour le tour suivant. Le premeir joueur à atteindre 10 points de Trone gagne.

2 Mise en place

- 2.1 Les cartes Accusation et la Banque sont mises au centre de la table.
- 2.2 Chaque joueur prend une carte résumé et place son marqueur sur 0 points.
- 2.3 Chaque joueur reçoit une carte Identité, qu'il regarde et place face cachée devant lui.
- 2.4 Chaque joueur choisit une Identité différente de sa carte et indique qu'il n'est pas ce personnage en plaçant un jeton sur le dos de sa carte Identité.
- 2.5 Chaque joueur prend un jeton de n'importe quel type à la Banque.

3 Actions

Le joueur dont c'est le tour sélectionne une action. Il peut s'agir d'une action personnelle (liée à un personnage) ou une action générale. Les actions possibles sont figurées sur la carte résumé. Lorsqu'un joueur choisit une action personnelle, il assume l'identité de ce personnage. Un joueur ne peut choisir que parmi les Identités qui ne sont pas couvertes au dos de sa carte.

Actions personnelles

3.1 « Je suis le Baron »

A : Prenez deux Or à la Banque

Ou

B : Levez les Impôts. Le Baron nomme une ressource et chaque joueur doit lui donner un jeton de la ressource en question. Le magicien est immunisé, et les ressources ne peuvent pas être taxées si elles sont en trio.

3.2 « Je suis le Prêtre »

A : Prenez deux Vin à la Banque

Ou

B : Faites une collecte. Chaque joueur doit vous donner un jeton de la ressource de son choix. Le magicien est immunisé, et les ressources ne peuvent pas être taxées si elles sont en trio.

3.3 « Je suis le Juge »

A : Prenez un Vin à la Banque

Ou

B : Prenez un Blé à la Banque

3.4 « Je suis le Marchand »

A : Prenez un Or à la Banque

Ou

B : Echangez des jetons avec d'autres joueurs ou la Banque. Echangez le même nombre de jetons de votre réserve avec des jetons de la banque ou d'autres joueurs. Seuls le magicien et les joueurs n'ayant que des trios sont immunisés. Le marchand seul décide de quels jetons il prends et de comment il échange.

3.5 « Je suis le Magicien »

A : Ensorcellez un joueur. Celui-ci doit vous donner tous ses jetons qui ne font pas partie de trios. Les magiciens sont immunisés.

3.6 « Je suis le Voleur »

A : Volez un ou deux jetons. Le Barbare prend un ou deux jetons du même type de la réserve d'un autre joueur. Ce pouvoir peut dissoudre un trio. Il n'y a pas de protection contre le Voleur.

3.7 « Je suis le Paysan »

A : Prenez deux Blé à la Banque.

Actions générales

3.8 « J'achète des informations sur tel joueur »

Cette action est utilisée pour dépenser des Trios afin d'obtenir des informations sur l'identité d'autres joueurs. En payant un Trio à la Banque, passez les cartes Accusation au joueur visé. Ce joueur doit choisir une Identité n'étant pas la sienne et la révéler en vous montrant la carte correspondante. Vous regardez alors la carte en secret et la rebattez avec les autres cartes Accusation.

Le joueur révélant les informations ne peut pas choisir une identité dont il a été prouvé qu'elle n'est pas la sienne (marquée sur sa carte). Il ne peut pas non plus montrer deux fois la même identité au même joueur.

Le joueur achetant l'information peut payer plusieurs trios, auquel cas le nombre équivalent de cartes Accusation doivent être montrées.

3.9 « J'accuse tel joueur »

Cette action permet de tenter d'éliminer un autre joueur de ce tour en révélant son identité. En cas d'erreur, cependant, c'est vous qui êtes éliminé.

L'accusateur prend les cartes Accusation, place au sommet du paquet l'Identité présumée de sa cible et lui passe le paquet. La cible prend alors connaissance de la carte et répond seulement « vrai » ou faux ».

Si l'accusateur a raison, l'accusé est éliminé et l'accusateur marque 1 point puis se saisit des réserves et Trios de l'Accusé.

Si l'accusateur a tort, il est éliminé. C'est l'accusé qui se saisit des réserves et trios de l'accusateur. Dans les deux cas, l'identité des joueurs n'est pas révélée. Elle reste secrète jusqu'à la fin du tour.

4 Réactions

Lorsqu'un joueur utilise une action, de nombreux personnages peuvent utiliser une réaction. Les réactions sont rappelées sur la carte résumé. Les actions auxquelles le Magicien est immunisé sont figurées avec des astérisques.

Chaque joueur ne peut procéder qu'à une réaction pour le tour de chaque joueur.

4.1 « En tant que Baron, je déclare cette action illégale »

Le Baron déclare l'action illégale, permettant ainsi un jugement. L'action, cependant, n'est pas annulée.

Commentaires :

- 1- Aucune réaction ne peut être déclarée illégale.
- 2- On ne peut déclarer sa propre action illégale.
- 3- La même action peut être déclarée illégale par plusieurs Barons.

4.2 « En tant que Juge, je vous condamne à payer (un ou deux) jetons de (une ressource) »

Le joueur visé doit payer la somme dite au juge. Si deux jetons sont mentionnés, le second jeton va au Baron ayant déclaré l'action illégale. Les Trios sont immunisés, ainsi que le magicien.

Commentaires :

- 1- On ne peut se condamner soi-même.
- 2- Quelqu'un s'étant déclaré Baron ne peut en condamner un autre.
- 3- Le juge ne peut nommer un montant que le joueur visé ne peut payer.
- 4- On peut être condamné par plusieurs juges mais on ne paie alors qu'une amende, au choix du condamné.
- 5- Si plusieurs barons ont déclaré l'action illégale, le Juge choisit avec qui il partage l'amende.

4.3 « En tant que Prêtre, j'offre le pardon pour un (type de ressource) »

Cela permet à un joueur condamné par le juge de payer une offrande au prêtre plutôt que son amende. Un Trio peut être séparé dans ce cas mais c'est au joueur de décider si il paie au moins.

Commentaires :

- 1- Juges et Barons ne peuvent offrir le pardon.
- 2- Plusieurs joueurs peuvent offrir le pardon. L'accusé n'en paie alors qu'un à son choix.

4.4 « En tant que Magicien, je suis immunisé »

Le joueur est protégé des impôts du baron, des collectes du prêtre, des amendes du juge et d'être enchanté par un magicien.

4.5 « Tu n'es pas (tel personnage) »

Lorsqu'un joueur prétend être tel personnage, n'importe quel joueur peut exprimer un doute. Le jeu est immédiatement stoppé afin de déterminer les conséquences de ce doute.

Chaque joueur à son tour vote si il pense que le doute est juste ou non. Si au moins la moitié des joueurs

encore en jeu soutiennent ce doute, on continue. Sinon, le doute est annulé.

Si le doute est voté, l'Accusé doit révéler si le doute est correct ou non.

Si le doute est correct, l'accusé marque sur sa carte qu'il n'est pas ce personnage, et ne peut plus utiliser ce pouvoir. L'action ou réaction ayant provoqué le doute est annulée.

Si le doute est injustifié, l'Accusé révèle sa carte Identité. Il est éliminé du tour en cours mais marque 3 points. L'action par contre est prise en compte. Tous les jetons de ce joueur retournent à la Banque.

5 Fin du tour d'un joueur

Une fois toutes les actions et réactions gérées, c'est au joueur suivant.

Dès que ce joueur annonce son action, les réactions concernant les actions précédentes ne sont plus possibles.

Commentaire :

Si un joueur veut commencer son tour et remarque que d'autres joueurs sont encore en train de réfléchir, il est conseillé de leur laisser un court moment. Si ceux-ci tardent trop cependant, il peut commencer son tour afin de ne pas retarder le jeu.

6 Trios

Dès qu'un joueur possède les trois ressources, il forme un trio et les empile. Il est possible de le faire immédiatement après son action afin de mettre ces ressources à l'abri de pénalités.

7 Face-à-face

Dès qu'à la fin du tour d'un joueur, il ne reste que deux joueurs, il y a un face-à-face. Le vainqueur d'un face-à-face gagne 3 points, le perdant 1 point.

Au début d'un face-à-face, les deux joueurs couvrent toutes les identités qu'ils ont montré à leur adversaire. Si un joueur achète des informations pendant un face-à-face, les identités supplémentaires sont couvertes également.

Lors du face-à-face, chaque joueur tour à tour va mettre en doute une identité de son adversaire. Il peut également faire une Accusation. Un joueur qui remporte le face-à-face sur une Accusation reçoit un point supplémentaire.

8 Nouveau tour de jeu

Après le face-à-face, les cartes d'Identité sont révélées (afin que les tricheurs puissent être formellement exécutés) puis sont mélangées à nouveau. On redonne une carte Identité à chacun. Les ressources sont retournées à la Banque et chaque joueur en prend un de son choix. Le vainqueur du face-à-face précédent commence le nouveau tour.

9 Fin

Dès qu'un joueur atteint dix points, la partie se termine. Si cela arrive au milieu d'un tour, la partie prend fin immédiatement.

Commentaire : Vous ne pouvez gagner en perdant un face-à-face ou en étant accusé à tort.

10 Le couronnement

Le vainqueur choisit un autre joueur qui le couronne solennellement avec la formule « Longue vie au roi de Hoax »

11 Commentaires supplémentaires

Doutes : les doutes sont intéressants car ils limitent les actions des joueurs et facilitent les Accusations. Se tromper en doutant donne trois points à l'accusé.

Information disponible : si deux cartes d'Identité du même type sont révélées, tous les joueurs doivent couvrir ce personnage sur leur carte.

12 Variantes

Commentaire : Les testeurs semblaient aimer les règles 3 et 4 de l'original.

12.1 Hoax, l'original

1. A Hoax, il n'y a pas de marchand, retirez-le du jeu.
2. A Hoax, il n'y a pas de points de Trone. Le vainqueur est le premier qui est mis en doute à tort, ou le dernier joueur présent.
3. Les Accusations peuvent être faites en dehors du tour d'un joueur.
4. Acheter une information ne peut être fait que lors du tour du joueur. Cependant, cela peut être fait en plus d'une action personnelle.
5. Si un doute réussit, l'Identité n'est pas couverte avec un jeton. Tout le monde doit se rappeler.
6. On peut utiliser toutes les réactions dans le même tour.

Commentaire : Ces règles donne un jeu bien plus rapide, et rendent le doute bien plus important.

12.2 Doutes renforcés

Au lieu de demander une moitié des joueurs, demandez l'unanimité pour valider un doute. Ainsi, si le doute était à tort, tout le monde est responsable.

12.3 Deux Identités

Avec peu de joueurs (3 ou 4), il y a peu d'identités.

Des règles spécifiques peuvent alors être utilisées :

1. Si un joueur est mis en doute à tort, il ne reçoit que deux points mais reçoit aussi une autre Identité pour continuer à jouer.
2. S'il est a nouveau mis en doute à tort, il gagne 3 points et est éliminé de ce tour.

12.4 Jouer avec beaucoup de joueurs

Avec deux jeux, vous pouvez jouer à 14.

1. N'utilisez qu'une série d'Identités. L'autre est divisée et sert d'Accusation supplémentaire afin de faciliter l'accès.
2. Commencez avec deux jetons.
3. Avec un trio on peut acheter deux identités.
4. 4 points pour un doute injustifiée
5. Tout le monde commence avec 2 à 5 points de trone
6. Les réactions 4.1 – 4.3 peuvent être ignorées.
7. Utilisez les variantes 3 et 4 de l'original

12.5 Hoax en pariant

Chaque point de Trone a une valeur (un bonbon, un ours en guimauve, etc...). tout le monde doit payer 10 points au pot en début de partie. A la fin, chaque joueur reçoit ses points de Trone et le reste va au roi.