

Hoax

Le jeu des impostures

Matériel

Le jeu se compose de

- 12 cartes de personnages: le roi (King), le juge (Judge), le prêtre (Vicar), le magicien (Wizard), le voleur (Thief) et le paysan (Peasant) à raison de deux cartes par personnage
- 6 cartes de suspicion représentant chacun des personnages (le verso des cartes permet de les distinguer)
- 20 jetons jaune (or)
- 20 jetons vert (blé)
- 20 jetons rouge (vin)
- 1 plateau de jeu comportant des cercles de couleurs pour y disposer le jetons et une zone centrale pour les cartes de suspicion

Déroulement

Le hasard désigne un joueur qui débutera la partie. Il mélange les 12 cartes personnage et en donne une à chaque joueur. Les joueurs consultent en secret leur carte qui révèle leur véritable identité. Les cartes non distribuées sont remises dans la boîte sans les regarder.

Les cartes suspicion sont placées en une pile face cachée sur le plateau.

Le but du jeu est de découvrir la véritable identité des autres joueurs sans être soi-même démasqué. Un joueur dont l'identité est découverte est éliminé. Le vainqueur est le dernier joueur à rester en jeu.

A son tour, le joueur annonce clairement quel personnage il prétend être et peut effectuer l'action liée à ce personnage. Les autres joueurs peuvent, s'ils le désirent, prétendre être un autre personnage pour effectuer l'action indiquée dans la colonne "à tout moment" du tableau ci-dessous. Deux joueurs ne peuvent pas prétendre être le même personnage durant le même tour pour bénéficier des mêmes privilèges.

Accusation commune

Si un joueur a l'impression que le joueur en phase n'est pas ce qu'il prétend être, il peut crier à l'imposture. Les joueurs doivent alors voter pour savoir s'ils veulent maintenir l'accusation. Si la majorité est contre, l'accusation n'est pas maintenue et le jeu se poursuit. Si la majorité est pour l'accusation, le joueur en phase doit dire si l'accusation est correcte ou non. Si elle est correcte, l'action qu'il avait faite (dans la colonne "à son tour" du tableau ci-dessous) sous cette identité est annulée et le joueur ne peut plus utiliser cette identité jusqu'au terme de la partie. Si l'accusation est fautive et que le joueur est réellement ce qu'il prétendait être, il gagne immédiatement la partie.

Accusation individuelle

A tout moment, un joueur peut tenter de démasquer le joueur en phase. Il lui donne la carte suspicion correspondant au personnage qu'il soupçonne que l'autre soit sans la montrer aux autres joueurs. Si le joueur en phase est effectivement démasqué (il est le personnage de la carte), il l'annonce sans dévoiler l'identité et donne tous ses jetons au joueur qui l'a démasqué. Si le soupçon est infondé, l'accusateur est éliminé et donne tous ses jetons à celui qu'il a injustement soupçonné, sans dévoiler son identité aux autres.

Achat d'indice

A son tour, un joueur peut acheter un indice. Il paie un jeton de chaque sorte, tend le paquet de cartes suspicion à un joueur de son choix. Ce dernier lui rend le paquet en mettant dessous une carte d'un personnage qu'il n'est pas. Il ne peut cependant pas montrer un personnage qu'il n'aurait plus la possibilité d'être suite à une accusation commune. Un joueur ne peut pas montrer deux fois le même personnage à un même joueur. Après avoir montré ce qu'il n'est pas le joueur peut continuer prétendre être ce personnage.

Trésor

Chaque groupe de 3 jetons de chaque couleur possédé par un joueur sont protégé et mis à part des autres. Seul le voleur peut se les approprier.

Il est interdit de prendre des notes durant la partie.

Personnage	peut à son tour	peut à tout moment
Roi	1) prendre 1 jeton vin OU 1 jeton or 2) lever un impôt de 1 jeton par joueur (ces derniers choisissent la couleur)	déclarer illégale une action d'un autre joueur immédiatement après que le joueur ait effectué son action (l'action ne peut pas être exécutée)
Juge	prendre 1 jeton vin OU 1 jeton blé	sanctionner un joueur dont l'action est déclarée illégale par le roi en infligeant une amende de 1 ou 2 jetons dont il désigne la couleur. Si l'amende est de 2 jetons, le juge en donne 1 au roi (ou prétendu tel) qui a déclaré l'action illégale
Prêtre	encaisser un impôt ecclésiastique de 1 jeton dont il choisit la couleur auprès de chaque joueur	absoudre un joueur mis à l'amende par un prétendu juge. Si le joueur accepte l'absolution, il ne paie pas l'amende mais verse au prétendu prêtre 1 jeton, le prêtre choisit la couleur.
Magicien	prendre tous les jetons non protégés d'un joueur	est immunisé contre tout versement de jetons mais pas contre le vol
Voleur	voler 1 ou 2 jetons de son choix, protégés ou non, dans la réserve d'un autre joueur	aucun privilège
Paysan	prendre 2 jetons blé	aucun privilège