Spielregeln
DER HOCHSTAPLER

STRENG GEHEIM

4-6 Spieler | 10+ Alter | 15 min +

ZIEL DES SPIELS

Der Hochstapler ist ein Spiel mit Assoziationsrunden, Bluffs und Verdächtigungen, das dazu gedacht ist, eine gute Zeit zu verbringen und gleichzeitig kreativ zu denken.

Ziel des Spiels ist es, den Hochstapler zu entlarven, ohne das Geheimwort zu verraten.

Wenn Sie der Hochstapler sind, ist es Ihre Aufgabe, sich unter die Leute zu mischen, nicht entdeckt zu werden und eventuell am Ende des Spiels das Geheimwort zu enthüllen, wenn Sie entlarvt werden.

SPIELREGELN

Zu Beginn erfährt jeder Spieler das Geheimwort, indem er eine vertrauliche Karte erhält, außer einem Spieler, der eine Karte erhält, die keinen Hinweis auf das Geheimwort enthält. Dieser Spieler ist also der Hochstapler.

Drei Runden lang teilt jeder Spieler abwechselnd ein Hinweiswort mit, das mit dem Geheimwort in Zusammenhang steht, um der Gruppe seine Unschuld zu beweisen.

Ziel der Spieler ist es, den Hochstapler zu entlarven, während der Hochstapler in der Masse untertauchen muss, indem er so tut, als ob er das Geheimwort kennt, um keinen Verdacht zu erregen.

SPIELAUFBAU

Um ein Spiel zu beginnen, legen Sie die Karten verdeckt auf dem Tisch in 18 verschiedenen Stapeln aus. Die Karten sind an der Missionsnummer auf der Rückseite der Karten zu erkennen.

Wählen Sie eine Mission zum Starten aus und nehmen Sie so viele Karten, wie es Spieler gibt, wobei Sie darauf achten, dass die Karte „Hochstapler" im Stapel vorhanden ist. Ein Spieler sagt eine Zahl von 1 bis 20 an, mischt dann die Karten und teilt eine an jeden Spieler aus. Alle Spieler bis auf einen haben nun eine Karte mit einer Liste von 20 Geheimwörtern.

STRENG GEHEIM

DU BIST NICHT DER HOCHSTAPLER

16= Kampf	14= Spektakel	13= Biografie
17= Bus	3= Walnuss	2= Mercedes-Benz
10= Kuh	6= Judo	9= Poker
20= Tabak	15= Winter	1= Hip-Hop
7= Löwe	4= Spider-Man	8= Kaugummi
19= Karl Lagerfeld	5= Seestern	11= Schalttier
	18= Wüste	12= Krankenschwester

Ein Spieler unter Ihnen erhält also die Karte „Hochstapler", die keine Informationen enthält. Er muss also blind spielen und bluffen, um zu versuchen, nicht entlarvt zu werden.

STRENG GEHEIM

DU BIST DER HOCHSTAPLER

16= Hochstapler	19= Hochstapler	10= Hochstapler
17= Hochstapler	5= Hochstapler	9= Hochstapler
8= Hochstapler	4= Hochstapler	2= Hochstapler
7= Hochstapler	18= Hochstapler	14= Hochstapler
1= Hochstapler	11= Hochstapler	3= Hochstapler
20= Hochstapler	13= Hochstapler	12= Hochstapler
6= Hochstapler	15= Hochstapler	

DAS GEHEIMWORT FINDEN

Nachdem die Zahl bestimmt wurde, nimmt jeder Spieler seine Karte zur Kenntnis und lokalisiert das Geheimwort auf der erhaltenen Karte. Wenn im Laufe des Spiels das Geheimwort aufgedeckt wird, setzen die Spieler das Spiel auf natürliche Weise fort, auch wenn durch diesen Fehler der Hochstapler identifiziert wird.

DIE CODENAMEN

In der ersten Runde beginnt der jüngste Spieler (oder die Person, die zuletzt gelogen hat) zuerst, indem er der Gruppe ein Hinweiswort mitteilt, das sich in irgendeiner Weise auf das Geheimwort bezieht. Anschließend wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Währenddessen muss der Betrüger versuchen, das Geheimwort zu erraten, bevor er an der Reihe ist, und/oder ein Hinweiswort finden, das vage genug ist, um keinen Verdacht zu erregen.

DIE ABSTIMMUNG

- Nach drei vollständigen Runden können die Spieler ihren Verdacht äußern und Anschuldigungen erheben, während sie versuchen, den Hochstapler zu entlarven. Die einzige Regel ist, dass Sie während der Debatte das Geheimwort nicht erwähnen dürfen.

- Wenn Sie der Hochstapler sind, können Sie versuchen, den Verdacht auf jemand anderen zu lenken.

- Wenn alle Spieler heimlich entschieden haben, wer der Hochstapler ist, indem sie bis drei zählen, zeigen sie gleichzeitig mit dem Finger auf ihren Verdächtigen.

- Der Spieler mit den meisten Stimmen muss seine Identität vor der Gruppe offenbaren.

- Wenn es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern gibt, müssen die benannten Spieler ein zusätzliches Hinweiswort nennen und die anderen stimmen dann ab.

- Wenn der Hochstapler entkommen konnte und nicht entlarvt wurde, gewinnt er automatisch das Spiel.

- Wenn der Hochstapler entlarvt wurde, hat er noch eine Chance, die Runde zu gewinnen: Mit einer einzigen Antwort muss er versuchen, das geheime Wort zu erraten. Wenn es ihm gelingt, das Geheimwort richtig zu benennen, hat er gewonnen. Wenn er es nicht schafft, gewinnen die anderen Spieler.

- Starten Sie dann eine neue Runde, indem Sie eine neue Karte ziehen.

UNSERE RATSCHLÄGE

Der Schlüssel zu diesem Spiel ist Kreativität und die Fähigkeit, Subtilität zu dosieren. Wenn Ihre Hinweise zu offensichtlich sind, wird der Hochstapler das Geheimwort leicht erraten und sich perfekt in das Spiel einfügen. Sind Ihre Hinweise zu subtil oder zu unklar, dann besteht die Gefahr, dass Sie verdächtigt werden. Nutzen Sie also Ihre Vorstellungskraft und denken Sie kreativer!

SPIELVARIANTEN

FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL ▶ Sie können dieses Spiel nach Belieben anpassen. Sie können zum Beispiel die Phase der Anschuldigungen vor der Abstimmung auslassen. Das beschleunigt das Spiel und verringert den Druck auf den Hochstapler, da alle ihre Vermutungen nur aufgrund der vorgegebenen Hinweiswörter anstellen.

MIT KINDERN ▶ Wenn Sie mit Kindern spielen, die noch nicht alt genug sind, um die Raffinesse des Spiels zu erfassen, oder wenn Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchten, können Sie die Hinweiswörter durch Pantomime ersetzen. Anstelle eines Wortes müssen die Spieler also eine Pantomime vorführen, die sich in irgendeiner Weise auf das Geheimwort bezieht.

MEHR ALS 6 SPIELER ▶ Um mit mehr als 6 Spielern zu spielen, bildet ihr Duos und teilt pro Duo eine Karte aus. In diesem Fall gibt es also nur eine (oder maximal 2) Runden mit Hinweiswörtern, um den Hochstapler nicht zu viele Hinweise zu geben.

PUNKTE ZÄHLEN

Die Vergabe von Punkten ist völlig freiwillig. Wenn Sie dennoch Punkte zählen möchten, kündigen Sie dies vorher an, falls Sie sehr wetteifernd sind.

Entscheiden Sie gemeinsam, wie viele Runden Sie spielen wollen. Wir empfehlen 6 Runden für ein Minispiel, 12 Runden für ein Standardspiel und 18 Runden für ein episches Spiel.

Geben Sie dem Hochstapler in jeder Runde 3 Punkte, wenn er es schafft, den Abstimmungen auszuweichen, und 2 Punkte, wenn er es schafft, das Geheimwort zu erraten, nachdem er enttarnt wurde. Geben Sie allen anderen Spielern 1 Punkt, wenn der Betrüger verliert.

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand stimmen Sie für den Spieler, der im Laufe des Spiels die beste Hochstapelei durchgeführt hat.

BONUS : Wir haben auf den Karten freien Platz gelassen, damit Sie Ihre eigenen Worte mit Bleistift hinzufügen und so endlos spielen können!

Haben Sie Kommentare, Anekdoten, Fragen oder Verbesserungsvorschläge? Schreiben Sie uns an contact@ohhappygames.com und wir werden Ihnen gerne antworten.

WWW.OHHAPPYGAMES.COM