



Hektor Vargas był legendarnym wręcz biznesmenem, który do budowy swego imperium wykorzystał nie do końca uczciwą promocję oraz nielegalną piramidę finansową. Pozostawił po sobie niemałe zamieszanie nie tylko w gospodarce, ale i w życiu osobistym. Jego dekadenski żywot zakończył się podczas przyjęcia w dniu jego 56 urodzin, kiedy korek jednego z szampanów niespodziewanie odbił się od żyrandola i trafił prosto do jego tchawicy.

Zanim ktokolwiek zdążył zareagować, Vargas zmarł. W niezręcznej ciszy celebrujący życie magnata goście zaczęli się rozchodzić. W salonie wielkiej posiadłości pozostało zaledwie kilka osób, którym drogi był nie tylko właściciel posesji, ale i jego fortuna. W grupie tej byli: apodyktyczna była żona, kochanka-kokietka, lizusowaty zięć, enigmatyczny daleki kuzyn, wyniosła szefowa kuchni, przebiegły ogrodnik i raczej małowówny kamerdyner.

Dla potencjalnych spadkobierców bardzo szybko stało się jasne, w jakim położeniu się znaleźli. Po pierwsze nikt nie wiedział, gdzie znajduje się testament nieboszczyka. Dodatkowo ze względu

na pełne skandali życie osobiste zmarłego okazało się, że tylko nieliczni z tu obecnych widzieli się nawzajem kiedykolwiek wcześniej. Teraz posiadłość w końcu stanęła otworem i znajdujące się w niej nieuczciwie zdobyte bogactwa mogą trafić tylko do najbardziej bezczelnych z gości.

W tak chciwym i przebiegłym towarzystwie nie było miejsca na zaufanie. Przy okazji takich spotkań, jak to feralne przyjęcie, zawsze pojawiali się nieproszeni goście i oszuści. Przez wzgląd na narastające wzajemne oskarżenia wszyscy obecni zgodzili się na jeden warunek: tylko ci, którzy rzeczywiście znali i znosili cierpliwie Vargasa za jego życia, mogą zostać. Wszyscy pozoranci mieli zostać zdemaskowani i wyrzuceni z domu nieboszczyka.

Jednak każdy z obecnych poprzysiągł sobie w duchu, że nie opuści posiadłości bez spadku.

## OPIS GRY

**Spadkobiercy** to gra dla trzech do sześciu graczy, chętnych na odziedziczenie fortuny po zmarłym potentacie finansowym. Gracze otrzymują tajne karty postaci, które będą musieli ukrywać przed pozostałymi graczami. Wcielając się w różne role, mają za zadanie przy użyciu podstępu i dedukcji odkryć tożsamości pozostałych graczy, a tym samym wyeliminować ich z gry. Gracz, który jako ostatni pozostanie w grze, wygrywa.

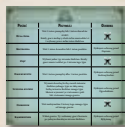
# ELEMENTY GRY



7 kart postaci



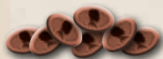
7 kart podejrzeń



6 kart pomocy



1 karta oszusta



25 żetonów oszustów



27 żetonów śledztwa  
(9 każdego typu)

## PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować grę, należy wykonać poniższe czynności:

- Przygotowanie puli żetonów:** należy podzielić żetony według typu i umieścić je na środku obszaru gry. Obok nich należy położyć kartę oszusta.
- Rozdanie kart pomocy:** każdy z graczy otrzymuje jedną kartę pomocy.
- Rozdanie kart postaci:** należy potasować karty postaci i rozdać po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy. Wszystkie niewykorzystane karty postaci należy odłożyć zakryte do pudełka – nie będą już wykorzystywane podczas tej rozgrywki.
- Przygotowanie kart podejrzeń:** należy potasować karty podejrzeń i umieścić je zakryte na środku obszaru gry.
- Wybór pierwszego gracza:** najmłodszy gracz zostaje pierwszym graczem i jako pierwszy będzie wykonywał swoją turę.
- Wybór początkowych żetonów:** począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze jeden, wybrany przez siebie żeton śledztwa z puli żetonów i kładzie go na swoim obszarze gry.

## KARTY POSTACI

Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje kartę postaci. Na karcie umieszczono nazwę postaci oraz jej podobiznę – jest to **TOŻSAMOŚĆ** gracza. Gracz może podglądać swoją kartę postaci w dowolnym momencie, ale nie może pokazywać jej innym graczom.

## PRZEBIEG GRY

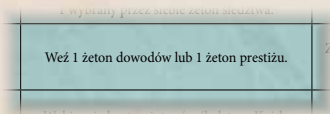
Podczas gry w *Spadkobierców* każdy z graczy próbuje odkryć tożsamości swoich przeciwników, nie ujawniając swojej. W tym celu gracze wykonują akcje, pozwalające na otrzymywanie żetonów śledztwa. Te z kolei dają możliwość zdobywania informacji na temat tożsamości innych graczy i wyeliminowanie ich z gry.

Rozgrywka w *Spadkobierców* składa się z tur. Podczas swojej tury aktywny gracz wykonuje jedną lub kilka akcji. Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury do momentu, kiedy jeden z nich zostanie zwyciężcą (patrz „Zwycięstwo” na stronie 8).

## AKCJE

Podczas swojej tury gracz może wykonać w dowolnej kolejności następujące trzy akcje:

- **Deklaracja:** gracz deklaruje, jaka jest jego tożsamość, i używa zdolności tej postaci – jest to jej **PRZYWILEJ**.



### Przywilej na karcie pomocy

- **Dochodzenie:** gracz zdobywa informację na temat tożsamości innego gracza.
- **Oskarżenie:** gracz zgaduje tożsamość innego gracza. Po tej akcji jeden z dwóch graczy biorących w niej udział zostaje wyeliminowany.

Podczas swojej tury gracz **musi** wykonać jedną akcję deklaracji, **może** wykonać dowolną liczbę akcji dochodzenia i **może** wykonać tylko jedną akcję oskarżenia.

Niektóre postaci posiadają także **OCHRONĘ**, opisaną na karcie pomocy. Gracze powinni najpierw zaznajomić się z podstawowymi zasadami, przedstawionymi w tej części instrukcji, zanim zaczną korzystać z ochrony (patrz „Ochrona” na stronie 10).

## DEKLARACJA

Aby wykonać akcję deklaracji, gracz deklaruje, że jest konkretną postacią. Używa do tego zwrotu „jako...” albo „jestem...”, np. „jako Ogrodnik chcę skorzystać z mojego przywileju”.

Każda postać ma przynajmniej jeden unikalny przywilej (patrz „Przywileje” na stronie 8) – zostały one opisane na kartach pomocy. Każdy przywilej pozwala graczowi na otrzymanie żetonów niezbędnych do przeprowadzenia akcji dochodzenia (patrz „Dochodzenie” po prawej). W grze występują trzy typy żetonów śledztwa:



Pieniądze



Prestiż



Dowody

Jeśli przywilej mówi, że gracz ma wziąć żeton śledztwa, bierze go z puli żetonów, chyba że zaznaczono inaczej.

*Przykład:* Podczas swojej tury Anna deklaruje, że jest Kamerdynerem. Mówi: „Jestem Kamerdynerem, więc wezmę pieniądze. Janie, ty też weź żeton”. Anna bierze jeden żeton pieniędzy z puli żetonów. Jan bierze żeton prestiżu. Anna skorzystała z przywileju Kamerdynera i jej akcja deklaracji została zakończona.

Gracz może deklarować, że jest jakąkolwiek postacią – bez względu na to, jaka jest jego prawdziwa tożsamość. Jeśli jednak gracz zadeklaruje tożsamość inną, niż ta wskazana na jego karcie postaci, składa **FALSZYWĄ DEKLARACJĘ**. Jeśli inni gracze uważają, że aktywny gracz złożył fałszywą deklarację, mogą nazwać go oszustem (patrz „Nazwanie oszustem” na stronie 7).

## DOCHODZENIE

Akcja dochodzenia pozwala graczowi zdobyć informacje na temat tożsamości innego gracza.

Aby wykonać akcję dochodzenia, aktywny gracz musi wydać po jednym z każdego typu żetonów śledztwa. Poprzez wydanie żetonu rozumie się wzięcie go z własnego obszaru gry i odłożenie do puli żetonów.

Po wydaniu żetonów śledztwa aktywny gracz wskazuje innego gracza jako obiekt swojego dochodzenia. Wskazany gracz musi za pomocą

talii kart podejrzeń dać aktywnemu graczowi wskazówkę na temat swojej tożsamości.

Wskazany gracz bierze talię kart podejrzeń i wyjmuje z niej kartę odpowiadającą jego tożsamości. Następnie wyjmuje z talii również trzy inne, losowe karty. Gracz patrzy na cztery wyjęte z talii karty, ale nie pokazuje ich innym graczom. Następnie tasuje je i podaje zakryte aktywnemu graczowi. Aktywny gracz patrzy na otrzymane karty podejrzeń – jedna z nich ukazuje tożsamość wskazanego gracza. Aktywny gracz nie może pokazać otrzymanych kart podejrzeń innym graczom. Po zapoznaniu się z kartami aktywny gracz tasuje je z pozostałymi kartami podejrzeń i umieszcza na środku obszaru gry.

Szczegółowy przykład przeprowadzenia akcji dochodzenia znajduje się na stronie 6.

Aktywny gracz może wykonać akcję dochodzenia wiele razy podczas swojej tury, jeśli posiada wystarczającą liczbę żetonów śledztwa. W takim wypadku gracz może wskazać tego samego gracza więcej niż raz w ciągu jednej tury.

## **OSKARŻENIE**

Akcja oskarżenia pozwala graczowi na zgadnięcie tożsamości innego gracza.

Aby wykonać akcję tożsamości, aktywny gracz wskazuje innego gracza jako obiekt swojego oskarżenia i w tajemnicy odgaduje jego tożsamość. W tym celu aktywny gracz bierze talię kart podejrzeń i wyjmuje z niej kartę odpowiadającą tożsamości, która według niego należy do wskazanego gracza. Następnie kładzie wybraną kartę zakrytą przed wskazanym graczem. Wskazany gracz patrzy na otrzymaną kartę podejrzeń – jeśli odpowiada ona jego karcie postaci, musi odpowiedzieć „Tak” bez ujawniania swojej tożsamości pozostałym graczom. Zostaje wyeliminowany z gry, a swoje żetony śledztwa przekazuje aktywnemu graczowi. Żetony oszustów na karcie pomocy wyeliminowanego gracza pozostają na swoim miejscu.

Jeśli wybrana karta podejrzeń nie odpowiada karcie postaci wskazanego gracza, musi on odpowiedzieć „Nie”. W takim wypadku aktywny gracz zostaje wyeliminowany z gry, a swoje żetony śledztwa i oszustów odkłada do puli żetonów. Po wykonaniu tej akcji wyeliminowany gracz tasuje wszystkie karty podejrzeń i kładzie je z powrotem na środku obszaru gry. Aktywny gracz może oskarżyć tylko jednego gracza podczas swojej tury. Żaden wyeliminowany gracz nie może ujawnić swojej tożsamości.

## PRZYKŁAD AKCJI DOCHODZENIA



Podczas swojej tury Luiza postanawia przeprowadzić akcję dochodzenia wobec Stanisława. Luiza wydaje jeden żeton pieniędzy, jeden żeton prestiżu i jeden żeton dowodów poprzez wzięcie ich z własnego obszaru gry i odłożenie do puli żetonów (1). Po opłaceniu akcji dochodzenia przez Luizę Stanisław bierze talię kart podejrzeń (2)

i w tajemnicy wyjmuje z niej kartę „Zięć”, która odpowiada jego karcie postaci (3), oraz trzy inne, losowe karty (4). Stanisław patrzy na cztery wyjęte karty, po czym tasuje je i podaje zakryte Luizie (5). Luiza patrzy na karty, następnie tasuje je razem z innymi kartami podejrzeń i odkłada talię na środek obszaru gry.

## NAZWANIE OSZUSTEM

Podczas każdej akcji deklaracji inny gracz może przerwać aktywnemu graczowi poprzez nazwanie go oszustem. Aby to zrobić, mówi głośno: „Oszust!” i kładzie kartę oszusta na swoim obszarze gry. Aktywny gracz przerywa swoją akcję deklaracji, aby inni gracze mogli to przedyskutować i zagłosować, czy według nich aktywny gracz złożył fałszywą deklarację (patrz „Deklaracja” na stronie 4).

Po dyskusji każdy gracz (oprócz aktywnego gracza) musi wziąć udział w głosowaniu (patrz „Głosowanie” poniżej). Gracz nie może nazwać kogoś oszustem, jeśli karta oszusta leży już na jego obszarze gry. Oznacza to, że gracz nie może nazwać kogoś oszustem dwa razy z rzędu.

## GŁOSOWANIE

Kiedy gracze są gotowi, aby zagłosować, każdy gracz (oprócz aktywnego gracza) wyciąga zaciśniętą w pięść dłoń i trzyma ją nad obszarem gry. Kiedy gracz, który zagrał kartę oszusta, powie: „Głosowanie!”, wszyscy gracze jednocześnie unoszą swój kciuk w górę lub opuszczają go w dół.

Gracz opuszcza kciuk w dół, jeśli uważa, że aktywny gracz jest oszustem (złożył fałszywą deklarację). W przeciwnym razie unosi kciuk w górę.

Gracz, który zagrał kartę oszusta, rozpatruje wyniki głosowania w następujący sposób:

- **Kciuki w dół:** jeśli większość graczy opuściło kciuk w dół, aktywny gracz musi powiedzieć, czy złożona przez niego deklaracja była prawdziwa czy fałszywa.
- **Kciuki do góry:** jeśli większość graczy uniosło kciuk do góry lub jeśli jest remis, aktywny gracz natychmiast kontynuuje swoją akcję deklaracji.

## PRAWDZIWA DEKLARACJA

Jeśli aktywny gracz złożył **PRAWDZIWĄ DEKLARACJĘ** (deklarował tożsamość, która odpowiada jego karcie postaci), odkrywa swoją kartę postaci i natychmiast wygrywa grę (patrz „Zwycięstwo” na stronie 8).

## FAŁSZYWA DEKLARACJA

Jeśli aktywny gracz złożył fałszywą deklarację, bierze jeden żeton oszusta i kładzie go na swojej karcie pomocy, na polu z nazwą postaci, za którą się podawał w swojej fałszywej deklaracji. Jego akcja deklaracji kończy się bez wykorzystania przywileju (lub ochrony), a gracz nie może już do końca gry deklarować, że jest tą postacią. Następnie gra toczy się normalnie dalej.



Żeton  
oszusta

**Przykład:** Podczas swojej tury Zuzanna deklaruje, że jest Zięciem, którego przywilej pozwala jej na wybranie jednego typu żetonów śledztwa i wzięcie po jednym takim żetonie od każdego z graczy. Ludwik uważa, że Zuzanna złożyła fałszywą deklarację, dlatego bierze kartę oszusta, kładzie ją na swoim obszarze gry i mówi: „Oszust!”.

Gra zatrzymuje się i wszyscy gracze dyskutują, czy Zuzanna złożyła fałszywą deklarację. Po krótkiej wymianie zdań gracze przeprowadzają głosowanie. Ludwik mówi: „Głosowanie!” i wszyscy gracze jednocześnie kierują swoje kciuki w górę lub w dół. Po podliczeniu głosów Ludwik ogłasza, że większość graczy opuściła kciuk w dół. Zuzanna przyznaje, że złożona przez nią deklaracja była fałszywa. Bierze żeton oszusta i umieszcza go na polu „Zięć” na swojej karcie pomocy – od teraz nie będzie już mogła deklorować tej tożsamości. Akcja deklaracji Zuzanny kończy się bez wykorzystania przez nią przywileju Zięcia.



## ZWYCIĘSTWO

Gracze wykonują swoje tury do momentu, kiedy gra zakończy się w jeden z następujących sposobów:

- Wszyscy gracze oprócz jednego zostaną wyeliminowani. Ostatni pozostały w grze gracz wygrywa.
- W wyniku głosowania okazuje się, że gracz złożył prawdziwą deklarację. Ten gracz wygrywa.

Na koniec gry wszyscy gracze odkrywają swoje karty postaci, aby ujawnić swoją prawdziwą tożsamość, i zwracają swoje żetony śledztwa i oszustów do puli żetonów.

## ZASADY DODATKOWE

Ta część instrukcji opisuje zasady dodatkowe.

### PRYWILEJE

Na karcie pomocy obok każdej postaci jest opisany jej przywilej. Przywileje pozwalają graczom otrzymywać żetony śledztwa. Kiedy gracz otrzymuje żeton, bierze go z puli żetonów, chyba że przywilej mówi inaczej. Jeśli przywilej nakazuje graczowi oddać żetony śledztwa, bierze je z własnego pola gry. Jeśli gracz nie ma żetonów, które mógłby oddać, ignoruje efekt



tego przywileju. Jeśli kilku graczy ma oddać żetony, robią to w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

## ROZMOWY I TAJNE INFORMACJE

*Spadkobiercy* są grą blefu i dedukcji. Gracze muszą utrzymywać w sekrecie zarówno swoją tożsamość, jak i informacje na temat tożsamości innych graczy. Gracze nie mogą robić notatek.

Każdy gracz może brać udział w rozmowach przy stole, ważne jest jednak, aby nie wyjawiał swojej karty postaci ani kart podejrzeń, które zobaczył podczas akcji dochodzenia. Jeśli gracz został wyeliminowany z gry, nie może już brać udziału w żadnych dyskusjach.

## PŁYNNOŚĆ GRY I AKCJE PRZERYWAJĄCE

*Spadkobiercy* to gra imprezowa. Zasady zachęcają do nawiązywania interakcji pomiędzy graczami i wczuwania się w swoje role, aby rozgrywka przyniosła jeszcze więcej zabawy. Aby odnieść sukces, gracze często muszą przerywać nawzajem swoje tury.

Aby gra przebiegała płynnie, aktywny gracz powinien po złożeniu deklaracji dać graczom chwilę na możliwość zagrania karty oszusta, a jeśli nikt jej nie zagra, na użycie ochrony (patrz „Ochrona” na stronie 10).

## KILKA ROZGRYWEK Z RZĘDU

*Spadkobiercy* to dynamiczna gra, w której rozgrywki mogą przebiegać bardzo szybko, dlatego zaleca się, aby rozgrywać ją w seriach (kilka partii z rzędu). Gracze mogą notować na kartce wynik każdego z graczy, aby wyłonić na końcu zwycięzcę całej serii.

Podczas gry z punktacją gracze ustalają określony próg punktowy jako swój cel. Zalecany próg dla serii to 4 punkty. Kiedy gracz wygrywa, otrzymuje następującą liczbę punktów:

- 3 punkty, jeśli wygrał poprzez pozostanie ostatnim graczem w grze;
- 1 punkt, jeśli wygrał poprzez ujawnienie, że złożył prawdziwą deklarację.

Gracz, który wygrał daną partię, jako pierwszy wykonuje swoją turę w kolejnej partii. Kiedy wynik któregoś z graczy osiągnie ustalony próg lub go przekroczy, ten gracz wygrywa serię.

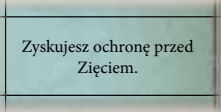
## OGRANICZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

Żetony śledztwa i oszustów są nieograniczone. Jeśli gracz chce użyć żetonu śledztwa lub oszusta, a nie ma już żadnych żetonów dostępnych w puli, może użyć dowolnych innych znaczników (np. monet) jako zamienników.

## OCHRONA

Po pierwszej rozgrywce sugeruje się, aby gracze włączyli do gry **OCHRONY**.

Ochrony, podobnie jak przywileje, są opisane na kartach pomocy i odnoszą się do konkretnych postaci.



Zyskujesz ochronę przed  
Zięciem.

### Ochrona na karcie pomocy

Ochrona pozwala graczowi na zignorowanie efektu przywileju, który zmusiłby go do utraty lub wymiany żetonów śledztwa. Oznacza to, że jeśli przywilej zmusza gracza do utraty żetonów, może on wykorzystać ochronę, aby anulować efekt tego przywileju.

Aby użyć ochrony, gracz wyczerpuje swoją postać poprzez odwrócenie jej o 90° w prawo. Następnie wykonuje akcję deklaracji (patrz „Deklaracja” na stronie 4), ale zamiast używać przywileju zadeklarowanej postaci, używa jej ochrony.



### Wyczerpywanie karty postaci

Kiedy gracz wykonuje akcję deklaracji, aby użyć ochrony, jest traktowany jak aktywny gracz do końca trwania akcji. Z tego powodu inni gracze mogą nazwać go oszustem za złożenie fałszywej deklaracji według normalnych zasad (patrz „Nazwanie oszustem” na stronie 7). Jeśli gracz zostanie przyłapany na składaniu fałszywej deklaracji, nie może już użyć ochrony zadeklarowanej postaci. Zamiast tego kładzie żeton oszusta na swojej karcie postaci według normalnych zasad. Po rozpatrzeniu wyników głosowania swoją turę kontynuuje gracz, którzy wcześniej użył w tej turze przywileju.

Gracz nie może użyć ochrony postaci, jeśli na polu tej postaci na jego karcie pomocy leży żeton oszusta. Nie może również użyć ochrony, jeśli jego karta postaci jest już wyczerpana. Na początku swojej następnej tury gracz regeneruje swoją kartę postaci poprzez obrócenie jej o 90° w lewo.

Jest możliwe, aby dwóch graczy użyło ochrony tej samej postaci w tym samym czasie. Jeśli tak się stanie, każdy z nich może zostać osobno nazwany oszustem, co spowoduje dwa osobne głosowania w kolejności, w jakiej gracze zostali nazwani oszustami (patrz „Nazwanie oszustem” na stronie 7).

**Przykład:** Podczas swojej tury Katarzyna deklaruje, że jest Ogrodnikiem. Korzysta z przywileju Ogrodnika, żeby wziąć od Emila dwa żetony prestiżu. Jednak Emil przerywa Katarzynie i deklaruje, że jest Szefową kuchni, co pozwala mu na użycie ochrony przed Ogrodnikiem. Krzysztof bierze kartę oszusta i mówi: „Oszust!”, ponieważ uważa, że Emil złożył fałszywą deklarację. Po dyskusji i głosowaniu, które zakończyło się przewagą kciuków w dół, Emil ujawnia, że złożył fałszywą deklarację i kładzie żeton oszusta na polu Szefowej kuchni na swojej karcie pomocy. Następnie Katarzyna kontynuuje swoją akcję deklaracji i bierze od Emila dwa żetony prestiżu.

## TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Bill Eberle, Ned Horn, Jack Kittredge i Peter Olotka

**Rozwój gry:** Michael Gernes

**Producent:** Michael Gernes

**Projekt graficzny:** Evan Simonet

**Dokumentacja techniczna i dodatkowy układ:**  
Adam Baker

**Redakcja i korekta:** Autumn Collier, Christopher Meyer i Heather Silsbee

**Okladka i pozostałe ilustracje:**  
Lucas Soriano Beltrán

**Kierownik artystyczny:** Deb Freytag

**Główny kierownik artystyczny:**  
Andy Christensen

**Menedżer artystyczny:** Brian Schomburg

**Koordynator projektu:** Mark Larson  
**Koordynator licencji FFG:** Amanda Greenhart  
**Koordynator kontroli jakości:** Zach Tewalthomas  
**Zarządzanie produkcją:** Megan Duehn i Simone Elliott

**Koordinacja produkcji:** John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

**Kierownik działu gier planszowych:**  
Steven Kimball

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley  
**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Aleksandra Miszta

**Korekta:** Wiktor Marek

**Lokalizacja elementów graficznych:**  
Mateusz Szupik

**Wersja polska:** Galakta

*Specjalne podziękowania dla Sama Bailey'a i wszystkich naszych testerów!*

**Testerzy:** Adam Baker, Sam Bailey, Max Brooke, Nick Cyr, Rob Crandall, Mackenzie Dalla-Lana, Curtis Hill, Justin Kempainen, Steven Kimball, Jeffrey „Leach” Klein, Corey Konieczka, Trevor Kupfer, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Matt Newman, Daniel Schaefer, Evan Simonet, Tyler Soberanis, Sam Stewart, Zach Tewalthomas, Jason Walden i Jonathan Ying



# SKRÓT ZASAD

## AKCJE

Podczas swojej tury gracz **musi** wykonać jedną akcję deklaracji, **może** wykonać dowolną liczbę akcji dochodzenia i **może** wykonać tylko jedną akcję oskarżenia.

## DEKLARACJA

Gracz deklaruje, że jest konkretną postacią, i używa opisanego na karcie pomocy przywileju tej postaci.

## DOCHODZENIE

Gracz wydaje po jednym żetonie każdego typu i wskazuje innego gracza. Wskazany gracz podaje aktywnemu graczowi cztery zakryte karty tożsamości: jedną odpowiadającą jego prawdziwej tożsamości i trzy losowe.

## OSKARŻENIE

Gracz oskarża innego gracza poprzez podanie mu zakrytej karty podejrzenia. Jeśli podana karta odpowiada karcie postaci oskarżanego gracza, zostaje on wyeliminowany z gry. Jeśli karta wskazuje nieprawidłową tożsamość, z gry odpada gracz oskarżający.

## NAZWANIE OSZUSTEM

Kiedy jakiś gracz składa deklarację, aby użyć przywileju lub ochrony, każdy inny gracz może wziąć kartę oszusta i powiedzieć: „Oszust!”, żeby zainicjować głosowanie.

Jeśli w wyniku głosowania więcej kciuków jest skierowanych w dół, gracz nazwany oszustem wygrywa, jeśli jego deklaracja była prawdziwa, lub bierze znacznik oszusta, jeśli jego deklaracja była fałszywa.

## ŻETONY ŚLEDZTWA



Pieniądże



Prestiż



Dowód

DOWÓD  
ZAKUPU

Spadkobiercy  
PL-VA94

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnego pozwolenia. *Hoax* jest znakiem towarowym Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply jest znakiem towarowym Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.