

# SEIN ODER NICHTSEIN

ein Spiel von Bill Eberle, Ned Horn, Jack Kittredge und Peter Olotka



Spielanleitung

HEXAGAMES®

## Spielmaterial

Ein Schachteleinsatz - als Lager für Gold, Wein, Korn und Frage-Karten  
20 Gold (gelbe Spielsteine)  
20 Wein (rote Spielsteine)  
20 Korn (grüne Spielsteine)  
12 Charakter-Karten (je 2 mal Kaiser, Richter, Papst, Zauberer, Dieb, Bauer)  
6 Frage-Karten (Rückseite mit Fragezeichen - je Charakter eine Karte)  
8 Charakter-Übersichtstabellen  
Spielregel

## Spieleinleitung

Selten so gelacht... da behauptet doch einer er wäre der Kaiser von China und er hätte Salomon mitgebracht, um festzustellen, ob der Dieb von Bagdad dem Hiob, dem Bauern, das Korn vom Feld geklaut hat oder nicht. Er nun wieder hat sich schlitzohrigerweise den alten Rasputin engagiert und der brettet den Jungs einen Zauberspruch hin, daß ihnen der Draht aus der Mütze fliegt. Und mitten in dem ganzen Chaos meint der Letzte, er wäre der Papst und das wäre doch alles Schwachsinn, denn er hätte das Obersagen und erwürde den armen Hund ins Wort zum Sonntag aufnehmen und in Gottes Namen ihm die Vergebung durchreichen. Da soll dann noch einer durchblicken und wissen, wer was ist.

Ein Täuschungsspiel, bei dem gelogen wird, daß sich die Balken biegen.

## Spielziel

Beim **Sein oder nicht sein** stellt man einen Charakter dar, dessen wahre Identität man möglichst lange vor den Mitspielern geheim halten muß. Gleichzeitig versucht man die Identität der anderen aufzudecken, um schließlich als Letzter noch im Spiel zu sein.

## Spielvorbereitung

Das Lager (Schachteleinsatz) wird eingeräumt: die Spielsteine für Gold, Wein und Korn werden in ihre Fächer sortiert.

Die Frage-Karten werden in das vorgesehene Kartenfach gelegt.

Alle 12 Rollenkarten werden gut gemischt. **Verdeckt** zieht jeder Spieler eine Karte, die für das gesamte Spiel seine wahre Identität darstellt. Die restlichen Charakter-Karten werden verdeckt beiseite gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Charakter-Übersichtstabelle und nimmt sich **einen beliebigen** Spielstein aus dem Lager.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Sollten Sie **Sein oder nicht sein** zum erstenmal spielen, betrachten Sie die erste Partie als eine Art Probe-Spiel. Diskutieren Sie ausgiebig strittige Spielsituationen und klären Sie diese an Hand dieser Spielregel. Sie werden sehen, bereits die zweite Partie bringt dann Ordnung in das vermeintliche Chaos und Sie können den erwarteten Spaß am **Sein oder nicht sein** genießen.

## Spielverlauf

**Sein oder nicht sein** wird in Runden gespielt, in denen jeweils nur der Spieler, der auch am Zuge ist, eine **persönliche Aktion** durchführt. Diese persönliche Aktion ist Pflicht und muß ausgeführt werden.

Auf Grund der persönlichen Aktion haben **alle** Spieler die Möglichkeit, diverse **Reaktionen** auszuführen, indem sie die Identität beliebiger Charaktere annehmen. Diese Reaktionen sind immer freiwillig und an keine besondere Reihenfolge gebunden.

Erstes Ziel sollte für jeden Spieler sein, Gold, Wein und Korn zu sammeln. Eine Kombination aus diesen drei Sorten stellt ein **Info-Pack** dar, mit dem man Informationen über einen Mitspieler „kaufen“ kann.

Durch eine Anschuldigung kann die Aktivität der Mitspieler eingeschränkt werden. Eine Enttarnung läßt andere Spieler sogar ausscheiden. Aber beide Möglichkeiten können sich auch ganz anders auswirken.

Wer schließlich als letzter noch unerkannt bleibt, hat das Spiel gewonnen.

## Die persönliche Aktion

Der Spieler, der am Zuge ist, beginnt einen Spielzug, indem er eine beliebige der persönlichen Aktionen aus der Übersichtstabelle auswählt und entsprechend handelt. In einem Spielzug kann **immer nur** eine persönliche Aktion durchgeführt werden.

Die direkten Auswirkungen einer persönlichen Aktion bleiben grundsätzlich erhalten, es sei denn, der Spieler muß den eingesetzten Charakter auf Grund einer Anschuldigung widerrufen.

## Beispiel

Anton behauptet der „Dieb“ zu sein und stiehlt Bernd 2 Gold. Er nimmt sich also 2 gelbe Spielsteine von Bernd und legt diese für alle sichtbar vor sich hin.

## oder

Claudia gibt vor der „Papst“ zu sein und verlangt von jedem Mitspieler eine Kirchensteuer von 1 Wein. Jeder der 1 Wein besitzt müßte Claudia einen entsprechenden Spielstein übergeben.

## Reaktionen

Mit den Reaktionen, die auf der Übersichtstabelle angegeben sind, haben alle Spieler die Möglichkeit,

- auf eine persönliche Aktion eines Spielers zu reagieren, und/oder
- auf die Reaktion eines anderen Spielers zu reagieren.

Indem man sich für eine bestimmte Reaktion entscheidet, nimmt man immer automatisch die entsprechende Rolle an.

Es ist durchaus möglich, daß Spieler im selben Zug mehrere Charaktere nacheinander darstellen. Jedoch muß jede Reaktion immer in einer Aktion oder Reaktion eines **anderen Spielers** begründet sein (Ausnahme unter „Besonderheit bei 2 Spielern“).

Nimmt man im selben Spielzug einen weiteren Charakter an, wird dadurch die Aktion mit dem ersten Charakter **nicht** aufgehoben und hat weiterhin Bestand!

## Beispiel

Mit seiner persönlichen Aktion hat Anton als „Dieb“ bei Bernd 2 Gold gestohlen. Als Reaktion behauptet Bernd, er sei „Kaiser“ und erklärt Antons Aktion für illegal.

Claudia ergreift die Chance und verdonnert als „Richter“ Anton zu einer Strafe von 2 Gold.

Doris präsentiert sich als „Papst“ und will Anton vergeben.

Erich ist ebenfalls „Papst“ und bietet Anton ebenfalls die Begnadigung an.

Was ergibt sich daraus für Anton?

- Er kann die Strafe des Richters annehmen und zahlt die 2 Gold.
- Oder er wählt einen der Pápste aus und akzeptiert die Vergebung und zahlt 1 Spielstein nach Wahl des Papstes.
- Oder aber Anton wagt es, einen zweiten Charakter zu spielen. Als Zauberer wäre er immun gegen jede Bestrafung. Dadurch hätte er 2 Gold gewonnen und die Mitspieler hätten das Nachsehen.

## Anschuldigung

Jederzeit kann ein Spieler das Spiel unterbrechen und eine Anschuldigung vorbringen. Mit einer Anschuldigung wird angezweifelt, daß ein Spieler seine persönliche Aktion bzw. eine Reaktion, mit seinem wahren Charakter durchgeführt hat.

**Jeder** muß sich äußern, ob er der ausgesprochenen Anschuldigung zustimmt oder nicht.

Ergibt sich eine einfache Mehrheit (der beschuldigte Spieler zählt hierbei nicht mit), hat die Anschuldigung Bestand und der betroffene Spieler muß Farbe bekennen.

Hat er **gelogen** und nicht seinen wahren Charakter benutzt, muß er dies zugeben. Für den Rest des Spieles darf er diesen Charakter nicht mehr benutzen. Auswirkungen die in diesem Spielzug auf dem Gebrauch des falschen Charakters beruhen, werden ungültig und rückgängig gemacht.

Hat der beschuldigte Spieler jedoch die **Wahrheit** gesagt und mit seinem wahren Charakter gespielt, deckt er seine Charakter-Karte auf und hat das Spiel sofort gewonnen.

### **Beispiel**

Anton behauptet also sowohl „Dieb“ wie auch „Zauberer“ zu sein. Bernd wagt eine Anschuldigung und bezweifelt den „Zauberer“. Da Claudia und Erich der Anschuldigung zustimmen, ist eine Mehrheit vorhanden.

Anton gibt nun zu, nicht der „Zauberer“ zu sein. Somit ist er nicht mehr immun gegen die Bestrafung. Doch Anton versucht erneut sich vor der Bezahlung zu drücken und behauptet, Bernd sei kein „Kaiser“. Da sich auch hier eine Mehrheit für die Anschuldigung ergibt, muß Bernd zugeben, daß er in der Tat kein „Kaiser“ ist.

Da nun kein „Kaiser“ mehr vorhanden ist, kann es auch keinen Richter und keinen Papst mehr geben, da diese Reaktionen auf der Rolle des Kaisers aufbauen. Übrig bliebe nur Anton als „Dieb“. Einen neuen „Kaiser“ darf es nicht geben, da man nur mit der Reaktion eines „Kaisers“ auftreten kann, sofort nachdem ein Spieler seine persönliche Aktion ausgeführt hat. In unserem Beispiel hat sich Anton seine 2 Gold redlich verdient.

### **ODER**

Nehmen wir an, Bernd ist wirklich „Kaiser“ gewesen. Dies bedeutet, daß er Antons Anschuldigung beantwortet, indem er seine „Kaiser“-Charakter-Karte aufdeckt. Bernd hat das Spiel gewonnen, da ihn die Mehrheit der Mitspieler zu Unrecht beschuldigt hat.

### **Enttarnung**

Glaubt ein Spieler, er kennt die **wahre Identität** eines Mitspielers, so kann er diesen enttarnen. Dazu nimmt er die 6 Frage-Karten aus der Spiele-Schachtel, wählt die entsprechende Charakter-Karte aus und reicht diese verdeckt dem Spieler, den er entlarven will.

War seine Vermutung richtig, so scheidet der enttarnte Spieler sofort aus dem Spiel aus. Die restlichen Spielsteine erhält der „Entdecker“. Die persönliche Aktion bzw. die Reaktionen eines enttarnen Spielers werden ungültig und rückgängig gemacht, sofern sie in dieser Runde noch nicht abgehandelt wurde, d. h. sofern noch keine Spielsteine bezahlt wurden.

War seine Vermutung jedoch falsch, so scheidet sofort der Spieler aus, der die Enttarnung versucht hat. Er muß dem fälschlich Beschuldigten seine restlichen Spielsteine übergeben. Seine Aktion bzw. Reaktion für den laufenden Spielzug werden ebenfalls rückgängig gemacht, sofern sie noch nicht abgehandelt wurden.

### **Wichtig**

Die beiden Spieler, die an einer Enttarnung beteiligt sind, sind zur strengsten Geheimhaltung verpflichtet. Auch eine enttarnte Identität muß bis zum Spielende geheim bleiben. Die benutzte Frage-Karte wird sofort wieder unter die restlichen Karten gemischt.

### **Beispiel**

Im Laufe des Spieles ist Bernd sicher, daß Anton der „Dieb“ ist. Er meldet eine Enttarnung an, wählt verdeckt aus den Frage-Karten den „Dieb“ aus und reicht diese verdeckt an Anton rüber. Zähneknirschend, aber stillschweigend, schiebt Anton seine restlichen Spielsteine an Bernd rüber - er wurde als Dieb enttarnet. Die benutzte Frage-Karte mischt er sofort unter die restlichen Karten und legt sie zurück in die Schachtel.

oder

Claudia vermutet, daß Doris der „Bauer“ ist. Auch sie wählt die entsprechende Frage-Karte aus und reicht sie Doris. Da diese über beide Backen strahlt, als sie die Karte sieht, weiß Claudia, daß ihr Verdacht falsch war. Sogleich überläßt sie Doris ihre restlichen Spielsteine - das Spiel ist für sie beendet.

### **Befragung (Info-Packs)**

Ein Info-Pack stellt eine Kombination aus 1 Gold, 1 Wein und 1 Korn dar. Zur besseren Übersicht bildet man kleine Stapel aus diesen drei Spielsteinen und stellt sie deutlich sichtbar vor sich hin. Info-Packs sind geschützt vor der Steuer des Kaisers, der Strafe des Richters, der Vergebung des Papstes und dem Zauberspruch eines Zauberers. Nur der Dieb kann sich auch an Info-Packs vergreifen.

Mit einem Info-Pack kann der Spieler, **der am Zuge ist**, einen der Mitspieler befragen. Dazu „zahlt“ er ein Info-Pack und legt die entsprechenden Spielsteine zurück ins Lager. Er nimmt die 6 Frage-Karten und reicht diese einem Mitspieler seiner Wahl. Der so befragte Spieler muß nun einen Charakter, der nicht seiner wahren Identität entspricht, zuoberst auf die Frage-Karte legen und diese zurück an den Frager geben. Dieser schaut sich die oberste Karte an, mischt schließlich alle Frage-Karten und legt sie zurück ins Lager. Er kennt nun eine Identität, die der Befragte nicht ist. Eine Befragung kann der Spieler, der am Zuge ist, jederzeit während seiner Runde durchführen.

### **Wichtig**

Ein Spieler, der befragt wird, darf keine Identität zuoberst der Frage-Karten legen, die er auf Grund einer Anschuldigung nicht mehr verwenden darf. Wird man von einem Spieler mehrmals befragt, darf man keine Identität mehr als einmal zeigen. Eine falsche Identität, die man einem Mitspieler auf Grund einer Befragung mitgeteilt hat, darf man auch weiterhin verwenden. Nur eine Anschuldigung kann den Gebrauch einer Identität ausschließen.

Die wahre Identität darf man natürlich niemals zuoberst legen!

### **Beispiel**

Claudia ist an der Reihe. Nur noch Bernd und Erich sind dabei. Bernd darf auf Grund von Anschuldigungen nicht mehr den „Kaiser“, „Zauberer“ und „Dieb“ verwenden. Nun zahlt Claudia einen Info-Pack und reicht Bernd die Frage-Karten. Bernd plaziert den Richter zuoberst und reicht die Karten an Claudia zurück. Sie schaut sich die oberste Karte an, mischt alle Frage-Karten und legt sie zurück ins Lager. Sie weiß nun, daß Bernd nur noch der „Bauer“ oder der „Papst“ sein kann.

### **Besonderheit bei 2 Spielern**

Sind nur noch 2 Spieler übrig, so gelten folgende Ausnahmeregeln:

1. Im Falle einer Anschuldigung stellt 1 Spieler bereits die Mehrheit dar.
2. Ein Spieler kann auf seine persönliche Aktion, bzw. auf seine eigene Reaktion, sofort eine Reaktion folgen lassen, sofern diese aufeinander aufbauen.

### **Beispiel**

Claudia und Erich sind nur noch übrig. Wagt Claudia eine Anschuldigung, daß Erich einen falschen Charakter benutzt, so muß sich Erich sofort äußern, da Claudia natürlich die Mehrheit bildet.

Claudia stiehlt als „Dieb“ Erich 2 Wein. Als „Kaiser“ erklärt Erich die Aktion als illegal und als „Richter“ bestraft er Claudia sofort mit 2 Wein.

Als „Zauberer“ könnte sich Claudia gegen die Bestrafung immun erklären und als Papst kann sie sich selbst vergeben.

### **Gleichzeitigkeit**

Es wird nicht selten vorkommen, daß ein Charakter gleichzeitig von mehreren Spielern benutzt wird. Es kann 2 Kaiser, 3 Richter und 2 Päpste auf einmal geben.

Grundsätzlich gilt: Eine einmal ausgesprochene Identität muß beibehalten werden. Welcher Charakter aber zum Tragen kommt, entscheidet der Spieler, der das letzte Glied in der Kette darstellt.

### **Beispiel**

Ein „Dieb“ kauft 2 Gold. Zwei „Kaiser“ erklären die Aktion als illegal, zwei „Richter“ legen eine Strafe fest und drei „Päpste“ bieten dem „Dieb“ eine Begnadigung an.

Als letzter in der Kette gilt der „Dieb“, da er auf die Strafe oder eine Begnadigung reagieren muß. Entscheidet er sich für die Begnadigung, sucht sich der „Dieb“ einen der „Päpste“ aus, von dem er dann die Art der Bezahlung erfährt.

Nimmt der „Dieb“ die Bestrafung an, wählt er einen der „Richter“ aus und zahlt diesem die Strafe. Erhält der „Richter“ zwei Spielsteine, so entscheidet er nun, welchem „Kaiser“ er einen Spielstein abgibt.

### **Spielende**

Wer als letzter im Spiel bleibt und seine wahre Identität geheim halten konnte, gilt als Sieger. Es gewinnt aber auch der Spieler, der zu Unrecht von der Mehrheit der Mitspieler beschuldigt wurde, eine falsche Identität benutzt zu haben.

### **Zusatzregel (Punktwertung)**

Vermutlich bleibt es nicht bei einer Partie SEIN ODER NICHT SEIN. Bestimmt werden Sie gleich mehrmals nacheinander das Hochstapeln versuchen. Aber wer kann es nun wirklich am besten???

Eine einfache Punktwertung beweist nach mehreren Spielen, wer der beste Lügner in der Runde war.

### **Wertung bei normalem Spielende**

Jeder Spieler bekommt Punkte entsprechend der Position, mit der er aus dem Spiel ausscheidet. Sind z. B. 5 Spieler beteiligt, so bekommt derjenige, der als erster ausscheidet 1 Punkt, der zweite 2 Punkte, der dritte 3 Punkte, etc. Wer als letzter im Spiel bleibt, erhält 5 Punkte und 2 Siegpunkte, insgesamt also 7 Punkte.

### **Wertung bei vorzeitigem Spielende**

Endet das Spiel vorzeitig durch eine mißlungene Anschuldigung, so gelten alle noch beteiligten Spieler als gleichzeitig ausgeschieden und bekommen die gleiche Punktzahl entsprechend ihrer Position. Der zu Unrecht beschuldigte Spieler erhält zwei zusätzliche Siegpunkte.

Gehen wir wieder von 5 Spieler aus. Wer als erster ausscheidet bekommt 1 Punkt, der zweite 2 Punkte. Nun endet das Spiel vorzeitig durch eine falsche Anschuldigung. Alle Spieler scheiden als dritte aus und erhalten 3 Punkte. Der zu Unrecht beschuldigte erhält ebenfalls diese 3 Punkte und zusätzlich zwei Siegpunkte, insgesamt also 5 Punkte.