

ALEX BERRY

# HOCHVERRAT!



*Der Prozess gegen Louis Riel  
Juli 1885*

## HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die Westerweiterung Kanadas nahm einen anderen Verlauf als in den Vereinigten Staaten. Der mit der Eroberung des Westens entstandene Konflikt fand in den USA zwischen den Weißen und den Ureinwohnern statt. Eine gemeinsame Sprache einte die amerikanischen Siedler. Mit der Schlacht auf der Abraham-Ebene hatte General Wolfe Kanada mit Waffengewalt vereint. Durch die Sprache blieb es jedoch weiterhin geteilt.

Angeführt von überwiegend französisch-katholischen Pelzhändlern und Trappern drängten die kanadischen Siedler westwärts. Diese Pioniere heirateten die Ureinwohner und brachten einen neuen Menschenschlag und eine neue Kultur hervor - **die Métis**.

Bei Übereinkünften mit den Ureinwohnern fanden die Métis - da sie weder Weiße noch Ureinwohner waren - keine gleichwertige Berücksichtigung. Die Métis wollten ihre Rechte gegen die entfernte britisch-protestantische Regierung, die in Ost-Kanada saß, verteidigen. Im Jahr 1869 wandelte sich der Unmut in die Red-River-Rebellion von Manitoba. **Louis Riel** führte diese Rebellion an und zwang die Regierung zu einem Kompromiss, der im Manitoba-Act mündete.

Aufgrund seiner Beteiligung an der Rebellion und an der Hinrichtung des irisch-protestantischen Thomas Scott musste Riel in die USA fliehen. Während Riel sich dort aufhielt, erlangte er die amerikanische Staatsbürgerschaft.

Als es wieder zu Spannungen zwischen den Métis und der Regierung weiter westlich in Saskatchewan kam, holten die Métis ihren früheren Retter aus dem Exil, der sie erneut anführen sollte. Louis Riel und Gabriel Dumont, ein dortiger Anführer der Métis, arbeiteten ursprünglich an einer friedlichen Lösung für die Missstände. Diese Bürgerbewegung wandelte sich jedoch schlussendlich in eine Rebellion, die als Nordwest-Rebellion bekannt wurde.

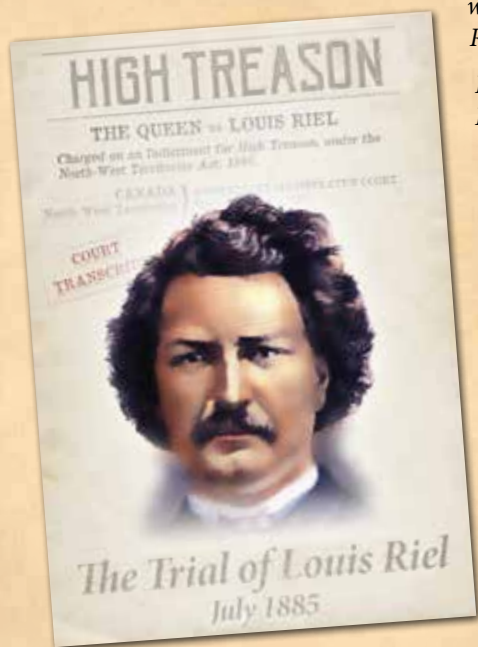
Die konservative Regierung in Ottawa sammelte eine Armee, um die Rebellion niederzuschlagen und schaffte dies schließlich in der Schlacht von Batoche, die vom 9. bis 12. Mai 1885 stattfand.

Gabriel Dumont floh in die USA. Louis Riel kam vor Gericht und wurde wegen Hochverrats zum Tode am Strang verurteilt.

Es gibt viele Gründe warum die erste Rebellion von Riel erfolgreich war und warum seine zweite scheiterte.

Die Westerweiterung der Eisenbahn erlaubte es der Bundesregierung schnell überlegene Truppen in den Einsatz zu schicken. Riel begrüßte unorthodoxe religiöse Ansichten. Diese Ansichten entfremdeten die römisch-katholische Kirche und ihre ergebenen Anhänger. Jene waren der Schlüssel für seine erfolgreiche erste Rebellion gewesen.

Jetzt kannst Du selbst den Gerichtssaal während dieser fünf schicksalhaften Tage im Juli des Jahres 1885 betreten. Die Zukunft eines Landes hing in der Schwebe und als Nachspiel wurde der Angeklagte, Louis Riel, gehängt.





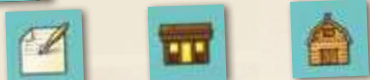
# SPIELMATERIAL



**45 Prozesskarten** (Basisspiel) und **6 Prozesskarten** für die Variante: *Was wäre, wenn?* Diese Karten haben an der Seite unter dem Bild die Worte *Was wäre wenn?* stehen.

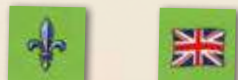
**54 Eigenschafts-Plättchen**, davon

**18 Eigenschafts-Plättchen Beruf** (in 3 Aspekten)



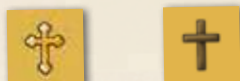
(3x Beamter, 6x Kaufmann und 9x Landwirt)

**18 Eigenschafts-Plättchen Sprache** (in 2 Aspekten)



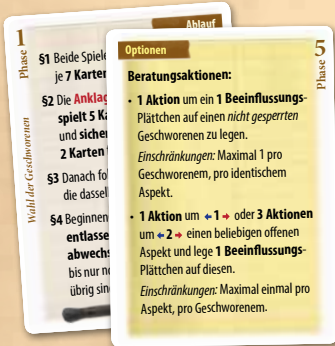
(5x Französisch und 13x Englisch)

**18 Eigenschafts-Plättchen Religion** (in 2 Aspekten)



(7x Katholisch und 11x Protestantisch)

**9 Phasenübersichten für 5 Phasen:**  
5 Karten Ablauf,  
4 Karten Optionen



**2 Spieler-Plättchen für Plädoyerkarten**



**34 Beeinflussungs-Marker**



**9 Aspekte-Marker**

**1 Spielanleitung** (Du liest sie gerade.)

**1 Spielplan**



**12 Geschworenenkarten**



## Rechtsbeistand

Jeder Geschworene im Spiel hat 3 **Eigenschaften**: Religion, Sprache, Beruf. Für jede **Eigenschaft** hat ein Geschworener immer genau 1 **Aspekt** dieser Eigenschaft.

# SPIELAUFBAU

1 Entscheidet wer von euch beiden die **Anklage (in rot)** und wer die **Verteidigung (in blau)** spielt.

2 Legt den **Spielplan** zwischen euch auf den Tisch. Die **Anklage** sitzt auf der **roten Seite** (hohe Zahlen), die **Verteidigung** auf der **blauen Seite** (niedrige Zahlen). Die Farbe ist im Farbverlauf der Zahlen zu sehen.

- 3 Lege folgende Materialien auf den Spielplan:
- Die **Phasenübersichten** sortiert in je 1 Stapel **Ablauf** und 1 Stapel **Optionen**. Die Karten der Phase 1 liegen oben auf. Sortiert die anderen Karten in aufsteigender Reihenfolge.
  - Die Aspekte-Marker auf die farblich markierten Felder der jeweiligen Aspekt-Leiste,
  - Den **Schuldig!**-Marker auf das **Startfeld** der Leiste *Beweise für die Schuld* und
  - Den **Unzurechnungsfähig!**-Marker auf das **Startfeld** der Leiste *Beweise für die Unzurechnungsfähigkeit*.

4 Mischt die **Eigenschafts**-Plättchen verdeckt und legt sie nach ihren Rückseiten getrennt bereit. Legt auch die **Beeinflussungs**-Plättchen bereit.

**Phase 1**  
Wähler der Geschworenen

**Ablauf**

S1 Beide Spieler erhalten je 7 Karten auf die Hand.  
S2 Die **Anklage** beginnt, spielt 5 Karten nacheinander aus und sichert die verbliebenen 2 Karten für sein Plädoyer.  
S3 Danach folgt die **Verteidigung**, die dasselbe macht.  
S4 Beginnend mit der **Anklage**, entlassen beide Spieler abwechselnd einen Geschworenen übrig sind.

**Optionen**

**Spieler eine Karte für:**

- Nutze das **Wahl der Geschworenen**-Ereignis.

**Aufdecken:**

Drehe ein **Eigenschafts**-Plättchen auf die Vorderseite, so dass beide Spieler es sehen können.

**Anschauen:**

Nimm ein **Eigenschafts**-Plättchen, schau es dir an und lege es verdeckt zurück. Drehe es so, dass der Pfeil zu dir zeigt. Falls beide Spieler sich dasselbe Plättchen angesehen haben, decke es auf.

**SEITE DER VERTEIDIGUNG**

The board shows three rows of cards. The top row is yellow, the middle is green, and the bottom is teal. Each row has a set of five cards with icons (church, flag, house) and a set of five numbered boxes (1-5). Markers are placed on the boxes: a cross on the top row, a flag on the middle row, and a house on the bottom row.

4

A pile of game components including various cards (green, blue, yellow) and circular markers (red, blue, green, yellow) with different icons.

Stacks of game cards, including 'Eigenschafts' (Property) cards and 'Beeinflussungs' (Influence) cards, arranged in a grid.





SEITE DER ANKLAGE

5 Mischt die 45 Prozesskarten und legt den Stapel für beide in Griffreichweite. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

Um die **Was wäre wenn?**-Variante zu spielen, mischt die folgenden 6 Prozesskarten mit in den Stapel:

*Häuptling Poundmaker*

*Gabriel Dumont*

*Pater Julien Moulin*

*Albert Monkman*

*Geschworener lügt während der Auswahl*

*U.S. Staatsbürgerschaft*

In dieser Variante wird angenommen, dass die engsten Verbündeten von Louis Riel nicht entkommen wären, sondern auch ihnen der Prozess gemacht wird.

6 Jeder Spieler nimmt sein Plättchen für **Plädoyerkarten** und legt es mit dem blanken Stern vor sich ab.

7 Lege die 12 Geschworenenkarten neben dem Spielplan aus. Ziehe für jede Geschworenenkarte je 1 zufälliges verdecktes **Eigenschafts**-Plättchen für **Beruf, Sprache und Religion**. Drehe die Plättchen so, dass die abgebildeten Pfeile weg vom Spielplan und auf keinen der beiden Spieler zeigen.

8 Beginne das Spiel mit **Phase 1 - Wahl der Geschworenen**.

## SPIELABLAUF

„**Hochverrat! - Der Prozess gegen Louis Riel**“ wird in **5 Phasen** gespielt, Jede Phase spiegelt einen bestimmten Teil des Prozessablaufes wider:

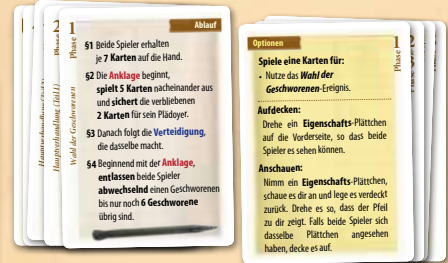
**Phase 1** – Wahl der Geschworenen

**Phase 2** – Hauptverhandlung (Teil 1)

**Phase 3** – Hauptverhandlung (Teil 2)

**Phase 4** – Schlussplädoyer

**Phase 5** – Beratung der Geschworenen und Urteil



### Rechtsbeistand

Für einen schnelleren Einstieg in das Spiel gibt es die Regel-erklärung als Video unter folgendem



Link: [frostedgames.de/hochverrat](http://frostedgames.de/hochverrat)

Nachdem die letzte Phase beendet wurde, wird der Gewinner ermittelt. Dabei werden die **Schuldig!**-Werte aller Geschworenen addiert (siehe Seite 15). Ist die Summe 100 oder mehr, hat die **Anklage** gewonnen, ist die Summe unter 100, gewinnt die **Verteidigung**.

### Rechtsbeistand

Basierend auf den Informationen, die ihr während dieser Phase des Prozesses sammelt, werdet ihr Geschworene entlassen wollen, die eurer Seite wahrscheinlich skeptisch gegenüberstehen und die behalten, von denen ihr glaubt, dass sie sich euer Sichtweise - vielleicht mit etwas Überzeugungsarbeit - anschließen werden.

## PHASE 1 – WAHL DER GESCHWORENEN

in dieser Phase spielt ihr Karten aus, um die Geschworenen kennenzulernen. Am Ende dieser Phase werden **6** Geschworene **entlassen**. Die Auslage der Geschworenen wird von 12 auf 6 halbiert.

### Spielablauf der Phase 1 – Wahl der Geschworenen:

- S1** Jeder Spieler zieht 7 Karten vom Stapel der Prozesskarten.
- S2** Die **Anklage** beginnt
  - Sie spielt **5** Karten nacheinander aus.
  - Sie schiebt die verbliebenen **2** Handkarten verdeckt unter ihr Plättchen **Plädoyerkarten**.
- S3** Danach folgt die **Verteidigung**
  - Sie spielt **5** Karten nacheinander aus.
  - Sie schiebt die verbliebenen **2** Handkarten verdeckt unter ihr Plättchen **Plädoyerkarten**.
- S4** Die Spieler, beginnend mit der **Anklage**, entlassen **abwechselnd** einen Geschworenen bis nur noch **6 Geschworene** übrig sind.

### Rechtsbeistand

Karten, die unter das Plättchen **Plädoyerkarten** geschoben werden, kommen in **Phase 4 - Schlussplädoyer** zum Einsatz. Versucht, hier **Anwaltskarten** und Karten mit guten Ereignissen für das **Schlussplädoyer** abzulegen.



## Karten spielen

Während **Phase 1 - Wahl der Geschworenen**, spielt ihr Karten aus eurer Hand aus und nutzt die Ereignisse, die auf den Karten unter *Wahl der Geschworenen* **gelb** hinterlegt sind.

Die meisten Ereignisse lassen euch eine bestimmte Anzahl **Plättchen** einer bestimmten **Eigenschaft** aufdecken. Um ein **Eigenschafts**-Plättchen aufzudecken, dreht es auf die Vorderseite, so dass ihr beide es sehen könnt. Ihr könnt auch ein **Eigenschafts**-Plättchen aufdecken, das bereits angeschaut wurde.

**Beispiel:** Du spielst die Karte John W. Astley.

Nachdem du dich für **Beruf** oder **Religion** entschieden hast, musst du genau diese Anzahl an **Eigenschafts**-Plättchen für alle sichtbar aufdecken (oder alle verbliebenen, wenn nicht mehr genügend aufgedeckt werden können).



Manche Ereignisse lassen euch **Plättchen** anschauen. Wenn du ein Plättchen anschaust, achte darauf, dass dein Gegner die Vorderseite nicht sieht! Lege es dann zurück auf den Geschworenen und drehe es so, dass der Pfeil auf der Rückseite zu dir zeigt. Dies zeigt an, dass du - und nur du - dir dieses **Eigenschafts**-Plättchen jederzeit wieder anschauen kannst. Solltest du dir ein **Plättchen** anschauen, welches sich dein Gegenspieler schon angeschaut hat, dann decke es stattdessen einfach auf.

**Beispiel:** Du bist die **Anklage** und spielst Staatsanwalt Thomas Chase-Chagrin aus. Dessen Ereignis erlaubt es dir, 3 beliebige **Eigenschafts**-Plättchen auf beliebigen **Geschworenenkarten** anzuschauen. Falls du diese Karte als **Verteidigung** spielst, darfst du dir nur 2 **Eigenschafts**-Plättchen anschauen.



Einige Karten lösen ein spezielles Ereignis in der **Wahl der Geschworenen** aus. Befolge dafür einfach den Text der Karte. Es ist nicht möglich auf das Ereignis zu verzichten.

Jede Karte wird, nachdem sie gespielt wurde, auf den gemeinsamen Ablagestapel abgelegt. Die letzten 2 Handkarten werden jeweils unter das Plättchen **Plädoyerkarten** geschoben.

### Rechtsbeistand

Die Ereignisse zum Aufdecken von Plättchen sind ungleich verteilt. Am meisten Möglichkeiten gibt es zum Aufdecken von **Sprache**, weniger für **Beruf** und am wenigsten für **Religion**.

### Rechtsbeistand

Es ist besser wenig über viele der Geschworenen zu wissen, als alles über wenige. Du solltest so viel über sie lernen, dass du weißt, welche du am Ende dieser Phase entlassen möchtest.

### Rechtsbeistand

Versuche, die Kartenergebnisse optimal zu nutzen, und konzentriere dich nicht zu sehr auf die Positionen der **Eigenschafts**-Plättchen. Die Ereignisse der **Anklage** beeinflussen englischsprachige protestantische Händler und Beamte. Diese Geschworenen sind in ihrer **Ansicht** leichter festzulegen. Die Ereignisse der **Verteidigung** überzeugen üblicherweise **französisch** sprechende, **katholische Landwirte**, deren **Ansichten** etwas schwerer festzulegen sind.

## Geschichte

Die damaligen Politiker wollten sicherstellen, dass Riel von den Geschworenen verurteilt werden würde. Dafür änderten sie den Ort des Prozesses von Winnipeg nach Regina, damit die Jury nur aus 6 englischen Geschworenen besteht, anstatt 12 Geschworenen gemischter Gesinnungen. Die Verteidigung legte eine ausführliche Argumentation vor, dass die kanadische Rechtsprechung es nicht erlaube, ein Kapitalverbrechen von nur 6 Geschworenen entscheiden zu lassen - jedoch vergeblich.

## Rechtsbeistand

Während der **Phasen 2/3 - Hauptverhandlung (Teil 1 und 2)** und **Phase 4 - Schlussplädoyers** solltest Du dafür sorgen, dass die Plättchen auf dem Spielplan sich zum Vorteil Deiner Seite bewegen.

Die **Anklage** möchte, dass sich die **Aspekte-Marker** in Richtung der **roten** Seite, den hohen Zahlen, des Plans bewegen, während die **Verteidigung** die Marker in Richtung der **blauen** Seite, den niedrigen Zahlen, bewegen möchte.

Damit die **Anklage** gewinnen kann, muss sich der **Schuldig-Marker** mindestens auf Feld **2** der Leiste **Beweise für die Schuld** befinden. Zusätzlich wird eine hohe Gesamtpunktzahl [100+] benötigt.

Die **Verteidigung** profitiert sehr davon, den **Unzurechnungsfähig-Marker** möglichst weit links auf der Leiste **Beweise für die Unzurechnungsfähigkeit** zu haben.

## Geschworene entlassen

Nachdem beide Spieler ihre Hand gespielt und je **2** Karten unter ihre Plättchen **Plädoyerkarten** geschoben haben, ist es an der Zeit **6** der Geschworenen zu entlassen.

Beginnend mit der **Anklage**, entlassen die Spieler abwechselnd jeweils 1 Geschworenen bis nur noch **6** Geschworene übrigbleiben. Das heißt, sie legen diese Karte zurück in die Spielschachtel und legen die Eigenschafts-Plättchen verdeckt zurück in den Vorrat.

## Rechtsbeistand

Die Entlassung eines Geschworenen kann von verschiedenen Faktoren abhängen und ist eine wichtige strategische Entscheidung für Rechtsanwälte!

Die verbleibenden 6 Karten bilden nun die tatsächlichen Geschworenen für den Prozess. Lege sie so neben den Spielplan, dass sie „eine gute Sicht auf den weiteren Verlauf des Prozesses haben.“

## PHASE 2 – HAUPTVERHANDLUNG (TEIL 1)

In dieser Phase spielt ihr Karten aus, um die Zeugen auf bestimmte Aussagen einzuschwören und ihre Meinung in eine entsprechende Richtung zu beeinflussen und zu festigen. Des Weiteren müssen Beweise für die Schuld, bzw. für die Unzurechnungsfähigkeit des Beschuldigten hervorgebracht werden.

### Spielablauf der Phase 2 – Hauptverhandlung (Teil 1)

- S1** Mischt den Ablagestapel zurück in den Stapel der Prozesskarten.
- S2** Jeder Spieler zieht 7 Karten vom Stapel der Prozesskarten.
- S3** Beginnend mit der **Anklage**, spielen beide Spieler abwechselnd **1** Karte von ihrer Hand aus und legen sie danach auf den Ablagestapel.
- S4** Ein Spieler, der nur noch **2** Handkarten hat, schiebt diese **2** Karten unter sein Plättchen **Plädoyerkarten**.

Für jede Karte, die ihr ausspielt, entscheidet ihr, ob ihr diese für ihre **Aktionspunkte** (S.9 und 10) nutzen möchtet, oder um eines ihrer **Verhandlungs-Ereignisse** (Seite 11) auszuführen.



## Aktionspunkte nutzen

Wenn du eine Karte für ihre **Aktionspunkte** ausspielst, musst du die auf der Karte angegebenen Aktionspunkte verwenden, um die unten genannten Aktionen auszuführen. Du darfst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge und mehrfach ausführen, solange du Aktionspunkte hast. Es dürfen keine Aktionspunkte übrig bleiben.

### Aktion: **Überzeugung eines Geschworenen** (1 Aktionspunkt)

Lege einen **Beeinflussungs**-Marker in deiner Farbe (**Rot für Anklage**, **Blau für Verteidigung**) auf einen Geschworenen deiner Wahl.

- Du darfst hiermit maximal 2 Beeinflussungs-Marker pro Geschworenen platzieren oder entfernen.
- Befinden sich auf der von dir gewählten Geschworenenkarte bereits ein oder mehrere **Beeinflussungs**-Marker der Gegenseite, entfernst du für 1 Aktionspunkt einen dieser Marker, anstatt einen eigenen zu legen.
- Drehe die **Beeinflussungs**-Marker auf einer Geschworenenkarte nicht um! Es kann immer nur 1 Farbe an Beeinflussungs-Markern auf einem Geschworenen liegen.  
*Stelle dir die Überzeugung eines Geschworenen wie eine Waage vor: Ein Geschworener, auf dem 5 deiner Beeinflussungs-Marker liegen, hat die Waage ganz auf deine Seite „gekippt“. Du musst ihn erst auf 0 Marker bringen, bevor du ihn auf deine Seite „kippen“ kannst.*
- **Geschworene sperren:** Sobald auf einer Geschworenenkarte alle Felder mit **Beeinflussungs**-Markern gefüllt sind, ist dieser Geschworene überzeugt und **gesperrt**. Die Marker eines gesperrten Geschworenen können mit der Aktion **Überzeugung eines Geschworenen** nicht mehr beeinflusst werden. Es gibt aber Ereignisse, die dies ermöglichen.

### Aktion: **Einen Aspekt argumentieren** (1 Aktionspunkt)

Bewege einen Aspekt-Marker um **1** Feld in eine beliebige Richtung (**← 1 →**). Dann lege einen **Beeinflussungs**-Marker in deiner Farbe auf ein freies Feld neben der entsprechenden **Aspekt**-Leiste.

- Ein Aspekt-Marker kann nie unter 1 oder über 10 bewegt werden. Ignoriere entsprechende Ereignisse, die dies tun würden.
- Falls alle drei Felder einer Aspekt-Leiste mit **Beeinflussungs**-Markern belegt sind, egal von welchem Spieler, wurde dieses Thema nach Ansicht der Geschworenen „totgeredet“ und ist damit **abgeschlossen**. Abgeschlossene Aspekte können nicht mehr durch Aktionspunkte beeinflusst werden. Ereignisse können jedoch abgeschlossene Aspekte weiterhin frei beeinflussen.
- Du darfst mit dieser Aktion einen Aspekt-Marker in deinem Zug nur um 1 Feld bewegen. Möchtest du einen Aspekt-Marker 2 Felder weit bewegen, musst du stattdessen die Aktion **Einen Aspekt vertieft argumentieren** wählen.



ZE  
Haro  
En  
„M  
gesch  
Sch  
Name

## Möglichkeiten für deine Aktionspunkte

- **Überzeugung eines Geschworenen** (1 Aktionspunkt)
- **Einen Aspekt argumentieren** (1 Aktionspunkt)
- **Einen Aspekt vertieft argumentieren** (3 Aktionspunkte)



### Rechtsbeistand

*Bevorzuge es Geschworene zu sperren, die deiner Seite des Falls positiv gestimmt sind. Sie werden während der Beratung für deine Seite argumentieren. Ihr **Schuldig**-Wert wird am Ende des Spieles ebenfalls zu deinen Gunsten modifiziert.*



### Rechtsbeistand

*Die Veränderung eines **Aspekte**-Wertes betrifft den **Schuldig**-Wert eines jeden Geschworenen, der diesen Aspekt hat. Daher lohnt es sich einige **Aspekte** mehr zu beeinflussen als andere!*

## Aktion: Einen Aspekt vertieft argumentieren (3 Aktionspunkte)

Diese Aktion funktioniert genau wie die Aktion **Einen Aspekt argumentieren**, nur dass hier der Aspekt-Marker um 2 Felder in eine Richtung (**←2** **→**) bewegt wird.

- Du darfst mit dieser Aktion nur einen Aspekt-Marker bewegen, den du nicht schon mit der Aktion **Einen Aspekt argumentieren** bewegt hast.
- Du platzierst mit dieser Aktion nur 1 Beeinflussungs-Marker.
- Du darfst einen Aspekt pro Prozesskarte nur „normal“ argumentieren **oder** vertieft argumentieren.

**Beispiel:** Der Spieler der **Verteidigung** spielt in seinem Zug eine Karte für ihre 3 Aktionspunkte aus.

Da der Spieler ein freies Feld neben dem **Landwirt**-Aspekt nutzen möchte, gibt er 1 Aktionspunkt aus, um den Beruf-Aspekt-Marker Landwirt für **←1** zu bewegen, und bewegt dieses Plättchen von Feld 6 auf Feld 5. Danach legt er einen **Beeinflussungs-Marker** auf ein freies Feld neben der **Landwirt**-Aspekt-Leiste.

Der Spieler der **Verteidigung** hätte stattdessen auch alle 3 Aktionspunkte der Karte ausgeben können, um den **Landwirt**-Aspekt direkt 2 Felder weit bewegen zu können. Auch hier muss er nur 1 **Beeinflussungs-Marker** platzieren.

Alternativ hätte er auch je 1 **Aktionspunkt** ausgeben können, um 3 unterschiedliche Aspekt-Leisten für je 1 Feld zu beeinflussen.



### Aspekt-Bewegungs-Symbole

Das Symbol für die Bewegung eines Aspekt-Markers in eine der beiden Richtungen ist dieses: **←1** **→**

Die Bewegung um zwei Felder in eine der beiden Richtungen wird so dargestellt: **←2** **→**

Bewegung um ein Feld zum Vorteil der **Anklage** bedeutet dieses Symbol: **1** **→**

Wohingegen Bewegung um 2 Felder zum Vorteil der **Verteidigung** dies darstellt: **←2**

Und so weiter.

Ein Anzeige-Marker kann nie unter **1** oder über **10** bewegt werden. Ignoriere Ereignisse, die dies tun würden.



## Verhandlungs-Ereignis ausführen

Wenn Du eine Karte für ihr Ereignis ausspielst, führe das Ereignis, das unter Hauptverhandlung angegeben ist, durch.

- Manche Karte haben mehrere Ereignisse zur Auswahl. Du musst dich dann für **1** entscheiden.
- Oft werden durch Ereignisse **Anzeige**-Marker auf den **Aspekt**-Leisten bewegt. Platziere dafür **keine Beeinflussungs**-Marker auf den **Aspekt**-Leisten, die von diesem Ereignis betroffen sind.

## Anwaltskarten

Eine Anwaltskarte ist eine normale Prozesskarte, die sehr stark für eine der beiden Seiten ist und besondere Ereignisse ausführen kann. Jeder Spieler kann aber eine Anwaltskarte auch für ihre Aktionspunkte nutzen.

### • Einspruch!

Falls es sich um eine **Anwaltskarte** handelt, die *nur für deine Seite* vorgesehen ist (z.B. falls du die **Anklage** bist, muss es sich um eine **Anwaltskarte für die Anklage** handeln), kannst du diese während des Zuges deines Mitspielers ausspielen, um dessen gerade gespieltes Ereignis zu verhindern. Damit können nur Ereignisse verhindert werden, aber keine Verwendung von **Aktionspunkten**. Beide Karten werden dann ohne weitere Effekte abgeworfen.

Falls du dies tust, darfst du keine Karte nachziehen und musst diese Phase mit einer verringerten Handkartenanzahl weiterspielen.

Während der **Phasen 2/3 – Hauptverhandlung (Teil 1 und 2)** kann es daher vorkommen, dass dein Mitspieler mehrere Karten spielen kann, da du keine mehr hast.

### • Wiederöffnen eines Aspektes

Entferne alle **Beeinflussungs**-Marker von einem Aspekt und **← 2 →** dann diesen Aspekt. *Du eröffnest diesen Aspekt also mit einem neuen, überzeugenden Grund wieder, um die Überlegungen der Geschworenen erneut darauf zu richten.*

### • Eindringliche Überzeugung von Geschworenen

Platziere die Anzahl **Beeinflussungs**-Markern entsprechend der Gesamtanzahl der **Aktionspunkte** des Anwalts, um beliebige Geschworene (auch mehrere und gesperrte) in der üblichen Art und Weise zu überzeugen. Auf diese Weise kannst Du gesperrte Geschworene wieder entsperren. Zusätzlich gibt es hier keine Beschränkung, wie viele Beeinflussungs-Marker auf einmal auf einen Geschworenen gelegt oder entfernt werden können (bei der Aktion **Überzeugung eines Geschworenen** sind es maximal 2 Marker).



oder



Wahl der Geschworenen  
Decke 3 Beruf -Plättchen oder 4 Sprache -Plättchen auf.

**+1 Schuldig!**   
1 → einen beliebigen Aspekt.

**← 2 →** einen beliebigen Aspekt.

Die Hintergrundfarbe von Ereignissen zeigen an, ob ein Ereignis im **Allgemeinen positiv für die Anklage (rot)**, **positiv für die Verteidigung (blau)** oder **neutral (grün)** ist.

Um ein Ereignis auszuführen, machst du **Zeile für Zeile alles**, was in 1 Farbkästchen steht.

**+1 Schuldig!**   
1 → einen beliebigen Aspekt.

*Beispiel: Hier also auf der Schuldig!-Leiste voranschreiten und den Aspekt-Marker einer Leiste 1 Feld in Richtung der Anklage schieben.*

### Ich erhebe Einspruch!

Einspruch erheben ist ein Ereignis. Daher kannst Du das Ereignis **Einspruch!** Deines Gegenspielers mit Deinem eigenen Ereignis **Einspruch!** unterbrechen!

## Rechtsbeistand

Indem eine offene **Plädoyerkarte** mit Hilfe eines **Moment der Erkenntnis** ersetzt wird (und damit wieder verdeckt liegt), bekommt die **Phase 4 - Schlussplädoyer** das **Überraschungsmoment** zurück.

**ZEUGE DER ANKLAGE**  
William Tompkins  
William Tompkins arbeitete als Übersetzer für das Ministerium für indischer Beziehungen. Er wurde von den Mächtigsten gefangen genommen. Auch konnte er nicht erkennen, ob Riel in der Ratsversammlung teilgenommen hat. Er schickte es, als hätte Dumas diese angeführt. Tompkins sah allerdings, dass Riel mit einer Winchester bewaffnet war.

3 Aktionen

Decke 3 Beruf - Plättchen  
oder 2 Sprache - Plättchen  
oder 1 Religion - Plättchen auf.

← 2 → einen beliebigen Beruf - Aspekt.  
1

← 2 → den Beamter - Aspekt und den Kaufmann - Aspekt in dieselbe Richtung.  
Den Landwirt - Aspekt  
← 1 → in die entgegengesetzte Richtung.

## Rechtsbeistand

Bedenke beim Mulligan, dass du erst am Ende einer Phase 2 Karten unter das Plättchen **Schlussplädoyer** schieben wirst. Ein zu später Mulligan kann für dich fatal sein!

## Phase beenden

Die Phase ist für einen Spieler beendet, wenn er nur noch **2** Handkarten hat. Diese **2** Karten werden automatisch unter das Plättchen **Plädoyerkarten**, zu den **2** schon vorhandenen Karten, geschoben. Der andere Spieler spielt solange weiter, bis auch er nur noch **2** Handkarten hat und diese dann auch unter sein Plättchen **Plädoyerkarten** schiebt.

## PHASE 3 – HAUPTVERHANDLUNG (TEIL 2)

Diese Phase läuft genauso ab wie **Phase 2 - Hauptverhandlung (Teil 1)**, mit der Ausnahme, **dass die Karten im Ablagestapel nicht zurückgemischt werden!**

## Moment der Erkenntnis

Einige der Ereignisse für die **Phasen 2/3 – Hauptverhandlung (Teil 1 und 2)** bieten einen **Moment der Erkenntnis** (👁).

Dieses Symbol kann **rot** (👁, nur Anklage), **blau** (👁, nur Verteidigung) oder **grün** (👁, von beiden Spielern nutzbar) sein. Die Farbe des Symbols korrespondiert mit der Hintergrundfarbe für das Ereignis.

Wenn du einen **Moment der Erkenntnis** nutzt, kannst du entweder:

- Eine zufällige, verdeckte **Plädoyerkarte** deines Gegenspielers aufdecken (also eine Karte, die unter dem Plättchen **Plädoyerkarten** liegt). Dies Karte bleibt offen liegen und du darfst sie jederzeit bis zum Beginn von **Phase 4 - Schlussplädoyers** ansehen.
- oder**
- Eine deiner **Plädoyerkarten** mit einer deiner **Handkarten** austauschen. Deine vorherige **Plädoyerkarte** kommt auf deine Hand und deine vorherige **Handkarte** wird **verdeckt** unter dein Plättchen **Plädoyerkarten** gelegt, selbst wenn die **Plädoyerkarte**, die du ersetzt hast, offen war.

## „Mulligan“ ausführen

Einmal im ganzen Spiel und nur während der **Phasen 2/3 – Hauptverhandlung (Teil 1 und 2)**, wenn du am Zug bist, darfst du passen und stattdessen einen Mulligan ausführen, indem Du **alle** deine Handkarten abwirfst und dieselbe Anzahl weniger **1** nachziehst. Drehe dann dein Plädoyerkarten-Plättchen um, so dass es das Wort Mulligan zeigt. Die bedeutet, dass du keinen weiteren Mulligan mehr ausführen darfst. Dann ist dein Gegenspieler an der Reihe.



## PHASE 4 – SCHLUSSPLÄDOYER

Während dieser Phase halten beide ihre Plädoyers und versuchen ein letztes Mal die Geschworenen von der Schuld oder Unschuld des Beschuldigten zu überzeugen. Danach ist die Aufgabe der Anwälte abgeschlossen und die Stunde der Geschworenen hat geschlagen...

In dieser Phase, spielst du deine Karte nun entweder für **exakt 2** Aktionspunkte (egal was auf der Karte steht) oder für ihr **Plädoyer-Ereignis** aus.

### Aktionspunkte

Wenn du eine Karte für **2 Aktionspunkte** ausspielst, kannst du diese Aktionspunkte nur benutzen, um folgende Aktion an nicht gesperrten Geschworenen zu verwenden: **Überzeugung eines Geschworenen** je (1 Aktionspunkt). Siehe Phase 2, Seite 9.

### Plädoyer-Ereignis

Wenn du eine Karte für ihr Ereignis ausspielst, führe das Ereignis, welches unter Plädoyer angegeben ist, durch. Siehe Phase 2, Seite 9.

- Manche Karte haben mehrere Ereignisse zur Auswahl. Du musst dich dann für **1** entscheiden.
- Oft werden durch Ereignisse **Anzeige**-Marker auf den **Aspekt**-Leisten bewegt. Platziere dafür keine **Beeinflussungs**-Marker auf den **Aspekt**-Leisten, die von diesem Ereignis betroffen sind.

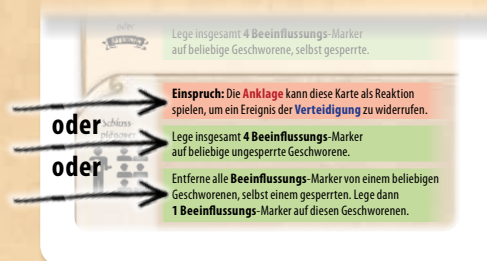
### Anwaltskarten

Die Anwaltskarten können beim Plädoyer nur für 1 ihrer Ereignisse gespielt werden:

- **Einspruch!**  
Siehe **Phase 2 – Hauptverhandlung (Teil 1)**, Seite 11.
- **Einem Geschworenen die Augen öffnen**  
Entferne alle **Beeinflussungs**-Marker von einem Geschworenen, selbst wenn er gesperrt ist, und lege **1 Beeinflussungs**-Marker deiner Farbe auf ihn.
- **Eindringliche Überzeugung von Geschworenen**  
Platziere die Anzahl **Beeinflussungs**-Markern entsprechend der Gesamtanzahl der **Aktionspunkte** des Anwalts, um beliebige Geschworene (aber nicht gesperrte) in der üblichen Art und Weise zu überzeugen. Zusätzlich gibt es hier **keine Höchstanzahl** von **2 Beeinflussungs**-Markern, wie beim Verbrauch der Aktionspunkte.

### Spielablauf der Phase 4 – Schlussplädoyer:

- §1 Beide Spieler nehmen jeweils die **6** Karten die sie unter ihr Plättchen **Plädoyerkarten** geschoben haben, auf die Hand.
- §2 Die **Anklage** beginnt und spielt **3** Karten nacheinander aus.
- §3 Danach folgt die **Verteidigung** und spielt **alle** Handkarten nacheinander aus.
- §4 Schließlich spielt die **Anklage** ihre verbliebenen Karten nacheinander aus.



### Rechtsbeistand

Jeder **Beeinflussungs**-Marker der **Anklage** auf einem Geschworenen entspricht **+1 Schuldigl**-Wert; genauso entspricht jeder **Beeinflussungs**-Marker der **Verteidigung** auf einem Geschworenen **-1** für den **Schuldigl**-Wert.

## PHASE 5 – BERATUNG DER GESCHWORENEN UND URTEIL

Die Aufgabe der Anwälte im Prozess ist beendet und nun sind der Richter und die Geschworenen an der Reihe.

### **Spielablauf der Phase 5 – Beratung der Geschworenen und Urteil:**

- S1** Wertet die beiden Beweis-Leisten aus.
- S2** Die Spieler, beginnend mit dem Spieler der **Anklage**, nutzen die Beratungs-Aktionspunkte ihrer gesperrten Geschworenen.
- S3** Der Gewinner wird bestimmt.

In dieser Phase durchlaufe einfach folgende Schritte:

#### 1. Prüfung der Schuld

- a. Wenn der **Schuldig!**-Marker nicht mindestens auf Feld **2** liegt, stellt der Richter einen Mangel an Beweisen fest und stellt das Verfahren ein. Die **Anklage** hat es versäumt ihren Fall ausreichend zu belegen und die **Verteidigung** gewinnt!
- b. Wenn der **Schuldig!**-Marker genau auf Feld **2** liegt, passiert nichts weiter.
- c. Befindet sich der **Schuldig!**-Marker auf Feld **3** (oder **4**), platziere **1** (oder **2**) **Beeinflussungs**-Marker der **Anklage** auf jeden Geschworenen der noch nicht gesperrt ist.

*Dies stellt die eindringlichen Instruktionen des Richters an die Geschworenen dar die Beweise der Anklage genau zu beachten.*

#### 2. Prüfung der Unzurechnungsfähigkeit

- a. Wenn sich der **Unzurechnungsfähig!**-Marker auf Feld **0** (oder **1**) der entsprechenden Leiste befindet, passiert nichts weiter
- b. Liegt der **Unzurechnungsfähig!**-Marker auf Feld **2** (oder **3**, oder **4**), bewege jeden Anzeige-Marker auf jeder Aspekt-Leiste **1** Feld (oder **2** Felder, oder **3** Felder) in Richtung Verteidigung (←X)

*Dies stellt die eindringlichen Instruktionen des Richters an die Geschworenen dar die Hinweise der Verteidigung zu beachten.*

#### 3. Deckt nun alle noch verdeckten **Eigenschafts**-Plättchen von allen Geschworenen auf.

*Jetzt ziehen sich die Geschworenen zur Beratung zurück, wobei die gesperrten Geschworenen andere (entsperrte) Geschworene von ihrer Ansicht überzeugen können.*



#### 4. Nutzt die Beratungs-Aktionspunkte

- a. Gesperrte Geschworene erhalten **Beratungs-Aktionspunkte**, wie unten auf ihren jeweiligen Karten angezeigt wird.
- b. Beginnend mit der **Anklage**, seid ihr nun abwechselnd am Zug.
- c. Wenn du am Zug bist, wähle einen deiner gesperrten Geschworenen aus und nutze seine **Beratungs-Aktionspunkte** für 1 dieser 2 Möglichkeiten:
  - Für einen noch nicht abgeschlossenen Aspekt, der mit einem Aspekt dieses Geschworenen übereinstimmt: Bewege den Anzeige-Marker, 1 Feld in deine Richtung **← 1 →**. Dann lege einen **Beeinflussungs-Marker** in deiner Farbe auf ein freies Feld neben der entsprechenden **Aspekt-Leiste**.
  - Für einen noch nicht gesperrten Geschworenen, der mit einem Aspekt dieses Geschworenen übereinstimmt: Lege 1 **Beeinflussungs-Marker** auf den noch nicht gesperrten Geschworenen. Du darfst nur **1 Beeinflussungs-Marker** pro gemeinsamen Aspekt legen. *Zwei Geschworene mit keinerlei Gemeinsamkeiten können sich also nicht gegenseitig überzeugen.*
- d. Geschworene, die nun neu gesperrt wurden, **erhalten** zu diesem Zeitpunkt ebenfalls **Beratungs-Aktionspunkte** die du nutzen darfst, wenn du am Zug bist. Der *Lawineneffekt* des „Denken in der Gruppe“.

#### Rechtsbeistand

*Indem du dafür sorgst, dass die gesperrten Geschworenen deine Argumente wiederholen, bekommst du die Chance auf ein „letztes Wort“ im Beratungsraum. Dies kann ein sehr wichtiger Vorteil sein!*

#### 5. Berechne den **Schuldig!**-Wert jedes der sechs Geschworenen wie folgt:

- a. Addiere die Werte der drei Aspekte des Geschworenen.
- b. Ist der Geschworene von der **Anklage** gesperrt, verdopple den Wert. Ist er von der **Verteidigung** gesperrt, halbiere ihn stattdessen abgerundet.
- c. Addiere für jeden **Beeinflussungs-Marker** der **Anklage** auf dem Geschworenen 1 zu diesem Wert. Subtrahiere für jeden **Beeinflussungs-Marker** der **Verteidigung** 1 von diesem Wert

*Obwohl es unwahrscheinlich ist, könnte das Ergebnis ein negativer Wert sein. Dies ist erlaubt und natürlich besonders gut für die Verteidigung.*

6. Summiere den **Schuldig!**-Wert aller sechs Geschworenen. Wenn die Summe **100** oder mehr beträgt, gewinnt die **Anklage**. Wenn die Summe **99** oder weniger beträgt, gewinnt die **Verteidigung**.

### Beispiel zu Schritt 4: Nutzt die Beratungs-Aktionspunkte:

Der Spieler der Anklage hat den Geschworenen Nr. 1 gesperrt (Katholisch, Englisch, Landwirt), der dafür 5 Beeinflussungs-Marker benötigt. Geschworener Nr. 5 der 4 Beeinflussungs-Marker benötigt, ist für die Verteidigung gesperrt.

Der Spieler der Anklage verbraucht nun die 2 **Beratungs-Aktionspunkte**, die Geschworener Nr.1 mitbringt. Er schaut sich das Feld mit den Geschworenen an, ob es einen Geschworenen gibt, der kurz davor steht für die Anklage gesperrt zu werden.

Geschworener Nr. 6 braucht nur noch 2 **Beeinflussungs-Marker**, um für die Anklage gesperrt zu werden, aber Geschworener Nr.1 (der gerade zu überzeugen versucht) und Nr. 6 haben nur einen gemeinsamen Aspekt (beide sind **Landwirte**), so dass nur 1 **Beeinflussungs-Marker** platziert werden könnte. Verflixt- da muss er sich etwas anderes überlegen!

Der Spieler der Anklage schaut sich die anderen Geschworenen an und stellt fest, dass Geschworener Nr. 3 nur noch 1 **Beeinflussungs-Marker** braucht, um für die Verteidigung gesperrt zu werden. Zusätzlich gibt es hier 2 gemeinsame **Eigenschafts-Plättchen** mit Geschworenem Nr. 1 (**Landwirt und Englisch**).

Also verbraucht der Spieler der Anklage 1 seiner 2 **Beratungs-Aktionspunkte** um 1 **Beeinflussungs-Marker** der Verteidigung vom Geschworenen Nr. 3 zu entfernen. Somit ist dieser Geschworene außer Reichweite, um von der Verteidigung gesperrt zu werden, da der einzige für die Verteidigung gesperrte Geschworene Nr. 5 nur 1 **Beratungs-Aktionspunkt** hat.

Da es keinen weiteren sinnvollen Geschworenen zum Überzeugen gibt, möchte der Spieler der Anklage den letzten **Beratungs-Aktionspunkt** für eine der Aspekt-Leisten ausgeben.

Da die Aspekt-Leiste für Englisch und Landwirt mit je 3 **Beeinflussungs-Markern** bereits geschlossen sind, verbraucht der Spieler der Anklage seinen letzten **Beratungs-Aktionspunkt** für die Aspekt-Leiste „**Katholisch**“, indem er den Anzeige-Marker 1 → verschiebt und einen **Beeinflussungs-Marker** auf die übliche Weise platziert.

The image illustrates a sequence of six numbered cards (1-6) showing the state of a board game. Each card displays a 3x3 grid of icons representing aspects (Religion, Language, Profession) and a 3x6 grid of numbered slots for markers. Card 1 shows 2 action points and 5 markers. Card 2 shows 1 action point and 4 markers. Card 3 shows 1 action point and 3 markers. Card 4 shows 1 action point and 3 markers. Card 5 shows 1 action point and 3 markers. Card 6 shows 2 action points and 3 markers. A large board on the right shows the final state with red circles and 'X' marks indicating the placement of markers and the removal of a marker from the 'Katholisch' aspect.



### Beispiel zu Schritt 5: Berechne den Schuldig!-Wert:



Geschworener Nr. 1 ist ein **französischer Landwirt protestantischer** Glaubensrichtung. Der Anzeige-Marker für Französisch ist auf Feld 6 der entsprechenden Leiste, das Plättchen für den protestantischen Aspekt ebenfalls auf Feld 6 und der Marker für Landwirt auf Feld 2. Ergibt einen **Schuldig!-Wert** von insgesamt **14**. Wenn dieser Geschworene gesperrt wäre, würde dieser Wert entweder verdoppelt oder halbiert werden.

Dieser Geschworene hat 2 **Beeinflussungs-Marker** der Verteidigung, also beträgt sein **endgültiger Schuldig!-Wert** 12.



Geschworener Nr. 2 ist ein **englischer (4), protestantischer (6) Beamter (3) = 13**, der für die Anklage gesperrt ist (also mal 2 = 26), mit 5 **Beeinflussungs-Markern** für die Anklage (+5) = **31** gesamt.



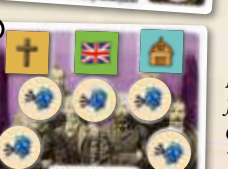
Geschworener Nr. 3 ist eine **englischer (4), katholischer (2) Landwirt (2) = 8** mit 2 **Beeinflussungs-Markern** für die Anklage (+2) = **10** gesamt.



Geschworener Nr. 4 ist eine **französischer (6), katholischer (2) Kaufmann (5) = 13**, ohne **Beeinflussungs-Marker** (+0) = **13** gesamt.



Geschworener Nr. 5 ist eine **englischer (4), protestantischer (6) Kaufmann (5) = 15**, mit 3 **Beeinflussungs-Markern** für die Verteidigung (-3) = **12** gesamt.



Geschworener Nr. 6 ist ein **englischer (4), protestantischer (6) Landwirt (2) = 12**, für die Verteidigung gesperrt (halbiert = 6), mit 5 **Beeinflussungs-Markern** für die Verteidigung (-5) = **1** gesamt.

Demnach beträgt der Schuldig! - Wert  $12 + 31 + 10 + 13 + 12 + 1 = 79$ .

Die **Anklage** hat es nicht geschafft, den Mindestwert von **100+** für den **Schuldig!-Wert** zu erreichen, um Louis Riel zu verurteilen. **Demnach wird er freigesprochen und nicht gehängt!**

Im Nachhinein wird klar, dass die **Anklage** mehr auf die Leiste **Beweis für Schuld** hätte achten sollen, um einzelne Geschworene zu überzeugen. Ebenso hätte er sich mehr um den Aspekt **Landwirt** kümmern sollen. Das Anzeige-Marker des **Landwirt**-Aspekts hätte mindestens auf Feld 4 sein müssen.



## NACHWORT DES AUTORS

Von Alex Berry

Da ich sowohl Anwalt, als auch Spieleentwickler bin, habe ich lange darauf gewartet beides zu vereinen. Ich wollte ein Gerichtsspiel entwickeln, welches die Geschworenen im Fokus hat. Die Spieler sollten dabei die Geschworenen von der Richtigkeit und Rechtmäßigkeit ihrer Argumente überzeugen. Das Streben danach „die Debatte zu gewinnen“, sollte das Herzstück des Mechanismus sein.

Wie der Angeklagte in **Hochverrat!** bin ich ein Kanadier, der in die USA gekommen ist. Als solcher hat mich die Dramatik im Prozess gegen Louis Riel (der je nach Perspektive ein kanadischer Held oder Bösewicht ist) schon immer fasziniert. Die Anklage wegen Hochverrats motivierte mich, meine Energie in die Entwicklung dieses Spieles zu stecken.

Dieser Gerichtsprozess ist bemerkenswert, weil es der einzige große Prozess für Kapitalverbrechen (soweit mir bekannt) ist, der nur sechs Geschworene hatte! Das passte sehr gut zu einem meiner Entwicklungsziele: Ich wollte einen Prozess mit nur sechs Geschworenen, damit nicht alles zu unübersichtlich würde. Nur sechs Geschworene im Auge zu behalten ist für die Rechts-Laien von denen ich hoffte, dass sie das Spiel spielen und mögen würden, schon schwer genug. Daher passte diese Nummer sehr gut. Da die Auswahl der potentiellen Geschworenen nur aus 12 besteht, muss jeder Spieler nur drei dieser potentiellen Geschworenen entlassen und die verbleibenden sechs berufen. Ich stellte mir vor, dass dies für die Geschworenenauswahl des Spiels einfach und verständlich genug sein sollte. Im wahren Leben ist dieser Teil des Gerichtsprozesses **sehr** wichtig. Dies ausreichend flott, interessant und halbwegs realistisch für ein **Spiel** umzusetzen, stellte sich als Herausforderung heraus.

Die Auswahl der Geschworenen war für die „neuen Anwälte mit den Handkarten“, die unsere Spieletester waren, irritierend (und es haben uns sehr viele und unterschiedliche geholfen: Ich war schwer beeindruckt von ihrem Feedback und den Änderungsvorschlägen). Die Eigenschaften jedes Geschworenen wurden natürlich abstrahiert.

Bitte beachtet: Wenn ein Geschworener „Englisch“ oder „Französisch“ ist, darfst du dies nicht wörtlich nehmen. Dies bedeutet, dass sie die jeweiligen bekannten politischen Ziele dieser Eigenschaft unterstützten. Für die Spieler von Hochverrat! haben wir diese festen Eigenschaften sehr klar auf den Plättchen abgedruckt. Im Gerichtssaal, wo die Fronten nicht immer so klar sind (Menschen gehen vor Gericht nicht immer so ganz aus sich heraus), müssen die Anwälte sehr schlau sein, um die bestmögliche Einschätzung der potentiellen Geschworenen zu bekommen, bevor sie anfangen Geschworene zu entlassen.

Das Ziel in **Phase 1 - Wahl der Geschworenen** ist es nicht herauszufinden, wen du in der Geschworenen behalten willst, sondern wen du entlassen willst. Es gibt genügend **Rechtsbeistand** - Kästchen an der Seite der Regel, aber lass mich noch einige hinzufügen: Ich rate der Anklage es zu vermeiden Eigenschafts-Plättchen für den Beruf aufzudecken. Diese können Kaufleute und Beamte enthüllen, die die Verteidigung dann entlassen wird. Stattdessen wird es der Anklage mehr zugutekommen sich darauf zu konzentrieren, die Religion und Sprach-Eigenschaften der Geschworenen zu entdecken, um die Katholiken und Franzosen „auszusortieren“, welche die Anklage als Geschworene entlassen sollte. Offensichtlich gilt dieser Ratschlag umgekehrt für die Verteidigung. Mit etwas Nachdenken fällt dir bestimmt ein was die beste Strategie ist, bzw. wie viele der Plättchen von welcher Eigenschaft auf welchen Geschworenen du enthüllen solltest. Etwas über die meisten der Geschworenen zu wissen, wird es dir erlauben bessere Entscheidungen zu treffen, als wenn du alles über einige Wenige weißt. Und natürlich, heimlich nachschauen ist immer sinnvoller als die EigenschaftsPlättchen aufzudecken, da das Wissen darüber nur du allein hast.



Denke daran: Dein Ziel für die Geschworenenauswahl ist es, diejenigen Geschworenen in die Geschworenen zu bekommen, die - nachdem die Verhör-Karten gespielt sind - am wahrscheinlichsten deine Seite unterstützen werden (Anklage: Englisch, Kaufmann oder Beamter und Protestantisch; Verteidigung: Französisch, Landwirt, Katholisch). Lasse dich durch die Anfangswerte auf den verschiedenen Aspekt-Leisten während **Phase 1 - Wahl der Geschworenen** nicht verwirren. Was zählt ist wo die entsprechenden Marker am Ende des Prozesses stehen. Zwischen **Phase 1 - Auswahl der Geschworenen** und **Phase 5 - Beratung der Geschworenen** werden viele Karten gespielt werden. Schaue dir deine Karten an, sieh dir deine Verhör-Ereignisse an und versuche die Stärken deiner Karten zu nutzen.

Die **Phasen 2/3 - Hauptverhandlung (Teil 1 und 2)** enthalten weitere geschickte Abstraktionen. Du spielst die Karten an sich nicht aus um ein Verhör oder Kreuzverhör durchzuführen. Stattdessen ergibt sich aus einer gespielten Zeugen-Karte der Gesamtbonus für deine Seite. Also eine Zeugenkarte der Anklage, die von der Verteidigung für den Aktionspunktwert ausgespielt wird, stellt ein verheerendes Kreuzverhör dieses Zeugen durch die Verteidigung dar und bringt damit einen Nettogewinn für die Verteidigung. Die Reihenfolge des Kartenauspielens während der Verhör-Phasen findet nicht in derselben Reihenfolge wie im echten Leben statt. Hier würde die Anklage alle ihre Zeugen zuerst aufrufen und anschließend die Verteidigung ihre Zeugen. Die Realität musste hier zurückstecken, um das Spiel interaktiver und spaßiger zu gestalten.

Während der **Plädoyers** - so wie im wahren Leben - hat die Anklage einen sehr großen Vorteil dadurch, dass sie „das letzte Wort“ hat. Hier noch weiterer **Rechtsbeistand für Hochverrat!**: Die Anklage sollte vielleicht keine Geschworenen vor der Widerlegung sperren (also die letzten 3 Karten, die sie noch nach der Verteidigung während der Plädoyersphase ausspielt), um zu verhindern, dass die Verteidigung diese mit Anwaltskarten wieder entsperrt. Ich rate der Anklage ihre heftigsten Angriffe für diesen Teil der Phase aufzubewahren, wenn die Verteidigung sich nicht mehr wehren kann.

**Phase 5 - Beratung der Geschworenen** stellt die Beratung der Geschworenen hinter verschlossenen Türen dar. Wenn du einige der Geschworenen überzeugt hast (sie also für deine Seite gesperrt sind), können diese deine Ansicht unter den Geschworenen verbreiten, die noch unentschlossen sind. Nachdem alles gesagt wurde, nachdem die Geschworenen beraten haben, passiert eines von zwei Dingen: Wenn sie einen Punktwert von weniger als 100 erreichen, gibt es keine absolute Mehrheit unter den Geschworenen; ist der Wert über 100 wird der Angeklagte [verurteilt und] erhängt. Historisch wurde der Angeklagte Louis Riel durch die Geschworenen verurteilt. Die Geschworenen baten aber um Strafmilderung durch das Gericht. Das Gericht folgte dem nicht.

Die Schranke mit 100 Punkten liegt hoch und Anklagespieler, die Anfänger sind, werden meistens verlieren, bis sie an Erfahrung gewinnen und das „Gefecht“ erkennen, welches in diesem Gerichtssaal an vier Fronten ausgefochten wird: Die Geschworenen, die Aspekte, die **Beweise für Schuld** und die **Beweise für Unzurechnungsfähigkeit**. Die Anklage braucht einen Plan, wie sie an drei dieser Fronten gut kämpft und die vierte nicht vermässelt. Um der Anklage zu helfen, ist der Kartenstapel etwas zu ihren Gunsten gewichtet, indem es mehr Wege gibt Schuld anzuhäufen als wegzunehmen, die ungefähr gleiche Anzahl an Wegen um **Beweise für Unzurechnungsfähigkeit** zu präsentieren und wegzunehmen und mehr Anwaltskarten für die Anklage und Star-Zeugenkarten für die Anklage, um größere Fortschritte zu machen. Trotzdem braucht die Anklage einen guten Plan und eine homogene Gruppe von gewogenen Geschworenen um die 100 Punkte für den Sieg zusammen zubekommen. Und genau dies - die Mitglieder der Geschworenen - sind es, worum es in diesem Fall (und diesem Spiel) geht.

Du wirst **Hochverrat!** mehrmals spielen müssen, um alle Ebenen und Tricks für eine gute Anklage zu lernen, aber sie existieren und ihre Entdeckung wird eine Belohnung in sich sein. Der Prozess beginnt; mische die Karten!

*Alan Emrich*

## MITWIRKENDE

**Autor:** Alex Berry

**Entwicklung:** Alan Emrich

**Grafik:** Tim Allen

**Grafik der Deutschen Ausgabe:** atelier198

**Regel:** Noelle Le Bienvenu

**Spietester:** Mark Butt, Tom und Hayden Decker, Paul Farrell, Phil Fleischmann, Sam Furth, Amanda Hodge, Steve Johnston, Alexis Jones, Nathan Hansen, Jeremy Lennert, John Mason, Noah Massaro, Lance McMillan, Chris Meichtry, Robert und Barbara Nielsen, Barry Pike III, Brian Powers, Joanne Powers, John Prewitt, Dorian Richard, Daniel Robison, Phil Sauer, Petra Schlunk, Torin Schlunk, Matt Shirley, Alan Snider, Jeanne Ziegler

**Lektorat:** Avalon Emrich, Matthew E. Deuber, Russ Williams, Linda Dailey Paulson, Karen Wolterman

**Übersetzung und Lektorat**

**der Deutschen Ausgabe:** Elisabeth Gentges & Benjamin Schönheiter & Matthias Nagy

Für einen schnelleren Einstieg  
in das Spiel  
gibt es die  
Regelerklärung  
als Video unter  
folgendem



Link: [frostedgames.de/hochverrat](https://frostedgames.de/hochverrat)



©2016-17 Victory Point Games  
©2017 Frosted Games



Frosted Games  
Matthias Nagy  
Sieglindestr. 7  
12159 Berlin

[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)



@FrostedGames