

Bruno Faidutti

Mascarade

Spelregels



Doel van het Spel

Maskerade is een karakter gebaseerd bluffspel voor 2 tot 13 spelers.

Elke speler heeft één gedekte Karakter kaart. Tijdens het spel wisselen de spelers van karakter en is niemand zeker van de kaart die voor hem ligt! Het doel van het spel is om de eigenschappen van de karakters te gebruiken en zo 13 gouden munten te verdienen. Als een speler echter failliet gaat eindigt het spel onmiddellijk en wint de rijkste speler het spel.

We raden je aan om tijdens de eerste paar spellen je groep te limiteren van 4 tot 8 spelers, omdat meer of minder spelers een meer diepgaande kennis van de regels vereisen.

Inhoud

- 13 Karakter kaarten
- 1 blanco Karakter kaart
- 1 Rechtbank bord
- Gouden munten (met in totaal een waarde van 194)
- 5 Speloverzichten
- 14 Karakter fiches, inclusief één blanco fiche



Het spel moet op een ondoorzichtige tafel gespeeld worden.

Regels voor 4 tot 13 spelers

Vorbereiding:

Elke speler begint met **6 gouden munten**. Tijdens het spel moet het fortuin van iedere speler duidelijk zichtbaar zijn.

Het resterende goud wordt in het midden van de tafel als bank gelegd. De rechtbank wordt naast de bank gelegd.

Gebruik 6 karakter kaarten als je met 4 of 5 spelers speelt. Gebruik in een spel met 6 tot 13 spelers zoveel kaarten als er spelers zijn. Leg ongebruikte kaarten terug in de doos.

	spelers									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rechter										
Évêque										
Koning										
Nar										
Koningin										
Dief										
Heks										
Spion										
Boer (x2)										
Oplichter										
Inquisiteur										
Weduwe										

De Karakter kaarten worden geschud en elke speler krijgt er een open voor zich. Met 4 of 5 spelers worden de overgebleven kaarten open in het midden van de tafel gelegd. Als alle spelers de kaarten goed bekeken hebben worden ze allemaal gedekt omgedraaid.

De karakter fiches worden gebruikt om te onthouden welke karakters in het spel zitten. Leg de fiches van de gebruikte karakters naast de rechtbank.

De jongste speler begint. Speel daarna met de klok mee.


Andere Karakter Keuze:


Voor volgende spellen kun je andere karakter combinaties gebruiken, de volgende restricties in acht nemend:


- De Rechter moet in het spel zitten. !



- Ten minste een derde, zo niet meer, van de karakters moet goud van de bank in het spel brengen. Deze karakters zijn:

Koningin, Koning, Weduwe, Nar, Boeren. 

- De Boeren moeten altijd beide meedoen. 

- Het  icoon geeft aan dat deze karakters ten minste 8 spelers vereisen in het spel (Boeren, Inquisiteur)

- In spellen met meer dan 5 spelers kun je er voor kiezen één of twee kaarten in het midden van de tafel te leggen, net als in een spel met 4 en 5 spelers.

Speel Beurt

De Eerste Vier Beurten:

De eerste vier beurten, dat wil zeggen de eerste beurt van de eerste vier spelers, zijn voorbereidende beurten bedoeld om onduidelijkheid in het spel te brengen. De startspeler, de jongste, en de drie volgende spelers met de klok mee moeten allemaal dezelfde actie uitvoeren. De speler die aan de beurt is neemt zijn kaart en een andere kaart naar keuze gedekt op handen (die van een andere speler of uit het midden van de tafel). Dan moet de speler deze onder tafel, zonder er naar te kijken, omruilen- of niet - voor ze gedekt terug op hun plaats te leggen.

Een Speel Beurt:

Na de vierde beurt begint het spel echt en moet elke speler in zijn beurt **één** enkele actie uitvoeren van de volgende drie:

- Zijn kaart ruilen - of niet (onder de tafel)
- In het geheim zijn kaart bekijken
- Zijn karakter omroepen

Speciale situatie: Als een speler zijn kaart onthuld heeft tijdens de beurt van de speler direct voor hem (door het omroepen van de speler rechts van hem of door een onthulling van de Inquisiteur) kan de speler in zijn eigen beurt niet omroepen dat hij het onthulde karakter is. Hij is dan gedwongen om zijn kaart te ruilen - of niet - met die van een andere speler.

• **Zijn kaart wel of niet ruilen**

Met deze actie kan een speler zijn kaart in het geheim ruilen – of niet – met die van een andere speler.

Dit gaat op de volgende manier:

- Neem je eigen kaart in een hand zonder er naar te kijken.
- Neem de kaart van een andere speler (of uit het midden van de tafel) in je andere hand zonder er naar te kijken.
- Onder de tafel uit het zicht van de andere spelers mag je de kaarten ruilen – of niet, naar gelang je keuze.
- Hou ten slotte één van de twee kaarten en geef de andere terug aan de speler waarvan je een kaart genomen had (of leg deze terug in het midden van de tafel).

Opgelet; tijdens deze procedure mogen spelers niet naar de kaarten kijken. Beide kaarten moeten gedekt blijven tijdens deze actie! De speler waarvan de kaart was genomen mag ook niet naar de kaart kijken die hem wordt terug gegeven.

Het is mogelijk dat de speler die de actie uitvoert niet meer weet of hij wel of niet de kaarten heeft geruild. Jammer voor hem.

Voorbeeld: Adele weet niet meer welk karakter ze heeft, maar ze is vrij zeker over dat van Bruno. In haar beurt neemt ze haar kaart en die van Bruno en onder de tafel, uit het zicht, ruilt ze de twee kaarten om. Ze geeft er dan een terug aan Bruno en houdt de andere zelf.

• **Zijn kaart in het geheim bekijken**

Met deze actie kan een speler in het geheim zijn eigen kaart bekijken.

Als een speler per ongeluk zijn eigen kaart bekijkt (b.v. na een ruil actie) MOET hij deze actie uitvoeren in zijn beurt.

• **“Zijn” karakter omroepen**

Deze actie is het hart van het spel, omdat de spelers er de eigenschappen van de karakters mee kunnen gebruiken.

Als een speler zijn karakter omroept mogen de andere spelers om de beurt, links beginnend en met de klok mee, de bluf roepen van de actieve speler door ook te beweren hetzelfde karakter te zijn.

- Als niemand anders beweert het karakter te zijn gebruikt de speler de eigenschap van het genoemde karakter zonder zijn kaart te onthullen. Het is dus mogelijk om de eigenschap van elk karakter in het spel te gebruiken zonder dat karakter te zijn of te weten wie je bent.
- Als een of meer andere spelers ook beweren hetzelfde karakter te zijn onthullen alle betrokken spelers hun kaart (incl. degene die het heeft omgeroepen alsmede de anderen die het beweren).
- Als een speler inderdaad het omgeroepen karakter is, gebruikt die speler direct de eigenschap van dat karakter (dat kan dus buiten zijn eigen beurt zijn).

Daarna betalen alle andere spelers die ten onrechte beweerd hadden het karakter te zijn een boete van een goud aan de rechtbank. Ten slotte draaien alle spelers hun kaart weer gedekt om.

Voorbeeld: Bruno zegt "Ik ben de Koning."

Omdat niemand anders beweert ook de Koning te zijn gebruikt Bruno de eigenschap van de Koning en krijgt drie goud van de bank.

Als Adele en Cedric ook hadden beweerd de Koning te zijn, hadden Bruno, Adele en Cedric hun kaart moeten onthullen en omdat niemand de Koning is hadden ze elk drie goud aan de rechtbank moeten betalen.



Voorbeeld: Cedric zit links van Bruno.

- 1 In zijn beurt zegt Bruno "Ik ben de Koning". Cedric roept zijn bluff door te zeggen "Niet waar - Dat ben ik!" Bruno en Cedric onthullen hun kaart. Bruno is de Dief en Cedric is de Koning. Cedric krijgt drie goud van de bank en Bruno betaalt een boete van een goud aan de rechtbank.
- 2 Beide kaarten worden gedekt gedraaid en het is de beurt aan Cedric. Omdat hij net zijn kaart onthuld heeft (de Koning) tijdens de beurt van de speler direct voor hem mag hij niet zeggen "Ik ben de Koning" - dat zou te makkelijk zijn. Hij is gedwongen zijn kaart te ruilen - of niet - met een andere speler.

Eigenschappen



Spion
(Spu)



De Spion bekijkt in het geheim zijn kaart en die van een andere speler (of uit het midden van de tafel) voordat hij zijn kaart ruilt - of niet - met de andere.
Voorbeeld: Adele zegt "Ik ben de Spion". Niemand roept haar bluff. Adele bekijkt haar kaart en die van een andere speler en ruilt dan - of niet - deze twee kaarten. Hierna is het de beurt aan de volgende speler.



Bisschop
(Bishop)



De Bisschop neemt twee goud van de rijkste van de andere spelers. Als dit een gelijk is kiest de Bisschop van welke speler hij de twee goud neemt.



Nar
(Fool)



De Nar krijgt een goud van de bank en ruilt - of niet - de kaarten van twee andere spelers onder de tafel en zonder er naar te kijken.



Inquisiteur (Inquisitor)



De Inquisiteur wijst een andere speler aan. Die speler moet dan zeggen welk karakter hij denkt dat hij is en moet daarna zijn kaart onthullen. Als hij het fout heeft, moet hij vier goud aan de Inquisiteur betalen. Als hij het goed heeft, heeft de eigenschap geen effect.

De Inquisiteur vereist ten minste 8 spelers om te kunnen gebruiken.

Voorbeeld: Bruno zegt "Ik ben de Inquisiteur". Fran roept zijn bluf en zegt ook de Inquisiteur te zijn. Bruno en Fran onthullen hun kaart. Bruno is de Inquisiteur, Fran is de Koningin. Bruno kiest een andere speler, Cedric, en vraagt wat hij denkt dat zijn karakter is. Cedric zegt "Ik ben de Rechter" en onthult zijn kaart, een Boer. Cedric betaalt vier goud aan Bruno, omdat hij zijn kaart niet geraden heeft. Fran betaalt een boete van een goud aan de rechtbank. De kaarten worden gedekt omgedraaid en het spel gaat verder.

Opmerking: als Cedric had gezegd "Ik ben een Boer" had hij niets hoeven betalen aan Bruno.



Rechter (Judge)



De Rechter neemt al het goud (boetes) die momenteel op het Rechtbank bord liggen.

Verduidelijking: Als spelers ten onrechte hebben beweerd de Rechter te zijn en een boete moeten betalen, wordt deze pas betaald nadat de eigenschap van de rechter is gebruikt en worden deze boetes dus niet door de Rechter in deze beurt genomen.

De Rechter is het enige verplichte karakter in elk spel.

Voorbeeld: Adele zegt "Ik ben de Rechter". Cedric en David roepen de bluf van Adele en zeggen ook de Rechter te zijn. Adele, Cedric en David onthullen hun kaart. Adele is de Heks, Cedric is de Rechter en Didier is de Spion. Cedric neemt al het goud momenteel op de rechtbank en daarna betalen Adele en Didier elk een boete van een goud. De kaarten worden gedekt omgedraaid en de speler links van Adele, Bruno, is aan de beurt.



Boer (Peasant)



De Boer krijgt een goud van de bank. Maar als beide Boeren onthuld worden in dezelfde beurt krijgen ze elk twee goud van de bank. Eenheid geeft macht!

De Boeren vereisen 8 spelers om te kunnen gebruiken en moeten altijd beide gebruikt worden.

Voorbeeld:

- Adele zegt "Ik ben een Boer". Niemand betwist het. Adele onthult haar kaart niet en krijgt een goud van de bank.
- Adele zegt "Ik ben een Boer". Fran zegt "ik ook". Adele en Fran onthullen hun kaart. Ze zijn inderdaad allebei Boer en krijgen elk twee goud (dat is wat ze een boeren coöperatie noemen...)
- Adele zegt "Ik ben een Boer". Cedric en Fran zeggen "ik ook". Adele, Cedric en Fran onthullen hun kaart. Adele en Cedric zijn allebei Boer en Fran is de Spion. Adele en Cedric krijgen elk twee goud van de bank en Fran betaalt een boete van een goud aan de rechtbank.



Koningin (Queen)



De Koningin krijgt twee goud van de bank.



Koning (King)



Koning: De Koning krijgt drie goud van de bank.



Heks (Witch)



De Heks mag haar hele fortuin ruilen met dat van een andere speler naar keuze.

Opmerking: Als spelers ten onrechte hebben beweerd de Heks te zijn en een boete moeten betalen, wordt deze pas betaald nadat de eigenschap van de Heks is gebruikt.



Oplichter (Cheater)



Als hij 10 of meer goud heeft wint de Oplichter het spel.

Voorbeeld: Adele heeft 11 goud en zegt "Ik ben de Oplichter". Cedric heeft 10 goud en roept haar bluff en zegt ook de Oplichter te zijn. Adele en Cedric onthullen hun kaart. Adele is de Koningin en Cedric is de Oplichter. Cedric heeft het spel gewonnen.

Als Cedric minder dan 10 goud had, moet Adele een boete betalen aan de rechtbank en ging het spel verder.



Weduwe (Widow)



De Weduwe krijgt goud van de bank om haar fortuin tot maximaal 10 goud te verhogen.

Opmerking: Als de Weduwe al 10 of meer goud heeft krijgt ze geen goud van de bank, maar verliest ze ook geen goud.

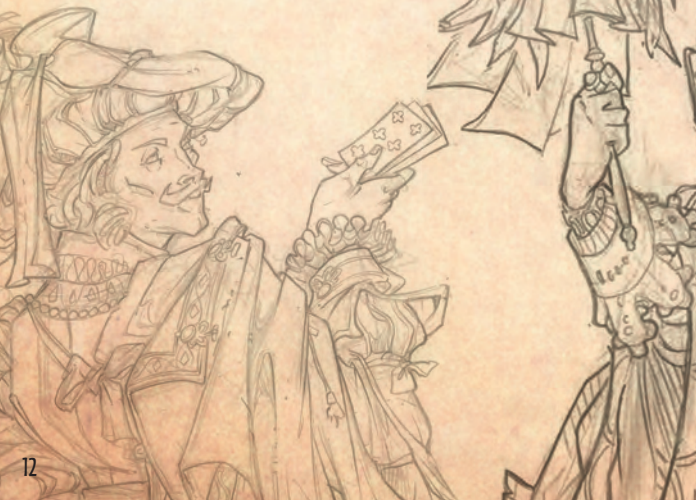
Voorbeeld: Adele heeft nog maar één goud over en zegt "Ik ben de Weduwe". Harry roept haar bluff en zegt ook de Weduwe te zijn. Adele en Harry onthullen hun kaart. Adele is de Koningin en Harry is de Weduwe. Als Harry minder dan 10 goud heeft krijgt hij goud van de bank totdat hij 10 goud heeft. Adele betaalt een boete van een goud en aangezien ze failliet is eindigt het spel en wint de rijkste speler.



Dief (Thief)



De Dief neemt een goud van de speler links van hem en een goud van de speler rechts van hem.



Einde van het Spel

Zodra een speler **13 of meer gouden munten** heeft eindigt het spel en wint deze speler.

Als een speler zijn laatste gouden munt verliest eindigt het spel en wint de rijkste speler.

Het kan soms voorkomen dat meerdere spelers gelijk eindigen.



3-speler spel

(voor ervaren spelers)

3 speler voorbereiding:

Bisschop, Nar, Rechter, Koningin, Koning, Heks

Met 3 spelers worden 6 karakter kaarten gebruikt. Elke speler krijgt twee karakters voor zich, een voor de linker- en een voor de rechterhand.

Elke speler begint het spel met 6 goud en het geld van een speler is van zijn beide karakters.

Net als in een normaal spel bestaan de eerste vier beurten uit ruilen – of niet.

Daarna moet een speler in zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren:

- Onder de tafel één van zijn twee kaarten ruilen – of niet – met de kaart van een andere speler of met zijn eigen andere kaart.
- In het geheim één van zijn kaarten bekijken.
- Zijn hand op één van zijn kaarten leggen en zeggen welk karakter hij denkt dat het is om de bijbehorende eigenschap te kunnen gebruiken.

Als een tegenspeler de bluff roept moet hij duidelijk aangeven, door zijn hand er op te leggen, welke van zijn twee kaarten hij denkt dat het genoemde karakter is. Spelers mogen slechts met één van hun kaarten de bluff roepen.

Alle andere regels uit het normale spel voor 4 tot 13 spelers zijn van toepassing.





2 speler spel

(voor nog ervarener spelers)

2 speler voorbereiding:

Bisschop, Nar, Rechter, Koningin, Koning, Heks

Met 2 spelers worden ook 6 karakters gebruikt. Elke speler krijgt 3 karakters voor zich, een voor de linker- en een andere voor zijn rechterhand. De derde kaart wordt iets meer terug tussen de twee andere gelegd en wordt beschouwd als de beschermde kaart.

Elke speler begint het spel met 6 goud en het geld van een speler is van al zijn karakters.

Net als in een normaal spel bestaan de eerste vier beurten uit ruilen – of niet.

Daarna moet een speler in zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren:

- Onder de tafel één van zijn twee kaarten ruilen – of niet – met één van zijn eigen andere kaarten, incl. de eigen beschermde kaart, of met de linker- of rechter kaart van de tegenspeler. Het is niet toegestaan om een kaart met de beschermde kaart van je tegenspeler te ruilen.
- In het geheim één van zijn kaarten bekijken.
- Zijn hand op zijn linker- of rechter kaart leggen en zeggen welk karakter hij denkt dat het is om de bijbehorende eigenschap te kunnen gebruiken. Het is niet toegestaan om je beschermde kaart in je eigen beurt om te roepen.

Als de tegenspeler de bluff roept moet hij duidelijk aangeven, door zijn hand er op te leggen, welke van zijn drie kaarten hij denkt dat het genoemde karakter is. Een speler kan de bluff met slechts één van zijn 3 kaarten roepen, maar mag dit ook doen met zijn beschermde kaart.

In het kort:

- Het is verboden om een kaart met de beschermde kaart van je tegenspeler te ruilen.
- Het is verboden om je beschermde kaart in je beurt om te roepen.
- Je mag een kaart ruilen met je eigen beschermde kaart.
- Je mag de bluff roepen van het omgeroepen karakter van de tegenspeler met je beschermde kaart.
- Alle andere regels uit het normale spel voor 4 tot 13 spelers zijn van toepassing.

Credits

AUTEUR: **Bruno Faidutti**

ONTWIKKELING: **"De Sombrero-dragende Belgen"** ofwel **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILLUSTRATIES: **Jérémy Masson**

LAYOUT: **Eric Azagury**

VERANTWOORDELIJKE DTP: **Alexis Vanmeerbeeck**

REGEL OPMAAK: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

VERTALING : **Humphrey Clerx**

De auteur van Maskerade wil in het bijzonder **Hervé Marly, Alain Pissinier** en **Bruno Cathala** bedanken.

De Sombrero-dragende Belgen willen graag **Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, de overlevenden van Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène** en **Brigitte** bedanken.

Maskerade is een **REPOS PRODUCTION** spel.
Lambert Vanderveldestraat 7 • 1170 Brussel • België
+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

De inhoud van dit spel mag alleen voor privé doeleinden gebruikt worden.

Bruno Faidutti

Mascarade

Règles



Principe du jeu

Mascarade est un jeu de bluff et de personnages pour 2 à 13 joueurs.

Chaque joueur a une carte Personnage face cachée. Au cours de la partie, les joueurs vont changer de personnage et personne n'est jamais vraiment certain de la carte qu'il a devant lui !

Le but du jeu est, grâce aux pouvoirs des personnages, d'obtenir 13 pièces d'or. Toutefois, si un joueur est ruiné, le jeu s'arrête immédiatement et le joueur le plus riche remporte la partie.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'être entre 4 et 8 joueurs. En effet, au-delà ou en deçà de ce nombre, il est nécessaire de bien connaître le jeu.

Matériel

- 13 cartes Personnage
- 1 carte Personnage vierge
- 1 plateau tribunal
- Des pièces d'or (pour une valeur totale de 194)
- 14 marqueurs Personnage dont un vierge
- 5 aides de jeu



Le jeu doit être joué autour d'une table opaque.

Règles pour 4 à 13 joueurs

Mise en place

Chacun reçoit **6 pièces d'or**. Tout au long de la partie, la fortune des joueurs doit rester bien **visible**.

L'argent restant est placé au centre de la table, pour constituer la banque.

Le tribunal est placé à une certaine distance de la banque.

À 4 et 5 joueurs, prenez 6 cartes Personnage. De 6 à 13 joueurs, prenez autant de cartes que de joueurs. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

	Joueurs									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<i>Juge</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Évêque</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Roi</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Fou</i>					●	●	●	●	●	●
<i>Reine</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Voleur</i>	●			●						●
<i>Sorcière</i>		●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Espionne</i>				●			●	●	●	●
<i>Paysan (x2)</i>					●	●	●	●	●	●
<i>Tricheur</i>	●	●	●			●	●	●	●	●
<i>Inquisiteur</i>								●	●	●
<i>Veuve</i>									●	●

Les cartes Personnage sont mélangées, chacun en reçoit **une, face visible, devant lui**. À 4 et 5 joueurs, la ou les cartes restantes sont placées, faces visibles, au centre de la table.

Quand tous les joueurs ont bien vu toutes les cartes, elles sont retournées **faces cachées**.

Les marqueurs de personnages servent d'aide mémoire et permettent d'indiquer quels sont les personnages présents dans la partie. Nous vous conseillons de les disposer à côté du tribunal.




Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Autres choix de personnages

Pour vos parties suivantes, vous pouvez imaginer d'autres combinaisons de personnages, avec les restrictions suivantes :

- Le Juge **doit** obligatoirement être en jeu.



- Il doit y avoir au moins un tiers, voire la moitié, de personnages faisant entrer de l'argent depuis la banque dans la partie.
Ces personnages sont : Reine, Roi, Veuve, Fou et les Paysans. 
- Les Paysans vont toujours par deux. 
- L'icône  indique que ces personnages nécessitent au moins 8 joueurs (Paysans, Inquisiteur).
- Dans les parties à plus de cinq joueurs, vous pouvez choisir d'ajouter une ou deux cartes au centre de la table, comme dans les parties à 4 et 5 joueurs.

Tour de jeu

Les quatre premiers tours

Les quatre premiers tours de jeu, c'est-à-dire le premier tour des quatre premiers joueurs, sont des tours préparatoires, uniquement destinés à introduire un peu d'incertitude. Le premier joueur, le plus jeune, puis les trois joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent tous effectuer la même action. Le joueur dont c'est le tour, prend sa carte, face cachée, ainsi qu'une autre carte face cachée de son choix (carte d'un autre joueur ou carte du centre de la table). Puis sous la table, et sans les regarder, il échange les deux cartes - ou non - avant de les remettre en place.

Un tour de jeu

À partir du cinquième tour, le jeu commence réellement. Chaque joueur, lorsque vient son tour, doit effectuer **une seule** action parmi les trois suivantes :

- Échanger sa carte - ou pas (sous la table).
- Regarder secrètement sa carte.
- Annoncer son personnage.

ATTENTION !

Si un joueur a révélé sa carte lors du tour du joueur immédiatement précédent (en ayant contesté l'annonce du joueur à sa droite ou en ayant été révélé par l'Inquisiteur), il ne peut pas annoncer être le personnage qu'il avait révélé. Il est donc obligé d'échanger sa carte - ou pas - avec un autre joueur.

• Échanger sa carte - ou pas

Cette action permet d'échanger secrètement sa carte avec celle d'un autre joueur.

Voici la procédure à suivre :

- Prenez **sans la regarder** votre carte dans une main.
- Prenez sans la regarder la carte d'un autre joueur (ou une carte du centre de la table) , dans l'autre main.
- Sous la table, **hors de vue de tous les joueurs**, vous pouvez - ou non - intervertir les cartes.
- Prenez ensuite une des 2 cartes et donnez l'autre au joueur à qui vous l'avez prise, ou replacez-la au centre de la table.

Attention, durant tout ce processus, il est interdit de regarder les cartes.

Les deux cartes doivent rester faces cachées en permanence !

Le joueur dont on a pris la carte n'a pas non plus le droit de regarder la carte qu'il reçoit.

Il peut arriver que le joueur qui effectue l'action ne se rende plus bien compte s'il a échangé les cartes ou pas. Tant pis pour lui.

Exemple :

Adèle ne connaît plus son personnage mais est quasi certaine de celui de Bruno. À son tour, elle prend sa carte ainsi que celle de Bruno et sous la table, à l'abri des regards, elle échange les 2 cartes. Elle rend ensuite une carte à Bruno et en garde une pour elle.

• Regarder secrètement sa carte

Cette action permet au joueur de regarder secrètement sa carte personnage. Si un joueur regarde sa carte par mégarde (suite à un échange ou autre), il est obligé d'effectuer cette action lors de son tour.

• Annoncer «son» personnage

Cette action est le moteur principal du jeu. En effet, elle permet d'activer les pouvoirs des personnages.

Lorsqu'un joueur annonce être un personnage, les autres joueurs, en commençant par celui à sa gauche et en poursuivant en sens horaire, ont la possibilité de contester son annonce en prétendant, eux aussi, être le même personnage.

- Si personne d'autre ne prétend être le personnage, le joueur applique le pouvoir du personnage énoncé **sans révéler sa carte**. Il est donc possible d'appliquer le pouvoir de n'importe quel personnage en jeu sans l'être, et même sans savoir qui l'on est.
- Si un ou plusieurs autres joueurs prétendent également être ce personnage, tous les joueurs concernés (celui qui fait l'annonce et celui ou ceux qui prétendent) révèlent leur carte.
- Si l'un des joueurs est effectivement le personnage annoncé, il en applique immédiatement le pouvoir (donc même en dehors de son tour).

Ensuite, tous les autres joueurs qui avaient prétendu à tort être le personnage annoncé paient une pièce d'or d'amende **au Tribunal**.

Enfin, tous les joueurs remettent leur carte face cachée.

Exemple : Bruno annonce «Je suis le Roi».

Comme aucun autre joueur ne prétend être également le Roi, Bruno applique immédiatement le pouvoir du Roi, il prend trois pièces d'or de la banque.

Si Adèle et Cédric avaient prétendu également être le Roi. Bruno, Adèle et Cédric auraient révélé leurs cartes. Comme aucun des trois n'était le Roi, ils auraient tous payé une pièce au Tribunal.



Exemple : Cédric est assis immédiatement à gauche de Bruno.

- 1 Lors de son tour, Bruno annonce «je suis le Roi». Cédric conteste en disant «Non, c'est moi le Roi». Bruno et Cédric révèlent alors leurs cartes. Bruno est le Voleur et Cédric le Roi. Cédric prend trois pièces d'or de la banque, puis Bruno paie une amende d'une pièce d'or au tribunal.
- 2 Les 2 cartes sont ensuite remises faces cachées et on passe au tour de Cédric. Comme il vient de montrer sa carte (Roi) lors du tour du joueur immédiatement précédent, il ne peut pas dire «Je suis le Roi» - ce serait trop facile. Il est obligé d'échanger sa carte - ou pas - avec un autre joueur.



Espionne



L'Espionne regarde secrètement sa carte et la carte d'un autre joueur (ou une carte du centre de la table) avant d'échanger (sous la table) sa carte- ou pas - avec l'autre.

Exemple : Adèle annonce «je suis l'Espionne». Aucun joueur ne conteste. Adèle regarde sa carte et celle d'un autre joueur puis échange - ou pas - ces deux cartes. On passe ensuite au tour du joueur suivant.



Evêque



L'Évêque prend deux pièces d'or au plus riche des autres joueurs. En cas d'égalité, il choisit parmi les ex æquo celui auquel il prend les deux pièces.



Fou



Le Fou reçoit une pièce d'or de la banque et échange - ou pas - les cartes de deux autres joueurs, sans les regarder et sous la table.

Inquisiteur



L'Inquisiteur désigne un autre joueur. Cet autre joueur doit alors annoncer ce qu'il pense être son personnage, puis révéler sa carte. S'il se trompe, il paie 4 pièces d'or à l'Inquisiteur. Si le joueur a moins de 4 pièces, il donne ce qu'il a et la partie s'arrête. S'il ne se trompe pas, le pouvoir est sans effet.

L'Inquisiteur nécessite au moins 8 joueurs.

Exemple : Bruno annonce «je suis l'Inquisiteur». Françoise conteste. Bruno et Françoise révèlent leur carte. Bruno est l'Inquisiteur, Françoise est la Reine. Bruno désigne un autre joueur, Cédric, et lui demande ce qu'il pense avoir comme personnage. Cédric répond «je suis le Juge» et révèle sa carte, un Paysan. Cédric paie quatre pièces d'or à Bruno, car il n'a pas deviné correctement sa carte.

Françoise paie une pièce d'or d'amende au tribunal.

Si Cédric avait répondu «je suis un Paysan», il n'aurait rien eu à payer à Bruno.

Juge



Le Juge prend toutes les pièces (amendes) se trouvant sur la carte Tribunal.
Précision : Si des joueurs ont prétendu à tort être le Juge et doivent payer une amende, cette amende est payée après que le Juge ait utilisé son pouvoir, et n'est donc pas prise ce tour-ci par le Juge.

Le Juge est le seul personnage obligatoire dans chaque partie.

Exemple : Adèle annonce «je suis le Juge». Cédric et Didier contestent. Adèle, Cédric et Didier révèlent leurs cartes. Adèle est la Sorcière, Cédric est le Juge, Didier est l'Espionne. Cédric prend toutes les amendes au Tribunal, puis Adèle et Didier paient ensuite chacun une pièce d'or d'amende. Les cartes sont remises faces cachées et on passe au tour du joueur à gauche d'Adèle, Bruno.



Paysan



Le Paysan reçoit une pièce d'or de la banque. Mais si les deux Paysans sont révélés lors d'un même tour, ils gagnent chacun deux pièces de la banque. L'union fait la force !

Les Paysans nécessitent au moins 8 joueurs et vont toujours pas deux.

Exemple :

- Adèle annonce «je suis un Paysan». Aucun joueur ne conteste. Adèle ne révèle pas sa carte et reçoit une pièce d'or de la banque.
- Adèle annonce «je suis un Paysan». Françoise dit «moi aussi». Adèle et Françoise révèlent leurs cartes. Elles sont effectivement des Paysans et prennent deux pièces chacune (c'est la force paysanne!).
- Adèle annonce «je suis un Paysan». Cédric et Françoise disent «moi aussi». Adèle, Cédric et Françoise révèlent leurs cartes. Adèle et Cédric sont des Paysans, Françoise est l'Espionne. Adèle et Cédric reçoivent chacun deux pièces d'or de la banque, Françoise paie une pièce d'amende au Tribunal.



Reine



La Reine reçoit deux pièces d'or de la banque.



Roi



Le Roi reçoit trois pièces d'or de la banque.



Sorcière



La Sorcière peut échanger toute sa fortune avec celle d'un autre joueur de son choix.

Précision : Si des joueurs ont prétendu à tort être la Sorcière et doivent payer une amende, cette amende est payée après que la Sorcière ait utilisé son pouvoir.



Tricheur



S'il a 10 pièces d'or ou plus, le Tricheur gagne la partie.

Exemple : Adèle, qui a 11 pièces d'or, annonce «je suis le Tricheur». Cédric, qui a 10 pièces d'or, conteste. Adèle et Cédric révèlent leurs cartes. Adèle est la Reine, Cédric le Tricheur. Cédric a gagné la partie.

Si Cédric avait eu moins de 10 pièces d'or, Adèle aurait payé une pièce d'amende au tribunal et la partie aurait continué.



Veuve



La Veuve reçoit de la banque des pièces d'or jusqu'à en avoir 10 en tout.

Précision : Si la Veuve a déjà 10 pièces d'or ou plus, elle ne reçoit pas d'or de la banque, mais n'en perd pas non plus.

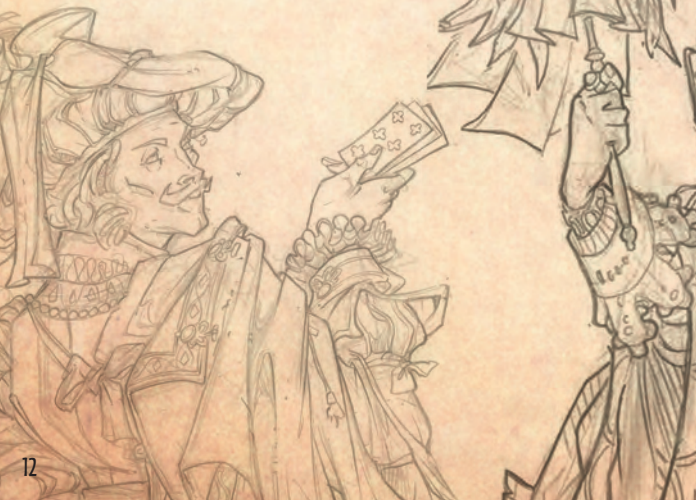
Exemple : Adèle, qui n'a qu'une pièce d'or, annonce «je suis la Veuve». Hervé conteste. Adèle et Hervé révèlent leurs cartes. Adèle est la Reine, Hervé est la Veuve. Si Hervé a moins de 10 pièces d'or, il reçoit des pièces de la banque jusqu'à en avoir 10. Adèle paie une pièce d'or d'amende. Adèle étant ruinée, la partie est terminée et le joueur le plus riche est vainqueur.



Voleur



Le Voleur prend une pièce d'or à son voisin de gauche et une pièce d'or à son voisin de droite.



Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède **13 pièces d'or** ou plus, la partie se termine et il est vainqueur.

Si un joueur **perd sa dernière pièce d'or**, la partie se termine et le joueur le plus riche est vainqueur.

Des victoires ex æquo sont parfois possibles.



Jeu à 3 joueurs

(pour joueurs expérimentés)

Mise en place :

Évêque, Fou, Juge, Reine, Roi, Sorcière

À 3 joueurs, on joue avec 6 cartes Personnage. Chacun reçoit devant lui deux personnages, l'un correspondant à sa main gauche et l'autre à sa main droite. Chaque joueur débute la partie avec 6 pièces d'or, et le trésor d'un joueur appartient à ses deux personnages.

Comme dans une partie classique, les quatre premiers tours sont obligatoirement des échanges (ou pas). Ensuite, à son tour, un joueur peut :

- Échanger sous la table l'une de ses deux cartes – ou pas - avec une carte d'un adversaire ou même son autre carte.
- Regarder secrètement l'une de ses cartes.
- Mettre la main sur l'une de ses cartes et annoncer un personnage pour tenter d'effectuer l'action correspondante.

Si un adversaire conteste l'annonce, il doit indiquer clairement avec quel personnage il conteste, en plaçant une main dessus.

On ne peut contester qu'avec une seule de ses 2 cartes.

Toutes les autres règles du jeu pour 4 à 13 joueurs s'appliquent.



Jeu à 2 joueurs

(pour joueurs encore plus expérimentés)

Mise en place :

Évêque, Fou, Juge, Reine, Roi, Sorcière

À 2 joueurs, on joue également avec six personnages. Chacun reçoit devant lui trois personnages, l'un correspondant à sa main gauche et l'autre à sa main droite. Enfin, le troisième personnage est placé entre les deux autres en retrait, cette carte est dite protégée.

Chaque joueur débute la partie avec 6 pièces d'or, et le trésor d'un joueur appartient à tous ses personnages.

Comme dans une partie classique, les quatre premiers tours sont obligatoirement des échanges (ou pas). Ensuite, à son tour, un joueur peut :

- Échanger sous la table l'une de ses deux cartes – ou pas - avec une de ses autres cartes - y compris sa carte protégée - ou avec l'une des cartes gauche et droite de son adversaire. Il est interdit d'échanger une carte avec la carte protégée de son adversaire.
- Regarder secrètement l'une de ses cartes
- Mettre la main sur sa carte gauche ou droite et annoncer un personnage pour tenter d'effectuer l'action correspondante. Il est interdit à son tour d'annoncer sa carte protégée.

Si l'adversaire conteste l'annonce, il doit indiquer clairement avec quel personnage il conteste, en plaçant une main dessus. On ne peut contester qu'avec une seule de ses 3 cartes. Il est permis de contester avec sa carte protégée.

En résumé

- Il est interdit d'échanger une carte avec la carte protégée de l'adversaire.
- Il est interdit d'annoncer avec sa carte protégée à son tour.
- On peut échanger une carte avec sa propre carte protégée.
- On peut contester le personnage annoncé par l'adversaire avec sa carte protégée.
- Toutes les autres règles du jeu pour 4 à 13 joueurs s'appliquent.

Crédits

AUTEUR : **Bruno Faidutti**

DÉVELOPPEMENT : «**Les Belges à Sombreros**»
aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILLUSTRATEUR : **Jérémy Masson**

MISE EN PAGE : **Éric Azagury**

RESPONSABLE PAO : **Alexis Vanmeerbeeck**

RELECTURE DES RÈGLES : **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

L'auteur de Mascarade tient à remercier tout spécialement Hervé Marly, Alain Pissinier et Bruno Cathala.

Les Belges à Sombreros remercient Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, les survivants du Belgo 14, Fabien Ducat, Éric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène et Brigitte.

Mascarade est un jeu REPOS PRODUCTION.

Rue Lambert Vandervelde 7 - 1170 Bruxelles - Belgique •

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com



© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.