

Bruno Faidutti

Mascarade

Erweiterung



Regeln

SIMPSON

Überblick & Inhalt

Diese Erweiterung enthält neue Personenkarten, die für noch mehr Abwechslung im Spiel sorgen.

- 13 Personenkarten
- 13 Personenmarker
- 1 Friedhofskarte
- 1 Regel
- 5 Spielhilfen



Spielaufbau

Die Personen dieser Erweiterung können ganz nach Belieben mit den Personen des Basisspiels kombiniert werden.

Ein paar Regeln müssen hierbei aber beachtet werden:

- Der Richter muss immer im Spiel sein.
Hinweis: Es ist möglich, ohne den Richter zu spielen, wenn ungefähr zwei Drittel der Personen das Symbol mit dem Geldbeutel (💰) haben. Das kann aber zu einem deutlich längeren Spiel führen.
- Der Geldbeutel kennzeichnet Personen, die Geld ins Spiel bringen. Ungefähr ein Drittel der Personen im Spiel sollte die Fähigkeit besitzen, neues Geld aus der Bank ins Spiel bringen zu können.
- Das Symbol  zeigt die Anzahl an Spielern an, die wenigstens am Spiel teilnehmen müssen, damit diese Person genutzt werden kann.
- Die Kurtisane kann nur genutzt werden, wenn wenigstens ein Drittel der Personen im Spiel weiblich sind.
- Ist der Totenbeschwörer im Spiel, werden die ungenutzten Personen gemischt und verdeckt unter die Friedhofskarte gelegt. Es steht den Spielern frei, zu entscheiden, ob sie alle oder nur einige der übrigen Personenkarten unter den Friedhof legen wollen. Allerdings sollte der Verdammte nicht zu den Friedhofskarten gehören, wenn weniger als 8 Spieler am Spiel teilnehmen.
- Auch in Partien mit mehr als 5 Teilnehmern können (wie im Spiel zu viert und zu fünft) ein oder zwei Karten in die Tischmitte gelegt werden. Es ist egal, welche Personen das sind.
Hinweis: Die Karten in der Tischmitte sind keine „Spieler“ und können daher nicht von der Prinzessin oder vom Thronräubers gewählt werden.



Vorgeschlagene Kartenverteilungen

Klassisch

Für 6 bis 8 Spieler:

Alchemist, Spionin, Gauklerin, Richter, Gönner, Bettlerin, Totenbeschwörer, Puppenspielerin.

9 Sp: Weiser 10 Sp: Prinzessin 11 Sp: Hexe 12 Sp: Betrüger 13 Sp: Schauspielerin

Chaos und Ordnung

Für 6 bis 8 Spieler:

Alchemist, Narr, Gauklerin, Richter, Totenbeschwörer, Puppenspielerin, Bischof, Inquisitor.

9 Sp: Prinzessin 10 Sp: Kurtisane 11 Sp: Betrüger 12 Sp: Weiser 13 Sp: Thronräuber

Gemeinsam sind wir stark!

Für 6 bis 8 Spieler:

Alchemist, Schauspielerin, Kurtisane, Weiser, Richter, Puppenspielerin, Bauer, Bauer.

9 Sp: Bettlerin 10 Sp: Prinzessin 11 Sp: Inquisitor 12 Sp: Narr 13 Sp: Betrüger

Ultimative Kombo

Für 6 bis 8 Spieler:

Alchemist, Schauspielerin, Inquisitor, Richter, Totenbeschwörer, Prinzessin, Betrüger, Thronräuber.

9 Sp: Gauklerin 10 Sp: Kurtisane 11 Sp: Verdammter 12 Sp: Puppenspielerin 13 Sp: Gönner



Tödliches Duell

2 Spieler:

Bischof, Gauklerin, Richter, Verdammter, Königin, Weiser.

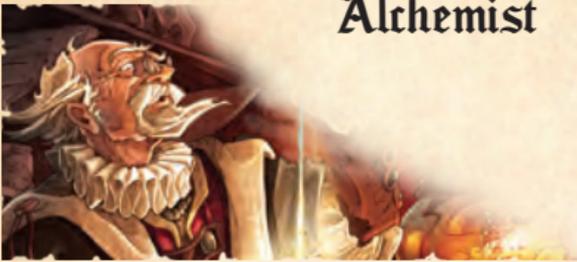


Die infernaln Drei

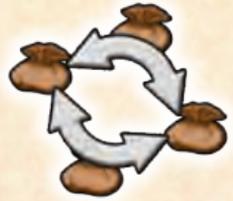
3 Spieler:

Alchemist, Bischof, Gauklerin, Richter, Königin, Weiser.

Die Fähigkeiten



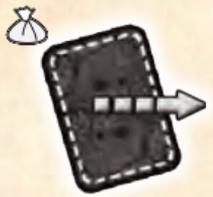
Alchemist



Der Alchemist wählt eine Richtung (links oder rechts). Jeder Spieler gibt sein gesamtes Vermögen seinem Nachbarn in der gewählten Richtung.



Schauspielerin 8+



Die Schauspielerin nutzt die Fähigkeit der Person, die zuletzt angesagt worden ist, so als wäre es ihre eigene.

Sonderfall:

- Wenn die Schauspielerin die Fähigkeit des Bauern nutzt, dürfen sich die echten Bauern ebenfalls zu erkennen geben. Sowohl die Schauspielerin als auch die Bauern erhalten dann je 2 Goldstücke. Aber die Bauern müssen 1 Goldstück als Strafe an das Gericht bezahlen, da sie ja Bauern sind und keine Schauspielerinnen...
- Wenn die zuletzt angesagte Person der Totenbeschwörer oder der Thronräuber ist, dann nutzt die Schauspielerin deren Fähigkeit (und nicht die Fähigkeit der vom Totenbeschwörer aufgedeckten bzw. vom Thronräuber gewählten Karte).
- Die Schauspielerin nutzt niemals die Fähigkeit des Verdammten.



Kurtisane 8+



Der Spieler zur Rechten der Kurtisane deckt seine Karte auf. Zeigt diese eine männliche Person, so nimmt die Kurtisane 3 Goldstücke von diesem Spieler
Hinweis: Die Kurtisane darf nur im Spiel sein, wenn wenigstens ein Drittel der Personen weiblich ist.

Im Zweifelsfall sollte die Spielhilfe der Erweiterung genutzt werden, bzw. die folgende Auflistung der Personen aus dem Basisspiel:

♀ : Königin, Spionin, Hexe, Witwe.

♂ : König, Narr, Bischof, Betrüger, Richter, Dieb, Bauer, Inquisitor.

en der Personen

Gauklerin



Die Gauklerin bekommt 3 Goldmünzen aus der Bank und verbirgt von diesen 1, 2 oder 3 Münzen in ihrer Faust. Dann wählt sie einen beliebigen Mitspieler, der die Anzahl der Münzen in ihrer Faust raten muss. Liegt er richtig, bekommt er die Goldmünzen. Rät er falsch, behält sie die Gauklerin. Die übrigen Goldmünzen, die die Gauklerin nicht in die Faust genommen hatte, werden zurück in die Bank gelegt.

Puppenspielerin 6+



Die Puppenspielerin wählt zwei Mitspieler und nimmt sich von jedem je 1 Goldmünze. Die beiden gewählten Mitspieler müssen aufstehen und ihre Plätze tauschen. Dabei lassen sie ihre Personenkarte und ihr Vermögen an ihrem Platz zurück. (Sie tauschen also effektiv nicht nur den Platz, sondern auch ihre Rolle und ihre Goldmünzen.)

Verdammtter 8+



Der Verdammte kann nicht angesagt werden.

Wird er aus irgendeinem Grund aufgedeckt, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus und der Verdammte wird aus dem Spiel entfernt.

Sonderfälle:

- *Wird der Verdammte durch die Fähigkeiten des Thronräubers, der Kurtisane oder des Inquisitors aufgedeckt, so scheidet nicht der Verdammte aus, sondern der Spieler, der den Verdammten zum Aufdecken gezwungen hat.*
- *Der auf diese Art ausgeschiedene Spieler gibt seine Personenkarte dem Spieler, der den Verdammten aufgedeckt hat und die Personenkarte des Verdammten wird aus dem Spiel entfernt.*
- *Wenn die Prinzessin den Verdammten wählt, wird die Fähigkeit des Verdammten nicht angewendet.*
- *Wenn der Totenbeschwörer den Verdammten aufdeckt, scheidet der Totenbeschwörer aus.*



Gönner



Der Gönner bekommt 3 Goldmünzen aus der Bank. Die beiden ihm benachbarten Spieler bekommen ebenfalls je 1 Goldmünze aus der Bank.



Bettlerin



Die Bettlerin fordert in Spielreihenfolge, beginnend mit dem Spieler zur Linken der Bettlerin, von jedem Spieler 1 Goldmünze. Besitzt der Spieler in dem Moment, in dem er „angebettelt“ wird, mehr Goldmünzen als die Bettlerin, muss er ihr 1 Goldmünze geben.

Beispiel:

Am Tisch sitzen in dieser Reihenfolge: Markus (4 Goldmünzen), Christian (8 Goldmünzen), Astrid (11 Goldmünzen), Birgit (11 Goldmünzen), Doerthe (7 Goldmünzen) und Carol (9 Goldmünzen).



Markus sagt an, dass er die Bettlerin sei und niemand widerspricht ihm. Christian, Astrid und Birgit geben ihm nacheinander je 1 Goldmünze. Doerthe gibt ihm keine Goldmünze, da sie in dem Moment, in dem sie angebettelt wird, gleich viele Goldmünzen wie Markus hat (beide haben 7). Die Bettelei geht weiter und Carol gibt Markus ebenfalls 1 Goldmünze.



Bärenbändiger

Der Bärenbändiger ist eine Blankokarte ohne Funktion. Diese kann genutzt werden, um mit einer selbst ausgedachten Fähigkeit zu spielen.

Totenbeschwörer



Der Totenbeschwörer deckt die oberste Karte des Friedhofsstapels auf und nutzt dessen Fähigkeit.

Die Personenkarte wird danach unter den Friedhofsstapel gelegt.

Sonderfall: Deckt der Totenbeschwörer den Verdammten auf, scheidet der Totenbeschwörer aus. Zusammensetzung des Friedhofsstapels: Es können beliebige und beliebig viele Personenkarten unter den Friedhof gelegt werden. Wir empfehlen aber, den Verdammten nicht in den Stapel zu legen, wenn nicht wenigstens 8 Spieler am Spiel teilnehmen.



Prinzessin 6+



Die Prinzessin bekommt 2 Goldmünzen aus der Bank.

Dann wählt sie einen Mitspieler, der allen anderen Spielern seine Personenkarte zeigen muss, ohne diese dabei selbst anzusehen.

Sonderfall: Wenn der gewählte Mitspieler den Verdammten zeigt, wird dessen Fähigkeit nicht aktiviert.



Weiser 8+



Der Weise bekommt 1 Goldmünze aus der Bank und schaut sich die Personenkarten von zwei Mitspielern seiner Wahl an.

Der Weise kann sich auch Karten in der Tischmitte anschauen, wenn mit solchen gespielt wird.



Thronräuber 8+



Der Thronräuber wählt einen Mitspieler und rät, welche Personenkarte dieser hat. Die Karte des gewählten Mitspielers wird aufgedeckt.

Hat der Thronräuber richtig geraten, nutzt er dann die Fähigkeit der richtig geratenen Person, so als wäre es seine eigene.

Hinweis:

- Wenn der Thronräuber den Mitspieler zu seiner Linken auswählt, so muss dieser in seinem nächsten Zug die Aktion „Die eigene Karte tauschen – oder auch nicht“ wählen.
- Der Thronräuber kann keinen Mitspieler auswählen, der im letzten Zug schon seine Karte aufdecken musste, weil der vorangegangene Spieler ebenfalls behauptet hatte, der Thronräuber zu sein.



AUTOR : Bruno Faidutti

ENTWICKLUNG: Die „Sombbrero-tragenden Belgier“
alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

PRODUKTION: Guillaume Pilon

ILLUSTRATION: Jérémy Masson

GESTALTUNG: Alexis Vanmeerbeeck

GRAFIK: Éric Azagury & Cédric Chevalier

REDAKTION UND LEKTORAT: Ann Pichot

ÜBERSETZUNG: Sebastian Rapp

REDAKTION UND LEKTORAT DER DEUTSCHEN AUSGABE: Sebastian Rapp & Robin de Cleur

*Autor und Repos Production danken
So Myung Kim und Gilles Le Berre
für die ursprünglichen Ideen zur Gauklerin und zur Bettlerin.*



Mascarade is a REPOS PRODUCTION game.

Rue des comédiens 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. ALL RIGHTS RESERVED.

This content of this game can only be used for private entertainment purposes.

*Vertrieb der deutschsprachigen Version:
Asmodee GmbH • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen*