

Bruno Faidutti

Mascarade

Espansione



Regolamento

SIMPSON

Contenuto

Questa espansione contiene nuove carte personaggio, che vi aiuteranno a rendere ancora più divertenti le vostre partite.

- 13 carte personaggio
- 13 segnalini dei personaggi
- 1 carta cimitero
- 1 regolamento
- 5 schede di aiuto



Preparazione

È possibile mescolare i personaggi dell'espansione con quelli del gioco base a piacimento, ma sempre rispettando le regole seguenti:

- Il Giudice deve sempre essere presente.
Nota: È possibile scegliere di giocare senza il Giudice se all'incirca due terzi dei personaggi hanno l'icona del sacchetto di monete (👛). Tuttavia si vengono a creare partite molto lunghe.
- L'icona del sacchetto di monete indica i personaggi che portano in gioco denaro. All'incirca un terzo dei personaggi dovrebbe portare in gioco il denaro dalla banca.
- L'icona  indica il numero minimo di giocatori necessari perché la carta personaggio possa essere utilizzata in una partita.
- La Cortigiana può essere utilizzata se almeno un terzo dei personaggi in gioco sono femminili.
- Quando il Negromante è in gioco, i personaggi non utilizzati devono essere mescolati e posizionati a faccia in giù sotto la carta cimitero. È possibile scegliere le carte che si vogliono mettere sotto al cimitero. Si consiglia tuttavia di non mettervi il Dannato nelle partite con meno di 8 giocatori.
- Nelle partite con più di 5 giocatori, è possibile scegliere di aggiungere una o due carte al centro del tavolo, come per le partite a 4 o 5 giocatori. In questo caso, è possibile utilizzare qualsiasi personaggio del gioco.
Chiarimento: Le carte al centro del tavolo non sono considerate giocatori e perciò non possono essere vittime della Principessa o dell'Usurpatore.



Preparazione consigliata

Scenario classico

Da 6 a 8 giocatori:

Alchimista, Spia, Giocatrice, Giudice, Mecenate, Mendicante, Negromante, Burattinaia

9 g: Saggio 10 g: Principessa 11 g: Strega 12 g: Baro 13 g: Attrice

Scenario "Andiamo!"

Da 6 a 8 giocatori:

Alchimista, Giullare, Giocatrice, Giudice, Negromante, Burattinaia, Vescovo, Inquisitore

9 g: Principessa 10 g: Cortigiana 11 g: Baro 12 g: Saggio 13 g: Usurpatore

Scenario "L'unione fa la forza"

Da 6 a 8 giocatori:

Alchimista, Attrice, Cortigiana, Saggio, Giudice, Burattinaia, Contadino, Contadino

9 g: Mendicante 10 g: Principessa 11 g: Inquisitore 12 g: Giullare 13 g: Baro

Scenario "Combinazione finale"

Da 6 a 8 giocatori:

Alchimista, Attrice, Inquisitore, Giudice, Negromante, Principessa, Baro, Usurpatore

9 g: Giocatrice 10 g: Cortigiana 11 g: Dannato 12 g: Burattinaia 13 g: Mecenate



Scenario "Duello all'ultimo sangue"

2 giocatori:

Vescovo, Giocatrice, Giudice, Dannato, Regina, Saggio



Scenario "Trio infernale"

3 giocatori:

Alchimista, Vescovo, Giocatrice, Giudice, Regina, Saggio

Alchimista



L'Alchimista sceglie una direzione (destra o sinistra), dopodiché ogni giocatore passa la propria fortuna al giocatore che gli siede accanto in quella direzione.



Attrice 8+



L'Attrice usa il potere dell'ultimo personaggio giocato, come se lo fosse lei stessa.

Caso speciale:

- Se l'Attrice usa il potere del Contadino e altri Contadini vengono rivelati, l'Attrice e il Contadino (o i Contadini) guadagnano due monete ciascuno. Tuttavia, i Contadini devono pagare la multa, poiché non sono l'Attrice.
- Se un giocatore ha giocato il Negromante o l'Usurpatore, è quel personaggio a essere copiato, e non la carta rivelata dal Negromante o quella scelta dall'Usurpatore.
- L'attrice non può mai usare il potere del Dannato.



Cortigiana 8+



Il giocatore alla destra della Cortigiana rivela la propria carta. Se è un personaggio maschile, dà tre monete d'oro alla Cortigiana.

Chiarimento: La Cortigiana può essere utilizzata solamente se almeno un terzo dei personaggi in gioco è femminile.

In caso di dubbi sul sesso, consultare le schede di aiuto (per i personaggi dell'espansione) e questa lista (per i personaggi del gioco base)

♀ : Regina, Spia, Strega, Vedova.

♂ : Re, Giullare, Vescovo, Baro, Giudice, Ladro, Contadino, Inquisitore.

Personaggi



Giocatrice



La Giocatrice prende tre monete dalla banca e ne nasconde una, due o tre nel pugno. Sceglie quindi un giocatore che dovrà indovinare il numero di monete. Se il giocatore indovina, vince le monete. Se il giocatore non indovina, è la Giocatrice a vincerle. Le eventuali monete rimaste vengono restituite alla banca.



Burattinaia 6+



La Burattinaia sceglie due giocatori e prende una moneta d'oro da entrambi. I due giocatori selezionati devono alzarsi e scambiarsi di posto. Le loro carte personaggio e la loro fortuna non si spostano.



Dannato 8+



Il Dannato non può essere dichiarato. Se viene rivelato, il giocatore viene immediatamente eliminato e il Dannato viene rimosso dal gioco.

Caso speciale:

- Se il Dannato viene rivelato dall'Usurpatore, dalla Cortigiana o dall'Inquisitore, è il giocatore ad avere causato la rivelazione a essere eliminato. Il giocatore eliminato cede la propria carta al giocatore che aveva la carta del Dannato, e il Dannato è eliminato dal gioco.
- Se la Principessa sceglie il Dannato, non viene applicato il potere del Dannato.
- Se il Negromante rivela il Dannato, il Negromante viene eliminato.



Mecenate



Il Mecenate ottiene tre monete d'oro dalla banca, e i giocatori accanto a lui ricevono una moneta d'oro dalla banca ciascuno.



Mendicante



La Mendicante chiede una moneta a ogni giocatore, a turno, partendo dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario.

Se il giocatore è più ricco della Mendicante, deve darle una moneta.

Esempio :

Attorno al tavolo sono seduti, in senso orario, Massimo (4 monete), Luca (8 monete), Elena (11 monete), Mario (11 monete), Marco (7 monete) e Denise (9 monete).



Massimo dichiara di essere la Mendicante e nessuno lo contesta.

Luca, Elena e Mario danno a turno una moneta a Massimo. Marco non deve fare altrettanto, poiché Massimo ora ha 7 monete.

Il turno continua e Denise dà una moneta a Massimo.



Domatore di orsi

Il Domatore di orsi è una carta bianca, che permette ai giocatori di escogitare un potere personale da utilizzare durante il gioco.

Negromante



Il Negromante rivela la prima carta del cimitero e ne usa immediatamente il potere. Dopodiché ripone sul fondo del mazzo del cimitero la carta pescata.

Caso speciale: Se il Negromante rivela il Dannato, il Negromante è eliminato.

Contenuto del cimitero: È possibile scegliere le carte che si vogliono mettere nel cimitero. Si consiglia tuttavia di non mettervi il Dannato durante partite con meno di 8 giocatori.



Principessa 6+



La Principessa ottiene due monete d'oro dalla banca. Sceglie quindi un giocatore che dovrà mostrare la propria carta personaggio agli altri giocatori, senza poterla lui stesso guardare.

Caso speciale: Se il giocatore scelto rivela il Dannato, il potere del Dannato non viene applicato.

Saggio 8+



Il Saggio ottiene una moneta d'oro dalla banca e guarda le carte di altri due giocatori a sua scelta.

Se si gioca una partita con carte al centro del tavolo, queste possono essere scelte dal Saggio.



L'Usurpatore sceglie un giocatore e cerca di indovinarne il personaggio. La carta del giocatore scelto viene quindi rivelata. Se si tratta del personaggio dichiarato dall'Usurpatore, l'Usurpatore ne usa il potere, come se fosse suo.

Chiarimento:

- Se l'Usurpatore rivela la carta del giocatore alla sua sinistra, quel giocatore durante il suo turno dovrà scegliere l'azione "scambiare la propria carta o fingere di scambiarla".
- L'Usurpatore non può scegliere un giocatore che ha appena rivelato la propria carta fingendo di essere anch'egli l'Usurpatore.

Riconoscimenti

AUTORE: **Bruno Faidutti**

SVILUPPO: **"I Belgi col Sombrero"**

alias **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

DIRETTORE DI PRODUZIONE: **Guillaume Pilon**

ARTWORK: **Jérémy Masson**

CD MANAGER: **Alexis Vanmeerbeek**

GRAFICA: **Éric Azagury & Cédric Chevalier**

STESURA E REVISIONE: **Ann Pichot**

TRADUZIONE: **Marta Schiopetti**

REVISIONE: **Massimo Bianchini**

*L'autore e Repos Production vorrebbero ringraziare
So Myung Kim e Gilles Le Berre
per le idee originali dietro ai personaggi
della Giocatrice e della Mendicante.*



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.

*Distribuito in Italia da **Asterion Press s.r.l.**
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) ITALY
www.asterionpress.com*