

Bruno Faidutti

Mascarade

Rozszerzenie



Zasady

Zawartość

W tym rozszerzeniu znajdują się nowe karty postaci, które urozmaicą wasze rozgrywki.

- 13 kart postaci
- 13 żetonów postaci
- 1 karta komentarza
- 1 instrukcja
- 5 kart pomocy



Przygotowanie

Postacie z rozszerzenia można łączyć z postaciami pochodzącymi z gry podstawowej w dowolny sposób, pamiętając jednak o poniższych ograniczeniach:

- W grze zawsze powinien brać udział Sędzia. Uwaga: Gracze mogą zagrać bez Sędziego, jeśli mniej więcej 2/3 postaci posiada symbol sakiewki (👛). Gry rozgrywane w ten sposób będą jednak znacznie dłuższe.
- Symbol sakiewki wskazuje, które postacie wprowadzają do gry pieniądze z banku. Co najmniej 1/3 postaci powinna wprowadzać do gry pieniądze pochodzące z banku.
- Symbol ⚔️ wskazuje na minimalną liczbę graczy, która musi brać udział w grze, aby móc korzystać z danej postaci.
- Z Kurtyzany można korzystać jedynie, jeśli przynajmniej 1/3 postaci w grze to kobiety
- Kiedy w grze znajduje się Nekromanta, niewykorzystane postacie należy potasować i umieścić zakryte pod kartą komentarza. Gracze mogą wybrać, jakie karty umieszczają pod komentarzem. Zalecamy nie umieszczać tam Potępionego, jeśli w grze bierze udział mniej niż 8 graczy.
- W rozgrywkach w gronie więcej niż 5 graczy gracze mogą zdecydować się na umieszczenie jednej lub dwóch kart postaci na środku stołu, tak jak w rozgrywce 4- i 5-osobowej. Gracze mogą do tego celu wykorzystać dowolne postacie z gry. Wyjaśnienie: kart na środku stołu nie uważa się za graczy, nie mogą więc stać się ofiarami Księżniczki i Uzurpatora.

Sugerowane postacie

SCENARIUSZ KLASYCZNY

Od 6 do 8 graczy:

Alchemik, Szpieg, Hazardzistka, Sędzia, Mecenasz, Żebraczka, Nekromanta, Lalkarka
9 g: Mędrzec 10 g: Księżniczka 11 g: Wiedźma 12 g: Oszust 13 g: Aktorka

SCENARIUSZ „W RĘKACH LOSU!”

Od 6 do 8 graczy:

Alchemik, Błazen, Hazardzistka, Sędzia, Nekromanta, Lalkarka, Biskup, Inkwizytor
9 g: Księżniczka 10 g: Kurtyzana 11 g: Oszust 12 g: Mędrzec 13 g: Uzurpator

SCENARIUSZ „W JEDNOŚCI SIŁA”

Od 6 do 8 graczy:

Alchemik, Aktorka, Kurtyzana, Mędrzec, Sędzia, Lalkarka, Wieśniak, Wieśniak
9 g: Żebraczka 10 g: Księżniczka 11 g: Inkwizytor 12 g: Błazen 13 g: Oszust

SCENARIUSZ „WYBUCHOWA MIESZANKA”

Od 6 do 8 graczy:

Alchemik, Aktorka, Inkwizytor, Sędzia, Nekromanta, Księżniczka, Oszust, Uzurpator
9 g: Hazardzistka 10 g: Kurtyzana 11 g: Potępiony 12 g: Lalkarka 13 g: Mecenasz



SCENARIUSZ „ZABÓJCZY POJEDYNEK”

2 graczy:

Biskup, Hazardzistka, Sędzia, Potępiony, Królowa, Mędrzec.



SCENARIUSZ „PIEKIELNA TRÓJKA”

3 graczy:

Alchemik, Biskup, Hazardzistka, Sędzia, Królowa, Mędrzec.

Umiejętno



Alchemik (Alchemist)



Alchemik wybiera stronę (lewą albo prawą). Następnie każdy z graczy przekazuje swoją fortunę sąsiadowi po wybranej stronie.



Aktorka 8+ (Actress)



Aktorka wykorzystuje umiejętność ostatnio zagranej postaci, tak jakby sama ją posiadała.

Sytuacja wyjątkowa:

- Jeśli Aktorka wykorzysta umiejętność Wieśniaka, a następnie zostaną ujawnieni kolejni Wieśniacy, zarówno każdy z nich, jak i Aktorka, otrzymają po 2 monety. Jednakże Wieśniacy będą musieli zapłacić karę grzywny, bowiem nie są Aktorką.
- Jeśli gracz zagrał Nekromantę lub Uzurpatora, Aktorka skopiuje zdolność właśnie tej postaci, a nie karty ujawnionej przez Nekromantę lub wybranej przez Uzurpatora
- Aktorka nigdy nie korzysta z umiejętności Potępionego



Kurtyzana 8+ (Courtesan)



Gracz na prawo od Kurtyzany ujawnia swoją kartę. Jeśli to postać męczyzny, oddaje Kurtyzanie 3 monety.

Wyjaśnienie: Gracze mogą korzystać z Kurtyzany tylko, jeśli przynajmniej 1/3 postaci w grze to kobiety.

W przypadku wątpliwości co do płci postaci, należy się skonsultować z kartą pomocy (w przypadku postaci z rozszerzenia) i poniższą listą (w przypadku postaci podstawowych):

♀ : Królowa, Szpieg, Wiedźma, Wdowa.

♂ : Król, Błazen, Biskup, Oszust, Sędzia, Złodziej, Wieśniak, Inkwizytor.

ści postaci



Hazardzistka 6+ (Gambler)



Hazardzistka bierze 3 monety z banku i ukrywa 1, 2 albo 3 z nich w swojej dłoni. Następnie wybiera innego gracza, który musi zgadnąć, ile monet ukryła. Jeśli gracz zgadnie, ile monet ukryła, wygra je. Jeśli nie zgadnie, monety wygra Hazardzistka. Pozostałe monety należy odłożyć do banku.



Lalkarka 6+ (Puppet Master)



Lalkarka wybiera dwóch graczy i zabiera każdemu z nich po 1 monecie. Wybrani gracze muszą wstać i zamienić się miejscami. Ich karty postaci i fortuny pozostają na miejscach.



Potępiony 8+ (Damned)



Tożsamość Potępnego nigdy nie może zostać ogłoszona. Jeśli Potępiony zostanie ujawniony, posiadający go gracz zostanie wyeliminowany z rozgrywki, a jego karta usunięta z gry.

Sytuacja wyjątkowa:

- Jeśli Potępiony zostanie ujawniony przez Uzurpatora, Kurtyzanę lub Inkwizytora, to gracz, który doprowadził do ujawnienia, zostanie wyeliminowany. Wyeliminowany gracz przekazuje swoją kartę postaci graczowi posiadającemu Potępnego, a karta Potępnego zostaje usunięta z gry.
- Jeśli Księżniczka wybierze gracza posiadającego Potępnego, nie wykorzystuje się jego umiejętności.
- Jeśli Potępnego ujawni Nekromanta, to on zostanie wyeliminowany.



Mecenas (Patron)



Mecenas otrzymuje 3 monety z banku, a obaj siedzący obok niego gracze otrzymują po 1 monecie z banku.



Żebraczka (Beggar)



Żebraczka żąda 1 monety od każdego z graczy po kolei, rozpoczynając od gracza po swojej lewej, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli gracz jest bogatszy od Żebraczki, musi oddać jej 1 monetę.

Przykład:

Wokół stołu - zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara - siedzą: Tomek (4 monety), Cezary (8 monet), Ania (11 monet), Bartek (11 monet), Eryk (7 monet) i Adela (9 monet).



Tomek ogłasza, że posiada Żebraczkę. Nikt tego nie kwestionuje. Cezary, Ania i Bartek po kolei oddają Tomkowi po 1 monetę. Eryk nie odda Tomkowi 1 monety, bo Tomek posiada już 7 monet. Przychodzi kolej na Adelę, która musi oddać Tomkowi 1 monetę.



Poskramiacz Niedźwiedzi (Bear Tamer)

Poskramiacz Niedźwiedzi to pusta karta, która pozwala graczom wymyślić własną umiejętność, z której będą mogli korzystać podczas swoich rozgrywek.



Nekromanta 6+

(Necromancer)



Nekromanta ujawnia wierzchnią kartę spod cmentarza i natychmiast wykorzystuje jej umiejętność. Następnie odkłada tę kartę postaci na spód talii cmentarza.

Sytuacja wyjątkowa: Jeśli Nekromanta ujawni Potępnego, zostanie wyeliminowany z gry.

Zawartość cmentarza: Gracze mogą ustalić, jakie postacie znajdują się na cmentarzu. Zalecamy nie umieszczać tam Potępnego, jeśli w grze bierze udział mniej niż 8 graczy.



Księżniczka 6+

(Princess)



Księżniczka otrzymuje 2 monety z banku. Następnie wybiera gracza, który musi pokazać swoją kartę postaci pozostałym graczom, samemu jej nie oglądając.

Sytuacja wyjątkowa: Jeśli wybrany gracz ujawni Potępnego, nie wykorzystuje się jego umiejętności.



Mędrzec 8+

(Sage)



Mędrzec otrzymuje 1 monetę z banku i podgląda karty dwóch innych, wybranych przez siebie graczy.

Jeśli w grze biorą udział karty znajdujące się na środku stołu, Mędrzec może podejrzec również te karty.



Uzurpator 8+ (Usurpator)



Uzurpator wybiera gracza i próbuje zgadnąć tożsamość jego postaci. Następnie wybrany gracz ujawnia swoją kartę. Jeśli to karta, którą wskazał Uzurpator, Uzurpator wykorzystuje jej umiejętność tak, jakby sam ją posiadał.

Wyjaśnienie:

- Jeśli Uzurpator ujawni kartę gracza po swojej lewej stronie, podczas swojej tury ten gracz będzie musiał wybrać akcję potencjalnej zamiany karty.
- Uzurpator nie może wybrać gracza, który właśnie ujawnił swoją kartę, próbując podszyć się pod Uzurpatora.

Opracowanie

AUTOR: BRUNO FAIDUTTI

OPRACOWANIE PROJEKTU: „THE SOMBRERO-WEARING BELGIANS”,

CZYLI CÉDRICK CAUMONT I THOMAS PROVOOST

KIEROWNIK PRODUKCJI: GUILLAUME PILON

ILUSTRACJE: JÉRÉMY MASSON

OPRACOWANIE GRAFICZNE: ALEXIS VANMEERBEECK

UKŁAD GRAFICZNY: ÉRIC AZAGURY I CÉDRIC CHEVALIER

REDAKCJA I KOREKTA: ANN PICHOT

TŁUMACZENIE: MARCIN WEŁNICKI

Autor i Repos Production chcieliby podziękować
So Myung Kim i Gillesowi Le Berre
za pierwotne pomysły na Hazardzistkę i Zebraczkę.



Mascarade to gra wydawnictwa REPOS PRODUCTION.

Rue des comédiens 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • +32 471 95 41 32 •

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. ALL RIGHTS RESERVED

Gra może być wykorzystywana tylko do użytku prywatnego.