

Mascarade



フルー・フェイデウツティの mascarade

∞ ルール ∞

ゲームの目的

マスカレイドは、2人~13人でプレイできる、キャラクターの能力を使った推理と騙し合いのゲームです。

各プレイヤーは、伏せたキャラクターカードを1枚ずつ持っています。ゲーム中に、このキャラクターカードは交換されるため、自分のキャラクターが何か常にわかっているわけではありません。

ゲームの目的は、キャラクターの能力を使って、13金のコインを獲得することです。しかし、いずれかのプレイヤーが破産するとその時点でゲームは終了となり、所持金をもっとも多いプレイヤーが勝者となります。

このゲームは、ある程度のキャラクターの能力等のルールを覚えている必要があるため、まだゲームに慣れていないうちは、4人から8人のグループでプレイすることをお勧めします。

内容物

- キャラクターカード13枚
- ブランクのキャラクターカード1枚
- 裁判所ボード1枚
- コイン(合計194金分)
- キャラクタートークン14枚(ブランクのトークン1枚を含む)
- 早見表5枚



透明ではないテーブルを使用してください。

4人から13人ルール

セットアップ

各プレイヤーは6金分のコインを所持した状態でゲームを開始します。ゲーム中、各プレイヤーは所持金を全員から確認できるようにしなければなりません。残りのコインはテーブル中央に置いておき、ここを銀行とします。裁判所ボードを、銀行から少し離れたところに置いてください。

4人または5人でプレイするときは、キャラクターカード6枚を使用し、6人から13人でプレイするときは、プレイ人数と同じ枚数のキャラクターカードを使用します。使用しないキャラクターカードは箱に戻します。

| | プレイヤー人数 | | | | | | | | | |
|----------------|---------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Judge/判事 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Bishop/司教 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| King/王 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Fool/道化 | | | | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Queen/女王 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Thief/泥棒 | ● | | | ● | | | | | | ● |
| Witch/魔女 | | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Spy/密偵 | | | | ● | | | ● | ● | ● | ● |
| Peasant/農夫(x2) | | | | | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| Cheat/詐欺師 | ● | ● | ● | | | ● | ● | ● | ● | ● |
| Inquisitor/審問官 | | | | | | | | ● | ● | ● |
| Widow/未亡人 | | | | | | | | | ● | ● |

キャラクターカードをシャッフルして、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。配られたキャラクターカードは表向きにして自分の前に置いてください。

4人または5人でプレイする場合、残りのカードは表向きにしてテーブルの中央に置きます。

各プレイヤーが全員のキャラクターを確認し終わったら、全員一斉にすべてのキャラクターカードを裏向きにします。

キャラクタートークンは、どのキャラクターをゲームで使用しているかを示すために使用するもので、裁判所の横に置いておきます。ゲームで使用しないキャラクターのトークンは箱にしまいます。

最も若いプレイヤーが先手プレイヤーになります。その後、時計回り順にターンを進行していきます。


キャラクターの選択について

以下の制限に従えば、前ページの表以外のキャラクターの組み合わせが使用可能です。

- 判事は必ずゲームに使用しなければならない。



- ゲームに銀行からのコインをもたらすキャラクターを全体の1/3以上使用する。

Queen/女王、King/王、Widow/未亡人、Fool/道化、 Peasants/農夫がこれに該当する。

- Peasant/農夫を使用する際は、必ず**2枚**とも使用しなければならない。
- **8+** アイコンのあるキャラクター (Peasants/農夫とInquisitor/審問官) は、8人以上でプレイする場合のみ使用可能。
- 6人以上でプレイするゲームで、4または5人プレイのときと同様に、1または2枚の追加のキャラクターカードをテーブル中央に置いてプレイすることも可能である。

ゲームの進行

最初の4ターン

ゲームの最初の4ターン、つまり最初の4人の第1ターンは準備のターンで、ゲームに不確定要素を導入するターンになります。最も若い先手プレイヤーと時計回り方向に続く3人のプレイヤーは、以下のアクションを実行しなければなりません：自分のターンになったら、自分のキャラクターカードと、他のキャラクターカード（他のプレイヤーの物でも、テーブル中央の物でも可）1枚を、裏向きのまま取ります。そして、その2枚をテーブルの下で隠しながら、表面は見ずに、交換して（または交換のふりをして）、元の場所に裏向きのまま戻します。

ターンの実行

ゲームは第5ターンからが本番です。各プレイヤーは自分のターンに、以下の3つのアクションのうち1つを実行しなければなりません。

- （テーブルの下で）自分のカードを交換する（または交換したふりをする）。
- 自分のカードを秘密裏に見る。
- 自分のキャラクターを宣言する。

特別な状況：自分のキャラクターカードが、自分の直前のプレイヤーのターンにすでに明らかにされていた場合（キャラクターの宣言で公開していたり、審問官の能力で明らかにされていた場合など）、明らかにされている自分のキャラクターを宣言することはできません。この場合、このプレイヤーはカードの交換（交換のふり）しか実行できません。

• 自分のカードの交換(交換のふり)をする

このアクションは、自分のカードと他のプレイヤーのカードを秘密裏に交換(または交換のふりを)するものです。

以下の順番に実行します：

- 自分のカードを、表面を見ずに片手で取ります。
- 他のプレイヤーのカード(またはテーブル中央のカード1枚)を、表面を見ずにもう片方の手で取ります。
- 両手をテーブルの下に入れ、他のプレイヤーに見られないように2枚のカードを交換(または交換のふりを)します。
- 最後に、取ったカードのうち1枚を自分の前に、もう1枚を元のプレイヤーの前(テーブル中央から取った場合はテーブル中央へ)戻します。

これを実行する際に、プレイヤーはどちらのカードの表面も見ることができないことに注意してください。このアクションは、カードは伏せた状態のまま実行します。カードを取られるプレイヤーも、元のカードの表面も、戻ってきたカードの表面も見ることができません。

アクションを実行したプレイヤーが、カードを交換したかどうかわからなくなってしまう場合もあります。これは最悪です。

例：アデルは自分のキャラクターが何かすでにわからなくなっているが、ブルーノのカードについては大体的見当が付いている。彼女は次のターンに、自分のカードとブルーノのカードを取って、他のプレイヤーに見られないようにテーブルの下で交換し、1枚をブルーノの前に、もう1枚を自分の前に戻した。

• 自分のカードを秘密裏に見る

このアクションは、自分のキャラクターカードを自分だけ見ることができます。自分のカードをプレイミスによって(交換した後などに)見てしまった場合、その次の自分のアクションは、このアクションを実行しなければなりません。

• 自分のキャラクターを宣言する

このアクションは、プレイヤーがキャラクターの能力を使用できる、このゲームの肝になるアクションです。

プレイヤーが自分のキャラクターを宣言したとき、他のプレイヤーは、宣言したプレイヤーの左隣から時計回りの順番で、『自分も同じキャラクターを持っていてその能力を使用する』ことを宣言することができます。

今回のゲームで使用していないキャラクターの宣言はできません。

- 他どのプレイヤーも同じキャラクターの宣言をしなかった場合、最初に宣言したプレイヤーは**自分のカードを公開しないで**宣言したキャラクターの能力を使います。したがって、実際にそのキャラクターでなくとも（それを自分がわかっていたとしても）、ゲーム中のどのキャラクターの能力も使用することが可能です。
- 1人以上の他のプレイヤーが同じキャラクターの宣言をした場合、それに関わったすべてのプレイヤー（最初に宣言したプレイヤーと、自分も同じキャラクターであることを宣言した全員）は、自分のカードを公開します。
- その中で、本当にそのキャラクターのカードを公開したプレイヤーは、即座に（自分のターンでなくても）そのキャラクターの能力を使用します。

その後、実際には宣言したキャラクターではなかったプレイヤーは全員、罰金としてコイン1金ずつを払って、裁判所の上に置きます。

最後に、カードを公開したプレイヤーは全員、カードを裏向きに戻します。

例：ブルーノは、「私は王である」と宣言した。

他どのプレイヤーも自分が王であるとの宣言をしなかったため、ブルーノは即座に王の能力を発動して、銀行からコイン3金を受け取った。

アデルとセドリックも自分が王であると宣言した場合、ブルーノとアデルとセドリックの3人とも自分のカードを公開し、3人とも王でなかった場合、全員が裁判所へ1金ずつ罰金を払うことになる。



例：セドリックがブルーノの左隣に座っている。

- 1 ブルーノは自分のターンに、「私は王である」と宣言した。それに対してセドリックは、「いや、私こそ本物の王である!」と宣言した。ブルーノとセドリックの2人はカードを公開し、ブルーノは泥棒で、セドリックは王だった。セドリックは銀行からコイン3金を受け取り、ブルーノは罰金として1金を裁判所へ払った。
- 2 その後、2人のカードは裏向きに戻され、セドリックのターンからゲームを再開する。彼は直前のターンで自分のカード（王）を公開していたため（あまりに容易すぎる）「自分が王である」という宣言はできない。彼が実行できるアクションは、他のプレイヤーとのカードの交換（または交換のふり）だけである。

Spy/密偵



密偵は、自分のカードと他のプレイヤー 1 人のカード (またはテーブル中央のカード 1 枚) を秘密裏に見て、交換 (または交換のふりを) する。

例：アデルは「私は密偵よ」と宣言した。それに対して異を唱えるプレイヤーは 1 人もいなかった。アデルは自分のカードと、他のプレイヤー 1 人のカードの表面を見て、その 2 枚を交換 (または交換のふりを) した。

その後、次のプレイヤーのターンへ移行する。

Bishop/司教



司教は、最も所持金の多いプレイヤーからコイン 2 金を取る。同数で 2 人以上いる場合、その中から 1 人を選んで、そのプレイヤーから 2 金を取る。

Fool/道化



道化は、銀行からコイン 1 金を受け取り、他のプレイヤー 2 人のカードを、表面を見ずにテーブルの下で交換 (または交換のふりを) する。

一の能力

Inquisitor / 審問官



審問官は、他のプレイヤー 1 人を指名する。そのプレイヤーは、自分のキャラクターを自分で推測して宣言し、その後自分のカードを公開する。間違っていた場合、そのプレイヤーはコイン 4 金を審問官へ払わなければならない。合っていた場合、特に効果はない。

例：ブルーノは「私は審問官である」と宣言した。それに対してフランも自分が審問官であるという宣言をした。ブルーノとフランは自分のカードを公開する。ブルーノは審問官で、フランは女王だった。ブルーノは別のプレイヤーであるセドリックを選んで指名し、どのキャラクターであるかを聞いた。セドリックは、「俺は判事です」と答え、自分のカードを公開したが、農夫だった。セドリックは推測が外れた代償として、ブルーノへ 4 金を払った。フランは罰金として裁判所へ 1 金を払った。公開したすべてのカードは裏向きに戻し、ゲームを続ける。

注意：ここでセドリックが「私は農夫」と答えていた場合は、ブルーノへ金を払う必要はない。

Judge / 判事



判事は、現在裁判所ボードにあるすべてのコイン(罰金)を入手する。

ルールの明確化：プレイヤーが判事の宣言に対して自分も判事であると宣言し、判事でなかった場合の罰金については、判事的能力を解決した後に払う。したがって、判事はこのときの罰金を、このターン中に入手することができない。

判事のキャラクターは、どのゲームでも必ず使用しなければならない。

例：アデルは「私は判事よ」と宣言した。それに対して、セドリックとデビットも自分が判事である宣言をした。アデルとセドリックとデビットは、自分のカードを公開する。アデルは魔女で、セドリックが判事、デビットは密偵だった。セドリックは裁判所にあった罰金すべてを入手し、その後にアデルとデビットは罰金として 1 金を裁判所へ払った。表向きにしたカードはすべて裏向きに戻し、アデルの左隣のブルーノのターンに移行する。



Peasant / 農夫



農夫は、銀行からコイン1金を受け取る。しかし、このターン中に農夫が2枚とも公開された場合、2人の農夫は銀行からコイン2金ずつを受け取る。力を合わせることは強力です。

農夫は8人以上でプレイするときのみ使用し、必ず2人1組で使わなければならない。

例：

- アデルは「私は農夫よ」と宣言した。それに対して他のプレイヤーは誰も異論を唱えなかった。アデルはカードを公開せずに、銀行からコイン1金を受け取った。
- アデルは「私は農夫よ」と宣言した。それに対してフランも「私もよ」と宣言した。アデルとフランは自分のカードを公開し、2人とも農夫だった。彼女たちは2人とも銀行からコイン2金ずつ受け取った。
- アデルは「私は農夫よ」と宣言した。それに対してセドリックとフランも自分も農夫である宣言をした。アデルとセドリックとフランは自分のカードを公開し、アデルとセドリックは農夫で、フランは密偵だった。アデルとセドリックはそれぞれ銀行から2金ずつ受け取り、フランは罰金として裁判所へ1金を払った。



Queen / 女王



女王は、銀行からコイン2金を受け取る。



King/王



王は、銀行からコイン3金を受け取る。



Witch/魔女



魔女は、他のプレイヤー1人を選び、そのプレイヤーの所持金すべてと自分の所持金すべてを交換することができる。

注意：他のプレイヤーも魔女であると宣言し、カードを公開したときに魔女でなかった場合の罰金は、魔女の能力を解決した後に、裁判所へ払う。



Cheat/詐欺師



詐欺師は、自分の所持金が10金以上あれば、ゲームに勝利する。

例：現在のコイン11金を所持しているアデルが「私は詐欺師よ」と宣言した。それに対して10金を所持しているセドリックも「俺も詐欺師だ」と宣言した。アデルとセドリックは自分のカードを公開した。アデルは女王で、セドリックは詐欺師だった。この時点でセドリックがゲームの勝者になった。

セドリックの所持金が10金未満の場合、アデルが裁判所へ罰金を払い、ゲームを続ける。

Widow/未亡人



未亡人は、自分の所持金が10金になるまで銀行からコインを受け取る。

注意：未亡人の所持金がすでに10金以上ある場合、銀行からコインから受け取らない。特にコインを失うこともない。

例：残りコインが1金のアデルは「私は未亡人よ」と宣言した。これに対してハリーも自分が未亡人であると宣言した。2人はカードを公開し、アデルは女王、ハリーは未亡人だった。ハリーの所持金が10金未満の場合、所持金が10金になるまで彼は銀行からコインを受け取る。アデルは罰金として1金を裁判所へ払い、破産となる。これでゲームは終了し、所持金の最も多いプレイヤーが勝者になる。

Thief/泥棒



泥棒は自分の左隣のプレイヤーからコイン1金を、右隣のプレイヤーからコイン1金を受け取る。

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーの所持金が**13金**に達した時点でゲームは終了となり、そのプレイヤーが勝者になります。

いずれかのプレイヤーの**所持金が0**になった場合、ゲームは終了となり、その時点で最も所持金の多いプレイヤーが勝者になります。

所持金が同額で勝者が複数になることもあります。



3人プレイルール

(経験者向け)

ゲームの準備

司教、道化、判事、女王、王、魔女

3人でゲームをプレイする際は、6つのキャラクターを使用します。各プレイヤーは2枚のキャラクターを受け取り、自分の前の左右に置きます。各プレイヤーはコインを6金ずつ受け取ります。このコインは、プレイヤーの2種類のキャラクターで共有しています。

通常のゲームと同様に、最初の4ターンは交換(または交換のふり)だけを実行します。5ターン目以降は、以下が実行可能です：

- テーブルの下で自分のカードのうち1枚と他のプレイヤーのカード1枚を交換(または交換のふり)をする。
- 自分のカードのうち1枚を秘密裏に見る。
- 自分のカードのうち1枚を手にし、そのキャラクターを宣言し、対応するアクションを実行する。

キャラクターの宣言に対応して、そのキャラクターを宣言する場合は、自分の2枚のうちどちらかのカードを手にします。対応できるのは2枚うち1枚だけです。

上記以外すべてのルールは、4～13人用のルールを適用します。



2人プレイルール

(上級者向け)

ゲームの準備

司教、道化、判事、女王、王、魔女

2人でゲームをプレイする際は、6つのキャラクターを使用します。各プレイヤーは3枚のキャラクターを受け取り、1枚を自分の左前、1枚を自分の右前に置きます。残りの1枚は対戦相手との間に置き、そのカードを保護されたカードと呼びます。

各プレイヤーはコインを6金ずつ受け取ります。このコインは、プレイヤーのキャラクターすべてで共有しています。

通常のゲームと同様に、最初の4ターンは交換(または交換のふり)だけを実行します。5ターン目以降は、以下が実行可能です：

- テーブルの下で自分のカード2枚のうち1枚と、自分の他のカード(自分の保護されたカードも含む)か対戦相手の前の左右どちらかのカード1枚を交換(または交換のふりを)する。ただし対戦相手の保護されたカードを交換に指定することはできない。
- 自分のカードのうち1枚を秘密裏に見る。
- 自分の左右どちらかのカードのうち1枚を手にし、そのキャラクターを宣言し、対応するアクションを実行する。自分のターン中、自分の保護されたカードについてキャラクターの宣言はできない。

対戦相手のキャラクターの宣言に対応する場合、自分の3枚のカードのうち1枚をはっきりと指定して、同じキャラクターの宣言をしなければなりません。対応できるのは3枚のうち1枚だけで、自分の保護されたカードでも対応できます。

まとめると：

- 対戦相手の保護されているカードを交換の対象にできない。
- 自分のターン中、自分の保護されたカードでキャラクターの宣言をできない。
- 自分の保護されたカードは、交換の対象にできる。
- 対戦相手のキャラクターの宣言に対応して、自分の保護されたカードで宣言できる。
- その他のルールに関しては、4～13人用のルールを適用する。

クレジット

作者: Bruno Faidutti

デベロッパ: "The Sombrero-wearing Belgians"
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

アートワーク: Jérémy Masson

レイアウト: Eric Azagury & Alexis Vanmeerbeeck

ルール校正: Ann Pichot, Frédéric Bizet

翻訳: TAKASHI AIDA

*The author of Masquerade would like to thank specifically Hervé Marly,
Alain Pissinier and Bruno Cathala.*

*The Sombrero-wearing Belgians would like to thank Tibi, Freddy, Eric J., Marcus,
Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, the survivors of Belgo 14,
Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine,
Gwendoline, Tanguy, Helène, Brigitte.*

Masquerade is a REPOS PRODUCTION game.

*7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brussels • Belgium
+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com*

輸入発売元: 株式会社ホビージャパン
東京都渋谷区代々木2-15-8

E-Mail: cardgame@hobbyjapan.co.jp



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.