

Bruno Faidutti

Mascarade

Zasady



Cel gry

Maskarada to gra blefu dla 2-13 graczy.

Każdy gracz posiada jedną zakrytą kartę postaci. Jednakże, podczas rozgrywki uczestnicy maskarady będą wymieniać się kartami, więc nikt nigdy nie może być pewien, jaka postać leży przed nim w danym momencie! Celem gry jest zdobycie 13 monet poprzez sprytne wykorzystanie umiejętności postaci. Jeśli jednak ktoś z grona zbankrutuje, gra kończy się natychmiast, a zwycięzcą zostaje najbogatszy z graczy.

Zalecamy rozgrywanie pierwszych gier w gronie 4-8 graczy, gdyż zarówno mniejsza jak i większa grupa wymaga bardzo dobrej znajomości reguł i postaci.

Zawartość

13 kart postaci

1 pusta karta postaci

1 plansza Sądu

złote monety (na sumę 194)

5 pomoc

14 znaczników postaci, włączając jeden pusty



Grę należy rozgrywać przy nieprzeźroczystym stole.

Zasady dla 4–13 graczy

Przygotowanie:

Każdy gracz rozpoczyna grę z 6 monetami. Podczas rozgrywki stan posiadania graczy musi być zawsze dla wszystkich widoczny. Pozostałe monety należy umieścić pośrodku stołu, stanowią bank. Planszę Sądu należy umieścić w pewnym oddaleniu od banku. W rozgrywce 4- i 5-osobowej weźcie 6 kart postaci. W rozgrywce, w której bierze udział 6-13 graczy, weźcie tyle kart, ilu jest graczy. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.

| | Graczy | | | | | | | | | |
|---------------|--------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Sędzia | | | | | | | | | | |
| Biskup | | | | | | | | | | |
| Król | | | | | | | | | | |
| Błazen | | | | | | | | | | |
| Królowa | | | | | | | | | | |
| Złodziej | | | | | | | | | | |
| Wiedźma | | | | | | | | | | |
| Szpieg | | | | | | | | | | |
| Wieśniak (x2) | | | | | | | | | | |
| Oszust | | | | | | | | | | |
| Inkwizytor | | | | | | | | | | |
| Wdowa | | | | | | | | | | |

Karty postaci należy potasować i rozdać każdemu z graczy po jednej odkrytej karcie. Gracze kładą karty przed sobą. W rozgrywce 4- i 5-osobowej pozostałe karty połóżcie odkryte na środku stołu. Gdy gracze przyjrzą się uważnie wszystkim postaciom, karty należy odwrócić obrazkiem do dołu.




Znaczniki postaci służą przypomnieniu, jakie postacie występują w danej rozgrywce. Sugerujemy umieszczenie ich w pobliżu Sądu. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Dobór kart postaci

W kolejnych rozgrywkach możecie wybrać inne zestawy postaci, pamiętając jednakże o następujących ograniczeniach:

- W grze zawsze musi brać udział Sędzia.



- Co najmniej 1/3 postaci powinna wprowadzać do gry pieniądze pochodzące z banku. Takimi postaciami są: Królowa, Król, Wdowa, Błazen, Wieśniacy. 
- Wieśniacy zawsze występują w parze. 
- Symbol  informuje, że obecność danych postaci jest możliwa jedynie w rozgrywkach w gronie minimum 8 graczy (dotyczy Wieśniaków, Inkwizytora).
- Także w rozgrywkach w gronie więcej niż 5 graczy możecie zdecydować się na dodanie jednej lub dwóch kart postaci na środek stołu, tak jak w rozgrywce 4- i 5-osobowej.

Przebieg gry

Pierwsze cztery tury

Pierwsze cztery tury (czyli pierwsze tury pierwszych czterech graczy) są turami przygotowawczymi, których celem jest wprowadzenie do gry pewnej dozy niepewności. Pierwszy gracz, najmłodszy, oraz trzej kolejni gracze muszą wykonać akcję „potencjalnej zamiany”. Gracz w swojej turze bierze swoją zakrytą kartę postaci i jeszcze jedną zakrytą kartę (może to być karta innego gracza lub ze środka stołu) i w ukryciu, pod stołem, nie patrząc na treść kart, może je zamienić (lub nie), a następnie odkłada je na miejsce.

Tura gracza

Począwszy od piątej tury, gra jest rozgrywana normalnym trybem. Każdy gracz w swojej turze musi wykonać TYLKO JEDNĄ z następujących akcji:

- Dokonać potencjalnej zamiany swojej karty (pod stołem);
- Spojrzeć na swoją kartę nie ujawniając innym graczom jej treści;
- Ogłosić tożsamość swojej postaci.

Sytuacja wyjątkowa: Jeśli gracz ujawnił kartę swojej postaci w turze gracza siedzącego bezpośrednio przed nim (poprzez zakwestionowanie tożsamości tego gracza lub poprzez zdemaskowanie przez Inkwizytora), to gracz ten nie może w swojej turze podjąć akcji ogłoszenia tożsamości swojej postaci. W zamian, jest zmuszony wykonać akcję potencjalnej zamiany swojej karty z kartą innego gracza.

• **Potencjalna zamiana karty**

Ta akcja pozwala graczowi w ukryciu zamienić – lub nie – swoją kartę z kartą innego gracza.

Akcja przebiega w następujący sposób:

- gracz bierze do ręki swoją kartę bez patrzenia na jej treść;
- gracz bierze do drugiej ręki kartę innego gracza (lub ze środka stołu) bez patrzenia na jej treść;
- pod stołem, tak aby żaden z pozostałych graczy tego nie widział, gracz może zamienić karty (ale nie musi), zależnie od swego wyboru;
- na koniec, gracz zatrzymuje jedną z kart, a drugą oddaje graczowi, od którego wziął kartę (lub odkłada na środek stołu).

Bądźcie ostrożni, podczas całego procesu gracze nie mogą widzieć treści kart. Obie karty muszą zostać zakryte przez cały czas! Gracz, od którego gracz aktywny wziął kartę także nie może zobaczyć, jaką kartę mu oddano.

Może się zdarzyć, że gracz zamieniający karty nie zapamięta, czy ostatecznie zamienił karty czy nie. W takim przypadku... mówi się trudno.

Przykład: Ada nie wie, jaką kartę postaci posiada, ale jest niemal pewna co do tożsamości postaci Bartka. W swojej turze bierze do ręki zarówno swoją kartę jak i kartę Bartka i zamienia je pod stołem, a następnie zachowuje jedną kartę dla siebie, a drugą oddaje Bartkowi.

• **Podejrzenie swojej karty**

Ta akcja pozwala graczowi w ukryciu podejrzeć treść swojej karty postaci.

Jeśli gracz podejrztał treść karty przez przypadek (np. po akcji zamiany), wtedy MUSI w swojej turze wykonać tę właśnie akcję.

• **Ogłoszenie tożsamości „swojej” postaci**

Ta akcja stanowi serce gry. Pozwala graczom na wykorzystanie umiejętności postaci.

Gdy gracz ogłasza tożsamość swojej postaci, pozostali gracze, począwszy od gracza siedzącego po jego lewej stronie i dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, mają możliwość zakwestionowania tej tożsamości poprzez stwierdzenie, że to oni posiadają kartę tej postaci.

- Jeśli żaden z pozostałych graczy nie zakwestionuje tożsamości gracza aktywnego, wykorzystuje on umiejętność „swojej” postaci bez ujawniania treści swojej karty. Możliwe jest zatem skorzystanie z umiejętności postaci, której gracz nie posiada, a nawet bez znajomości swojej karty.
- Jeśli chociaż jeden z pozostałych graczy stwierdzi, że to on posiada kartę ogłaszanej postaci, wszyscy zainteresowani (gracz aktywny oraz kwestionujący) odkrywają swoje karty.
- Jeśli jeden z zainteresowanych faktycznie posiada kartę ogłaszanej postaci, natychmiast korzysta z jej umiejętności (może się to więc zdarzyć poza jego turą).

Natomiast gracze, którzy fałszywie rościli sobie prawo do tej postaci płacą karę grzywny do Sądu w wysokości 1 monety. Następnie gracze odwracają swoje karty obrazkiem do dołu.

Przykład: Bartek ogłasza „Jestem Królem”.

Jako że żaden z pozostałych graczy nie kwestionuje jego wypowiedzi, Bartek korzysta z umiejętności postaci i otrzymuje 3 monety z banku.

Jeśli Ada i Cezary także by stwierdzili, że są Królem, wszyscy troje (Bartek, Ada i Cezary) musieliby odkryć swoje karty i jako że żadne z nich faktycznie Królem nie jest, wszyscy wpłaciliby po 1 monecie grzywny do Sądu.



Przykład: Cezary siedzi po lewej stronie Bartka.

- 1 W swojej turze Bartek ogłasza „Jestem Królem”. Cezary kwestionuje tożsamość Bartka mówiąc „Nieprawda, to ja jestem Królem!” Bartek i Cezary ujawniają zatem swoje karty. Bartek okazuje się Złodziejem, podczas gdy Cezary Królem. Więc to Cezary otrzymuje 3 monety z banku, a Bartek płaci 1 monetę do Sądu.
- 2 Gracze zakrywają swoje karty i swoją turę rozgrywa teraz Cezary. Jako że ujawnił swoją postać (Króla) w turze gracza siedzącego bezpośrednio przed nim, nie może ogłosić „Jestem Królem” – to byłoby za proste. Jest zmuszony podjąć akcję potencjalnej zamiany.



Szpieg (Spy)



Wykonując akcję potencjalnej zamiany Szpieg w ukryciu podgląda swoją kartę i kartę przeciwnika (lub ze stołu) zanim dokona ewentualnej zamiany.

Przykład:

Ada ogłasza „Jestem Szpiegiem”. Żaden z pozostałych graczy nie kwestionuje jej tożsamości, więc Ada ogląda treść dwóch kart, a następnie ma możliwość zamienić je miejscami. Teraz turę rozgrywa kolejny gracz.



Biskup (Bishop)



Biskup zabiera dla siebie 2 monety od najbogatszego z pozostałych graczy. W przypadku remisu, Biskup decyduje, od kogo weźmie monety.



Błazen (Fool)



Błazen otrzymuje 1 monetę z banku i dokonuje potencjalnej zamiany dwóch kart należących do dwóch innych graczy, pod stołem, bez patrzenia na ich treść.

ści postaci



Inkwizytor (Inquisitor)



Inkwizytor wskazuje innego gracza. Gracz ten musi stwierdzić, jaką jest postacią, a następnie odkryć swoją kartę. Jeśli się pomylił, musi zapłacić Inkwizytorowi 4 monety. Jeśli ma rację, akcja nie przynosi żadnego efektu.

Aby Inkwizytor mógł uczestniczyć w grze, rozgrywka wymaga co najmniej 8 graczy.

Przykład: Bartek ogłasza „Jestem Inkwizytorem”. Zuza kwestionuje jego tożsamość stwierdzając, że to ona jest Inkwizytorem. Bartek i Zuza ujawniają swoje karty. Bartek okazuje się Inkwizytorem, a Zuza Królową. Bartek wybiera Cezarego i pyta o jego tożsamość. Cezary odpowiada „Jestem Sędzią” i ujawnia swoją kartę, która okazuje się Wieśniakiem. Cezary płaci Bartkowi 4 monety, jako że nie odgadł swojej postaci. Zuza płaci natomiast 1 monetę do Sądu. Karty zostają zakryte i gra toczy się dalej.

Uwaga: Gdyby Cezary odpowiedział „Jestem Wieśniakiem” nie musiałby płacić Bartkowi.



Sędzia (Judge)



Sędzia zabiera wszystkie monety (grzywny) znajdujące się w danej chwili na planszy Sądu.

Objaśnienie: Jeśli gracz fałszywie twierdził, że jest Sędzią i musi zapłacić grzywnę, jest ona wpłacana do Sądu po tym, jak akcja Sędziego zostanie ewentualnie przeprowadzona.

Sędzia jest jedyną postacią, która zawsze uczestniczy w rozgrywce.

Przykład: Ada ogłasza „Jestem Sędzią”. Cezary i Dawid kwestionują jej tożsamość i także stwierdzają, że są Sędzią. Wszyscy troje ujawniają swoje karty. Ada okazuje się Wiedźmą, Cezary Sędzią, a Dawid Szpiegiem. Cezary zabiera wszystkie monety znajdujące się w Sądzie, a dopiero po tym Ada i Dawid wpłacają po 1 monecie grzywny. Gracze zakrywają swoje karty i swoją turę rozgrywa teraz Bartek siedzący po lewej stronie Ady.



Wieśniak (Peasant)



Wieśniak otrzymuje 1 monetę z banku. Jeśli jednak w danej turze ujawnieni zostaną obaj Wieśniacy, obaj otrzymują po 2 monety z banku. Ostatecznie, w jedności siła!

Aby Wieśniacy mogli uczestniczyć w grze, rozgrywka wymaga co najmniej 8 graczy. Wieśniacy zawsze występują w parze.

Przykład:

- *Ada ogłasza „Jestem Wieśniakiem”. Żaden z graczy nie zgłasza się jako drugi Wieśniak, więc Ada nie ujawnia swojej karty i bierze 1 monetę z banku.*
- *Ada ogłasza „Jestem Wieśniakiem”. Zuza stwierdza „Ja też”. Ada i Zuza ujawniają swoje karty, z których wynika, że obie faktycznie są Wieśniakami. Każda z nich otrzymuje z banku 2 monety (to się nazywa związek zawodowy rolników...).*
- *Ada ogłasza „Jestem Wieśniakiem”. Zarówno Cezary jak i Zuza stwierdzają „Ja też”. Wszyscy troje ujawniają swoje karty. Ada i Cezary okazują się Wieśniakami, a Zuza Szpiegiem. Ada i Cezary otrzymują po 2 monety z banku, a Zuza płaci grzywnę do Sądu w wysokości 1 monety.*



Królowa (Queen)



Królowa otrzymuje z banku 2 monety.



Król (King)



Król otrzymuje z banku 3 monety.



Wiedźma (Witch)



Wiedźma może wymienić całą swoją pieniężną fortunę na fortunę wybranego gracza.

Uwaga: Jeśli gracz fałszywie twierdził, iż jest Wiedźmą, płaci grzywnę po tym, jak akcja Wiedźmy zostanie ewentualnie przeprowadzona.



Oszust (Cheat)



Jeśli Oszust posiada co najmniej 10 monet, wygrywa grę.

Przykład: Ada posiada 11 monet i ogłasza „Jestem Oszustem”. Cezary, który posiada 10 monet kwestionuje to i także ogłasza się Oszustem. Oboje ujawniają swoje karty. Ada jest Królową, Cezary Oszustem. Cezary natychmiast wygrywa grę.

Jeśli Cezary miałby mniej niż 10 monet, Ada zapłaciłaby grzywnę do Sądu i gra toczyłaby się dalej.



Wdowa (Widow)



Wdowa otrzymuje tyle monet z banku, aby w sumie posiadać ich 10.

Uwaga: Jeśli Wdowa posiada już co najmniej 10 monet, nie otrzymuje żadnych monet z banku, ale też żadnych nie traci.

Przykład: Ada, która posiada jedynie 1 monetę, ogłasza „Jestem Wdową”. Henio kwestionuje jej tożsamość i oboje muszą ujawnić swoje karty. Ada jest Królową, a Henio Wdową. Jeśli Henio posiadałby mniej niż 10 monet, otrzymałby z banku tyle, aby posiadać 10. Ada płaci 1 monetę do Sądu i, jako że nie posiada już żadnych monet, rozgrywka się kończy. Zwycięzcą zostaje najbogatszy z graczy.



Złodziej (Thief)



Złodziej zabiera 1 monetę graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie i 1 monetę graczowi siedzącemu po swojej prawej stronie.

Koniec gry

W momencie, gdy któryś z graczy posiada co najmniej 13 monet, gra kończy się zwycięstwem tego gracza.
Jeśli któryś z graczy traci swoją ostatnią monetę, gra się kończy, a zwycięzcą zostaje najbogatszy z graczy.
Możliwe są remisy.



Rozgrywka 3-osobowa

(dla doświadczonych graczy)

Przygotowanie kart postaci:

Biskup, Błazen, Sędzia, Królowa, Król, Wiedźma.

W rozgrywce 3-osobowej wykorzystuje się 6 kart postaci. Każdy z graczy kładzie przed sobą 2 karty, jedną dla swojej lewej ręki i jedną dla prawej.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 6 monetami, które należą do obu postaci.

Tak jak w grze standardowej, pierwsze 4 tury to przygotowawcze akcje potencjalnej zamiany. W każdej kolejnej turze gracz może:

- Dokonać potencjalnej zamiany pod stołem jednej ze swoich kart z jedną z kart innego gracza lub z drugą swoją kartą;
- W ukryciu podejrzeć treść jednej ze swoich kart;
- Położyć dłoń na jednej ze swoich kart postaci i ogłosić jej tożsamość, aby skorzystać z jej umiejętności.

Jeśli przeciwnik kwestionuje tożsamość postaci gracza, musi wyraźnie wskazać, którą ze swoich kart uważa za kartę ogłoszonej postaci. Gracze mogą kwestionować tożsamość innych graczy tylko jedną ze swoich kart.

Pozostałe reguły gry pozostają takie same jak w grze dla 4–13 graczy.



Rozgrywka 2-osobowa

(dla jeszcze bardziej doświadczonych graczy)

Przygotowanie kart postaci:

Biskup, Błazen, Sędzia, Królowa, Król, Wiedźma.

W rozgrywce 2-osobowej także wykorzystuje się 6 kart postaci. Każdy z graczy kładzie przed sobą 3 karty, jedną dla swojej lewej ręki, jedną dla prawej i trzecią pomiędzy nimi, nieco bliżej siebie, gdyż jest to karta „chroniona”.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 6 monetami, które należą do wszystkich jego postaci.

Tak jak w grze standardowej, pierwsze 4 tury to przygotowawcze akcje potencjalnej zamiany. W każdej kolejnej turze gracz może:

- Dokonać potencjalnej zamiany pod stołem jednej ze swoich kart (prawej lub lewej) z inną swoją kartą (nawet chronioną) lub z jedną z kart innego gracza (prawą lub lewą). Zamiana z kartą chronioną innego gracza jest zabroniona;
- W ukryciu podejrzeć treść jednej ze swoich kart;
- Położyć dłoń na jednej ze swoich kart postaci (lewej lub prawej), ogłosić jej tożsamość i wykorzystać jej umiejętność. Gracz nie może w swojej turze ogłosić tożsamości swojej chronionej postaci.

Jeśli przeciwnik kwestionuje tożsamość postaci gracza, musi wyraźnie wskazać, którą ze swoich trzech kart uważa za kartę ogłoszonej postaci. Gracze mogą kwestionować tożsamości innych graczy tylko jedną ze swoich kart, włączając w to kartę chronioną.

Podsumowując:

- Gracz nie może dokonać zamiany z chronioną kartą przeciwnika;
- Gracz nie może w swojej turze ogłosić tożsamości postaci ze swojej chronionej karty;
- Gracz może zamienić kartę ze swoją kartą chronioną;
- Gracz może zakwestionować tożsamość innego gracza swoją kartą chronioną.
- Pozostałe reguły gry pozostają takie same jak w grze dla 4-13 graczy.

Autorzy i podziękowania

AUTOR: **Bruno Faidutti**

OPRACOWANIE PROJEKTU:

"The Sombrero-wearing Belgians"
aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILUSTRACJE: **Jérémy Masson**

UKŁAD GRAFICZNY: **Eric Azagury**

OPRACOWANIE GRAFICZNE: **Alexis Vanmeerbeek**

KOREKTA INSTRUKCJI: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

TŁUMACZENIE: **Monika Żabicka**

KOREKTA:

Autor kieruje szczególne podziękowania do: Hervé Marly, Alain Pissinier i Bruno Cathala.

The Sombrero-wearing Belgians pragną podziękować Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, rozbitkom z Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène, Brigitte.

Masquerade jest grą REPOS PRODUCTION.

Telefon: +32(0)/471 95 41 32 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruksela - Belgia • www.rprod.com



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Zawartość gry może być wykorzystana jedynie do użytku prywatnego.