



Bruno Faidutti

MASCARADE

Você foi convidado ao Mascarade, um baile de máscaras; e sabe que não pode se deixar enganar pelas aparências de seus participantes.

Coloque a Máscara certa no momento certo, use o poder dela e conquiste uma fortuna grande o bastante para ganhar o jogo. A tarefa não será fácil; as Máscaras serão trocadas entre os jogadores em uma frequência que garantirá que nenhum jogador saiba quem está escondendo qual Máscara!

INTRODUÇÃO

Para as suas primeiras partidas, recomendamos jogar com 8 jogadores ou menos. Você deve adquirir mais experiência no jogo antes de adicionar mais jogadores.

OBJETIVO

Seja o primeiro a **ganhar 13 Moedas** e vença o jogo! Se um jogador perder toda a fortuna dele, a partida acaba e o jogador que tiver o maior número de Moedas vence!

Quais Máscaras você usará hoje à noite?

COMPONENTES

- 17 cartas de Máscara
- 80 Moedas de valor 1
- 24 Moedas de valor 5
- 1 tabuleiro de Tribunal
- 1 insert de Banco
- 9 fichas de Cenário
- 6 folhetos de referência
- Este livro de regras



PREPARAÇÃO

Nota: Durante o jogo, você terá de manipular cartas em segredo embaixo da mesa com frequência. Portanto, não é possível jogar este jogo em uma mesa de tampo translúcido.

- Coloque o **tabuleiro de Tribunal** **1** sobre a mesa.
- Cada jogador pega **Moedas que somam o valor de 6** **2** e as colocam à sua frente. Coloque as Moedas restantes nos espaços do insert da caixa para criar o **Banco** **3**.

Nota: Sua fortuna é uma informação pública e deve estar visível a todos os jogadores durante toda a partida.

• Prepare as Máscaras:

- Pegue a **ficha de Cenário** **4** correspondente ao número de jogadores (indicado antes do símbolo ) e a coloque no centro da área de jogo com a face A virada para cima. Use esta ficha como referência para saber quais Máscaras estão em jogo e o poder de cada uma delas.

Nota: Assim que estiver familiarizado com o jogo, você pode optar por jogar com a face B da ficha de Cenário para ter partidas mais estratégicas.

- Pegue as **cartas de Máscara** **5** listadas para o Cenário escolhido.
- Embaralhe as cartas de Máscara e distribua aleatoriamente uma a cada jogador. Todos os jogadores posicionam esta carta virada para cima à sua frente. Cada jogador lê o poder da sua Máscara em voz alta.

Nota: Para partidas de 4 a 5 jogadores, coloque a(s) carta(s) remanescente(s) virada(s) para cima no centro da mesa e leia o(s) poder(es) em voz alta.

- Uma vez que todos os jogadores tenham entendido as cartas de Máscara, vire-as para baixo (incluindo as cartas no centro da mesa).
- Deixe todos os outros componentes remanescentes de lado; eles não serão usados nesta partida.



COMO JOGAR

Após os quatro turnos iniciais, a partida se desenrola ao decorrer de vários turnos até que um jogador **tenha 13 Moedas**, ou até um jogador **perder a última Moeda dele**.

TURNOS INICIAIS

Começando pelo jogador mais novo e seguindo em sentido horário, pegue a sua carta e a carta de outro jogador (ou, se aplicável, uma carta no centro da mesa), **sem olhá-las**. Então, ainda sem olhar as cartas, segure as duas embaixo da mesa e troque-as (ou finja trocá-las) antes de devolver as duas à mesa.

Somente os 4 jogadores iniciais precisam fazer esse turno inicial.

Depois disso, a partida continua seguindo as regras normais.

TURNO DO JOGADOR

Após os turnos iniciais, a partida continua em sentido horário e segue estas regras.

No seu turno, realize **uma ação** dentre as três opções abaixo:

- A. Olhe a sua Máscara
- B. Troque a sua Máscara
- C. Anuncie sua Máscara

Então, o próximo jogador joga o turno dele.



A. Olhe a sua Máscara

Olhe a máscara à sua frente sem revelá-la aos outros jogadores.

Se, durante a partida, você olhar a sua carta de Máscara quando não for o seu turno, você **deve** realizar esta ação quando chegar no seu turno.

B. Troque a sua Máscara

Pegue a sua carta de Máscara e a carta de Máscara de outro jogador e, **sem olhá-las**, leve-as para debaixo da mesa e troque-as ou finja trocá-las. Coloque uma carta de Máscara virada para baixo à sua frente e a outra, também virada para baixo, à frente do jogador do qual você pegou a carta.

Nota: Para partidas de 4 a 5 jogadores, você pode realizar esta ação com a carta no centro da mesa.

C. Anuncie sua Máscara

Anunciar a sua Máscara permite que você **ative o poder dela**. No entanto, se você for forçado a revelar a sua carta de Máscara durante o **turno do jogador anterior**, você **não pode** realizar esta ação neste turno.

Para realizar esta ação, anuncie o nome da Máscara que você tem (ou que acha que tem) à sua frente, **sem revelar a carta**.

Então, começando pelo jogador à sua esquerda e seguindo em sentido horário, outro jogador terá a **chance de duvidar** do seu anúncio alegando que ele também tem a Máscara que você anunciou. **Dois coisas podem acontecer:**

Sem dúvida

Se nenhum outro jogador alegar ter a Máscara anunciada, **aplique o poder dela sem revelar a sua carta.**

***Nota:** Blefar é uma parte importante deste jogo. Você pode anunciar que tem uma das Máscaras em jogo mesmo que ela não seja a carta à sua frente. Você não precisa nem ao menos saber qual Máscara você tem.*

***Exemplo:** Você anuncia: “Eu sou o Rei!”. Nenhum outro jogador alega ter a Máscara do Rei, então você aplica imediatamente o poder dela sem revelar a sua carta e pega 2 Moedas do Banco.*

Uma ou mais dúvidas

Se um ou mais jogadores alegarem ter a Máscara anunciada, todos os jogadores em questão (incluindo você) revelam suas cartas.

- O jogador que realmente tiver a carta anunciada aplica o efeito dela imediatamente.
- Todos os outros jogadores que mentiram sobre ter a carta anunciada devem pagar uma multa de 1 Moeda, colocando-a **no tabuleiro de Tribunal.**

***Nota:** É possível que nenhum dos jogadores revelem a Máscara anunciada. Neste caso, todos os jogadores envolvidos pagam uma multa de 1 Moeda.*

Por fim, todos os jogadores retornam as suas cartas com a face para baixo.



FIM DA PARTIDA



A partida pode acabar de dois jeitos:

- Assim que um jogador **tiver 13 Moedas**, ele é declarado o **vencedor** imediatamente.
- Assim que um jogador **perder sua última Moeda**, o **jogador mais rico** é declarado o vencedor.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

PODERES DAS MÁSCARAS

Benfeitor



Pegue 3 Moedas do Banco. Os jogadores à sua **esquerda** e à sua **direita** pegam, cada um, 1 Moeda do Banco.

Bobo



Pegue 1 Moeda do Banco. Então, pegue as cartas de Máscara de **outros 2 jogadores** sem olhá-las e troque-as (ou finja trocá-las) debaixo da mesa.

Bruxa



Você pode trocar a sua fortuna pela de **outro jogador**.

Nota: Se os jogadores mentiram ao alegar terem a Máscara da Bruxa e tiverem de pagar uma multa de 1 Moeda, a multa é paga após o poder da Bruxa ser aplicado.

Camponês (x2)



Pegue 1 Moeda do Banco. No entanto, se houver uma ou mais dúvidas e as duas Máscaras de Camponês forem reveladas, então você e o segundo Camponês pegam 2 Moedas cada do Banco.

Espião



Escolha **outro jogador**. Olhe a sua carta de Máscara e a dele em segredo. Então, troque-as (ou finja trocá-las) debaixo da mesa.

Guru



Escolha **outro jogador**. Este jogador deve anunciar a Máscara dele e, então, revelar a carta. Se a carta dele não for igual à Máscara anunciada, este jogador deve lhe dar 4 Moedas e, então, retornar a carta dele virada para baixo. Caso contrário, nada acontece o jogador apenas retorna a carta dele virada para baixo.

Nota: Se o jogador tiver menos de 4 Moedas, ele deve lhe dar a quantidade máxima que puder e, então, a partida acaba.

Imperatriz



Pegue 3 Moedas do Banco.

Juiz



Pegue toda as Moedas no tabuleiro de Tribunal.

Nota: Se os jogadores mentirem ao alegarem ter a Máscara do Juiz e precisarem pagar uma multa de 1 Moeda, eles pagam após o poder do Juiz ser utilizado, fazendo com que a multa não seja pega pelo Juiz neste turno.

Ladrão



Pegue 1 Moeda dos jogadores à sua **esquerda** e à sua **direita**.

Manipulador



Escolha **dois outros jogadores** e pegue 1 Moeda de cada um deles. Os dois jogadores escolhidos, então, se levantam e trocam de lugar na mesa. A Máscara e o dinheiro de cada um deles permanece no lugar onde estavam.

Pedinte



Começando pelo jogador à sua esquerda e seguindo em sentido horário, estenda a sua mão a **cada jogador**. Os jogadores mais ricos do que você naquele momento devem lhe dar 1 Moeda.

Princesa



Pegue 2 Moedas do Banco. Em seguida, escolha **outro jogador** que deverá revelar a Máscara dele a todos os outros jogadores, mas sem que ele mesmo veja qual é.

Rei



Pegue 2 Moedas do Banco.

Traidor



Se você tiver 10 ou mais Moedas, você ganha o jogo **imediatamente**.

Vigarista



Pegue 2 Moedas do **jogador mais rico** (sem contar com você). Em caso de empate, escolha um dos jogadores mais ricos e pegue 2 Moedas dele.

Viúva



Pegue Moedas do Banco até ter 10 no total.

Nota: Se você já tem 10 ou mais Moedas ao utilizar o poder da Viúva, o poder não tem qualquer efeito.



CRIE SEUS PRÓPRIOS CENÁRIOS

Uma vez que você estiver familiarizado com o jogo, você pode criar combinações diferentes de Máscaras para criar seus próprios Cenários.

Para fazer isso, **você precisa somente respeitar as seguintes orientações:**

- A Máscara de Juiz deve estar inclusa na partida.
- Pelo menos um terço, ou até metade, das Máscaras deve ter um símbolo ★ na parte inferior direita da carta.
- Você deve incluir as duas Máscaras de Camponês ou nenhuma delas.
- Certas Máscaras requerem um número mínimo de jogadores para serem incluídas no jogo. É importante seguir esse número requerido, encontrado na parte inferior direita da carta.
- Em partidas com mais de 5 jogadores, você pode escolher adicionar uma ou mais Máscaras no centro da mesa, assim como em partidas de 4 a 5 jogadores.



CRÉDITOS

Designer: **Bruno Faidutti**

Ilustrador: **Things by Diana**

Desenvolvedor: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos »

e a **equipe da Repos Production**

Créditos completos: www.rprod.com/en/mascarade/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelas – Bélgica

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Os componentes deste jogo devem ser usados somente para fins de entretenimento pessoal.



REPOS
PRODUCTION