



MASCARADE

We właściwym momencie przywdziejcie odpowiednią maskę, użyjcie jej mocy i zgromadźcie fortunę, dzięki której wygracie rozgrywkę. Zadanie nie jest jednak proste, ponieważ maski często zmieniają swoich właścicieli – nigdy nie macie pewności, kto kryje się pod daną maską!

WPROWADZENIE

Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce wzięło udział maksymalnie 8 graczy.
Zanim poprowadzicie grę w większym gronie, musicie dobrze poznać zasady.

CEL GRY

Zbierz **żetony monet o łącznej wartości „13”** i wygraj rozgrywkę! Jeśli jednak stracisz wszystkie monety, gra natychmiast dobiega końca i wygrywa osoba z największym majątkiem!

Którą z masek założysz na bal?

ELEMENTY:

- 17 kart masek,
- 80 żetonów monet o wartości „1”,
- 24 żetony monet o wartości „5”,
- plansza sądu,
- wypraska banku,
- 9 kart scenariuszy,
- 6 kart pomocy,
- instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Uwaga! Podczas rozgrywki często będziecie przekładali karty pod stołem, więc najlepiej, aby nie był wykonany z przezroczystego materiału.

- Umieścić **planszę sądu** **1** na stole.
- Każde z Was bierze **tylko żetonów monet, aby ich łączna wartość wynosiła „6”** **2**, i kładzie przed sobą. Pozostałe monety umieścić w wyprawce, tworząc **bank** **3**.

Uwaga! Przez całą rozgrywkę Wasz majątek jest jawny i powinien być widoczny dla wszystkich graczy.

• Przygotowanie kart masek:

- Wybierzcie **kartę scenariusza** **4**, która odpowiada liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce (liczba przed symbolem ) i umieśćcie pośrodku stołu stroną A do góry. Na karcie znajduje się informacja o uczestniczących w rozgrywce kartach masek i ich zdolnościach.

Uwaga! Gdy dobrze poznacie zasady gry, skorzystajcie ze strony B karty scenariusza i cieszcie się bardziej strategiczną rozgrywką.

- Weźcie **karty masek** **5** widoczne na wybranej karcie scenariusza.
- Potasujcie karty masek zakryte i połóżcie po 1 odkrytej karcie przed każdym z graczy. Następnie omówcie, na czym polega każda ze zdolności widocznych na kartach.

Uwaga! W rozgrywce 4- i 5-osobowej połóżcie pozostałe karty masek odkryte pośrodku stołu i omówcie ich zdolności.

- Gdy zrozumiecie, jak działają zdolności kart masek, zakryjcie wszystkie karty (również te pośrodku stołu).
- Pozostałe elementy gry odłóżcie na bok – nie biorą udziału w rozgrywce.



OPIS ROZGRYWKI

Na początku rozgrywki wykonujecie 4 tury wprowadzające. Następnie rozgrywacie swoje tury po kolei, aż 1 z Was **zbierze żetony monet o łącznej wartości „13”** albo **straci wszystkie żetony**.

TURY WPROWADZAJĄCE

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy, a następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W turze wprowadzającej bierzesz **bez odkrywania** swoją kartę maski i kartę innego gracza (albo kartę ze środka stołu). Wciąż zakryte karty chowasz pod stołem i zamieniasz je miejscami albo udajesz, że to robisz. Następnie odkładasz je zakryte na stół.

Tury wprowadzające wykonują tylko 4 pierwsi gracze.

Po nich kolejni gracze rozgrywają swoje tury według standardowych zasad.

TURA GRACZA

Po turach wprowadzających rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara według poniższych zasad.

W swojej turze możesz wykonać **1** z poniższych akcji:

- A. Podejrzyj swoją kartę maski.
- B. Zamień swoją kartę maski.
- C. Podaj nazwę swojej karty maski.

Następnie swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.



A. Podejrzyj swoją kartę maski.

W tajemnicy przed innymi graczami popatrz na treść leżącej przed Tobą karty maski.

Jeśli podczas rozgrywki przypadkowo spojrzysz na swoją kartę maski poza swoją turą, **musisz** wybrać tę akcję w swojej turze.

B. Zamień swoją kartę maski.

Weź swoją kartę maski i kartę maski innego gracza, a następnie **bez patrzenia na ich treść** schowaj pod stół i zamień miejscami albo udaj, że to robisz. Jedną z tych kart masek połóż zakrytą przed sobą, a drugą – przed graczem, od którego ją wzięłeś.

Uwaga! Podczas rozgrywki 4- i 5-osobowej możesz wykonać tę akcję, biorąc kartę ze środka stołu zamiast od innego gracza.

C. Podaj nazwę swojej karty maski.

Dzięki podaniu nazwy swojej karty maski możesz **aktywować jej zdolność**. Jeśli zostałeś zmuszony do odkrycia swojej karty maski podczas tury **poprzedniego gracza (siedzącego po prawej)**, **nie możesz** wybrać tej akcji w swojej turze.

Aby wykonać tę akcję, wypowiedz nazwę karty maski, która według Ciebie znajduje się przed Tobą. **Nie odkrywaj tej karty.**

Następnie zaczynając od sąsiada po lewej i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy **może podważyć** Twoje słowa i powiedzieć, że ma kartę maski z podaną przez Ciebie nazwą. **W tym momencie mogą nastąpić 2 sytuacje:**

Nikt nie podważa Twoich słów.

Jeśli żaden z graczy nie powie, że ma kartę maski z podaną przez Ciebie nazwą, **użyj zdolności karty maski, której nazwę podałeś, bez odkrywania swojej karty.**

Uwaga! Błefowanie jest ważnym elementem gry. Możesz powiedzieć, że masz dowolną z kart masek biorących udział w rozgrywce, nawet jeśli nie znajduje się przed Tobą. Nie musisz nawet wiedzieć, jaką kartę masz naprawdę.

Przykład. Ogłaszasz „Jestem królem”. Żaden z graczy nie mówi, że ma kartę króla. Natychmiast używasz zdolności karty króla bez odkrywania swojej karty i pobierasz z banku 2 żetony monet o wartości „1”.

Jeden gracz albo kilku graczy podważa Twoje słowa.

Jeśli 1 albo kilku graczy powie, że ma kartę maski z podaną przez Ciebie nazwą, ci gracze i Ty odkrywacie swoje karty.

- Gracz, na którego karcie maski widnieje podana nazwa, natychmiast używa jej zdolności.
- Gracze, którzy skłámali, że mają kartę maski z podaną nazwą, płacą 1 żeton monety o wartości „1” jako karę – kładą go na **planszy sądu**.

Uwaga! Może się zdarzyć, że żaden z odkrywających karty graczy nie ma karty maski z podaną nazwą. W takiej sytuacji wszyscy gracze, którzy skłámali, płacą w ramach kary 1 żeton monety o wartości „1”.

Na koniec wszyscy zakrywają swoje karty.



KONIEC GRY



Gra dobiega końca, gdy w dowolnym momencie ma miejsce 1 z 2 sytuacji:

- Gracz **ma żetony monet o łącznej wartości „13”** – natychmiast **zwycięża**.
- Gracz **straci wszystkie żetony monet** – gracz z **największym majątkiem** zostaje **zwycięzcą**.

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

ZDOLNOŚCI KART MASEK



Błazen

Pobierz z banku żeton monety o wartości „1”. Następnie weź **2 karty masek innych graczy**. Bez patrzenia na ich treść schowaj je pod stół i zamień miejscami albo udaj, że to robisz.



Cesarzowa

Pobierz z banku 3 żetony monet o wartości „1”.



Guru

Wybierz **innego gracza**. Ten gracz musi podać nazwę swojej karty maski, a następnie ją odkryć. Jeśli podana nazwa nie pokrywa się z nazwą odkrytej karty, gracz daje Ci żeton monety o łącznej wartości „4”. Następnie zakrywa swoją kartę. Jeśli podana nazwa pokrywa się z nazwą odkrytej karty, nic się nie dzieje. Następnie gracz zakrywa swoją kartę.

Uwaga! Jeśli łączna wartość żetonów monet gracza wynosi mniej niż „4”, musi przekazać Ci wszystkie żetony. Następnie rozgrywka natychmiast się kończy.



Król

Pobierz z banku 2 żetony monet o wartości „1”.



Księżniczka

Pobierz z banku 2 żetony monet o wartości „1”. Następnie wybierz **innego gracza**, który musi ujawnić swoją kartę maski pozostałym graczom bez patrzenia na jej treść.



Lalkarz

Wybierz **2 innych graczy** i weź po 1 żetonie monety o wartości „1” od każdego z nich. Następnie ci gracze wstają i zamieniają się miejscami przy stole. Ich karty masek i majątek zostają na swoim miejscu.



Mecenaz

Pobierz z banku 3 żetony monet o wartości „1”. Sąsiedzi po **lewej i prawej** pobierają z banku po 1 żetonie monety o wartości „1”.



Naciągacz

Weź 2 żetony monet o wartości „1” od **gracza z największym majątkiem** (wyłączając Ciebie).
W razie remisu wybierz 1 z najbogatszych graczy.

Oszust



Jeśli łączna wartość Twojego majątku wynosi co najmniej „10”,
natychmiast wygrywasz grę.

Sędzia



Weź wszystkie żetony monet z planszy sądu.

Uwaga! Jeśli gracz skłamał, że ma kartę sędziego i musi zapłacić karę w wysokości żetonu monety o wartości „1”, robi to wtedy, gdy zdolność karty zostanie rozpatrzona. Ten żeton nie jest zabierany przez właściciela karty sędziego w tej turze.

Szpieg



Wybierz **innego gracza**. W tajemnicy przed innymi graczami popatrz na treść Waszych kart masek. Następnie schowaj je pod stół i zamień miejscami albo udaj, że to robisz.

Wdowa



Pobierz z banku tyle żetonów monet, aby wartość Twojego majątku wynosiła „10”.

Uwaga! Jeśli w momencie rozpatrywania zdolności karty wdowy łączna wartość żetonów monet w Twoim majątku wynosi „10” albo więcej, ta zdolność nie ma żadnego efektu.

Wiedźma



Możesz zamienić swój cały majątek z wybranym przez siebie **graczem**.

Uwaga! Jeśli gracz skłamał, że ma kartę wiedźmy i musi zapłacić karę w wysokości żetonu monety o wartości „1”, robi to wtedy, gdy zdolność karty zostanie rozpatrzona.

Wieżniak (×2)



Pobierz z banku żeton monety o wartości „1”. Jeśli 1 albo kilku graczy podważy Twoje słowa i 2 karty wieśniaków zostaną odkryte, Ty i drugi gracz z kartą wieśniaka pobieracie z banku po 2 żetony monet o wartości „1”.

Żłodziej



Weź po 1 żetonie monety o wartości „1” od sąsiada po **lewej i prawej**.

Żebrak



Zaczynając od sąsiada po lewej i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wyciągnij rękę do **każdego z graczy**. Jeśli w tym momencie gracz jest od Ciebie bogatszy, musi dać Ci żeton monety o wartości „1”.



STWÓRZCIE WŁASNE SCENARIUSZE

Gdy dobrze poznacie zasady gry, spróbujcie wymyślić nowe kombinacje kart masek i stwórzcie własne scenariusze.

Pamiętajcie, aby przestrzegać **poniższych zasad**:

- W rozgrywce musi występować karta sędziego.
- Na co najmniej jednej trzeciej, a nawet na połowie kart masek musi znajdować się symbol ★, który widnieje w prawym dolnym rogu karty.
- W rozgrywce muszą występować albo 2 karty wieśniaków, albo żadna.
- W prawym dolnym rogu niektórych kart masek znajduje się informacja o minimalnej liczbie graczy. Pamiętajcie o tym, jeśli chcecie włączyć takie karty do rozgrywki.
- Gdy w rozgrywce uczestnicy więcej niż 5 graczy, możecie położyć pośrodku stołu 1 albo 2 karty masek (jak w rozgrywce 4- i 5-osobowej).



OPRACOWANIE

Autor gry: **Bruno Faidutti**

Ilustracje: **Things by Diana**

Rozwój: **Cédric Caumont i Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos »

oraz **zespół Repos Production**

Pełna lista twórców dostępna na stronie: www.rprod.com/en/masquerade/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Producent: Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruksela – Belgia

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



REPOS
PRODUCTION