

Bruno Faidutti

Mascarade

Szabályok



A játék célja

A Mascarade egy karakteralapú blöffölős játék 2-13 játékos számára.

Minden játékosnak van egy karakterlapja képpel lefelé. A játék során a játékosok cserélgetik a karaktereket, és senki sem lehet biztos benne, milyen lap van előtte.

A játék célja, hogy a karakterek képességeinek segítségével **összegyűjtsetek 13 aranyat**. Ha valamelyik játékos tönkremegy, a játék azonnal véget ér, és a leggazdagabb játékos nyer.

Javasoljuk, hogy az első néhány alkalommal 4-8 fővel játszatok, mert ettől több vagy kevesebb játékos esetén a szabályok alapos ismerete szükséges.

A játék elemei

- 13 Karakterkártya
- 1 üres Karakterkártya
- 1 Bíróságtábla
- Aranyérmék (összesen 194 értékben)
- 14 Karakterjelölő, közöttük egy üres
- 5 Segédlet



A játékot nem átlátszó asztalnál kell játszani!

Szabályok 4-13 játékoshoz

Előkészületek

Minden játékos 6 arannyal kezd. A játék során minden játékosnak jól láthatóan kell tárolni a vagyonát.

A maradék pénzt helyezték az asztal közepére. Ez lesz a Bank. A Bíróságot rakjátok kicsit távolabb a Banktól.

4 vagy 5 játékos esetén vegyetek ki 6 karakterkártyát. 6-13 játékos esetén annyi karakterkártyára lesz szükség, ahány játékos van. A többi lapot rakjátok vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.

	Játékosok száma									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Bíró										
Püspök										
Király										
Bolond										
Királynő										
Tolvaj										
Boszorkány										
Kém										
Paraszt (x2)										
Csaló										
Inkvizítor										
Özvegy										

A karakterkártyákat keverjétek meg, és tegyetek **egyed képpel felfelé minden játékos elé** az asztalra.

4 és 5 játékos esetén a maradék lapo(ka)t képpel felfelé rakjátok az asztal közepére.

Ha minden játékos alaposan megnézte a lapokat, fordítsátok azokat képpel lefelé.

A karakterjelölők segítségével lehet nyomon követni, hogy mely karakterek vannak jelen a játékban. Ezeket rakjátok a Bíróság mellé.


A legfiatalabb játékos kezd. A többiek az óramutató járásának irányában következnek.


Más karakterek választása


A későbbi játékok során megváltoztathatjátok, hogy mely karakterek legyenek jelen, de az alábbi feltételeket tartsátok be:

- A Bíró mindig legyen játékban.



- Legalább a karakterek egyharmada legyen olyan, akik segítségével pénzt lehet szerezni a Bankból. 
Ezek a karakterek a Királynő, a Király, az Özvegy, a Bolond és a Parasztok.

- Ha kiválasztjátok a Parasztot, mindkettőt használni kell. 

- A  ikon jelöli, hogy ezeket a karaktereket csak 8 vagy több játékos esetén használjátok (Parasztok, Inkvizítor).

- 5 vagy több játékos esetén dönthettek úgy, hogy egy vagy két karaktert kiraktok az asztal közepére úgy, mint 4 vagy 5 fős játék esetén.

A játék menete

Az első négy kör

Az első négy kör, azaz az első négy játékos első köre arra szolgál, hogy egy kis bizonytalanságot csempésszünk a játékba. Az első játékos, a legfiatalabb, és a következő három játékos csak egy dolgot tehet a körében: el kell vennie a saját képpel lefelé levő lapját és egy másik (egy másik játékosnál vagy az asztal közepén) képpel lefelé levő lapot. Ezután az asztal takarásában anélkül, hogy megnézné a lapokat, kicserélheti a két lapot – vagy nem – mielőtt visszarakja azokat a helyükre.

Egy kör

Az ötödik körtől elkezdődik az igazi játék, és minden játékosnak a körében végre kell hajtania egyet az alábbi három akció közül:

- Kicseréli a kártyáját – vagy nem (az asztal alatt); vagy
- Titokban megnézi a lapját; vagy
- Bejelenti a saját karakterét.

FIGYELEM!

Ha egy játékos megmutatta a lapját az előtte levő játékos körében (vagy mert a tőle jobbra ülő játékos az ő karakterét jelentette be, vagy az Inkvizítor hatására), akkor nem jelentheti be a felfedett karaktert. Ebben az esetben kötelező kicserélnie lapját – vagy nem – egy másik játékos lapjával.

• Kicseréli a lapját – vagy nem

Ezt az akciót választva a játékos titokban kicserélheti lapját – vagy nem – egy másik játékos lapjával.

Ez az alábbi lépésekben történik:

- Vedd az egyik kezedbe a lapodat anélkül, hogy megnéznéd.
- Vedd a másik kezedbe egy másik játékos lapját (vagy egy lapot az asztal közepéről) anélkül, hogy megnéznéd.
- Az asztal alatt úgy, hogy mások ne lássák, kicserélheted a két lapot – vagy nem, kívánságod szerint.
- Végül tartsd meg az egyik lapot, a másikat pedig add vissza annak a játékosnak, akitől elvetted (illetve rakd vissza az asztal közepére).

Legyetek óvatosak, hogy a fenti lépések során a játékosok ne láthassák meg a lapokat, mindkettőnek végig képpel lefelé kell lennie! Az a játékos sem nézheti meg a lapját, aki visszakapja a csere után.

Előfordulhat, hogy az akciót végrehajtó játékos nem emlékszik, sikerült-e kicserélnie a lapokat vagy sem. Sajnos, így járt.

Példa: Anna nem biztos benne, milyen lapja van, de majdnem biztosan tudja, milyen karaktere van Bélának. A saját körében fogja a saját és Béla lapját, és kicseréli őket. Egyet visszaad Bélának, egyet pedig megtart.

• Titokban megnézi a lapját

Ezt az akciót választva a játékos titokban megnézheti a saját karakterkártyáját.

Ha a játékos véletlenül megnézi a lapját (csere után vagy bármilyen más esetben), akkor a saját körében ezt az akciót KELL választania.

• Bejelenti a “saját” karakterét

Ez a legfontosabb akció a játékban, mert a játékosok ezzel használhatják a karakterek képességeit.

Ha egy játékos bejelenti, hogy melyik karakter van nála, a többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben választhatja, hogy megismétli a bejelentést azt állítva, hogy nála is ugyanaz a karakter van.

- Ha más játékos nem jelenti be, hogy nála is ugyanaz a karakter van, akkor a játékos használhatja a bejelentett karakter képességét **anélkül, hogy felfedné a lapját**. Így használhattok egy képességet anélkül, hogy a megfelelő lap nálatok lenne, vagy hogy pontosan tudnátok, milyen lap van nálatok.
- Ha egy vagy több más játékos bejelentette, hogy náluk is a bejelentett karakter van, az összes érintett játékos (a bejelentő és a kételkedők) felfedik a lapjaikat.
- Ha ezek közül a játékosok közül valakinél tényleg ott van a bejelentett karakterkártya, használhatja a karakter képességét (akár egy másik játékos körében is).

Ezután minden játékos, aki téves bejelentést tett, befizet 1 arany büntetést a Bíróságra.

Végül minden játékos képpel lefelé fordítja a lapját.

Példa: Béla bejelenti: "Én vagyok a Király."

Mivel senki más nem kételkedik a bejelentésében, Béla használja a Király akcióját, és elvesz 3 aranyat a Bankból.

Ha Anna és Cecil is azt állítaná, hogy náluk van a Király, Bélával együtt mindhárman felfordítanák a lapjaikat, és ha egyiküknél sincs a Király, akkor mindannyiuknak be kellene fizetni 1 aranyat a Bíróságra.



Példa: Cecil Béla bal oldalán ül.

- *Béla a saját körében bejelenti: "Én vagyok a Király." Cecil megvétőzza ezt: "Nem, nem te vagy, hanem én." Béla és Cecil felfedik lapjaikat. Béla a Tolvaj, Cecil a Király. Cecil elvesz 3 aranyat a Bankból, és Béla befizet 1 aranyat a Bíróságra.*
- *Mindketten képpel lefelé fordítják a lapjaikat, és Cecil köre következik. Mivel az előző játékos körében felfedte a lapját (a Királyt), nem mondhatja azt, hogy "Én vagyok a Király." El kell cserélnie – vagy nem – lapját egy másik játékos lapjával.*

Karakterek



Kém – Spy



A Kém titokban megnézi a saját és egy másik játékos lapját (vagy egy lapot az asztal közepén), és kicseréli azokat – vagy nem.

Példa: Anna bejelenti: "Én vagyok a Kém." Senki nem vétőzza meg a bejelentését. Anna megnézi a saját és egy másik játékos lapját, és kicseréli azokat – vagy nem. A játék folytatódik a következő játékkal.



Püspök – Bishop



A Püspök elvesz 2 aranyat a többi játékos közül a leggazdagabtból. Egyenlőség esetén a Püspök választja ki célpontját.



Bolond – Fool



A Bolond elvesz 1 aranyat a Bankból, és titokban kicseréli két másik játékos lapját – vagy nem – anélkül, hogy megnézné azokat.

képességei



Inkwizítor – Inquisitor



Az Inkwizítor rámutat egy másik játékosra. A kiválasztott játékosnak tippelnie kell, hogy szerinte melyik lap van nála, majd fel kell fednie a lapját.

Ha tévedett, 4 aranyat kell fizetnie az Inkwizítornak. Ha helyesen tippelt, a felfedett lap képességének nincs hatása.

Az Inkwizítor csak akkor használható, ha 8 vagy több játékos játszik.

Példa: Béla bejelenti: "Én vagyok az Inkwizítor." Feri ezt megvétőzza, és azt mondja, nála van az Inkwizítor. Béla és Feri felfedik a lapjaikat: Béla az Inkwizítor, Feri a Királynő. Béla rámutat Cecilre, hogy tippeljen, milyen lap van nála. Cecil szerint "Én a Bíró vagyok." Felfedi a lapját, ami egy Paraszt. Cecil 4 aranyat fizet Bélának, mert rosszul tippelt. Feri befizet 1 aranyat a Bíróságra. Minden lapot képpel lefelé fordítanak, és a játék folytatódik.

Megjegyzés: Cecilnek semmit sem kellett volna fizetnie Bélának, ha azt tippelte volna: "Én vagyok a Paraszt."

Bíró – Judge



A Bíró elveszi az összes aranyat (büntetést) a Bíróságról.

Ha egy vagy több játékos tévesen jelentette be, hogy náluk van a Bíró, akkor ők csak azután fizetik be a büntetésüket, miután a Bíró képességét végrehajtották, így ezek a büntetések ebben a körben nem kerülnek a Bíróhoz.

A Bíró az egyetlen lap, amelynek minden játékban szerepelnie kell.

Példa: Anna bejelenti: "Én vagyok a Bíró." Cecil és Dani is azt állítják, hogy a Bíró lap náluk van. Mindhárman felfedik a lapjukat: Anna a Boszorkány, Cecil a Bíró, Dani a Kém. Cecil elveszi az összes aranyat, ami éppen a Bíróságon van, majd Anna és Dani befizet 1-1 arany büntetést. Lefordítják lapjaikat, és az Anna bal oldalán ülő játékos, Béla következik.



Paraszt – Peasant



A Paraszt kap 1 aranyat a Bankból. Ha ebben a körben mindkét Paraszt fel lett fedve, mindketten 2-2 aranyat kapnak a Bankból. Egységben az erő!

A Parasztok csak akkor használhatók, ha 8 vagy több játékos játszik. Ha a Parasztok a játékban vannak, mindkét lapot használni kell.

Példák:

- Anna bejelenti: "Én vagyok a Paraszt." Senki sem vétőzza meg a bejelentését. Anna nem fordítja fel a lapját, és elvesz 1 aranyat a Bankból.
- Anna bejelenti: "Én vagyok a Paraszt." Feri kijelenti: "Én is." Anna és Feri felfedik lapjaikat, és mivel mindkettejükénél egy Paraszt lap van, elvesznek 2-2 aranyat a Bankból.
- Anna bejelenti: "Én vagyok a Paraszt." Cecil és Feri is kijelenti: "Én is." Annánál és Cecilnél Paraszt van, Feri a Kém. Anna és Cecil 2-2 aranyat kap a Bankból, Feri pedig befizet 1 arany bírságot a Bíróságra.



Királynő – Queen



A Királynő 2 aranyat kap a Bankból.



Király – King



A Király 3 aranyat kap a Bankból.



Boszorkány – Witch



A Boszorkány elcserélheti vagyonát egy másik játékos vagyonára.

Megjegyzés: Ha egy vagy több játékos tévesen jelenti be, hogy náluk van a Boszorkány, a büntetést a Boszorkány képességének használata után kell befizetniük.



Csaló – Cheat



Ha a Csalónak 10 vagy több aranya van, azonnal megnyeri a játékot.

Példa: Anna, akinek 11 aranya van, bejelenti: "Én vagyok a Csaló."

Cecil, akinek 10 aranya van, megvétózza a kijelentést, mert szerinte a Csaló nála van. Anna és Cecil felfedik a lapjaikat: Anna a Királynő, Cecil a Csaló. Cecil megnyerte a játékot.

Ha Cecilnek 10-nél kevesebb aranya lett volna, Anna befizette volna a bírságot a Bíróságra, és a játék folytatódott volna.



Özvegy – Widow



Az Özvegy annyi aranyat kap a Bankból, hogy összesen legalább 10 aranya legyen.

Megjegyzés: Ha a lap kijátszása előtt az Özvegynak már 10 vagy több aranya van, nem kap aranyat a Bankból, de nem is veszít belőlük.

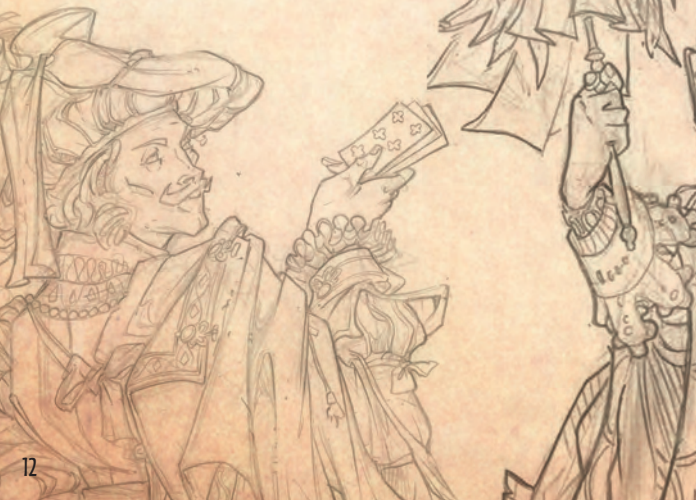
Példa: Anna, akinek már csak 1 aranya maradt, bejelenti: "Én vagyok az Özvegy." Ernő megvétózza a bejelentést, mert szerinte nála van az Özvegy. Mindketten felfedik lapjaikat: Anna a Királynő, Ernő az Özvegy. Ha Ernőnek 10-nél kevesebb aranya van, annyi aranyat kap a bankból, hogy 10 aranya legyen. Anna befizet 1 arany büntetést a Bankba, és mivel csődbe ment, a játék véget ér, és a leggazdagabb játékos nyer.



Tolvaj – Thief



A Tolvaj elvesz 1 aranyat a tőle balra, és 1 aranyat a tőle jobbra ülő játékostól.



A játék vége

Ha egy játékosnak 13 vagy több aranya van, a játék azonnal véget ér, és a játékos nyer.

Ha bármelyik játékos elveszíti az utolsó aranyát, a játék azonnal véget ér, és a leggazdagabb játékos nyer.

Előfordulhat holtverseny az élen.



Játék 3 játékosal

(tapasztalt játékosoknak)

Előkészületek:

Bíró, Bolond, Boszorkány, Király, Királynő, Püspök

3 játékos esetén 6 lapot kell használni. Minden játékos 2 lapot kap maga elé, egyik a bal kezéhez, másik a jobb kezéhez tartozik. A játékosok 6 arannyal kezdenek, ami egyszerre mindkét karakterükhöz tartozik.

Mint az alapjátékban, az első négy körben csak cserélni lehet – vagy nem. Ezután a játékos a saját körében az alábbiakat teheti:

- Kicseréli az egyik lapját az asztal alatt az egyik ellenfele egyik lapjával vagy a saját másik lapjával – vagy nem; vagy
- Titokban megnézi az egyik lapját; vagy
- Egyik kezét az egyik lapjára helyezi, és bejelenti, szerinte az milyen lap, és végrehajtja a megfelelő akciót.

Ha egy ellenfél megvétózza a bejelentést, egyik kezét egyértelműen az egyik lapjára kell helyeznie, hogy jelezze, szerinte melyik lapja a bejelentett karakter. Egy játékos csak az egyik lapjával vétózhat.

A többi szabály megegyezik a 4-13 játékos esetén használt szabályokkal.



Játék 2 játékosal

(még tapasztaltabb játékosoknak)

Előkészületek:

Bíró, Bolond, Boszorkány, Király, Királynő, Püspök

2 játékos esetén is 6 lapot kell használni. Minden játékos 3 lapot kap maga elé, egyik a bal kezéhez, másik a jobb kezéhez tartozik. A harmadik lapot a másik kettő közé kell rakni, ezt a lapot védett lapnak hívjuk.

A játékosok 6 arannyal kezdenek, ami egyszerre mindegyik karakterükhöz tartozik.

Mint az alapjátékban, az első négy körben csak cserélni lehet – vagy nem. Ezután a játékos a saját körében az alábbiak közül egy akciót hajthat végre:

- Kicseréli – vagy nem – az egyik szélső lapját az asztal alatt az ellenfele egyik szélső lapjával vagy saját lapjai közül egy másikkal, akár a védett lappal is. Tilos az ellenfél védett lapjával cserélni.
- Titokban megnézi az egyik lapját.
- Egyik kezét az egyik szélső lapjára helyezi, és bejelenti, szerinte az milyen lap, és végrehajtja a megfelelő akciót. Tilos a saját védett lap karakterét bejelenteni.

Ha az ellenfél megvétózza a bejelentést, egyik kezét egyértelműen a három lapja egyikére kell helyeznie, hogy jelezze, szerinte melyik lapja a bejelentett karakter. Egy játékos csak az egyik lapjával vétózhat, de erre használhatja a védett lapját.

A többi szabály megegyezik a 4-13 játékos esetén használt szabályokkal.

Összefoglalva:

- Tilos az ellenfél védett lapjával cserélni.
- A saját körben tilos a saját védett lap karakterét bejelenteni.
- Saját magad kicserélheted a saját védett lapodat.
- Ellenfeled bejelentését megvétózhatod a saját védett lapoddal.
- A többi szabály megegyezik a 4-13 játékos esetén használt szabályokkal.

Közreműködők

Tervező: **Bruno Faidutti**
Fejlesztő: **“A Sombrerót viselő Belgák”**
azaz **Cédric Caumont & Thomas Proovost**
Rajzoló: **Jérémy Masson**
Grafikai tervező: **Eric Azagury & Alexis Vanmeerbeeck**
Szabályellenőrzés: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**
Angol fordítás: **Eric Harlaux**
Ellenőrzés: **Eric Franklin, Carol Spain**
Magyar fordítás: **Farkas Tivadar**
Lektor: **Artax és Farkas Zsolt**

*A Mascarade tervezője szeretne külön köszönetet mondani
Hervé Marty-nak, Alain Pissinier-nek és Bruno Cathalanak.*

*A Sombrerót viselő Belgák részéről köszönet illeti: Tibi, Freddy, Eric J.,
Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, Belgo 14
túlélői, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François
Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Hélène,
Brigitte.*

*A Mascarade a REPOS PRODUCTION
játéka.*

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



*© REPOS PRODUCTION 2013. MINDEN JOG FENNTARTVA
A játék tartalma csak személyes szórakozás céljára használható.
Magyar fordítás Farkas Tivadar © 2013 (szabalyforditas@gmail.com)*