

MATÉRIEL

- 17 cartes Masque
- 80 Pièces de 1
- 24 Pièces de 5
- 1 plateau Justice
- 1 insert Banque
- 9 fiches Scénario
- 6 aides de jeu
- Ce livret de règles


MISE EN PLACE

Remarque : Durant la partie, vous serez amenés à manipuler secrètement des cartes sous la table. Il n'est donc pas possible de jouer autour d'une table transparente.

- Placez le **plateau Justice** 1 sur la table.
- Prenez chacun des **Pièces pour un total de 6** 2 et placez-les devant vous. Placez les Pièces restantes dans l'insert de la boîte pour former la **Banque** 3.

Remarque : Votre fortune doit rester visible de tous durant toute la partie.

• Préparez les Masques :

- Prenez la **fiche Scénario** 4 correspondant au nombre de joueurs (indiqué avant le symbole ) et placez-la, face A visible, au centre de la table. Ainsi, vous pourrez toujours consulter la liste et les pouvoirs des Masques présents dans cette partie.

Remarque : Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez choisir la face B des fiches Scénario pour des parties plus stratégiques.

- Prenez les **cartes Masque** 5 indiquées dans le Scénario choisi.
- Mélangez les cartes Masque et distribuez-en une au hasard à chaque joueur, qui la place, face visible, devant lui. Lisez à voix haute le pouvoir de chacun des Masques en jeu.

Remarque : À 4 et 5 joueurs, placez la ou les cartes restantes, face visible, au centre de la table et lisez aussi leur pouvoir à voix haute.

- Lorsque chaque joueur a bien pris connaissance de toutes les cartes Masque, retournez-les face cachée (y compris les éventuelles cartes au centre de la table).
- Placez le matériel restant de côté, il ne sera pas utilisé pour cette partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par quatre tours préparatoires, la partie se déroule en une succession de tours et prend fin dès qu'un joueur **possède 13 Pièces**, ou dès qu'un joueur **perd sa dernière Pièce**.

TOURS PRÉPARATOIRES

En sens horaire et en commençant par le joueur le plus jeune, prenez votre carte et celle d'un autre joueur (ou, éventuellement, une carte au centre de la table), **sans les regarder**. Puis, sous la table et toujours sans les regarder, échangez ou faites semblant d'échanger ces deux cartes avant de les remettre en place.

Seuls les quatre premiers joueurs doivent réaliser ce tour de jeu préparatoire. La partie se déroule ensuite selon les règles standards.

TOURS DE JEU

Après les tours préparatoires, le jeu continue en sens horaire et se déroule selon les règles suivantes.

À votre tour, effectuez **une seule action** parmi les trois suivantes :

- A. Regardez votre Masque
- B. Échangez votre Masque
- C. Annoncez votre Masque

Passez ensuite au joueur suivant.



A. Regardez votre Masque

Regardez secrètement la carte Masque qui se trouve devant vous.

Si, au cours de la partie, vous regardez par mégarde votre carte Masque en dehors de votre tour, vous êtes **obligé** d'effectuer cette action lorsque viendra votre tour.

B. Échangez votre Masque

Prenez votre carte Masque et celle d'un autre joueur, puis, sous la table et **sans les regarder**, échangez-les ou faites semblant de les échanger. Posez ensuite une des deux cartes Masque, face cachée, devant ce joueur, et l'autre, face cachée, devant vous.

Remarque : À 4 et 5 joueurs, vous pouvez effectuer cette action avec une carte au centre de la table.

C. Annoncez votre Masque

Annoncer votre Masque permet d'**activer son pouvoir**. Cependant, si vous avez été contraint de révéler votre carte Masque lors du tour du **joueur précédent**, vous **ne pouvez pas** effectuer cette action à ce tour.

Pour réaliser cette action, annoncez à voix haute le Masque que vous pensez avoir devant vous, **sans révéler votre carte**.

Puis, en commençant par le joueur à votre gauche et en sens horaire, les autres joueurs ont alors la **possibilité de contester** votre annonce en prétendant, eux aussi, avoir le Masque que vous avez annoncé. **Deux cas peuvent se produire :**

Pas de contestation

Si aucun autre joueur ne prétend avoir le Masque annoncé, **appliquez son pouvoir sans révéler votre carte**.

Remarque : Le bluff est une part importante du jeu. Vous pouvez tout à fait annoncer avoir n'importe quel Masque en jeu sans forcément l'avoir devant vous, ou même sans savoir quel Masque vous possédez.

Exemple : Vous annoncez « Je suis le Roi ». Personne d'autre ne prétend avoir le Masque du Roi ; vous appliquez immédiatement son pouvoir, sans révéler votre carte, et prenez donc 2 Pièces de la Banque.

Une ou plusieurs contestations

Si un ou plusieurs autres joueurs prétendent également avoir le Masque annoncé, tous les joueurs concernés (vous y compris) révèlent leur carte.

- Le joueur qui possède effectivement le Masque annoncé applique immédiatement son pouvoir.
- Tous les autres joueurs, qui ont prétendu à tort avoir le Masque annoncé, paient 1 Pièce d'amende **sur le plateau Justice**.

Remarque : Il est possible qu'aucun des joueurs ne révèle le Masque annoncé. Dans ce cas, tous les joueurs concernés paient 1 Pièce d'amende.

Enfin, tous les joueurs retournent leur carte face cachée.



FIN DE LA PARTIE



La partie peut se terminer de deux manières :

- Dès qu'un joueur **possède 13 Pièces**, il est immédiatement déclaré **vainqueur**.
- Dès qu'un joueur **perd sa dernière Pièce**, le **joueur le plus riche** est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

POUVOIRS DES MASQUES

Escroc



Prenez 2 Pièces au plus riche des **autres joueurs**. En cas d'égalité, choisissez un joueur parmi les plus riches auquel vous prenez les 2 Pièces.

Espionne



Désignez un **autre joueur**. Regardez secrètement sa carte Masque et la vôtre, puis échangez-les, ou faites semblant de les échanger.

Fou



Prenez 1 Pièce de la Banque. Prenez ensuite les cartes Masque de **deux autres joueurs**, sans les regarder, et échangez-les, ou faites semblant de les échanger.

Gourou



Désignez un **autre joueur**. Celui-ci doit annoncer son Masque, puis révéler sa carte. S'il ne s'agit pas du Masque annoncé, il vous donne 4 Pièces et retourne sa carte, face cachée. Sinon, rien ne se passe et il retourne sa carte, face cachée.
Remarque : *Si le joueur se trompe et possède moins de 4 Pièces, il vous donne ce qu'il lui reste et la partie s'arrête immédiatement.*

Impératrice



Prenez 3 Pièces de la Banque.

Juge



Prenez toutes les Pièces se trouvant sur le plateau Justice.
Remarque : *Si des joueurs ont prétendu à tort posséder le Masque du Juge et doivent payer 1 Pièce d'amende, celle-ci est payée après que le Juge a utilisé son pouvoir, et n'est donc pas prise par le Juge ce tour-ci.*

Marionnettiste



Choisissez **deux autres joueurs** et prenez 1 Pièce à chacun d'eux. Les deux joueurs désignés se lèvent ensuite et changent physiquement de place. Leur carte Masque et leur fortune restent sur place.

Mécène



Prenez 3 Pièces de la Banque. Votre **voisin de gauche** et votre **voisin de droite** prennent 1 Pièce de la Banque.

Mendiant



En commençant par le joueur à votre gauche et en poursuivant dans le sens horaire, tendez la main à **chaque joueur**. S'il est strictement plus riche que vous à ce moment-là, il vous donne 1 Pièce.

Paysan (x2)



Prenez 1 Pièce de la Banque. Par contre, s'il y a une ou plusieurs contestations et que les deux Masques de Paysan sont révélés, vous et le deuxième Paysan prenez alors chacun 2 Pièces de la Banque.

Princesse



Prenez 2 Pièces de la Banque. Désignez ensuite un **autre joueur** qui doit révéler sa carte Masque aux autres joueurs, mais sans la regarder lui-même.

Roi



Prenez 2 Pièces de la Banque.

Sorcière



Vous pouvez échanger toute votre fortune contre celle d'un **autre joueur** de votre choix.
Remarque : *Si des joueurs ont prétendu à tort avoir le Masque de la Sorcière et doivent payer 1 Pièce d'amende, celle-ci est payée après que la Sorcière a utilisé son pouvoir.*

Tricheur



Si vous possédez 10 Pièces ou plus, vous gagnez **immédiatement** la partie.

Veuve



Prenez des Pièces de la Banque jusqu'à en posséder 10 au total.
Remarque : *Si vous possédez déjà 10 Pièces ou plus au moment d'appliquer le pouvoir de la Veuve, ce pouvoir n'a aucun effet.*

Voleur



Prenez 1 Pièce à votre **voisin de gauche** et 1 Pièce à votre **voisin de droite**.

COMPOSEZ VOS SCÉNARIOS

Lorsque vous serez familiarisés avec le jeu, vous pourrez imaginer d'autres combinaisons de Masques et composer vos propres Scénarios.

Pour cela, vous devrez **respecter les restrictions suivantes** :

- Le Masque du Juge doit obligatoirement être en jeu.
- Au moins un tiers, voire la moitié, des Masques doivent avoir le symbole ★, situé en bas à droite de la carte.
- Les Masques de Paysan vont toujours par deux.
- Certains Masques requièrent un nombre minimum de joueurs pour être utilisés dans une partie, il est important de le respecter. Ce nombre minimum est indiqué en bas à droite de la carte.
- Dans les parties à plus de 5 joueurs, vous pouvez choisir d'ajouter une ou deux cartes Masque au centre de la table, comme dans les parties à 4 et 5 joueurs.



CRÉDITS

Auteur : **Bruno Faidutti**

Illustratrice : **Things by Diana**

Développement : **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros »

et la **team Repos Production**

Crédits complets : www.rprod.com/en/mascarade/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgique

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

