

Bruno Faidutti

Mascarade

Regolamento



Obiettivo del Gioco

Mascarade è un gioco di bluff basato sui personaggi, da 2 a 13 giocatori.

Ogni giocatore riceve una carta personaggio a faccia in giù. Durante la partita i giocatori si scambiano i personaggi, senza che nessuno possa mai essere sicuro di quale carta si trovi davanti! **L'obiettivo dei giocatori** è usare i poteri dei personaggi per ottenere **13 monete d'oro**. Tuttavia, se un qualsiasi giocatore fa bancarotta, la partita termina immediatamente e il giocatore più ricco vince la partita.

Nelle prime partite si raccomanda di mantenere il gruppo di gioco tra i 4 e gli 8 giocatori, in quanto più o meno giocatori richiederebbero una conoscenza più approfondita delle regole.

Contenuto

- 13 carte personaggio
- 1 carta personaggio vuota
- 1 plancia del tribunale
- Monete d'oro (per un valore totale di 194)
- 5 schede di aiuto
- 14 segnalini dei personaggi, incluso uno vuoto



È necessario giocare su un tavolo che non sia trasparente.

Regolamento da 4 a 13 giocatori

Preparazione:

Ogni giocatore comincia con **6 monete d'oro**. Durante tutta la partita le monete di ogni giocatore devono rimanere chiaramente **visibili**.

Il denaro rimanente viene collocato al centro del tavolo e va a comporre la banca. Il tribunale viene collocato accanto alla banca.

Nelle partite a 4 o 5 giocatori si prendono 6 carte personaggio. In una partita da 6 a 13 giocatori, si prende un numero di carte pari a quello dei giocatori. Le carte inutilizzate vengono riposte nella scatola.

	Giocatori									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Giudice										
Vescovo										
Re										
Giullare										
Regina										
Ladro										
Strega										
Spia										
Contadino (x2)										
Baro										
Inquisitore										
Vedova										

Le carte personaggio vengono mescolate e ogni giocatore ne riceve una che tiene davanti a sé a **faccia in su**. In una partita a 4 o 5 giocatori, le carte rimanenti vengono collocate a faccia in su al centro del tavolo. Quando tutti i giocatori le hanno esaminate bene, tutte le carte vengono girate a **faccia in giù**.

I segnalini dei personaggi vengono usati per tenere il conto di quali personaggi sono presenti in gioco. Si consiglia di collocarli accanto al tribunale.




Il giocatore più giovane è il primo a giocare. Dopodiché si procede in senso orario.

Sceita degli altri personaggi:

Nelle partite successive è possibile usare qualsiasi combinazione di personaggi, tenendo a mente le restrizioni seguenti:

- Il Giudice **deve** essere in gioco.



- Almeno un terzo dei personaggi dovrebbe portare in gioco il denaro dalla banca. Questi personaggi sono:
Re, Regina, Vedova, Giullare e Contadini. 
- I Contadini vanno inseriti nel gioco sempre in coppia. 
- L'icona  indica che questi personaggi richiedono che la partita coinvolga almeno 8 giocatori (i Contadini e l'Inquisitore)
- Nelle partite con più di cinque giocatori è possibile decidere di aggiungere una o due carte al centro del tavolo, come nelle partite a 4 o 5 giocatori.

Turno di Gioco

I primi quattro turni:

I primi quattro turni, vale a dire il primo turno dei primi quattro giocatori, sono turni di preparazione, che hanno il solo scopo di introdurre un minimo di incertezza nel gioco. Il primo giocatore, il più giovane, e i tre giocatori successivi in senso orario devono tutti eseguire la stessa azione. Il giocatore di turno prende la sua carta a faccia in giù e un'altra carta a faccia in giù a sua scelta (che può essere quella di un altro giocatore o una al centro del tavolo). Dopodiché il giocatore mette le due carte sotto il tavolo e, senza che siano viste, può scambiarle (o fingere di farlo) e poi rimetterle a posto.

Un Turno di Gioco:

Dal quinto giocatore in poi, il gioco vero e proprio ha inizio e ogni giocatore, nel suo turno, deve eseguire **SOLTANTO UNA** azione tra le tre seguenti:

- Scambiare la propria carta o fingere di scambiarla (da fare sotto il tavolo)
- Guardare in segreto la propria carta
- Dichiarare il proprio personaggio

Situazione speciale: Se un giocatore ha rivelato la sua carta durante il turno del giocatore immediatamente precedente (avendo contestato la dichiarazione del giocatore alla sua destra, o essendo stato rivelato dall'Inquisitore), allora il giocatore non può dichiarare di essere il personaggio rivelato. È quindi costretto a scambiare la sua carta (o a fingere di scambiarla) con quella di un altro giocatore.

• **Scambiare la propria carta o fingere di scambiarla**

Questa azione consente a un giocatore di scambiare in segreto la propria carta (o a fingere di farlo) con quella di un altro giocatore.

Questa è la procedura da seguire:

- il giocatore prende in mano la propria carta **senza guardarla**.
- dopodiché prende la carta di un altro giocatore (o una dal centro del tavolo) nell'altra mano **senza guardarla**.
- **sotto il tavolo**, lontano dalla vista di ogni giocatore, il giocatore può scambiare le due carte (o semplicemente fingere di farlo, in base a cosa desidera).
- infine ripone davanti a sé una delle due carte e restituisce l'altra al giocatore da cui l'ha presa (oppure la ripone al centro del tavolo).

Attenzione: durante questo intero processo, i giocatori non hanno il permesso di guardare le carte. Entrambe le carte devono rimanere a faccia in giù durante tutta questa azione! Nemmeno il giocatore a cui è stata presa la carta ha diritto a guardare la carta che gli viene restituita.

È possibile che il giocatore che esegua l'azione non si ricordi se ha scambiato le due carte oppure no. In questo caso, peggio per lui.

Esempio: Katuscia non sa più qual è il suo personaggio, ma è quasi sicura di quale sia quello di Christian. Al suo turno prende sia la sua carta che quella di Christian, le mette entrambe sotto al tavolo e, di nascosto, le scambia. Poi ne restituisce una a Christian e tiene l'altra per sé.

• **Guardare in segreto la propria carta**

Questa azione permette al giocatore di guardare in segreto la propria carta personaggio.

Se un giocatore guarda la sua carta per sbaglio (dopo uno scambio, o in qualsiasi altra circostanza), allora al suo turno DEVE eseguire questa azione.

• **Dichiarare il proprio personaggio**

Questa azione è il meccanismo principale del gioco, in quanto permette ai giocatori di attivare i poteri dei personaggi.

Quando un giocatore dichiara di essere un personaggio, gli altri giocatori in ordine di turno, a partire da quello alla sua sinistra e procedendo in senso orario, hanno l'opzione di contestare la dichiarazione del giocatore attivo **affermando a loro volta di essere quello stesso personaggio**.

- Se nessun altro dichiara di essere quel personaggio, il giocatore applica il potere del personaggio dichiarato senza rivelare la sua carta. È quindi possibile usare il potere di qualsiasi personaggio del gioco senza essere quel personaggio, e perfino senza sapere quale personaggio si è in realtà.
- Se uno o più giocatori dichiarano a loro volta di essere quel personaggio, tutti i giocatori coinvolti (sia quello che ha fatto la dichiarazione originale che gli altri dichiaranti) rivelano le loro carte.

Se uno dei giocatori è veramente il personaggio dichiarato, quel giocatore usa immediatamente il potere di quel personaggio (che in questo caso può anche essere usato al di fuori del proprio turno).

Dopodiché, tutti gli altri giocatori che avevano falsamente dichiarato di essere quel personaggio pagano una multa di una moneta d'oro al **tribunale**. Infine, tutti i giocatori girano di nuovo le loro carte a faccia in giù.

Esempio: Christian dichiara "Io sono il Re."

Dal momento che nessun altro afferma di essere il Re, Christian applica immediatamente il potere del Re e prende tre monete dalla banca.

Se anche Katiuscia e Mario avessero dichiarato di essere il Re, Christian, Katiuscia e Mario avrebbero dovuto rivelare le loro carte, e se nessuno di loro fosse stato il Re, ognuno avrebbe dovuto pagare una moneta d'oro al tribunale.



Esempio: Mario è seduto alla sinistra di Christian.

- Al suo turno, Christian dichiara "Io sono il Re." Mario contesta la sua dichiarazione e dice "No, non è vero... sono io!" Christian e Mario rivelano le loro carte. Christian è il Ladro e Mario è il Re. Mario prende tre monete d'oro dalla banca, mentre Christian paga una multa di una moneta d'oro al tribunale.
- Entrambe le carte vengono poi girate di nuovo a faccia in giù e la partita prosegue con Mario. Dato che ha appena rivelato la sua carta (il Re) durante il turno del giocatore immediatamente precedente, non può dichiarare "Sono il Re": sarebbe troppo facile. È costretto a scambiare la sua carta (o a fingere di farlo) con un altro giocatore.



Spia



La Spia vede in segreto la sua carta e quella di un altro giocatore (o una carta al centro del tavolo) prima di scambiare le due carte (o fingere di farlo).

Esempio: Katuscia dichiara "Io sono la Spia". Nessun altro giocatore contesta la sua dichiarazione. Katuscia guarda la sua carta e quella di un altro giocatore, poi scambia (o finge di scambiare) quelle due carte. Il gioco prosegue poi con il giocatore successivo.



Vescovo



Il Vescovo prende due monete d'oro dal **più ricco** degli altri giocatori. In caso di parità, il Vescovo sceglie da quale giocatore prendere le due monete.



Giullare



Il Giullare prende una moneta d'oro dalla banca e scambia (o finge di scambiare) le carte di **altri due giocatori** sotto il tavolo, senza guardarle.



Inquisitore



L'Inquisitore indica un altro giocatore. Quel giocatore deve dichiarare quale personaggio crede di essere, dopodiché rivela la sua carta. Se ha sbagliato, deve pagare quattro monete d'oro all'Inquisitore. Se ha ragione, il potere non ha alcun effetto. L'Inquisitore può essere usato solo nelle partite con 8 giocatori o più.

Esempio: Christian dichiara "Sono l'Inquisitore". Marco contesta la sua dichiarazione e dichiara a sua volta di essere l'Inquisitore. Christian e Marco rivelano le loro carte. Christian è l'Inquisitore e Marco è la Regina. Christian sceglie un altro giocatore, Mario, e gli chiede quale personaggio crede di essere. Mario risponde "Sono il Giudice" e rivela la sua carta, un Contadino. Mario paga quattro monete d'oro a Christian, in quanto non ha indovinato il proprio personaggio. Marco paga una multa di una moneta d'oro al tribunale. Le carte vengono quindi girate di nuovo a faccia in giù e la partita prosegue.

Nota: Se Mario avesse risposto "Sono un Contadino", non avrebbe dovuto pagare nulla a Christian.



Giudice



Il Giudice prende tutte le monete (le multe) attualmente collocate sul tribunale.

Chiarimento: Se i giocatori hanno falsamente dichiarato di essere il Giudice e devono pagare una multa, quella multa va pagata dopo che il potere del Giudice è stato risolto, e quelle multe quindi non saranno reclamate dal Giudice in questo turno.

Il Giudice è l'unico personaggio obbligatorio in ogni partita.

Esempio: Katuscia dichiara "Io sono il Giudice". Mario e Massimo contestano la dichiarazione di Katuscia e affermano di essere a loro volta il Giudice. Katuscia, Mario e Massimo rivelano le loro carte. Katuscia è la Strega, Mario è il Giudice e Massimo è la Spia. Mario prende tutte le multe attualmente presenti sul tribunale, poi sia Katuscia che Massimo pagano una multa di una moneta d'oro. Le carte vengono girate di nuovo a faccia in giù e la partita prosegue con il giocatore a sinistra di Katuscia, Christian.



Contadino



Il Contadino prende una moneta d'oro dalla banca. Ma se entrambi i Contadini vengono rivelati nel corso dello stesso turno, ognuno di essi riceve due monete d'oro dalla banca. L'unione fa la forza!

I Contadini devono essere inclusi nelle partite con almeno 8 giocatori e devono essere sempre inclusi in gioco in coppia.

Esempio:

- *Katuscia dichiara "Io sono un Contadino". Nessun altro giocatore la contesta. Katuscia non rivela la sua carta e prende una moneta d'oro dalla banca.*
- *Katuscia dichiara "Sono un Contadino". Marco dichiara "Anch'io." Katuscia e Marco rivelano le loro carte. Sono veramente entrambi Contadini e ottengono due monete d'oro a testa (i contadini sono solidali tra loro!)*
- *Katuscia dichiara "Io sono un Contadino". Mario e Marco dichiarano "Anch'io". Katuscia, Mario e Marco rivelano le loro carte. Katuscia e Mario sono entrambi Contadini, mentre Marco è la Spia. Katuscia e Mario ottengono due monete d'oro a testa dalla banca e Marco paga una multa di una moneta d'oro al tribunale.*



Regina



La Regina prende due monete d'oro dalla banca.



Re



Il Re prende tre monete d'oro dalla banca.

Strega



La Strega può scambiare tutte le sue monete con quelle di un altro giocatore a sua scelta.

Nota: Se dei giocatori hanno falsamente dichiarato di essere la Strega e devono pagare una multa, quella multa va pagata dopo che l'uso del potere della Strega è stato risolto.



Baro



Se il Baro ha 10 monete d'oro, vince la partita.

Esempio:

Katiuscia, che ha 11 monete d'oro, dichiara "Io sono il Baro". Mario, che ha 10 monete d'oro, non le crede e dichiara a sua volta di essere il Baro. Katiuscia e Mario rivelano le loro carte. Katiuscia è la Regina, Mario il Baro. Mario vince la partita.

Se Mario avesse avuto meno di 10 monete d'oro, Katiuscia avrebbe dovuto pagare una multa al tribunale e la partita sarebbe proseguita.



Vedova



La Vedova prende dalla banca l'ammontare di monete che le servono per portare la sua fortuna a un totale di 10 monete d'oro.

Nota: Se la Vedova ha già 10 o più monete d'oro, non ottiene nessuna moneta dalla banca, ma non ne perde nemmeno nessuna.

Esempio:

Katuscia, a cui rimane soltanto una moneta d'oro, dichiara "Sono la Vedova". Luca contesta la sua dichiarazione e afferma a sua volta di essere la Vedova. Katuscia e Luca rivelano le loro carte. Katuscia è la Regina, Luca la Vedova. Se Luca ha meno di 10 monete d'oro, prende dalla banca le monete che gli servono per arrivare a 10. Katuscia paga una multa di una moneta d'oro, e dal momento che è in bancarotta, la partita termina e il giocatore più ricco vince.



Ladro



Il Ladro prende una moneta d'oro dal giocatore alla sua sinistra e una moneta d'oro dal giocatore alla sua destra.

Fine della Partita

Non appena un giocatore ha **13 o più monete d'oro**, la partita termina e il giocatore vince.

A volte è possibile che si verifichi una vittoria a pari merito.



Partita a 3 giocatori

(per giocatori esperti)

Preparazione a 3 giocatori:

Vescovo, Giullare, Giudice, Regina, Re, Strega

Con 3 giocatori si usano 6 carte personaggio. Ogni giocatore tiene due personaggi davanti a sé, uno alla sua destra e uno alla sua sinistra.

Ogni giocatore comincia la partita con 6 monete d'oro, e il denaro di un giocatore appartiene a entrambi i personaggi.

Come nelle partite regolari, i primi quattro turni devono essere scambi (o finti scambi). Dopodiché, al suo turno, un giocatore può:

- Scambiare sotto il tavolo una delle sue due carte (o fingere di farlo) con quella di un avversario, o perfino con la sua altra carta.
- Guardare in segreto una delle sue carte.
- Indicare con la mano una delle sue carte, dichiarare quale personaggio crede che sia e cercare di eseguire l'azione corrispondente.

Se un avversario contesta la dichiarazione, deve a sua volta chiaramente indicare con la mano quale delle due carte crede che il personaggio dichiarato sia. **I giocatori possono contestare le dichiarazioni usando solo una delle loro mani.**

Tutte le altre regole delle normali partite da 4 a 13 giocatori si applicano normalmente.



Partita a 2 giocatori

(per giocatori ancora più esperti)

Preparazione a 2 giocatori:

Vescovo, Giullare, Giudice, Regina, Re, Strega

Anche nelle partite a 2 giocatori si usano 6 personaggi. Ogni giocatore tiene 3 personaggi davanti a sé, uno a sinistra, uno a destra e uno centrale più indietro; quest'ultima carta sarà chiamata la carta protetta.

Ogni giocatore comincia con 6 monete d'oro, e il denaro di un giocatore appartiene a tutti i suoi personaggi.

Come nelle partite regolari, i primi quattro turni devono essere scambi (o finti scambi). Poi, al suo turno, un giocatore può:

- Scambiare (o fingere di scambiare) sotto il tavolo una delle sue carte con un'altra delle sue carte, compresa la sua carta protetta, o con una carta destra o sinistra di un avversario. **È proibito scambiare una carta con la carta protetta di un avversario.**
- Guardare in segreto una delle sue carte.
- Indicare con la mano una delle sue carte, dichiarare quale personaggio crede che sia e cercare di eseguire l'azione corrispondente. A un giocatore è vietato dichiarare la sua stessa carta protetta nel suo turno.

Se l'avversario contesta la dichiarazione, deve farlo chiaramente, indicando con una mano quale delle tre carte crede che sia il personaggio dichiarato. Un giocatore può contestare indicando **soltanto una** delle sue tre carte, ma se vuole può farlo indicando la sua carta protetta.

In breve:

- è proibito scambiare una carta con la **carta protetta dell'avversario**.
- è proibito dichiarare la propria carta protetta nel proprio turno.
- è consentito **scambiare** una delle proprie carte con la **propria carta protetta**.
- è consentito **contestare** la dichiarazione dell'avversario usando la **propria carta protetta**.
- Tutte le altre regole delle normali partite da 4 a 13 giocatori si applicano normalmente.

Riconoscimenti

AUTORE: **Bruno Faidutti**

SVILUPPO: **"I Belgi col Sombrero"**

alias **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ARTWORK: **Jérémy Masson**

GRAFICA: **Eric Azagury**

RESPONSABILE PAO: **Alexis Vanmeerbeeck**

REVISIONE DEL REGOLAMENTO: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

TRADUZIONE: **Fiorenzo Delle Rupi**

REVISIONE: **Massimo Bianchini**

L'autore di Mascarade desidera ringraziare specificamente Hervé Marly, Alain Pissinier e Bruno Cathala.

I Belgi col Sombrero desiderano ringraziare Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, i sopravvissuti di Belgio 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Hélène, Brigitte.

Mascarade è un gioco di REPOS PRODUCTION.

7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles • Belgio

+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Distribuito in Italia da:

ASTERION PRESS s.r.l. • Via Manzotti 7 • 42015 Correggio (RE)

www.asterionpress.com



I contenuti di questo gioco possono essere usati solo a scopi di intrattenimento privato.