

Bruno Faidutti

# Mascarade

Spelregels



## Doel van het Spel

Maskerade is een karakter gebaseerd bluffspel voor 2 tot 13 spelers.

Elke speler heeft één gedekte Karakter kaart. Tijdens het spel wisselen de spelers van karakter en is niemand zeker van de kaart die voor hem ligt! Het doel van het spel is om de eigenschappen van de karakters te gebruiken en zo 13 gouden munten te verdienen. Als een speler echter failliet gaat eindigt het spel onmiddellijk en wint de rijkste speler het spel.

We raden je aan om tijdens de eerste paar spellen je groep te limiteren van 4 tot 8 spelers, omdat meer of minder spelers een meer diepgaande kennis van de regels vereisen.

## Inhoud

- 13 Karakter kaarten
- 1 blanco Karakter kaart
- 1 Rechtbank bord
- Gouden munten (met in totaal een waarde van 194)
- 5 Speloverzichten
- 14 Karakter fiches, inclusief één blanco fiche



*Het spel moet op een ondoorzichtige tafel gespeeld worden.*

# Regels voor 4 tot 13 spelers

## Vorbereiding:

Elke speler begint met **6 gouden munten**. Tijdens het spel moet het fortuin van iedere speler duidelijk zichtbaar zijn.

Het resterende goud wordt in het midden van de tafel als bank gelegd. De rechtbank wordt naast de bank gelegd.

Gebruik 6 karakter kaarten als je met 4 of 5 spelers speelt. Gebruik in een spel met 6 tot 13 spelers zoveel kaarten als er spelers zijn. Leg ongebruikte kaarten terug in de doos.

	spelers									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rechter										
Évêque										
Koning										
Nar										
Koningin										
Dief										
Heks										
Spion										
Boer (x2)										
Oplichter										
Inquisiteur										
Weduwe										

De Karakter kaarten worden geschud en elke speler krijgt er een open voor zich. Met 4 of 5 spelers worden de overgebleven kaarten open in het midden van de tafel gelegd. Als alle spelers de kaarten goed bekeken hebben worden ze allemaal gedekt omgedraaid.

De karakter fiches worden gebruikt om te onthouden welke karakters in het spel zitten. Leg de fiches van de gebruikte karakters naast de rechtbank.

De jongste speler begint. Speel daarna met de klok mee.


## Andere Karakter Keuze:


Voor volgende spellen kun je andere karakter combinaties gebruiken, de volgende restricties in acht nemend:


- De Rechter moet in het spel zitten. !



- Ten minste een derde, zo niet meer, van de karakters moet goud van de bank in het spel brengen. Deze karakters zijn:

• Koningin, Koning, Weduwe, Nar, Boeren. 

- De Boeren moeten altijd beide meedoen. 

- Het  icoon geeft aan dat deze karakters ten minste 8 spelers vereisen in het spel (Boeren, Inquisiteur)

- In spellen met meer dan 5 spelers kun je er voor kiezen één of twee kaarten in het midden van de tafel te leggen, net als in een spel met 4 en 5 spelers.

# Speel Beurt

## De Eerste Vier Beurten:

De eerste vier beurten, dat wil zeggen de eerste beurt van de eerste vier spelers, zijn voorbereidende beurten bedoeld om onduidelijkheid in het spel te brengen. De startspeler, de jongste, en de drie volgende spelers met de klok mee moeten allemaal dezelfde actie uitvoeren. De speler die aan de beurt is neemt zijn kaart en een andere kaart naar keuze gedekt op handen (die van een andere speler of uit het midden van de tafel). Dan moet de speler deze onder tafel, zonder er naar te kijken, omruilen- of niet - voor ze gedekt terug op hun plaats te leggen.

## Een Speel Beurt:

Na de vierde beurt begint het spel echt en moet elke speler in zijn beurt **één enkele** actie uitvoeren van de volgende drie:

- Zijn kaart ruilen - of niet (onder de tafel)
- In het geheim zijn kaart bekijken
- Zijn karakter omroepen

*Speciale situatie: Als een speler zijn kaart onthuld heeft tijdens de beurt van de speler direct voor hem (door het omroepen van de speler rechts van hem of door een onthulling van de Inquisiteur) kan de speler in zijn eigen beurt niet omroepen dat hij het onthulde karakter is. Hij is dan gedwongen om zijn kaart te ruilen - of niet - met die van een andere speler.*

## • **Zijn kaart wel of niet ruilen**

Met deze actie kan een speler zijn kaart in het geheim ruilen – of niet – met die van een andere speler.

Dit gaat op de volgende manier:

- Neem je eigen kaart in een hand zonder er naar te kijken.
- Neem de kaart van een andere speler (of uit het midden van de tafel) in je andere hand zonder er naar te kijken.
- Onder de tafel uit het zicht van de andere spelers mag je de kaarten ruilen – of niet, naar gelang je keuze.
- Hou ten slotte één van de twee kaarten en geef de andere terug aan de speler waarvan je een kaart genomen had (of leg deze terug in het midden van de tafel).

*Opgelet; tijdens deze procedure mogen spelers niet naar de kaarten kijken. Beide kaarten moeten gedekt blijven tijdens deze actie! De speler waarvan de kaart was genomen mag ook niet naar de kaart kijken die hem wordt terug gegeven.*

Het is mogelijk dat de speler die de actie uitvoert niet meer weet of hij wel of niet de kaarten heeft geruild. Jammer voor hem.

*Voorbeeld: Adele weet niet meer welk karakter ze heeft, maar ze is vrij zeker over dat van Bruno. In haar beurt neemt ze haar kaart en die van Bruno en onder de tafel, uit het zicht, ruilt ze de twee kaarten om. Ze geeft er dan een terug aan Bruno en houdt de andere zelf.*

## • **Zijn kaart in het geheim bekijken**

Met deze actie kan een speler in het geheim zijn eigen kaart bekijken.

Als een speler per ongeluk zijn eigen kaart bekijkt (b.v. na een ruil actie) MOET hij deze actie uitvoeren in zijn beurt.

## • **“Zijn” karakter omroepen**

Deze actie is het hart van het spel, omdat de spelers er de eigenschappen van de karakters mee kunnen gebruiken.

Als een speler zijn karakter omroept mogen de andere spelers om de beurt, links beginnend en met de klok mee, de bluf roepen van de actieve speler door ook te beweren hetzelfde karakter te zijn.

- Als niemand anders beweert het karakter te zijn gebruikt de speler de eigenschap van het genoemde karakter zonder zijn kaart te onthullen. Het is dus mogelijk om de eigenschap van elk karakter in het spel te gebruiken zonder dat karakter te zijn of te weten wie je bent.
- Als een of meer andere spelers ook beweren hetzelfde karakter te zijn onthullen alle betrokken spelers hun kaart (incl. degene die het heeft omgeroepen alsmede de anderen die het beweren).
- Als een speler inderdaad het omgeroepen karakter is, gebruikt die speler direct de eigenschap van dat karakter (dat kan dus buiten zijn eigen beurt zijn).

Daarna betalen alle andere spelers die ten onrechte beweerd hadden het karakter te zijn een boete van een goud aan de rechtbank. Ten slotte draaien alle spelers hun kaart weer gedekt om.

*Voorbeeld: Bruno zegt "Ik ben de Koning."*

*Omdat niemand anders beweert ook de Koning te zijn gebruikt Bruno de eigenschap van de Koning en krijgt drie goud van de bank.*

*Als Adele en Cedric ook hadden beweerd de Koning te zijn, hadden Bruno, Adele en Cedric hun kaart moeten onthullen en omdat niemand de Koning is hadden ze elk drie goud aan de rechtbank moeten betalen.*



*Voorbeeld: Cedric zit links van Bruno.*

- 1 In zijn beurt zegt Bruno "Ik ben de Koning". Cedric roept zijn bluff door te zeggen "Niet waar - Dat ben ik!" Bruno en Cedric onthullen hun kaart. Bruno is de Dief en Cedric is de Koning. Cedric krijgt drie goud van de bank en Bruno betaalt een boete van een goud aan de rechtbank.
- 2 Beide kaarten worden gedekt gedraaid en het is de beurt aan Cedric. Omdat hij net zijn kaart onthuld heeft (de Koning) tijdens de beurt van de speler direct voor hem mag hij niet zeggen "Ik ben de Koning" - dat zou te makkelijk zijn. Hij is gedwongen zijn kaart te ruilen - of niet - met een andere speler.

## Eigenschappen



Spion  
(Spy)



De Spion bekijkt in het geheim zijn kaart en die van een andere speler (of uit het midden van de tafel) voordat hij zijn kaart ruilt - of niet - met de andere.  
*Voorbeeld: Adele zegt "Ik ben de Spion". Niemand roept haar bluff. Adele bekijkt haar kaart en die van een andere speler en ruilt dan - of niet - deze twee kaarten. Hierna is het de beurt aan de volgende speler.*



Bisschop  
(Bishop)



De Bisschop neemt twee goud van de rijkste van de andere spelers. Als dit een gelijk is kiest de Bisschop van welke speler hij de twee goud neemt.



Nar  
(Fool)



De Nar krijgt een goud van de bank en ruilt - of niet - de kaarten van twee andere spelers onder de tafel en zonder er naar te kijken.





## Inquisiteur (Inquisitor)



De Inquisiteur wijst een andere speler aan. Die speler moet dan zeggen welk karakter hij denkt dat hij is en moet daarna zijn kaart onthullen. Als hij het fout heeft, moet hij vier goud aan de Inquisiteur betalen. Als hij het goed heeft, heeft de eigenschap geen effect.

De Inquisiteur vereist ten minste 8 spelers om te kunnen gebruiken.

*Voorbeeld: Bruno zegt "Ik ben de Inquisiteur". Fran roept zijn bluf en zegt ook de Inquisiteur te zijn. Bruno en Fran onthullen hun kaart. Bruno is de Inquisiteur, Fran is de Koningin. Bruno kiest een andere speler, Cedric, en vraagt wat hij denkt dat zijn karakter is. Cedric zegt "Ik ben de Rechter" en onthult zijn kaart, een Boer. Cedric betaalt vier goud aan Bruno, omdat hij zijn kaart niet geraden heeft. Fran betaalt een boete van een goud aan de rechtbank. De kaarten worden gedekt omgedraaid en het spel gaat verder.*

*Opmerking: als Cedric had gezegd "Ik ben een Boer" had hij niets hoeven betalen aan Bruno.*



## Rechter (Judge)



De Rechter neemt al het goud (boetes) die momenteel op het Rechtbank bord liggen.

*Verduidelijking: Als spelers ten onrechte hebben beweerd de Rechter te zijn en een boete moeten betalen, wordt deze pas betaald nadat de eigenschap van de rechter is gebruikt en worden deze boetes dus niet door de Rechter in deze beurt genomen.*

*De Rechter is het enige verplichte karakter in elk spel.*

*Voorbeeld: Adele zegt "Ik ben de Rechter". Cedric en David roepen de bluf van Adele en zeggen ook de Rechter te zijn. Adele, Cedric en David onthullen hun kaart. Adele is de Heks, Cedric is de Rechter en Didier is de Spion. Cedric neemt al het goud momenteel op de rechtbank en daarna betalen Adele en Didier elk een boete van een goud. De kaarten worden gedekt omgedraaid en de speler links van Adele, Bruno, is aan de beurt.*



## Boer (Peasant)



De Boer krijgt een goud van de bank. Maar als beide Boeren onthuld worden in dezelfde beurt krijgen ze elk twee goud van de bank. Eenheid geeft macht!

*De Boeren vereisen 8 spelers om te kunnen gebruiken en moeten altijd beide gebruikt worden.*

*Voorbeeld:*

- Adele zegt "Ik ben een Boer". Niemand betwist het. Adele onthult haar kaart niet en krijgt een goud van de bank.
- Adele zegt "Ik ben een Boer". Fran zegt "ik ook". Adele en Fran onthullen hun kaart. Ze zijn inderdaad allebei Boer en krijgen elk twee goud (dat is wat ze een boeren coöperatie noemen...)
- Adele zegt "Ik ben een Boer". Cedric en Fran zeggen "ik ook". Adele, Cedric en Fran onthullen hun kaart. Adele en Cedric zijn allebei Boer en Fran is de Spion. Adele en Cedric krijgen elk twee goud van de bank en Fran betaalt een boete van een goud aan de rechtbank.



## Koningin (Queen)



De Koningin krijgt twee goud van de bank.



## Koning (King)



Koning: De Koning krijgt drie goud van de bank.



## Heks (Witch)



De Heks mag haar hele fortuin ruilen met dat van een andere speler naar keuze.

*Opmerking: Als spelers ten onrechte hebben beweerd de Heks te zijn en een boete moeten betalen, wordt deze pas betaald nadat de eigenschap van de Heks is gebruikt.*



## Oplichter (Cheater)



Als hij 10 of meer goud heeft wint de Oplichter het spel.

*Voorbeeld: Adele heeft 11 goud en zegt "Ik ben de Oplichter". Cedric heeft 10 goud en roept haar bluff en zegt ook de Oplichter te zijn. Adele en Cedric onthullen hun kaart. Adele is de Koningin en Cedric is de Oplichter. Cedric heeft het spel gewonnen.*

*Als Cedric minder dan 10 goud had, moet Adele een boete betalen aan de rechtbank en ging het spel verder.*



## Weduwe (Widow)



De Weduwe krijgt goud van de bank om haar fortuin tot maximaal 10 goud te verhogen.

*Opmerking: Als de Weduwe al 10 of meer goud heeft krijgt ze geen goud van de bank, maar verliest ze ook geen goud.*

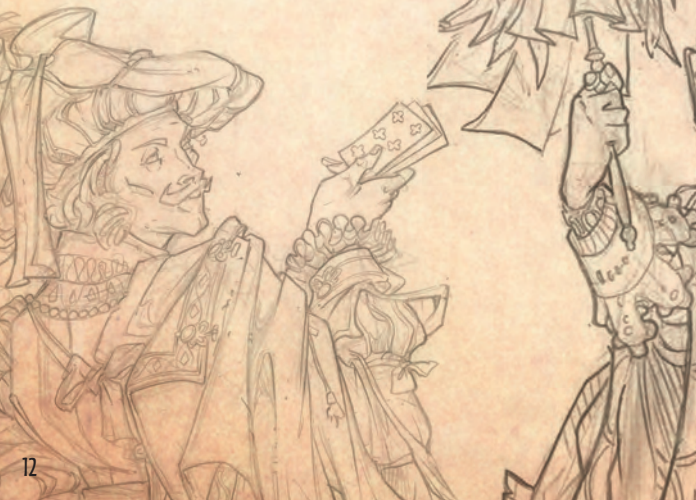
*Voorbeeld: Adele heeft nog maar één goud over en zegt "Ik ben de Weduwe". Harry roept haar bluff en zegt ook de Weduwe te zijn. Adele en Harry onthullen hun kaart. Adele is de Koningin en Harry is de Weduwe. Als Harry minder dan 10 goud heeft krijgt hij goud van de bank totdat hij 10 goud heeft. Adele betaalt een boete van een goud en aangezien ze failliet is eindigt het spel en wint de rijkste speler.*



## Dief (Thief)



De Dief neemt een goud van de speler links van hem en een goud van de speler rechts van hem.



## Einde van het Spel

Zodra een speler **13 of meer gouden munten** heeft eindigt het spel en wint deze speler.

Als een speler zijn laatste gouden munt verliest eindigt het spel en wint de rijkste speler.

Het kan soms voorkomen dat meerdere spelers gelijk eindigen.



## 3-speler spel

(voor ervaren spelers)

### 3 speler voorbereiding:

Bisschop, Nar, Rechter, Koningin, Koning, Heks

Met 3 spelers worden 6 karakter kaarten gebruikt. Elke speler krijgt twee karakters voor zich, een voor de linker- en een voor de rechterhand.

Elke speler begint het spel met 6 goud en het geld van een speler is van zijn beide karakters.

Net als in een normaal spel bestaan de eerste vier beurten uit ruilen – of niet. Daarna moet een speler in zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren:

- Onder de tafel één van zijn twee kaarten ruilen – of niet – met de kaart van een andere speler of met zijn eigen andere kaart.
- In het geheim één van zijn kaarten bekijken.
- Zijn hand op één van zijn kaarten leggen en zeggen welk karakter hij denkt dat het is om de bijbehorende eigenschap te kunnen gebruiken.

Als een tegenspeler de bluff roept moet hij duidelijk aangeven, door zijn hand er op te leggen, welke van zijn twee kaarten hij denkt dat het genoemde karakter is. Spelers mogen slechts met één van hun kaarten de bluff roepen.

Alle andere regels uit het normale spel voor 4 tot 13 spelers zijn van toepassing.





## 2 speler spel

(voor nog ervarener spelers)

### 2 speler voorbereiding:

Bisschop, Nar, Rechter, Koningin, Koning, Heks

Met 2 spelers worden ook 6 karakters gebruikt. Elke speler krijgt 3 karakters voor zich, een voor de linker- en een andere voor zijn rechterhand. De derde kaart wordt iets meer terug tussen de twee andere gelegd en wordt beschouwd als de beschermde kaart.

Elke speler begint het spel met 6 goud en het geld van een speler is van al zijn karakters.

Net als in een normaal spel bestaan de eerste vier beurten uit ruilen – of niet.

Daarna moet een speler in zijn beurt één van de volgende acties uitvoeren:

- Onder de tafel één van zijn twee kaarten ruilen – of niet – met één van zijn eigen andere kaarten, incl. de eigen beschermde kaart, of met de linker- of rechter kaart van de tegenspeler. Het is niet toegestaan om een kaart met de beschermde kaart van je tegenspeler te ruilen.
- In het geheim één van zijn kaarten bekijken.
- Zijn hand op zijn linker- of rechter kaart leggen en zeggen welk karakter hij denkt dat het is om de bijbehorende eigenschap te kunnen gebruiken. Het is niet toegestaan om je beschermde kaart in je eigen beurt om te roepen.

Als de tegenspeler de bluff roept moet hij duidelijk aangeven, door zijn hand er op te leggen, welke van zijn drie kaarten hij denkt dat het genoemde karakter is. Een speler kan de bluff met slechts één van zijn 3 kaarten roepen, maar mag dit ook doen met zijn beschermde kaart.

### In het kort:

- Het is verboden om een kaart met de beschermde kaart van je tegenspeler te ruilen.
- Het is verboden om je beschermde kaart in je beurt om te roepen.
- Je mag een kaart ruilen met je eigen beschermde kaart.
- Je mag de bluff roepen van het omgeroepen karakter van de tegenspeler met je beschermde kaart.
- Alle andere regels uit het normale spel voor 4 tot 13 spelers zijn van toepassing.

# Credits

AUTEUR: **Bruno Faidutti**

ONTWIKKELING: **"De Sombrero-dragende Belgen"** ofwel **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILLUSTRATIES: **Jérémy Masson**

LAYOUT: **Eric Azagury**

VERANTWOORDELIJKE DTP: **Alexis Vanmeerbeeck**

REGEL OPMAAK: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

VERTALING : **Humphrey Clerx**

De auteur van Maskerade wil in het bijzonder **Hervé Marly, Alain Pissinier** en **Bruno Cathala** bedanken.

De Sombrero-dragende Belgen willen graag **Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, de overlevenden van Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène** en **Brigitte** bedanken.

Maskerade is een **REPOS PRODUCTION** spel.  
Lambert Vanderveldestraat 7 • 1170 Brussel • België  
+32(0)471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

De inhoud van dit spel mag alleen voor privé doeleinden gebruikt worden.