

Bruno Faidutti

Mascarade

Reglas



Objetivo del juego

Masquerade es un juego de engaño de 2 a 13 jugadores.

Cada jugador recibe una carta de personaje, boca abajo. Durante la partida, los jugadores intercambiarán sus personajes, de forma que nadie esté nunca seguro de la carta que tiene frente a sí mismo! El objetivo del juego es utilizar los poderes de los personajes para obtener 13 monedas de oro. Sin embargo, si un jugador quiebra, la partida termina inmediatamente y gana la partida el jugador más rico.

Para tus primeras partidas, te sugerimos limitar el grupo de jugadores de 4 a 8, ya que una partida con más o menos jugadores requiere un conocimiento más profundo de las reglas.

Contenido

13 cartas de personaje

1 carta de personaje en blanco

1 Tablero de Palacio de Justicia

Monedas de oro (por un valor total de 194)

5 Ayudas de juego

14 fichas de personaje, incluyendo una en blanco



La partida se ha de jugar alrededor de una mesa opaca.

Reglas para 4 a 13 jugadores

Preparación:

Cada jugador comienza con 6 monedas de oro. Durante la partida, la fortuna de cada jugador debe permanecer visible.

El dinero restante se coloca en el centro de la mesa, formando el Banco.

El Palacio de Justicia se coloca a cierta distancia del Banco.

En una partida a 4 ó 5 jugadores, coge 6 cartas de personaje. En una partida de 6 a 13 jugadores, coge tantas cartas como jugadores. Devuelve las cartas que no se utilicen en esta partida a la caja.

	Jugadores									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Juez	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Obispo	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Rey	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Bufón					●	●	●	●	●	●
Reina	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Ladrón	●			●						●
Bruja		●	●	●	●	●	●	●	●	●
Espía				●			●	●	●	●
Campesino (x2)					●	●	●	●	●	●
Tahúr	●	●	●			●	●	●	●	●
Inquisidor								●	●	●
Viuda									●	●

Se barajan las cartas de personaje, se reparte una, boca arriba, a cada jugador. Con 4 ó 5 jugadores, las cartas restantes se colocan, boca arriba, en medio de la mesa. Cuando todos los jugadores han echado un buen vistazo a las cartas, se ponen todas boca abajo.

Las fichas de personaje se utilizan para hacer un seguimiento de qué personajes están presentes en la partida. Te sugerimos que las coloques al lado del Palacio de Justicia.




Comienza el jugador más joven. La partida se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.

Otra combinación de personajes:

Para partidas posteriores, puedes utilizar otras combinaciones personajes, teniendo en cuenta las siguientes restricciones:

- El Juez debe estar en juego.



- Al menos un tercio, si no más, de los personajes deben obtener dinero del Banco. Estos personajes son: la Reina, el Rey, la Viuda, el Bufón y los Campesinos. 
- Los Campesinos siempre se juegan en pareja. 
- El Símbolo  indica qué personajes requieren al menos 8 jugadores en la partida (Campesinos, Inquisidor).
- En partidas de más de cinco jugadores, puedes añadir una o dos cartas en el centro de la mesa, como en las partidas a 4 y 5 jugadores.

Secuencia de juego

Los cuatro primeros turnos:

Los cuatro primeros turnos, es decir el primer turno de los 4 primeros jugadores, son turnos de preparación, que únicamente sirven para introducir un poco de incertidumbre en el juego. El jugador inicial (el más joven) y los tres jugadores siguientes en sentido de las agujas del reloj, deben realizar la misma acción. El jugador activo coge su carta boca abajo y otra carta a su elección (ya sea la de otro jugador o una de las situadas en el centro de la mesa). Después, sin mirarlas y por debajo de la mesa, el jugador decide si intercambia las dos cartas – o no – antes de colocarlas de nuevo en su lugar.

Turno de juego

A partir del quinto jugador es cuando la partida comienza realmente y cada jugador, en su turno, debe realizar sólo una de estas tres acciones:

- Intercambiar su carta – o no (debajo de la mesa)
- Mirar su carta en secreto
- Anunciar su personaje

Situación especial: Si un jugador ha revelado su carta durante el turno del jugador inmediatamente anterior a él (ya sea por responder al anuncio de personaje de su derecha, o por haber sido revelado por el Inquisidor), dicho jugador no podrá anunciar su personaje, estando obligado a cambiar su carta – o no – con la de otro jugador.

• Intercambia tu carta (o no)

Esta acción permite a un jugador intercambiar – o no - su carta en secreto con la de otro jugador. Se procede de la siguiente manera:

- Coge tu carta sin mirarla.
- Coge la carta de otro jugador (o una de las cartas del centro de la mesa) en la otra mano sin mirarla.
- Por debajo de la mesa, fuera de la vista de los demás jugadores, puedes cambiar las cartas – o no, según te convenga
- Finalmente, quédate una de estas dos cartas y devuelve la otra al jugador al que se la has robado (o colócala en el lugar correspondiente en el centro de la mesa).

Ten cuidado, durante todo este proceso, ningún jugador puede mirar las cartas. ¡Ambas cartas deben permanecer boca abajo a lo largo de esta acción! El jugador cuya carta ha sido robada tampoco puede mirar la carta que se le devuelve.

Puede que el jugador que realiza la acción no recuerde si ha cambiado o no las cartas Mala suerte.

Ejemplo: Ainhoa ya no sabe quién es su personaje, pero está casi segura de cuál es el de Andrés. En su turno, coge en una mano su carta y en la otra la de Andrés. Después, por debajo de la mesa, intercambia las cartas, devuelve una a Andrés y se queda la otra.

• Mirar tu carta

Esta acción permite al jugador mirar en secreto su carta de personaje. Si un jugador mira su carta por error (después de un intercambio o en cualquier otro caso), entonces debe realizar esta acción en su turno.

• Anunciar tu personaje

Esta acción es el motor principal del juego, ya que permite a los jugadores activar el poder de los personajes.

Cuando un jugador anuncia su personaje, los demás jugadores, en orden, comenzando por el jugador de la izquierda del jugador activo y en el sentido de las agujas del reloj, tienen la opción de protestar, diciendo ser ellos el personaje citado.

- Si nadie protesta, el jugador aplica el poder del personaje llamado sin revelar su carta. De esta manera, es posible utilizar el poder de cualquier personaje de la partida sin tener a dicho personaje, incluso sin saber qué personaje eres.
- Si uno o más jugadores dicen ser también el mismo personaje, los jugadores involucrados (el que hizo el anuncio y todos aquellos que hayan protestado), revelan sus cartas.
- Si uno de los jugadores es el personaje anunciado, dicho jugador inmediatamente utiliza el poder del personaje (aunque no sea su turno).

Por otro lado, los demás jugadores involucrados pagan una multa de una moneda de oro al Palacio de Justicia, por la falsedad de su testimonio. Después, todos los jugadores vuelven a colocar sus cartas boca abajo.

Ejemplo: Sergio anuncia "Yo soy el Rey".

Como ningún otro jugador protesta, Sergio inmediatamente aplica el poder del Rey y coge tres monedas del Banco. Si Ainhoa y Andrés hubieran afirmado también ser el Rey, los tres tendrían que haber revelado sus cartas, y como ninguno de los tres es el Rey, cada uno de ellos tendría que haber pagado una moneda de oro al Palacio de Justicia.



Ejemplo: Iván está sentado a la izquierda de Sergio.

•1 En su turno, Sergio anuncia "Yo soy el Rey". Iván protesta diciendo: "¡No, no lo eres, el rey soy yo!" Iván y Sergio muestran sus cartas. Sergio es el Ladrón, e Iván es el Rey. Iván coge tres monedas de oro del Banco, y después Sergio paga una multa de una moneda de oro al Palacio de Justicia.

•2 Ambas cartas se vuelven a poner boca abajo y el turno pasa a Iván. Como acaba de revelar su carta (el Rey) durante el turno del jugador inmediatamente anterior, no puede decir "Yo soy el rey" - sería demasiado fácil. Así que Iván se ve obligado a cambiar su carta - o no - con otro jugador.



Espía
(Spy)



El Espía mira en secreto su carta y la de otro jugador (o una del centro de la mesa) antes de intercambiarlas – o no.

Ejemplo: Elena anuncia "Yo soy el Espía". Ningún jugador protesta, por lo que Elena mira su carta y la de Sergio, y las intercambia (o no). Después es el turno del siguiente jugador.



Obispo
(Bishop)



El Obispo coge dos monedas de oro al jugador más rico. En caso de empate, el Obispo elige a qué jugador robar.



Bufón
(Fool)



El Bufón obtiene una moneda de oro del Banco e intercambia – o no– las cartas de otros dos jugadores, por debajo de la mesa y sin mirarlas.

os personajes:



Inquisidor (Inquisitor)



El Inquisidor señala a otro jugador. Dicho jugador debe anunciar cuál cree que es su personaje y después, revelar su carta. Si falla, debe pagar cuatro monedas de oro al Inquisidor. Si acierta su personaje, no ocurre nada. Para añadir el Inquisidor se necesitan al menos 8 jugadores.

Ejemplo: Iván anuncia "Yo soy el Inquisidor". Andrés protesta, diciendo que él es el Inquisidor. Ambos jugadores revelan su carta. Andrés es la Reina e Iván el Inquisidor, por lo que éste señala a Elena, preguntándole por su personaje. Elena responde "Yo soy el Juez" y revela su carta, que es un campesino. Al no haber adivinado su personaje, Elena paga a Iván cuatro monedas. Por su parte, Andrés paga una multa de una moneda de oro al Palacio de Justicia. Todos los jugadores vuelven a colocar su carta boca abajo y la partida continúa.

Nota: si Elena hubiera dicho "Yo soy un campesino", no tendría que haber pagado a Iván.



Juez (Judge)



El Juez se lleva todas las monedas (multas) colocadas sobre el Palacio de Justicia.

Aclaración: Si varios jugadores afirman ser el Juez y fallan, pagarán su multa después de que el poder del Juez se haya ejecutado, por lo que estas multas no se las podrá llevar el juez este turno.

El Juez es el único personaje obligatorio en cada partida.

Ejemplo: Sergio anuncia "Yo soy el Juez". Ainhoa e Iván protestan, afirmando que ellos son el Juez, por lo que los tres jugadores muestran su carta. Sergio es la Bruja, Ainhoa es el Juez, e Iván es el Espía. Ainhoa se lleva todas las monedas del Palacio de Justicia. Después, Sergio e Iván pagan su multa de una moneda de oro. Las cartas vuelven a poner boca abajo y la partida continúa con el jugador situado a la izquierda de Sergio, Andrés.



Campefino (Peasant)



El Campefino obtiene una moneda de oro del Banco. Pero si ambos Campefinos se revelan en un turno determinado, ambos personajes reciben dos monedas de oro del Banco. ¡La unidad hace la fuerza!

Para jugar con los Campefinos se necesitan al menos 8 jugadores y siempre han de jugarse en parejas.

Ejemplo:

- *Elena anuncia "Yo soy un Campefino". Nadie protesta. Elena no revela su carta y obtiene una moneda de oro del Banco.*
- *Elena anuncia "Yo soy un Campefino". Andrés dice "yo también". Ambos jugadores revelan sus cartas. Como los dos son Campefinos y cada uno de ellos consigue dos monedas oro (esto sí que es una cooperativa...)*
- *Elena anuncia "Yo soy un Campefino". Iván y Andrés dicen que ellos también. Los tres jugadores muestran su carta. Elena y Andrés son dos Campefinos e Iván es el Espía. Elena y Andrés reciben cada uno dos monedas de oro del Banco, e Iván paga una multa de una moneda de oro al Palacio de Justicia.*



Reina (Queen)



La Reina obtiene dos monedas de oro del Banco.



Rey (King)



El Rey obtiene tres monedas de oro del Banco.



Bruja (Witch)



La Bruja puede intercambiar toda su fortuna con la de otro jugador de su elección.

Nota: los jugadores que hayan afirmado falsamente ser la bruja, han de pagar la multa, después de que la Bruja haya resuelto su efecto.



Tahúr (Cheat)



Si tiene 10 monedas de oro o más, el Tahúr gana la partida.

Ejemplo: Ainhoa, que tiene 11 monedas de oro, anuncia "Yo soy el Tahúr". Sergio, que tiene 10 monedas de oro, protesta y también pretende ser el Tahúr. Ambos jugadores revelan sus cartas. Ainhoa es la Reina, Sergio el Tahúr, por lo que éste último gana la partida.

Si Sergio hubiera tenido menos de 10 monedas de oro, Ainhoa habría tenido que pagar una multa al Palacio de Justicia y la partida habría proseguido.



Viuda (Widow)



La viuda obtiene monedas del Banco hasta incrementar su fortuna hasta 10 monedas en total.

Nota: Si la viuda ya tiene 10 o más monedas de oro, no consigue más monedas del Banco, pero tampoco pierde nada.

Ejemplo: Iván, que sólo tiene una moneda de oro, anuncia "Yo soy la Viuda". Elena protesta y ambos jugadores revelan sus cartas. Iván es la Reina, y Elena la Viuda, por lo que conseguirá monedas del Banco hasta tener 10 en total. Por otro lado, Iván paga con su última moneda de oro la multa, quedando en bancarrota. La partida termina y el jugador más rico gana.



Ladrón (Thief)



Ladrón: El ladrón roba una moneda de oro del jugador de su izquierda y otra del jugador a su derecha.

Fin de la partida:

Tan pronto como un jugador tenga 13 o más monedas de oro, la partida termina y dicho jugador gana.

Si cualquier jugador pierde su última moneda de oro, la partida termina y el jugador más rico gana.

Es posible que se dé un empate.



Partida a 3 jugadores

(para jugadores experimentados)

Preparación a 3 jugadores:

Obispo, Bufón, Juez, Reina, Rey, Bruja

Con 3 jugadores, se utilizan 6 cartas de personaje. Cada jugador recibe dos cartas de personaje, que coloca frente a sí: una correspondiente a su mano izquierda y la otra a su mano derecha.

Cada jugador comienza la partida con 6 monedas de oro. El dinero de un jugador pertenece a sus dos personajes.

Como en una partida normal, los cuatro primeros turnos han de ser intercambios – o no. Después, en su turno, un jugador puede:

- Intercambiar – o no – una de sus cartas con la de otro jugador, o incluso con su otra carta.
- Mirar en secreto una de sus cartas.
- Poner la mano sobre una de sus cartas y anunciar el personaje que el jugador cree que esconde dicha carta, para realizar la acción del mismo.

Si un oponente protesta dicho anuncio, debe indicar claramente, poniendo su mano sobre la carta correspondiente, con cuál de sus dos cartas protesta. Los jugadores solamente pueden protestar con una sola de sus cartas.

El resto de reglas son las mismas para las partidas de 4 a 13 jugadores.



Partida a 2 jugadores

(para jugadores experimentados)

Preparación a 2 jugadores:

Obispo, Bufón, Juez, Reina, Rey, Bruja

Con 2 jugadores, la partida también utiliza 6 personajes. Cada jugador recibe tres cartas de personaje, que coloca frente a sí: una correspondiente a su mano izquierda y la otra a su mano derecha. La tercera carta se coloca entre las otras dos, un poco más alejada, a la que llamaremos "carta protegida".

Cada jugador comienza el juego con 6 monedas de oro, dinero que pertenece a todos sus personajes.

Como en el juego normal, los cuatro primeros turnos han de ser intercambios - o no. Después, en su turno, un jugador puede:

- Intercambiar - o no - una de sus cartas con otra, que puede ser: la carta de la izquierda o de la derecha del oponente, o cualquiera de tus cartas, incluyendo la carta protegida. Está prohibido intercambiar tu carta con la carta protegida de tu oponente.
- Mirar en secreto una de sus cartas.
- Poner la mano sobre su carta derecha o izquierda, y anunciar el personaje que el jugador cree que esconde dicha carta, para realizar la acción del mismo. Está prohibido anunciar tu carta protegida en tu propio turno.

Si el oponente protesta dicho anuncio, debe indicar claramente, poniendo su mano sobre la carta correspondiente, con cuál de sus tres cartas protesta. Un jugador solamente puede protestar con una de sus 3 cartas, incluyendo su carta protegida.

En Resumen:

- Está prohibido intercambiar una carta con la carta protegida de tu oponente.
- Está prohibido anunciar un personaje utilizando tu tarjeta protegida durante tu turno.
- Puedes intercambiar una carta con tu propia carta protegida.
- Puedes protestar el anuncio de un personaje por parte de tu oponente con tu carta protegida.
- El resto de reglas son las mismas para las partidas de 4 a 13 jugadores.

Créditos

AUTOR: **Bruno Faidutti**

DESARROLLO: **“Los belgas con Sombrero”
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILUSTRACIONES: **Jérémy Masson**

DISEÑO: **Eric Azagury & Alexis Vanmeerbeeck**

REVISIÓN DE REGLAS: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

TRADUCCIÓN: **Haritz Solana**

El autor de Masquerade quiere dar las gracias en especial a Hervé Marly,
Alain Pissinier y Bruno Cathala.

Los Belgas con Sombrero quieren dar las gracias a Tibi, Freddy, Eric J., Marcus,
Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, los supervivientes de
Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie,
Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène y Brigitte.

Mascarade es un juego de REPOS PRODUCTION.

Teléfono: + 32 (0) / 471 95 41 32 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruselas -
Bélgica • www.rprod.com



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

El contenido de este juego solamente puede utilizarse para propósitos
de entretenimiento privado.