

Bruno Faidutti

Álarcosbál

Játékszabály



A játék célja

Az Álarcosbál egy blöffölős játék szerepkártyákkal 2–13 játékos részére.

Minden játékos előtt egy karakterkártya fekszik képpel lefelé. A játék során a titkos karakterkártyák többször gazdát cserélhetnek, így soha nem lehet biztosan tudni, hogy ki kicsoda.

A játékosok célja, hogy karaktereik képességének ügyes felhasználásával **összegyűjtsenek 13 aranyat**. Ha valaki még azelőtt tönkremegy, hogy ez valakinek sikerült volna, a játék azonnal véget ér, és a legtöbb arannyal rendelkező játékos győz.

Javasoljuk, hogy az első néhány játékot 4–8 fővel játsszátok, mivel a kevesebb vagy több fős játék a szabályok és a karakterek mélyebb ismeretét igényli.

A játék tartozékai

13 karakterkártya

1 üres karakterkártya

1 Bíróasztábla

Aranyérmék (összesen 194 arany értékben)

14 karakterjelölő, köztük egy üres

5 segédletábla



Figyelem! A játékot ne játsszátok átlátszó asztalon!

A 4–13 fős játék szabályai

A játék előkészületei

Minden játékos kap **6 aranyat**. A játékosok birtokában lévő aranyak száma mindvégig tisztán megállapítható kell legyen.

A maradék aranyat tegyük az asztal közepére, ez lesz a bank.

A Bíróságtáblát tegyük a bank mellé.

4 vagy 5 játékos esetén 6 karakterkártyát használunk, 6–13 játékos esetén annyit, amennyi a játékosok száma. A játékban részt vevő karaktereket az alábbi táblázat segítségével határozzuk meg. A nem használt karaktereket tegyük vissza a játék dobozába.

Részt vevő
karakterek

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										

Keverjük meg a karakterkártyák pakliját, és osszunk **egy lapot képpel felfelé** minden játékos elé az asztalra.

4 vagy 5 játékos esetén a megmaradt 1, illetve 2 lapot tegyük képpel felfelé az asztal közepére.

Nézzétek meg alaposan a karaktereket, és ha mindenki készen áll, fordítsuk az összes lapot képpel lefelé.

A karakterjelölökkel azt tartjuk számon, hogy mely karakterek vesznek részt a játékban. Rakjátok a jelölöket a Bíróság mellé az asztal közepére.



A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra.

Más karakterek használata

Amikor már jobban ismeritek a játékot, dönthettek úgy, hogy eltértek az előző oldali táblázatban ismertetett karakterkiosztástól, és magatok választjátok ki, mely lapok szerepeljenek a játékban. A következőket azonban mindig vegyétek figyelembe:

- A Bíró mindig legyen játékban



- A karakterek legalább harmada legyen olyan, akivel pénzt lehet játékba hozni a bankból. Ezek a karakterek a következők: Királynő, Király, Özveg, Bolond és Paraszt. 
- Ha Parasztot használtok, mindkettő játékban kell legyen. 
- A **8+** ikonnal jelzett karaktereket csak legalább 8 fős játékban használjátok (Paraszt, Inkvizítor).
- 5-nél több játékos esetén is tehetek 1 vagy 2 extra karakterkártyát az asztal közepére a játék elején (a 4–5 játékos verzióhoz hasonlóan).



A játék körei

Az első 4 kör

Az első 4 játékos első köre tulajdonképpen csak előkészület, melynek célja, hogy bizonytalanságot vigyen a játékba. A kezdőjátékos, majd sorban az őt követő 3 játékos csak a következő dolgot teheti a körében: választ egy kártyát az asztal közepéről vagy egy másik játékos elől, és elveszi, majd a saját kártyáját is hozzáteszi, anélkül, hogy bárkinek megmutatná. Ezután az asztal alatt tartva eldönti, hogy megcseréli a két lapot vagy sem. A lapokat eközben ő sem nézheti meg, és titokban kell maradnia, hogy megcserélte-e a lapokat. Végül a két lapot képpel lefelé visszateszi oda, ahonnan elvette azokat.

A játék egy köre

Amikor az első 4 kör véget ért, kezdődik az igazi játék. A soron lévő játékos a következő akciókból pontosan egyet kell végrehajtson:

- *Kártyacsere (vagy nem csere) az asztal alatt*
- *Saját kártya megnézése*
- *Saját karakter bejelentése*

FIGYELEM!

Ha a közvetlenül előtted sorra kerülő játékos körében felfedted lapodat (vagy azért, mert úgy gondoltad, nálad van a lap, amit bejelentett, vagy azért, mert az inkvizítor rád mutatott), amikor sorra kerülsz, tilos jelentened a karakteredet, mert az túl könnyű lenne. Ekkor kénytelen vagy a kártyacsere (vagy nem csere) akciót választani, hiszen a saját kártyád megnézése teljesen felesleges.

• *Kártyacsere (vagy nem csere) az asztal alatt*

Ezzel az akcióval elcserélheted a kártyádat egy tetszőleges másik kártyával, vagy elhitetheted a többiekkel, hogy elcserélted.

Ennek az akciónak a lépései a következők:

- Vedd egyik kezedbe a saját kártyádat, anélkül, hogy megnéznéd.
- A másik kezeddal vedd el egy tetszőleges kártyát az asztal közepéről vagy egy másik játékos elől, ügyelve arra, hogy senki – téged is beleértve – ne láthassa, melyik karakter szerepel a kártyán.
- A két kártyát az asztal alatt, hogy senki ne láthassa, cseréld meg – vagy ne cseréld meg. Csak te fogod tudni, megcserélted-e a kártyákat.
- Végül tedd vissza az egyik kártyát képpel lefelé oda, honnan elvetted, és tedd magad elé a megtartott kártyát szintén képpel lefelé.

Figyelj arra, hogy az akció végrehajtása során minden lap végig képpel lefelé legyen, és senki se láthassa a lapokon lévő karaktereket – még te sem. Természetesen a játékos, akinek a kártyáját elvetted, sem nézheti meg, milyen kártyát kapott vissza.

Ha az akció végrehajtása közben véletlenül elfelejtetted, hogy felcserélted-e a kártyákat vagy sem – így jártál!

Példa: Adél már nem tudja, melyik az ő karaktere, de biztos abban, hogy Balázsnál mi van. Amikor sorra kerül, elveszi Balázs lapját, és az asztal alatt kicseréli azt a sajátjával. Ezután visszaadja Balázsnak a sajátját, és maga elé teszi Balázsét.

• *Saját kártya megnézése*

Megnézheted az előtted lévő kártyát. Ügyelj arra, hogy a karakteredet senki más ne lássa meg.

Ha a játék során bármikor véletlenül megnézed lapodat, amikor legközelebb sorra kerülsz, ezt az akciót kell választanod.

• *Saját karakter bejelentése*

Ezzel az akcióval tudod aktiválni karaktered képességét. Jelentsd be, ki a karaktered, majd a többi játékos a bal oldali szomszédoddal kezdve, majd az óramutató járásának irányában haladva eldönti, bement-e, hogy valójában ő a bejelentett karakter, vagy passzol.

- Ha mindenki passzolt, a soron lévő játékos **anélkül** használhatja a bejelentett karakter képességét, **hogy felfedné** lapját. Tehát olyan karakter képességét is használhatod, aki nincs nálad, ha senki nem jelenti be, hogy valójában nála van.
- Ha van olyan játékos, aki azt állítja, hogy nála van a bejelentett karakter, minden érintett játékos (aki azt állítja, hogy nála van a bejelentett karakter) felfedi a lapját.
- Az a játékos használhatja a karakter képességét, akinél a bejelentett karakter van. Így lehetséges, hogy akkor használhatod a karaktered képességét, amikor nem is te vagy soron.

Ezután az összes olyan játékos, aki úgy jelentette be a karaktert, hogy nem volt nála, büntetésként befizet egy aranyat a Bíróságnak, majd visszafordítja kártyáját, hogy újra képpel lefelé legyen. A Bíróságnak fizetett aranyat tegyétek a Bíróság táblájára.

Példa: Balázs bejelenti, hogy ő a Király. Most sorban minden játékos eldönti, ő is bejelenti-e, hogy ő a Király, vagy sem. Miután senki más nem jelentette be, hogy ő lenne a Király, Balázs használja a Király képességét, és elvesz 3 aranyat a bankból.

Ha Adél és Csaba is bejelenti, hogy ő a Király, mindhárman (Balázs, Adél és Csaba) felfordítják lapjukat. Ha a Király egyiküknél sincs, mindhárman be kell fizessenek egy-egy aranyat a Bíróságnak.



Példa: Balázs mellett balra Csaba ül.

- 1 Balázs van soron, és bejelenti, hogy ő a Király. Csaba azt mondja: „Nem te vagy a Király, hanem én!”. Miután a többiek passzoltak, Balázs és Csaba felfedik kártyájukat. Balázs a Tolvaj, Csaba pedig a Király. Csaba kap 3 aranyat a bankból, Balázs pedig befizet 1 aranyat a Bíróságra.
- 2 Mindketten visszafordítják lapjukat, és Csaba következik. Mivel épp az imént (az előtte sorra kerülő Balázs akciója alkalmával) derült ki, hogy Csabánál a Király van, így már nem jelentheti be, hogy ő a Király – az túl könnyű volna. Csaba kénytelen a kártyacsere (vagy nem csere) akciót választani.



Kém



A Kém megnézheti a saját és vagy egy másik játékos kártyáját, vagy az asztal közepén lévő lapot, és elcserélheti őket (vagy nem).

Példa: Adél bejelenti: „Én vagyok a Kém.” Mindenki passzol, így Adél, anélkül, hogy felfedné a lapját, használja a Kém képességét: elveszi és megnézi az egyik játékosársra és a saját lapját, majd az asztal alatt elcseréli (vagy nem) őket. Ezután Adél bal oldali szomszédja kerül sorra.



Püspök



A Püspök elvesz 2 aranyat a leggazdagabb (másik) játékostól. Egyenlőség esetén dönthet, hogy kitől veszi el a 2 aranyat.



Bolond



A Bolond 1 aranyat kap a bankból, és két tetszőleges másik játékos kártyáját felcserélheti (vagy nem) az asztal alatt.



Inkwizítor



Az Inkwizítor rámutat egy játékosra, akinek meg kell neveznie karakterét, majd fel kell fednie a lapját. Ha tévedett, és nem az a lap van előtte, amit megnevezett, fizetnie kell az Inkwizítornak 4 aranyat. Ha nem tévedett, semmi sem történik, visszafordíthatja a lapját. Az Inkwizítort csak akkor használjátok, ha legalább 8 játékos vesz részt a játékban.

Példa: Balázs bejelenti: „Én vagyok az Inkwizítor.” Franciska azt állítja, hogy valójában ő az Inkwizítor. Balázs és Franciska felfedik karakterlapjukat. Balázs az Inkwizítor, Franciska a Királynő. Balázs úgy dönt, Csabára mutat, aki azt mondja, ő a Bíró. Csaba felfordítja a lapját, és kiderül, hogy ő a Paraszt. Csaba tévedett, ezért 4 aranyat fizet Balázsnak. Franciska 1 aranyat fizet a Bíróságnak, mivel tévesen vallotta Inkwizítornak magát. Mindannyian képpel lefelé fordítják lapjukat, és a játék folytatódik.

Megjegyzés: Ha Csaba azt mondta volna, hogy ő a Paraszt, nem kellett volna fizetnie az Inkwizítornak.



Bíró



A Bíró magához veszi a Bíróságba befizetett összes aranyat.

Fontos! Ha valaki tévesen állította magáról, hogy ő a Bíró, az ezért járó bírságot azután kell befizetnie, miután az igazi Bíró begyűjtötte onnan a pénzt.

A Bíró karakterkártyának minden játékban szerepelnie kell.

Példa: Adél bejelenti, hogy ő a Bíró. Csaba, majd Dávid szintén azt állítják, hogy ők a Bírók. Adél, Csaba és Dávid felfordítják lapjukat. Adél a Boszorkány, Csaba a Bíró, Dávid a Kém. Csaba begyűjti az összes aranyat a Bíróság táblájáról, ezután Adél és Dávid befizetnek 1-1 aranyat a Bíróságra. Mindannyian képpel lefelé fordítják lapjukat, és a játék folytatódik.



Paraszt



A Paraszt 1 aranyat kap a bankból, ha egyedül van. Ha viszont mindkét Parasztot felfedték, akkor mindketten 2-2 aranyat kapnak. Egységben az erő!

A Paraszt kártyákat csak akkor használjuk, ha legalább 8-an játszanak. Ha a Paraszt részt vesz a játékban, mindkét lapot használjuk.

Példa:

- Adél bejelenti: „*Én vagyok a Paraszt.*” Mindenki passzol, így Adél, anélkül, hogy felfedné lapját, használja a Paraszt képességét, és kap egy aranyat a bankból.
- Adél bejelenti: „*Én vagyok a Paraszt.*” Franciska azt, állítja, ő is Paraszt. Mindketten felfedik lapjukat, és valóban mindketten azok, így kapnak 2-2 aranyat a bankból.
- Adél bejelenti: „*Én vagyok a Paraszt.*” Csaba és Franciska is azt, állítják, ők is Parasztok. Mindhárman felfedik lapjukat. Adél és Csaba Parasztok, Franciska Kém. Adél és Csaba kapnak 2-2- aranyat a bankból, Franciska pedig befizet 1 arany büntetést a Bíróságba.



Királynő



A Királynő 2 aranyat kap a bankból.



Király



A Király 3 aranyat kap a bankból.



Boszorkány



A Boszorkány elcseréli teljes vagyonát egyik ellenfelével.

Megjegyzés: ha valaki tévesen nevezi magát Boszorkánynak, az 1 arany büntetést azután kell befizetnie a Bíróságnak, miután az igazi Boszorkány végrehajtotta a cserét.



Csaló



A Csalónak elég legalább 10 aranyat összegyűjtenie ahhoz, hogy megnyerje a játékot.

Példa: Adél, akinek 11 aranya van, bejelenti: „Én vagyok a Csaló.” Csaba, akinek 10 aranya van, szintén Csalónak vallja magát. Mindketten felfedik lapjukat. Adél a Királynő, Csaba a Csaló, így Csaba megnyeri a játékot.

Ha Csabának 10-nél kevesebb aranya lett volna, Adél fizetett volna 1 arany büntetést a Bíróságnak, és a játék folytatódna, hiszen nem teljesült volna a Csaló győzelmi kondíciója.



Özvegy



Az Özvegy annyi aranyat kap a bankból, hogy pontosan 10 aranya legyen.

Megjegyzés: ha az Özvegynek 10 vagy több aranya volt, nem kap aranyat, de nem is kell befizetnie semmit.

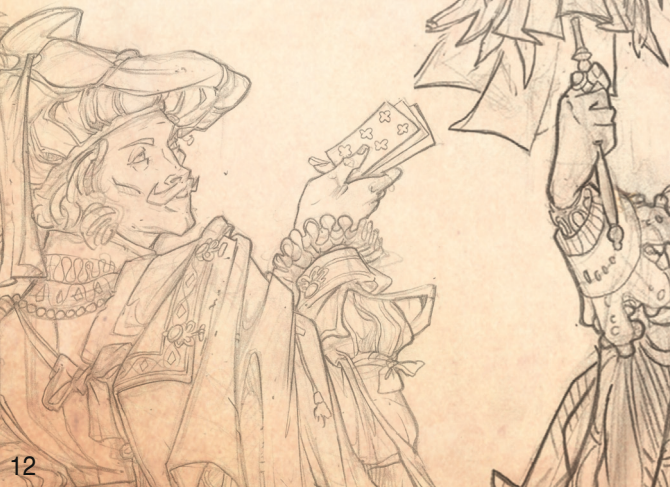
Példa: Adél, akinek 1 aranya van, bejelenti, „Én vagyok az Özvegy.” Henrik is azt állítja, hogy ő az Özvegy. Mindketten felfedik kártyájukat. Adél a Királynő, Henrik az Özvegy. Henrik, akinek 4 aranya van, kap 6 aranyat a bankból. Adél büntetésként befizet 1 aranyat a Bíróságnak, és mivel nem maradt semmije, tönkremegy. Ezzel a játék befejeződik, és a leggazdagabb játékos győz.



Tolvaj



A Tolvaj ellop 1-1 aranyat a bal és a jobb oldali szomszédjától.



A játék vége

Amint valaki összegyűjt **13 vagy több aranyat**, a játék az ő győzelmével véget ér. Ha még ezelőtt **bárki elveszti az utolsó aranyát**, a játék véget ér, és az győz, akinek a legtöbb aranya van. Előfordulhat, hogy több győztes is van.



A 3 fős játék

(haladóknak)

A használandó karakterek:

Püspök, Bolond, Bíró, Királynő, Király, Boszorkány

3 játékos esetén 6 karaktert használunk. Minden játékos 2 karakterkártyát kap, az egyik a jobb kezéhez tartozik, a másik a balhoz. A játékosok 6-6 arannyal kezdenek, ami mindkét karakterükhöz egyszerre tartozik.

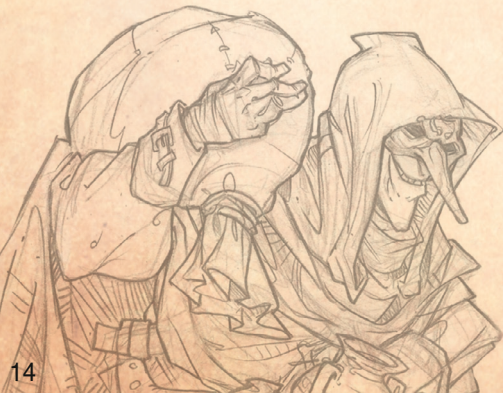
A játék első 4 köre a normál játék szerint folyik: az első 4 akció csak kártyacsere (vagy nem csere) lehet.

Ezután a soron lévő játékos előtt a következő akciólehetőségek állnak:

- Kicseréli (vagy nem) az egyik kártyáját az asztal alatt vagy az egyik ellenfele egyik lapjával vagy a saját másik lapjával, vagy
- Megnézi egyik saját kártyáját, vagy
- Kezét az egyik kártyájára teszi, és bejelenti az ahhoz a kezéhez tartozó saját karakterét, hogy megpróbálja kihasználni a karaktere képességét.

Ha egy másik játékos is azt állítja, ő a bejelentett karakter, a kezét arra a lapjára kell tennie, amelyik szerinte a bejelentett karakter. Egy játékos egy körben csak az egyik kártyáját jelentheti be.

A 3 fős játék szabályai minden más ponton megegyeznek a normál játék szabályaival.



2 fős játék

(csak profiknak)

A használandó karakterek:

Püspök, Bolond, Bíró, Királynő, Király, Boszorkány

2 játékos esetén szintén 6 karaktert használunk. Mindkét játékos 3 karakterkártyát kap, az egyik a jobb kezéhez tartozik, a másik a balhoz. A harmadik kártyáját mindkét játékos magához egy kicsit közelebb, a két másik lapja közé teszi. Ezt a harmadik lapot védett lapnak nevezzük.

A játékosok 6-6 arannyal kezdenek, ami mindhárom karakterükhöz egyszerre tartozik.

A játék első 4 köre a normál játék szerint folyik: az első 4 akció csak kártyacsere (vagy nem) lehet.

Ezután a soron lévő játékos előtt a következő akciólehetőségek állnak:

- Kicseréli (vagy nem) az egyik kártyáját az asztal alatt az egyik ellenfele egyik lapjával vagy egy másik saját lapjával. A saját védett lapját kicserélheti, de az ellenfél védett lapjához nem nyúlhat.
- Megnézi egyik saját kártyáját.
- Kezét az egyik kártyájára teszi, és bejelenti az ahhoz a kezéhez tartozó saját karakterét, hogy megpróbálja kihasználni a karaktere képességét. A védett lapjára nem teheti kezét.

Ha az ellenfél azt állítja, ő a bejelentett karakter, kezét arra a lapjára kell tennie, amelyik szerinte a bejelentett karakter – ez lehet a saját védett lapja is. A játékosok egy körben csak az egyik kártyájukat jelenthetik be.

Összefoglalva:

- Tilos az ellenfél védett lapját kicserélni.
- Tilos a saját védett lapot bejelenteni a saját körben.
- Nem tilos viszont a saját védett lapot bejelenteni az ellenfél körében.
- A játékosok a saját védett lapjukat kicserélhetik.
- A 2 fős játék szabályai minden más ponton megegyeznek a normál játék szabályaival.

Köszönetnyilvánítás

TERVEZŐ: **Bruno Faidutti**

FEJLESZTŐK: „**A Sombrerót viselő Belgák**”:

Cédric Caumont és Thomas Proovost

ILLUSZTRÁCIÓ: **Jérémy Masson**

TÖRDELÉS: **Eric Azagury és Alexis Vanmeerbeeck**

JÁTÉKSZABÁLY: **Ann Pichot és Frédéric Bizet**

A játék tervezője külön köszönetet mond Hervé Marlynak, Alain Pissinier-nek és Bruno Cathalának.

A Sombrerót viselő Belgák köszönetet mondanak: 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, Helène, Brigitte.

Az Álarcosbál a REPOS PRODUCTION játéka.
22, Rue des comédiens • 1000 Brussels - Belgium
+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu info@gemker.hu



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.
A TARTALOM CSAK MAGÁNJELLEGŰ SZÓRAKOZÁS CÉLJÁRA HASZNÁLHATÓ.