

Бруно Файдутти

Mascarade

Маскарад

Правила игры



Цель игры

Маскарад – игра для 2-13 игроков с различными персонажами, которая полностью построена на блефе! У каждого игрока есть карта Персонажа, лежащая перед ним лицом вниз. В течение игры участники меняются Персонажами, поэтому они никогда не знают наверняка, что за карта лежит перед ними!

Ваша задача – набрать **13 золотых монет**, используя способности Персонажей. Однако если кто-то обанкротился, то игра немедленно заканчивается, а побеждает самый богатый игрок.

Если вы новичок в этой игре, то мы рекомендуем для начала поиграть четвером – в восьмером, поскольку игра с большим или меньшим количеством участников требует более глубокого знания правил и некоторого опыта.

Компоненты

- 13 карт Персонажей
- 1 пустая карта неопределённого Персонажа
- 1 поле Дворца Правосудия
- Монеты разного достоинства (общее значение - 194)
- 14 жетонов Персонажей (включая неопределённого)
- 5 подсказок



Внимание: в эту игру нельзя играть за прозрачным столом!

Правила игры для 4-13 человек

Подготовка к игре

В начале игры у каждого участника есть 6 монет - это его личный запас. В ходе игры личный запас каждого из участников должен быть виден всем.

Остальные монеты кладутся в центр стола, образуя банк. Дворец Правосудия нужно расположить в стороне от банка. При игре вчетвером или впятером возьмите 6 карт Персонажей. При большем числе игроков возьмите столько же карт Персонажей, сколько участников в игре. Оставшиеся карты уберите в коробку.

Распределение карт Персонажей	Число игроков									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Судья (Judge)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Епископ (Bishop)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Король (King)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Дурак (Fool)				1	1	1	1	1	1	1
Королева (Queen)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Вор (Thief)	1			1						1
Ведьма (Witch)		1	1	1	1	1	1	1	1	1
Шпион (Spy)							1	1	1	1
Крестьяне (Peasants x2)					1	1	1	1	1	1
Жулик (Cheat)	1	1	1			1	1	1	1	1
Инквизитор (Inquisitor)								1	1	1
Вдова (Widow)									1	1

Перемешайте взятые для игры карты Персонажей и положите их по одной перед каждым игроком лицом вверх.

При игре вчетвером или впятером оставшиеся карты положите лицом вверх в центр стола. Когда все участники посмотрели на карты, переверните карты рубашкой вверх. Жетоны Персонажей нужны для того, чтобы отслеживать, какие Персонажи участвуют в игре. Поместите их рядом с Дворцом Правосудия.




Самый младший участник начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

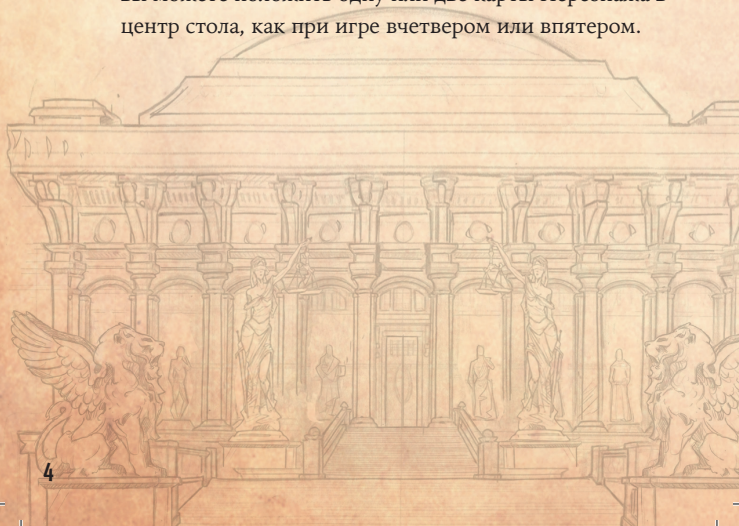
Выбрать других Персонажей

В последующих играх вы можете брать других персонажей по своему желанию, однако есть некоторые ограничения:

- Судья обязательно должен присутствовать в игре.



- Как минимум треть Персонажей должна приносить деньги из банка в игру. Такими персонажами являются: Королева, Король, Вдова, Дурак, Крестьяне. 
- Оба Крестьянина обязательно должны быть в игре. 
- Значок  на карте означает, что этот Персонаж может использоваться в игре, только если в ней минимум 8 участников.
- При игре вшестером и с большим числом участников вы можете положить одну или две карты Персонажа в центр стола, как при игре вчетвером или впятером.



Ход игры

Первые 4 хода

Первые 4 хода (то есть ходы первых четырёх участников) являются подготовительными: они нужны только для того, чтобы внести больше неясности в игру. Первый игрок (самый младший) и три игрока, следующие после него по часовой стрелке, выполняют одно и то же действие. Игрок берёт свою карту и ещё одну любую карту (из середины стола или у одного из игроков) и, не глядя на них и никому не показывая, может поменять их местами (или не поменять), держа их в руках под столом, после чего кладёт их обратно.

Последующие ходы

С пятого хода начинается настоящая игра, в которой каждый участник может выполнить одно из действий:

- Поменять или не поменять свою карту местами с другой картой (под столом), **ИЛИ**
- Подсмотреть свою карту (тайно от остальных), **ИЛИ**
- Назвать своего Персонажа.

ВНИМАНИЕ!

Если карту игрока обнаружили во время предыдущего хода (назвав Персонажа или раскрыв с помощью Инквизитора (Inquisitor)), он не может выбрать действие «Назвать своего Персонажа», он будет вынужден выбрать действие «Поменять или не поменять свою карту».

- **Поменять или не поменять свою карту**

Это действие позволяет тайно поменять или не поменять местами свою карту и карту другого игрока.

Как это происходит:

- Возьмите в руку свою карту, не глядя на неё.
- Возьмите карту другого игрока (или из центра стола) в другую руку, также не глядя на неё.
- Затем под столом, так, **чтобы другие игроки не видели**, вы можете поменять карты местами или не менять.
- Положите одну карту перед собой, а другую перед игроком, у которого вы её взяли (или в центр стола, если вы взяли её оттуда).

Играйте честно и внимательно, помните, что ни одну из этих карт нельзя переворачивать, в них нельзя подсматривать. Игрок, у которого взяли карту, также не имеет права посмотреть, какую карту ему вернули. Никто из игроков не должен видеть, что это за карты.

Возможна ситуация, при которой игрок, выполнивший действие, забыл, поменял ли он карты местами.

Ха-ха-ха, тем хуже для него!

Пример: Аня не уверена насчёт своего Персонажа, но она догадывается насчёт персонажа Бори. В свой ход она берёт свою карту и карту Бори, тайно меняет их местами под столом, кладёт свою карту взакрытую перед Борей, а Борину – взакрытую перед собой.

- **Подсмотреть свою карту**

Это действие позволяет игроку тайком подсмотреть свою карту.

Если игрок случайно увидел свою карту во время выполнения другого действия (например, во время замены карт), в следующий свой ход он обязан подсмотреть свою карту.

- **Назвать своего Персонажа**

Это действие – главное в игре, оно позволяет игрокам применить способности Персонажей.

Когда игрок объявляет себя определённым Персонажем, остальные игроки по часовой стрелке от него имеют возможность «поспорить» с ним, объявив себя тем же самым персонажем.

- Если больше никто не объявил себя названным Персонажем, то игрок применяет его способности, не открывая своей карты! Таким образом, можно использовать способности Персонажа, не будучи им и даже совершенно не имея представления, каким Персонажем вы на самом деле являетесь.
- Если помимо назвавшего Персонажа игрока ещё кто-то объявляет себя тем же Персонажем (спорит), то все участники спора открывают свои карты.
- Если один из них действительно оказался этим Персонажем, то он немедленно применяет свою способность (даже если это был не его ход).

После этого спорившие игроки, оказавшиеся «самозванцами», платят штраф в размере одной монеты во Дворец Правосудия. Затем все открытые карты закрываются.

Пример:

Боря говорит: «Я Король». Поскольку больше никто не объявляет себя Королём, Боря применяет способность этого Персонажа – берёт три монеты из банка. Если же Аня и Саша спорят, заявляя, что это они Короли, то все трое (Боря, Аня и Саша) открывают свои карты. И если никто из них не окажется Королём, то все они платят по монете во Дворец Правосудия.



Пример:

- 1 Саша сидит слева от Бори. В свой ход Боря говорит: «Я Король!». Саша отвечает: «Нет, это я Король!». Они оба открывают свои карты. Боря – Вор, а Саша – Король. Поэтому Саша берёт 3 монеты из банка, а Боря платит одну монету во Дворец Правосудия.
- 2 Обе карты переворачиваются обратно – они снова лежат лицом вниз. Теперь ход Саши. Его карта (Король) была обнаружена в предыдущем ходе, поэтому он не может выбрать действие «назвать своего Персонажа» (это было бы слишком просто!). Он вынужден выбрать действие «Поменять или не поменять свою карту».

Способности



Шпион (Spy)



Шпион может тайком подсмотреть свою карту и карту другого игрока (или карту в середине стола) перед тем, как поменять их (или не поменять).

Пример: Аня объявляет себя Шпионом. С ней никто не спорит, поэтому она смотрит в свою карту, потом – в карту другого игрока, а потом меняет (или не меняет) эти две карты. Далее ход передаётся следующему игроку.



Епископ (Bishop)



Епископ забирает две монеты у самого богатого (по числу монет) игрока. Если в игре несколько участников с одинаковым числом монет, Епископ сам выбирает, у кого из них взять две монеты.



Судья (Judge)

Судья забирает все монеты, которые находятся на текущий момент во Дворце Правосудия.

Пояснение: если несколько человек назвались Судьёй, то игроки, оказавшиеся «самозванцами», платят 1 монету во Дворец Правосудия после того, как Судья применит свои способности. То есть заплаченные ими монеты в этот ход к нему в руки не попадут.

Судья обязательно должен быть в игре!

Пример: Аня говорит: «Я Судья». Саша и Дима спорят с ней. Аня, Саша и Дима открывают свои карты. Аня оказывается Ведьмой, Саша – Судьёй, а Дима – Шпионом. Саша забирает все монеты из Дворца Правосудия, после чего Аня и Дима платят туда по одной монете. Открытые карты закрываются, игра продолжается.



Инквизитор (Inquisitor)



Инквизитор показывает на другого игрока. Этот игрок должен назвать своего Персонажа (кем он себя считает) и открыть карту. Если игрок правильно угадал свою роль, то ничего не происходит. Если игрок ошибся, он платит Инквизитору 4 монеты. Чтобы эта карта участвовала в игре, в ней должно быть не менее 8 участников.

Пример:

Боря объявляет себя Инквизитором. Федя спорит с ним, отвечая, что он Инквизитор. Боря и Федя открывают карты. Боря оказывается Инквизитором, а Федя – Королевой. Боря указывает на Сашу и спрашивает, каким Персонажем тот себя считает. Саша отвечает: «Я Судья». Он открывает свою карту и оказывается Крестьянином. Саша платит 4 монеты Боре, поскольку не угадал своего Персонажа. Федя платит одну монету во Дворец Правосудия (поскольку неверно назвался Инквизитором). После этого все открытые карты закрываются. Игра продолжается.

Обратите внимание: если бы Саша сказал, что он Крестьянин, ему бы не пришлось платить Боре.



Дурак (Fool)



Игрок получает 1 монету из банка и меняет (или не меняет) карты двух других игроков (под столом, не глядя на них).



Крестьянин (Peasant)



Крестьянин получает 1 монету из банка. Но если оба Крестьянина открыты одновременно, то каждый из них получает по 2 монеты. В единстве – сила!

Чтобы Крестьяне участвовали в игре (нельзя взять только одного Крестьянина в игру), в ней должно быть не менее 8 участников.

Пример:

- Аня говорит: «Я Крестьянин». Никто с ней не спорит. Она не открывает карту и берёт 1 монету из банка.
- Аня говорит: «Я Крестьянин». Федя говорит: «Я тоже!». Аня и Федя открывают свои карты. Они оба на самом деле оказываются Крестьянами, поэтому берут себе по две монеты из банка.
- Аня говорит: «Я Крестьянин». Федя говорит: «Я тоже!» Саша говорит: «И я!» Аня, Федя и Саша открывают карты. Аня и Саша оказываются Крестьянами, а Федя оказывается Шпионом. Аня и Саша получают по 2 монеты из банка, а Федя платит одну монету во Дворец Правосудия.



Королева (Queen)



Королева получает 2 монеты из банка.



Король (King)



Король получает 3 монеты из банка.



Ведьма (Witch)



Ведьма может поменять свой личный запас монет местами с запасом любого из игроков.

Примечание: Если кто-то ошибочно объявил себя Ведьмой, он платит штраф после того, как настоящая Ведьма применит свои способности.



Жулик (Cheat)



Жулик побеждает в игре, если у него в личном запасе есть хотя бы 10 монет.

Пример: У Ани 11 монет, и она говорит: «Я Жулик». У Саши 10 монет, и он спорит с ней, утверждая, что это он Жулик. Аня и Саша открывают свои карты. Аня оказывается Королевой, а Саша Жуликом. Саша побеждает в игре.

Если бы у Саши было меньше 10 монет, то Аня бы заплатила одну монету во Дворец Правосудия и игра бы продолжилась.



Вдова (Widow)



Вдова получает столько монет из банка, сколько ей нужно, чтобы у неё в запасе их стало 10.

Если у Вдовы уже есть 10 или более монет, она ничего не получает, но и ничего не теряет.

Пример: Аня, у которой осталась всего одна монета, говорит: «Я Вдова». Петя спорит с ней, утверждая, что это он Вдова. Аня и Петя открывают карты. Аня оказывается Королевой, а Петя – Вдовой. Если у Пети менее 10 монет, он берёт нужное число монет из банка, чтобы в запасе у него их стало 10. Аня платит свою последнюю монету во Дворец Правосудия. У неё не осталось денег, поэтому игра заканчивается, а участник с наибольшим числом монет в запасе побеждает.



Вор (Thief)



Вор забирает одну монету у соседа справа и одну монету у соседа слева.

Конец игры

Как только у одного из игроков набирается 13 монет в его личном запасе, игра заканчивается его победой.

Если один из игроков остался без монет (обанкротился), то игра сразу же заканчивается, а побеждает участник с наибольшим количеством монет в своём запасе.

Возможна ситуация, при которой побеждают сразу несколько участников.



Правила игры для 3 участников (для опытных игроков)

В игре участвуют Персонажи:
Епископ (Bishop), Дурак (Fool), Судья (Judge),
Королева (Queen), Король (King), Ведьма (Witch).

Используются 6 карт Персонажей для троих игроков: каждый игрок берёт себе по две карты, кладёт их перед собой, так чтобы за одну карту отвечала правая рука, а за другую – левая.

У каждого игрока по-прежнему есть 6 монет, этот личный запас принадлежит обоим персонажам игрока.

Первые 4 хода остаются такими же, как описано в правилах базовой игры. Далее в свой ход игрок может:

- Поменять (или не поменять) под столом одну из своих карт с одной из карт противника, **ИЛИ**
- Тайно подсмотреть одну из своих карт, **ИЛИ**
- Назвать своего Персонажа, положив соответствующую руку на одну из своих карт.

Если кто-то из игроков спорит, объявляя себя тем же самым Персонажем, они должны чётко показать рукой, какую из своих карт они имеют в виду. Только одна карта каждого из игроков может участвовать в споре.

В остальном применяются правила базовой игры.



Правила для 2 игроков

(для ещё более опытных игроков)

В игре участвуют Персонажи:
Епископ (Bishop), Дурак (Fool), Судья (Judge),
Королева (Queen), Король (King), Ведьма (Witch).

Используются 6 карт Персонажей для двоих игроков: каждый игрок берёт себе по три карты, кладёт их перед собой, так чтобы за одну карту отвечала правая рука, а за другую – левая, а третья карта кладётся между ними и считается защищённой.

У каждого игрока по-прежнему есть 6 монет, этот личный запас принадлежит всем персонажам игрока.

Первые 4 хода остаются такими же, как описано в правилах базовой игры. Далее в свой ход игрок может:

- Менять (или не менять) под столом одну из трёх своих карт (включая защищённую) с одной из двух карт противника (с правой или левой, вы не можете выбрать защищённую карту противника), ИЛИ
- Тайно подсмотреть одну из своих карт, ИЛИ
- Назвать своего Персонажа, положив соответствующую руку на одну из двух своих карт (карта справа или слева, нельзя называть защищённую карту).

Если противник спорит, объявляя себя тем же самым Персонажем, он должен положить руку на любую из трёх своих карт (он может использовать защищённую карту).

Кратко:

- Нельзя менять свою карту на защищённую карту противника.
- Нельзя назвать свою защищённую карту во время своего хода.
- Можно менять свою защищённую карту во время своего хода.
- Если ваш соперник назвал своего Персонажа, можно спорить с ним, используя свою защищённую карту.
- В остальном применяются правила базовой игры.

Благодарности

Автор: Бруно Файдугги

Разработка игры: «Бельгийцы в сомбреро» (Седрик Комон
и Тома Провоост)

Иллюстрации: Жереми Массон

Вёрстка: Эрик Азагюри и Алекси Ванмеербек

Вычитка правил: Анн Пишо, Фредерик Бизе

Автор выражает особую благодарность Эрве Марли, Алену
Писсинье и Бруно Катала.

Бельгийцы в сомбреро благодарят Тиби, Фредди, Эрика
Ж., Маркуса, Мюриэль, Алекси К., Филиппа К., Ива
Дооня, Ромэна, Фабьена Дюка, Эрика Анюиза, Критуарда
Конрада, Жана-Франсуа Дежуа, Эльфин, Гвендолин, Танги,
Элен, Брижит.



Masquerade is a REPOS PRODUCTION game.
22, Rue des comédiens • 1000 Brussels - Belgium
+32(0)/471 95 41 32 • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

*The contents of this game can only be used
for purposes of private entertainment.*