

Правила настольной игры «Маскарад. Дополнение к игре» (Mascarade. Expansion)

Автор игры: Бруно Файдутти (Bruno Faidutti)
Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©
Игра для 2-13 участников от 10 лет

С новыми картами Персонажей игра «Маскарад» станет ещё более яркой и непредсказуемой!

Компоненты

13 карт Персонажей
13 жетонов персонажей
1 карта Кладбища
5 подсказок

Подготовка к игре

Вы можете совмещать карты из базовой игры с картами из дополнения, но необходимо следовать некоторым правилам:

- В игре обязательно должен присутствовать Судья. Вы можете попробовать поиграть без Судьи, если приблизительно у двух третей используемых Персонажей есть на карте символ кошелька. Но игра станет гораздо более продолжительной.
- Персонажи с символом кошелька приносят в игру деньги из банка. В игре примерно треть Персонажей обязательно должна быть такой.
- Число с плюсом на карте показывает минимальное число участников, при котором можно задействовать в игре эту карту.
- Куртизанку можно ввести в игру, только если хотя бы треть Персонажей в ней – женщины.
- Если вы используете в игре Некроманта, то неиспользуемые карты Персонажей нужно перемешать и поместить лицом вниз под карту Кладбища. Вы можете выбрать, какие карты вы хотите туда поместить, но мы не советуем вам использовать Проклятого, если в игре менее 8 игроков.
- При игре шестером и с большим числом участников вы можете положить одну или две карты Персонажей в центр стола, как при игре вчетвером или впятером. Карты в центре стола не принадлежат игрокам, поэтому на них не распространяются эффекты Принцессы и Узурпатора.

Варианты наборов карт

Классика

6-8 игроков: Алхимик (Alchemist), Шпион (Spy), Аферист (Gambler), Судья (Judge), Покровитель (Patron), Нищий (Beggar), Некромант (Necromancer), Кукольник (Puppet Master).

9 игроков: +Мудрец (Sage); 10 игроков: + Принцесса (Princess); 11 игроков: + Ведьма (Witch);

12 игроков: + Жулик (Cheater); 13 игроков: +Актриса (Actress).

Повеселимся!6-8 игроков

Алхимик (Alchemist), Дурак (Fool), Аферист (Gambler), Судья (Judge), Некромант (Necromancer), Кукольник (Puppet Master), Епископ (Bishop), Инквизитор (Inquisitor).

9 игроков: + Принцесса (Princess); 10 игроков: + Куртизанка (Courtesan); 11 игроков: + Жулик (Cheat); 12 игроков: + Мудрец (Sage); 13 игроков: + Узурпатор (Usurper).

Вместе мы сила!6-8 игроков

Алхимик (Alchemist), Актриса (Actress), Инквизитор (Inquisitor), Судья (Judge), Некромант (Necromancer), Принцесса (Princess), Жулик (Cheat), Узурпатор (Usurper).

9 игроков: + Аферист (Gambler); 10 игроков: + Куртизанка (Courtesan); 11 игроков: + Проклятый (Damned); 12 игроков: + Кукольник (Puppet Master); 13 игроков: + Покровитель (Patron).

Смертельная дуэль2 игрока

Епископ (Bishop), Аферист (Gambler), Судья (Judge), Проклятый (Damned), Королева (Queen), Мудрец (Sage).

Адское трио3 игрока

Алхимик (Alchemist), Епископ (Bishop), Аферист (Gambler), Судья (Judge), Королева (Queen), Мудрец (Sage).

Способности Персонажей**Алхимик**

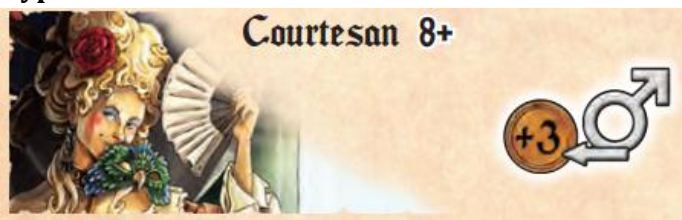
Алхимик выбирает направление (по часовой стрелке или против неё), а потом все игроки в этом направлении передают соседям свой запас монет.

Актриса

Актриса использует способность последнего разыгранного до неё Персонажа, как если бы это была её способность.

Особые ситуации:

- Если Актриса использует способность Крестьянина при открытых у других игроков Крестьянах (или одном Крестьянине), и она, и Крестьяне (или Крестьянин) получают по 2 монеты. Правда, Крестьянам придётся заплатить по одной монете, потому что они не Актриса.
- Если игрок сыграл Некроманта или Узурпатора, Актриса копирует соответственно Некроманта или Узурпатора, а не тех Персонажей, кого они открыли или выбрали.
- Актриса никогда не использует силу Проклятого.

Куртизанка

Игрок справа от Куртизанки открывает свою карту. Если это мужской Персонаж, то он платит Куртизанке 3 монеты.

Пояснение: Куртизанку можно использовать в игре, только если хотя бы треть Персонажей в игре – женские.

Если вы сомневаетесь в поле Персонажей, используйте подсказки (для дополнения) и этот список (для базовой игры):

Женщины: Королева (Queen), Шпион (Spy), Ведьма (Witch), Вдова (Widow).

Мужчины: Король (King), Дурак (Fool), Епископ (Bishop), Жулик (Cheat), Судья (Judge), Вор (Thief), Крестьянин (Peasant), Инквизитор (Inquisitor).

Аферист

Аферист берёт из банка три монетки. Он зажимает в кулаке 1, 2 или 3 и предлагает другому игроку по своему выбору отгадать число монет. Если тот угадывает, он получает эти монеты, если нет – их получает Аферист. Лишние монеты возвращаются в банк.

Кукольник

Кукольник выбирает двух игроков и берёт у каждого по монетке. Выбранные игроки должны поменяться местами. Их карты Персонажей и их запасы монет остаются на прежних местах.

Проклятый

Проклятого нельзя называть. Если открывается Проклятый, то игрок с этой картой сразу же выбывает из игры, а карта уходит в сброс.

Особая ситуация:

- Если Проклятого открывает Узурпатор, Куртизанка или Инквизитор, то именно тот, кто открыл его, выбывает из игры. Открывший Проклятого передаёт свою карту игроку, у которого был обнаружен Проклятый, а карта Проклятого отправляется в сброс.
- Если Принцесса выбирает Проклятого, то его способность не применяется.
- Если Некромант открывает Проклятого, то Некромант выбывает из игры.

Покровитель

Покровитель получает 3 монеты из банка, а оба его соседа (слева и справа) получают по одной монете из банка.

Нищенка

Нищенка собирает по одной монете с каждого игрока, у кого больше денег, чем у неё, начиная со своего соседа слева и далее по часовой стрелке.

Пример:

За столом сидят: Тимофей (4 монеты), Саша (8 монет), Настя (11 монет), Боря (11 монет), Егор (7 монет) и Аня (9 монет).

Тимофей говорит: «Я Нищенка». Никто с ним не спорит. Саша, Настя и Боря по очереди дают Тимофею по одной монете. Егор ничего ему не даёт, потому что, когда наступит его очередь, у Тимофея столько же монет, сколько у него (7). Аня даёт монету Тимофею.

Укротитель диких медведей



Это Персонаж, которого вы можете сами наделить любыми способностями. Проявите фантазию!

Некромант



Некромант открывает верхнюю карту Персонажа из-под карты Кладбища и применяет способности открытого персонажа. Карта после этого кладётся под низ колоды Кладбища.
Особая ситуация: если Некромант открывает Проклятого, то Некромант выбывает из игры.

Принцесса



Принцесса получает две монеты из банка. После этого она выбирает игрока, который покажет всем свою карту, но не подсмотрит её сам.
Особая ситуация: Если Принцесса выбирает Проклятого, то его способность не применяется.

Мудрец



Мудрец получает 1 монету из банка и смотрит две карты игроков по своему выбору. Если в центре стола есть карты, Мудрец может подсмотреть их.

Узурпатор



Узурпатор выбирает игрока и пытается угадать его Персонажа. Потом карта выбранного игрока открывается. Если Узурпатор угадал, то он использует способность этого Персонажа, как если бы она принадлежала ему.

Пояснение: если Узурпатор открыл карту своего соседа слева, то во время следующего хода его сосед должен будет выбрать действие «поменять или не поменять карты».

Узурпатор не может выбрать в качестве цели того игрока, который только что открыл карту, потому что спорил с ним, назвавшись Узурпатором.