



Bruno Faidutti

# MASCARADE

Siete invitati alla Mascarade, dove le apparenze spesso ingannano.

Indossa la Maschera giusta al momento giusto, sfrutta il suo potere e accumula una fortuna sufficiente per vincere la partita. Il compito non sarà facile: le Maschere verranno scambiate tra i giocatori così spesso che nessuno potrà essere sicuro di chi si nasconda dietro a quale Maschera!

## INTRODUZIONE

Nelle prime partite si raccomanda di mantenere il gruppo di gioco sotto gli 8 giocatori, in quanto un numero maggiore di giocatori richiederebbe una conoscenza più approfondita delle regole.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Il primo giocatore che **ottiene 13 Monete** è il vincitore! Se un giocatore perde tutto il suo denaro, la partita termina e il giocatore che possiede più Monete è il vincitore!

**Quali Maschere indosserai stanotte?**

# CONTENUTI

- 17 carte Maschera
- 80 Monete di valore 1
- 24 Monete di valore 5
- 1 plancia del Tribunale
- 1 inserto Banca
- 9 schede Scenario
- 6 schede riepilogative
- 1 regolamento


## PREPARAZIONE

**Nota:** Durante la partita i giocatori si troveranno spesso a dover manipolare segretamente le carte sotto al tavolo; per questo motivo non è possibile giocare su tavoli trasparenti.

- Collocare la **plancia del Tribunale** **1** sul tavolo.
- Ogni giocatore prende **6 Monete** **2** e le colloca di fronte a sé. Riporre le Monete rimanenti nell'inserto della scatola a creare la **Banca** **3**.

**Nota:** Il denaro di ogni giocatore è un'informazione pubblica e deve essere visibile per tutta la partita.

### • Preparare le Maschere:

- Prendere la **scheda Scenario** **4** corrispondente al numero dei giocatori (indicato prima del simbolo ) e collocarla al centro del tavolo, con il lato A a faccia in su. Fare riferimento a questa scheda per sapere quali Maschere siano in gioco e i loro poteri.

**Nota:** Una volta che i giocatori hanno preso confidenza con le regole del gioco, possono decidere di utilizzare il lato B delle schede Scenario per affrontare sfide più strategiche.

- Prendere le **carte Maschera** **5** elencate nello Scenario scelto.
- Mescolare le carte Maschera e distribuirne casualmente 1 a ogni giocatore, ognuno dei quali la collocherà a faccia in su davanti a sé leggendone il potere ad alta voce.

**Nota:** In 4 o 5 giocatori collocare a faccia in su le carte rimanenti al centro del tavolo e leggerne i poteri ad alta voce.

- Una volta illustrati i poteri delle carte Maschera in gioco, girarle a faccia in giù (inclusa qualsiasi carta al centro del tavolo).
- Mettere da parte qualsiasi componente rimanente: non verrà utilizzato in questa partita.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dopo 4 turni iniziali, la partita prosegue per svariati turni fino a quando un giocatore ottiene 13 Monete oppure un giocatore perde la sua ultima Moneta.

### TURNI INIZIALI

Partendo dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, prendere la propria carta e quella di un altro giocatore (o, se possibile, una delle carte al centro del tavolo) **senza guardarle**. Poi, sempre senza guardarle, portare entrambe le carte sotto al tavolo e scambiarle (o fingere di farlo). Infine, rimettere le carte sul tavolo davanti ai rispettivi giocatori.

**Solo i primi quattro giocatori dovranno effettuare un turno iniziale**, dopodiché i turni proseguono seguendo le regole normali.

## TURNO DEL GIOCATORE

Dopo i turni iniziali, la partita prosegue in senso orario secondo le regole seguenti.

Durante il suo turno, il giocatore effettua **1 azione** a scelta tra:

- A. Guardare la propria Maschera**
- B. Scambiare la propria Maschera**
- C. Dichiarare la propria Maschera**



Poi il giocatore successivo esegue il proprio turno.

### **A. Guardare la propria Maschera**

Guardare segretamente la carta Maschera di fronte a sé.

Se, durante la partita, un giocatore guarda accidentalmente la sua carta Maschera all'infuori del proprio turno, quel giocatore **deve** effettuare questa azione nel suo turno.

### **B. Scambiare la propria Maschera**

Prendere la propria carta e quella di un altro giocatore, poi, **senza guardarle**, portare entrambe le carte sotto al tavolo e scambiarle (o fingere di farlo). Infine, rimettere le carte sul tavolo a faccia in giù davanti ai rispettivi giocatori.

**Nota:** In 4 o 5 giocatori, è possibile effettuare questa azione con una delle carte al centro del tavolo.

### **C. Dichiarare la propria Maschera**

Dichiarare la propria carta Maschera permette di **attivare il suo potere**. Se si è stati obbligati a rivelare la propria carta Maschera durante il turno **del giocatore precedente**, **non è possibile** effettuare questa azione in questo turno.

Per effettuare questa azione, dichiarare il nome della Maschera che si possiede (o che si pensa di possedere) di fronte a sé, **senza rivelare la carta**.

Poi, partendo dal giocatore alla propria sinistra e procedendo in senso orario, gli altri giocatori hanno l'**opzione di contestare** la dichiarazione del giocatore attivo affermando a loro volta di possedere quella stessa Maschera. **Può verificarsi uno di questi esiti:**

## Nessuna contestazione

Se nessun altro giocatore afferma di possedere la Maschera dichiarata, **si applica il potere della carta dichiarata senza rivelarla.**

***Nota:** Bluffare è una componente fondamentale del gioco. È possibile dichiarare di possedere una qualsiasi Maschera in gioco senza realmente possederla di fronte a sé. Non è addirittura necessario sapere quale Maschera si possiede.*

***Esempio:** Annunci "Sono il Re!". Nessun altro giocatore afferma di possedere la carta Maschera Re; puoi applicare immediatamente il suo potere e prendere 2 Monete dalla Banca senza rivelare la tua carta Maschera.*

## Una o più contestazioni

Se uno o più giocatori affermano di possedere la carta Maschera dichiarata, tutti quei giocatori (incluso il giocatore attivo) rivelano le proprie carte.

- Il giocatore che effettivamente possiede la carta Maschera dichiarata applica immediatamente il suo potere.
- Tutti i giocatori che hanno affermato erroneamente di possedere la carta Maschera dichiarata pagano un'ammenda collocando 1 Moneta **sulla plancia del Tribunale.**

***Nota:** È possibile che nessun giocatore riveli la carta Maschera dichiarata. In questo caso, tutti quei giocatori pagano l'ammenda di 1 Moneta.*

Infine, tutti i giocatori girano le proprie carte a faccia in giù.



## FINE DELLA PARTITA



La partita termina quando si verifica una di queste condizioni:

- Un giocatore **ottiene 13 Monete** e viene immediatamente dichiarato **vincitore.**
- Un giocatore **perde la sua ultima Moneta** e il **giocatore più ricco** viene dichiarato vincitore.

In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

# POTERI DELLE MASCHERE



**Baro**

Se il Baro ha 10 o più Monete, vince **immediatamente** la partita.



**Burattinaio**

Il Burattinaio sceglie **due altri giocatori** e prende 1 Moneta da ciascuno di essi. Quei giocatori poi si alzano e si scambiano di posto al tavolo lasciando denaro e carte Maschera dove si trovano.



**Contadino (x2)**

Il Contadino prende 1 Moneta dalla Banca. Se, a seguito di una o più contestazioni, vengono rivelate due carte Maschera Contadino, i giocatori che le possiedono prendono invece 2 Monete dalla Banca ciascuno.



**Giudice**

Il Giudice prende tutte le Monete sulla plancia del Tribunale.

***Nota:** Se un giocatore ha affermato erroneamente di possedere la carta Maschera Giudice e deve pagare l'ammenda di 1 Moneta, la paga dopo che il potere del Giudice è stato risolto.*



**Giullare**

Il Giullare prende 1 Moneta dalla Banca. Poi, senza guardarle, prende le carte Maschera di **altri due giocatori**, le porta sotto al tavolo e le scambia (o finge di farlo).



**Guru**

Il Guru sceglie **un altro giocatore**. Quel giocatore deve dichiarare la propria Maschera, poi rivelare la propria carta: se non corrisponde alla Maschera dichiarata, quel giocatore deve cedere 4 Monete al Guru, poi girare la propria carta a faccia in giù. Altrimenti, non accade nulla e la carta viene girata di nuovo a faccia in giù.

***Nota:** Se il giocatore ha meno di 4 Monete, deve cedere al Guru quante più Monete possibili, poi la partita termina immediatamente.*

**Imbroglione**



L'Imbroglione prende 2 Monete dal **giocatore più ricco** (ad eccezione di sé stesso). In caso di pareggio per il giocatore più ricco, l'Imbroglione sceglie a quale dei giocatori in parità prendere le 2 Monete.

**Imperatrice**



L'Imperatrice prende 3 Monete dalla Banca.

### Ladro



Il Ladro prende 1 Moneta dal giocatore alla sua **destra** e da quello alla sua **sinistra**.

### Mecenate



Il Mecenate prende 3 Monete dalla Banca. Il giocatore alla sua **sinistra** e quello alla sua **destra** prendono 1 Moneta dalla Banca ciascuno.

### Mendicante



Partendo dalla sua sinistra e procedendo in senso orario, il Mendicante chiede Monete a **ogni altro giocatore**. Se quei giocatori possiedono più Monete di lui, devono cedergli 1 Moneta ciascuno.

### Principessa



La Principessa prende 2 Monete dalla Banca. Poi sceglie **un altro giocatore**: quel giocatore deve, senza guardarla, rivelare la propria carta Maschera a tutti gli altri giocatori.

### Re



Il Re prende 2 Monete dalla Banca.

### Sciamana



La Sciamana può scambiare tutto il suo denaro con quello di un **altro giocatore** a scelta.

**Nota:** *Se un giocatore ha affermato erroneamente di possedere la carta Maschera Sciamana e deve pagare l'ammenda di 1 Moneta, la paga dopo che il potere della Sciamana è stato risolto.*

### Spia



La Spia sceglie **un altro giocatore**, guarda segretamente la sua carta Maschera e la propria. Poi le porta sotto al tavolo e le scambia (o finge di farlo).

### Vedova



La Vedova prende Monete dalla Banca finché non ne ha esattamente 10.  
**Nota:** *Se la Vedova possiede già 10 o più Monete, questo potere non ha effetto.*



# CREARE SCENARI PERSONALIZZATI

Una volta familiarizzato con le regole del gioco, è possibile stilare combinazioni alternative di Maschere creando nuovi Scenari personalizzati.

Per farlo, è necessario **seguire le regole seguenti**:

- La Maschera Giudice deve essere inclusa nella partita.
- Almeno un terzo (se non metà) delle Maschere incluse nella partita devono mostrare il simbolo ★ nell'angolo in basso a destra della carta Maschera.
- Se si desidera utilizzare la Maschera Contadino, entrambe le copie devono essere incluse nella partita.
- Siccome alcune Maschere richiedono un numero minimo di giocatori per essere incluse in una partita, si raccomanda di controllarne sempre questo requisito, mostrato nell'angolo in basso a destra della carta Maschera.
- Nelle partite con più di 5 giocatori è possibile decidere di aggiungere una o due carte Maschera al centro del tavolo, come nelle partite in 4 o 5 giocatori.



## RICONOSCIMENTI

Designer: **Bruno Faidutti**

Illustratore: **Things by Diana**

Sviluppo: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros »

e il **team di Repos Production**

Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: [www.rprod.com/en/mascarade/credits](http://www.rprod.com/en/mascarade/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Il contenuto di questo prodotto può essere usato esclusivamente per intrattenimento privato.



**REPOS**  
PRODUCTION