

Бруно Файгунти

# Mascarade

## Маскарад

Правила



## Цель игры

Маскарад это игра для 2-13 игроков, основанная на блефе.

У каждого игрока будет карта персонажа, лежащая перед ним в закрытую. В процессе игры вы будете обмениваться этими картами, и никто не будет точно знать, какая именно карта лежит перед ним!

**Цель игры** - используя способности персонажей собрать **13 золотых монет**. Но если один из игроков потеряет все свои монеты, то игра немедленно заканчивается и побеждает самый богатый игрок.

Если вы играете в первый раз, то оптимальным числом игроков будет 4-8 человек, так как большее или меньшее число потребует хорошего знания правил игры.

## Состав игры

- 13 карт персонажей
- 1 чистая карта персонажа
- 1 поле суда
- Золотые монеты (общей стоимостью 194)
- 14 жетонов персонажей, в том числе один чистый
- 5 памяток



*Играть нужно за непрозрачным столом.*

# Правила для 4-13 игроков

## Подготовка к игре

Раздайте всем игрокам по **6 золотых монет**. Во время игры число монет у каждого игрока должно быть хорошо **видно** всем остальным.

Все оставшиеся монеты кладутся в центр стола - это будет банк. Рядом с ним определите место для поля суда.

Если число игроков 4-5 - возьмите 6 карт. Если игроков от 6 до 13, возьмите карты по числу игроков. Лишние карты уберите в коробку.

	Число игроков									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Судья										
Епископ										
Король										
Шут										
Королева										
Вор										
Ведьма										
Шпион										
Крестьянин (x2)										
Шулер										
Инквизитор										
Вдова										

Карты персонажей перемешиваются и каждый игрок получает **по одной карте**, которую кладет перед собой **в открытую**.

Если число игроков 4-5, то оставшиеся карты выкладываются в открытую в центр стола.

После того, как все игроки хорошенько рассмотрят карты, карты переворачиваются рубашками вверх.

жетоны персонажей используются для напоминания того, какие персонажи находятся в игре. Положите их рядом с полем суда.

Игру начинает самый младший игрок, после чего ход передается по часовой стрелке.


## Другие комбинации персонажей


В последующих играх вы можете использовать другие комбинации персонажей, учитывая следующие ограничения:


- Судья должен всегда присутствовать в игре.



• Как минимум треть (а то и больше) персонажей должны получать деньги из банка (это такие персонажи, как король, королева, вдова, шут и крестьяне).

Все они помечены значком 

• Крестьян нельзя добавлять в игру по одному, они добавляются только парой. На это указывает значок 

• Значок  (крестьяне, инквизитор) указывает на то, что для игры с этим персонажем требуется как минимум 8 игроков.

• Если в игре принимают участие более пяти человек, вы можете добавить одну или две карты в центр стола, как при игре вчетвером-впятером.

## Ход игры

### Первые четыре хода:

Первые четыре хода, то есть ходы первых четырех игроков являются подготовительными, они нужны лишь затем, чтобы внести в игру немного интриги.

Первый (младший) игрок и три игрока, сидящие слева от него, должны по очереди выполнить следующее действие: взять, не переворачивая, свою и любую другую карту (это может быть как карта другого игрока, так и карта, лежащая в центре стола), затем под столом поменять - или не поменять - их между собой, после чего вернуть обе карты на место.

С пятого хода начинается непосредственно игра. Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход игрок может выполнить **одно** из трех следующих действий:

- поменять - или не поменять - свою карту (под столом);
- посмотреть (незаметно) свою карту;
- объявить своего персонажа.

#### ВНИМАНИЕ!

Если во время предыдущего хода игрок вскрывал свою карту (из-за объявления персонажа или из-за способности инквизитора), то он не может объявить этого персонажа в свой ход. Игрок должен обменять - или не обменять - свою карту на карту другого игрока.

## • Поменять - или не поменять - свою карту

Это действие позволяет игроку незаметно поменять - или не поменять - свою карту на карту другого игрока.

Для этого нужно сделать следующее:

- взять свою карту в одну руку (не смотря на нее);
- взять карту другого игрока (или карту, лежащую в центре стола) в другую руку (не смотря на нее);
- под столом, так, чтобы не видели другие игроки, поменять - или не поменять (по желанию) - карты местами;
- по-прежнему не глядя на карты, оставить себе одну из них себе, а другую вернуть игроку, у которого вы брали карту (или положить ее в центр стола, если вы брали ее там).

*Внимание! В течении всего этого действия смотреть на карты нельзя, они должны оставаться закрытыми. Игрок, чью карту брали для обмена, также не должен смотреть на карту, которую он получает.*

Возможно, что игрок, выполняющий это действие, забудет, поменял он карту или нет. Тем хуже для него.

*Пример: Алена не знает, что у нее за персонаж, но она знает, какой персонаж у Антона. Во время своего хода она берет свою карту и карту Антона, незаметно меняет их местами (под столом), после чего возвращает одну карту Антону, а вторую оставляет себе.*

## • Незаметно посмотреть свою карту

Это действие позволяет игроку незаметно посмотреть свою карту персонажа.

Если игрок посмотрел свою карту по ошибке (во время обмена или по другой причине), он ОБЯЗАН выбрать это действие в свой ход.

## • Объявить “своего” персонажа

Это - основное действие игры, которое позволяет игрокам использовать способности персонажей.

После того, как игрок объявляет своего персонажа, другие игроки по очереди (начиная с игрока слева и далее по часовой стрелке) могут оспорить это объявление, если считают, что объявленный персонаж находится у них.

- Если объявление никто не оспаривает, то игрок использует способность объявленного персонажа **не вскрывая карту**. Это означает, что можно использовать способность любого персонажа, находящегося в игре, не владея его картой или не зная, какой у вас персонаж!
- Если один или несколько игроков оспаривают объявление персонажа, то все они (включая того, кто изначально объявил этого персонажа) вскрывают свои карты.
- Если у одного из вскрывшихся игроков действительно есть объявленный персонаж, этот игрок сразу же использует его способность (даже если это происходит не в его ход).

Затем все игроки, которые ошиблись в определении персонажа, должны заплатить штраф (положить одну свою монету на поле суда). После этого игроки переворачивают свои карты так, чтобы все карты снова лежали в закрытую.

*Пример: Антон объявляет: "Я - король".*

*Если никто из игроков не объявит, что он тоже король, то Антон воспользуется способностью короля и получит три золотые монеты из банка.*

*Если Алена и Вика оспорят объявление, то Антон, Алена и Вика должны будут вскрыть свои карты, и, если никто из них не окажется королем, то каждый из них должен будет заплатить штраф.*



*Пример: Вика сидит слева от Антона.*

1. В свой ход Антон объявляет: "Я - король". Вика заявляет, что он блефует, говоря: "Нет, король - это я!". Теперь Антон и Вика должны вскрыть свои карты. Антон оказывается вором, а Вика - королем. Вика получает три золотые монеты, а Антон кладет одну золотую монету на поле суда.
2. Обе карты снова переворачиваются лицом вниз и ход переходит к Вике. Поскольку во время хода игрока справа ее карта (король) вскрывалась, она не может сказать: "Я - король", это было бы слишком просто. Поэтому она вынуждена поменять - или нет - свою карту на карту другого игрока.



## Шпион



Шпион незаметно смотрит свою карту и карту любого другого игрока (или карту, лежащую в центре стола) перед тем как ее поменять - или не поменять.

*Пример: Алена объявляет: "Я - шпион". С ней никто не спорит. Алена незаметно смотрит на свою карту и на карту другого игрока, после чего меняет - или не меняет - их местами. Ход переходит к следующему игроку.*



## Епископ



Епископ забирает две золотые монеты у самого богатого игрока (не считая себя). В случае ничьей епископ сам решает, у кого он возьмет деньги.



## Шут



Шут получает одну золотую монету из банка, после чего меняет - или не меняет - местами карты двух других игроков (под столом, не глядя на карты).





## Инквизитор



Инквизитор указывает на другого игрока. Этот игрок должен объявить, каким персонажем он является, после чего вскрыть карту. Если игрок ошибся, он отдаст инквизитору четыре золотые монеты. Если нет - ничего не происходит.

Чтобы добавить в игру инквизитора, необходимо как минимум восемь игроков.

*Пример: Антон объявляет: "Я - инквизитор". Вика считает, что это блеф, и объявляет, что она тоже инквизитор. Антон и Вика вскрывают свои карты. Антон оказывается инквизитором, а Вика - королевой. Антон выбирает другого игрока, Диму, и спрашивает "А ты кто?". Дима отвечает, что он судья, и вскрывает свою карту (крестьянин). Дима отдает четыре золотые монеты Антону за то, что не угадал свою карту, а Вика отдает кладет одну золотую монету на поле суда. После этого все вскрытые карты переворачиваются и игра продолжается.*

*Примечание: если бы Дима сказал, что он крестьянин, то ему не пришлось бы отдавать деньги Антону.*



## Судья



Судья забирает все золотые монеты (штрафы) с поля суда.

*Примечание: если игрок ошибочно назвал себя судьей и должен заплатить штраф, это происходит после использования способности судьи, а значит эта золотая монета не достанется судье в этом ходу.*

*Судья - единственный персонаж, который обязательно должен присутствовать в игре.*

*Пример: Алена объявляет "Я - судья". Дима и Вика оспаривают это утверждение и заявляют, что они тоже судьи. Алена, Дима и Вика вскрывают карты и выясняется, что Алена - ведьма, Дима - судья, а Вика - шпион. Дима забирает все деньги с поля суда, после чего Алена и Вика кладут туда по одной золотой монете. Карты переворачиваются и ход переходит к игроку, сидящему слева от Алены - к Антону.*



## Крестьянин



Крестьянин получает одну золотую монету из банка. Но если в течении этого хода вскрылись оба крестьянина, то каждый из них получает из банка по две золотые монеты.

В единстве - сила!

*Чтобы добавить в игру крестьян, необходимо как минимум восемь игроков. Крестьяне не добавляются в игру по одному, только парой.*

*Пример:*

- Алена объявляет, что она крестьянин. С ней никто не спорит. Алена не вскрывает свою карту и получает одну золотую монету из банка.
- Алена объявляет, что она крестьянин. Эля говорит: "Я тоже". Алена и Эля вскрывают карты, обе оказываются крестьянами и получают по две золотые монеты из банка.
- Алена объявляет, что она крестьянин. Дима и Эля говорят: "Я тоже". Алена, Дима и Эля вскрывают карты, Алена и Дима оказываются крестьянами, а Эля - шпионом. Алена и Дима получают по две золотые монеты из банка, а Эля платит штраф.



## Королева



Королева получает две золотые монеты из банка.



## Король



Король получает три золотых монеты из банка.



## Ведьма



Ведьма может обменять все свои деньги на деньги любого другого игрока.

*Примечание: если игрок ошибочно назвал себя ведьмой, то он платит штраф после того, как ведьма использует свою способность.*



## Шулер



Шулер побеждает, если у него есть 10 золотых монет или больше.

*Пример: Алена, у которой 11 золотых монет, объявляет: "Я - шулер". Дима, у которого 10 золотых монет, думает, что она блефует и тоже объявляет, что он - шулер. Алена и Дима вскрывают карты, Алена оказывается королевой, а Дима - шулером. Дима выигрывает.*

*Если бы у Димы было меньше 10 золотых монет, Алена заплатила бы штраф и игра бы продолжилась.*



## Вдова



Вдова получает столько золотых монет из банка, сколько нужно, чтобы число ее монет стало равным 10.

*Примечание: если у вдовы уже 10 или больше золотых монет, она ничего не получает, но и ничего не теряет.*

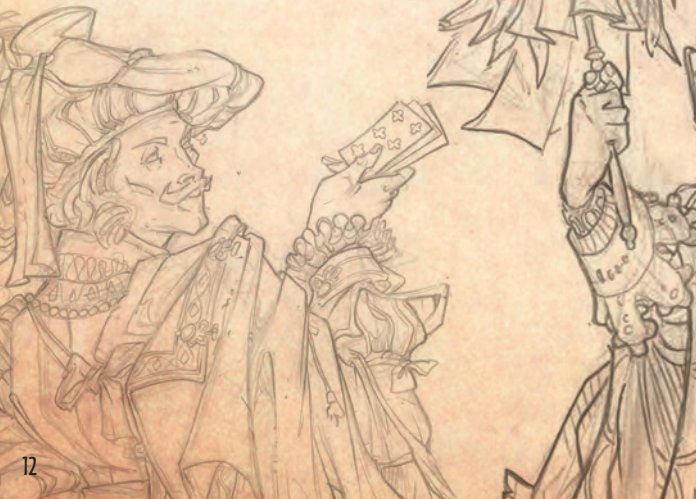
*Пример: Алена, у которой осталась всего одна золотая монета, объявляет: "Я - вдова". Эля считает, что Алена блефует, поэтому она тоже объявляет себя вдовой. Алена и Эля вскрывают карты, Алена оказывается королевой, а Эля - вдовой. Если у Эли меньше 10 золотых монет, она получает столько монет, сколько нужно, чтобы у нее их стало 10. Алена отдает последнюю монету в качестве штрафа, и поскольку у нее больше нет денег, игра заканчивается и побеждает самый богатый игрок.*



## Вор



Вор забирает одну золотую монету у игрока слева и одну золотую монету у игрока справа.



## Завершение игры

Как только игрок соберет **13 или больше** золотых монет, он побеждает и игра заканчивается.

Если у игрока **закончатся все деньги**, игра тоже заканчивается и побеждает самый богатый игрок.



# Игра втроем

(для опытных игроков)

В игре участвуют: епископ, шут, судья, король, королева и ведьма.

При игре втроем используются 6 карт. Каждый игрок получает по 2 карты, одна из которых соответствует его левой руке, другая - правой. Также каждый игрок получает по 6 золотых монет, которые принадлежат обоим его персонажам.

Как и в обычной игре, первые четыре хода игроки только меняют - или не меняют - карты. После чего в свой ход игрок может сделать одно из следующих действий:

- Обменять - или не обменять - свою карту на карту другого игрока или на другую свою карту (под столом);
- Незаметно посмотреть одну из своих карт;
- Положить руку на одну из своих карт и объявить, что это за карта.

Если кто-то оспаривает объявление, то он должен обозначить, какая именно карта участвует в споре, положив на нее свою руку. Оспаривать объявление можно только одной из своих карт.

Все остальные правила обычной игры для 4-13 игроков остаются в силе.



# Игра вдвоем

(для еще более опытных игроков)

В игре участвуют: епископ, шут, судья, король, королева и ведьма.

При игре вдвоем тоже используются 6 карт. Каждый игрок получает по 3 карты, одна из которых соответствует его левой руке, другая - правой. Третья карта, которая называется защищенной, кладется между первыми двумя. Также каждый игрок получает по 6 золотых монет, которые принадлежат всем его персонажам.

Как и в обычной игре, первые четыре хода игроки только меняют - или не меняют - карты. После чего в свой ход игрок может сделать одно из следующих действий:

- Обменять - или не обменять - свою карту на левую или правую карту другого игрока или на одну из своих карт (в том числе и на свою защищенную карту). С защищенной картой соперника меняться нельзя;
- Незаметно посмотреть одну из своих карт;
- Положить руку на свою левую или правую карту и объявить, что это за карта. Объявлять свою защищенную карту во время своего хода нельзя. Если второй игрок оспаривает объявление, то он должен обозначить, какая именно карта участвует в споре, положив на нее свою руку. Оспаривать объявление можно только одной из своих карт, включая защищенную.

## Если кратко, то:

- Нельзя обменивать карту на защищенную карту соперника;
- Нельзя объявлять свою защищенную карту во время своего хода;
- Можно обменивать карту на свою защищенную карту;
- Можно оспаривать объявление соперника своей защищенной картой.

# Создатели игры

Автор: **Бруно Файдутти**

Разработка: **"Бельгийцы в сомбреро"** или  
**Седрик Сомон & Тома Провост**

Художник: **Жереми Массон**

Макет: **Эрик Азагури & Алексис Ванмербек**

Корректурa: **Эрик Франклин, Кэрол Спейн**

Корректировка правил: **Анн Пишо, Фредерик Бизе**

Перевод на русский язык и верстка правил: **Jay (x11x@pisem.net)**

*Автор Маскарада хотел бы выразить особую благодарность Эрве Марли, Алену Писсинье и Бруно Каталю.*

*Бельгийцы в сомбреро хотели бы поблагодарить таких людей, как Тибби, Фредди, Эрик Дж., Маркус, Мюриэль, Алексис К., Филипп К., Ив Доонь, Ромен, выживший после Белго 14, Фабьен Дюка, Эрик Анунис, Криствард Конрад, Жан-Франсуа Дежуа, Эльфина, Гвендолин, Танги, Элен и Брнджит.*

*Макскарад - игра REPOS PRODUCTION.*

*7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brussels • Belgium*

*+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com*



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

*Содержимое игры может быть использовано только в частных развлекательных целях.*