

Bruno Faidutti

Mascarade

Extension



Règles

Aperçu et matériel


Cette extension ajoute de nouvelles cartes Personnage qui permettent de renouveler vos parties.

- 13 cartes Personnage
- 13 marqueurs Personnage
- 1 carte Cimetière
- 1 règle de jeu
- 5 aides de jeu



Mise en place

Vous pouvez combiner selon vos envies les personnages de l'extension et ceux de la boîte de base, en respectant les règles suivantes :

- Le Juge doit toujours être présent.
Précision : Vous pouvez jouer sans le Juge si vous choisissez deux tiers environ de personnages avec l'icône Bourse (👛). Cela donne cependant des parties plus longues.
- L'icône Bourse indique les personnages qui amènent de l'argent dans la partie. Il doit y avoir plus ou moins un tiers de personnages faisant entrer de l'argent depuis la banque dans la partie.
- L'icône  indique le nombre minimum de joueurs pour que le personnage puisse être utilisé dans une partie.
- La Courtisane ne peut être utilisée que s'il y a au moins un tiers de personnages féminins dans le jeu.
- Lorsque le Nécromancien est en jeu, les personnages inutilisés doivent être mélangés et placés face cachée sous la carte Cimetière.
Vous pouvez mettre les cartes que vous voulez pour constituer le Cimetière. Nous vous conseillons cependant de ne pas y mettre le Maudit si vous êtes moins de 8 joueurs.
- Dans les parties à plus de 5 joueurs, vous pouvez choisir d'ajouter 1 ou 2 cartes au centre de la table, comme dans les parties à 4 ou 5 joueurs. Dans ce cas, vous pouvez utiliser tous les personnages du jeu.
Précision : Les cartes au centre de la table ne sont pas considérées comme des joueurs et ne peuvent donc pas être victimes de la Princesse et de l'Usurpateur.

Mises en place conseillées

SCÉNARIO classique

6 à 8 joueurs :

Alchimiste, Espionne, Joueuse, Juge, Mécène, Mendiante, Nécromancien, Marionnettiste.

9 j : Sage 10 j : Princesse 11 j : Sorcière 12 j : Tricheur 13 j : Comédienne

SCÉNARIO "Faites tourner !"

6 à 8 joueurs :

Alchimiste, Fou, Joueuse, Juge, Nécromancien, Marionnettiste, Évêque, Inquisiteur.

9 j : Princesse 10 j : Courtisane 11 j : Tricheur 12 j : Sage 13 j : Usurpateur.

SCÉNARIO "L'union fait la force"

6 à 8 joueurs :

Alchimiste, Comédienne, Courtisane, Sage, Juge, Marionnettiste, Paysan, Paysan.

9 j : Mendiante 10 j : Princesse 11 j : Inquisiteur 12 j : Fou 13 j : Tricheur

SCÉNARIO "Ultime Combo"

6 à 8 joueurs :

Alchimiste, Comédienne, Inquisiteur, Juge, Nécromancien, Princesse, Tricheur, Usurpateur.

9 j : Joueuse 10 j : Courtisane 11 j : Maudit 12 j : Marionnettiste 13 j : Mécène



SCÉNARIO "Le duel mortel"

2 joueurs :

Évêque, Joueuse, Juge, Maudit, Reine, Sage.



SCÉNARIO "Le trio infernal"

3 joueurs :

Alchimiste, Évêque, Joueuse, Juge, Reine, Sage.

Alchimiste



L'Alchimiste choisit un sens de rotation (gauche ou droite), puis chaque joueur passe sa fortune à son voisin.



Comédienne 8+



La Comédienne utilise le pouvoir du dernier personnage à avoir été joué, comme si c'était le sien.

Cas particuliers :

- Si la Comédienne utilise le pouvoir du Paysan et que d'autres Paysans sont révélés, la Comédienne et le (ou les) Paysan(s) gagne(nt) chacun 2 pièces. Par contre, les Paysans doivent payer l'amende car ils ne sont pas la Comédienne.
- Si un joueur a joué le Nécromancien ou l'Usurpateur, c'est bien ce dernier qui est recopié, et non la carte révélée par le Nécromancien ou celle du joueur désigné par l'Usurpateur.
- La Comédienne n'utilise jamais le pouvoir du Maudit.



Courtisane 8+



Le voisin de droite de la Courtisane révèle sa carte. Si c'est un personnage masculin, il donne 3 pièces d'or à la Courtisane.

Précision : la Courtisane ne peut être utilisée que s'il y a au moins un tiers de personnages féminins dans le jeu.

En cas de doute sur le genre, consultez l'aide de jeu (pour les personnages de l'extension) et cette liste (pour les personnages du jeu de base) :

♀ : Reine, Espionne, Sorcière, Veuve.

♂ : Roi, Fou, Évêque, Tricheur, Juge, Voleur, Paysan, Inquisiteur.

5 personnages

Joueuse



La Joueuse prend 3 pièces de la banque et met secrètement 1, 2, ou 3 pièces dans son poing. Elle désigne ensuite un autre joueur qui doit deviner le nombre de pièces. Si le joueur devine, il gagne ces pièces. S'il se trompe, la Joueuse les gagne. Les pièces restantes sont remises à la banque.

Marionnettiste 6+



Le Marionnettiste choisit 2 joueurs et prend à chacun 1 pièce d'or. Les deux joueurs désignés se lèvent et changent physiquement de place. Leur carte Personnage et leur fortune restent sur place.

Maudit 8+



Le Maudit ne peut être annoncé. S'il est révélé, le joueur est immédiatement éliminé de la partie et le Maudit est retiré du jeu.

Cas particuliers :

- Si le Maudit est révélé par l'Usurpateur, la Courtisane ou l'Inquisiteur, c'est le joueur ayant l'un de ces personnages qui est éliminé. Le joueur éliminé donne alors son personnage au joueur qui avait le Maudit et la carte Maudit est retirée du jeu.
- Si la Princesse désigne le Maudit, le pouvoir du Maudit n'est pas appliqué.
- Si le Nécromancien révèle le Maudit, il est éliminé.



Mécène



Le Mécène reçoit 3 pièces d'or de la banque et chacun de ses voisins en reçoit 1.



Mendiant



La Mendiant demande 1 pièce d'or à chaque joueur, l'un après l'autre, en commençant par le joueur à sa gauche puis en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le joueur est strictement plus riche que la Mendiant, il doit lui en donner une.

Exemple :

Autour de la table sont assis, dans le sens des aiguilles d'une montre, Thomas (4 pièces), Cédric (8 pièces), Ann (11 pièces), Bruno (11 pièces), Éric (7 pièces) et Adèle (9 pièces).



Thomas annonce avoir la Mendiant et personne ne conteste. Cédric, Ann et Bruno donnent chacun à leur tour 1 pièce à Thomas. Éric ne doit pas en donner, car Thomas a désormais 7 pièces. Le tour continue et Adèle donne également 1 pièce.



Montreur d'ours

Le Montreur d'Ours est une carte vierge qui vous permet d'imaginer vous-même un pouvoir afin de l'utiliser dans vos parties.

Nécromancien



Le Nécromancien révèle la première carte du Cimetière et utilise immédiatement son pouvoir.

Il remet ensuite le personnage sous la pioche du Cimetière.

Cas particulier : Si le Nécromancien révèle le Maudit, il est éliminé.

Constitution du Cimetière : Vous pouvez mettre les cartes que vous voulez pour constituer le Cimetière. Nous vous conseillons cependant de ne pas mettre le Maudit dans le Cimetière si vous êtes moins de 8 joueurs.



Princesse 6+



La Princesse reçoit 2 pièces d'or de la banque.

Elle désigne ensuite un joueur qui doit montrer sa carte Personnage aux autres joueurs, sans la regarder lui-même.

Cas particulier : Si le joueur désigné montre le Maudit, le pouvoir du Maudit n'est pas appliqué.



Sage 8+



Le Sage reçoit 1 pièce d'or de la banque et regarde les cartes de 2 autres joueurs de son choix.

Précision : Si vous jouez avec des cartes au centre de la table, le sage peut les choisir.



Usurpateur 8+



L'Usurpateur désigne un joueur et tente de deviner son personnage.

La carte du joueur désigné est ensuite révélée.

Si c'est effectivement le personnage annoncé par l'Usurpateur,

l'Usurpateur en utilise le pouvoir, comme si c'était le sien.

Cas particuliers :

- Si l'Usurpateur révèle la carte du joueur à sa gauche, ce joueur devra, lors de son tour, choisir l'action « échanger sa carte - ou pas ».
- L'Usurpateur ne peut pas choisir un joueur qui vient de révéler sa carte parce qu'il prétendait aussi être l'Usurpateur.



AUTEUR : **Bruno Faidutti**

DÉVELOPPEMENT : «**Les Belges à Sombros**»
aka **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

ILLUSTRATEUR : **Jérémy Masson**

RESPONSABLE PRODUCTION : **Guillaume Pilon**

RESPONSABLE PAO : **Alexis Vanmeerbeek**

INFOGRAPHISTES : **Éric Azagury & Cédric Chevalier**

RÉDACTION ET RELECTURE: **Ann Pichot**

L'auteur et Repos Production remercient

So Myung Kim et Gilles Le Berre

pour les idées originales à l'origine de la Joueuse et de la Mendiante.



Mascarade est un jeu REPOS PRODUCTION.

Rue des comédiens 22 - 1000 Bruxelles - Belgique • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. ALL RIGHTS RESERVED.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.