



Bruno Faidutti

ÁLACOSBÁL

Ezúton hivatalosan is meghívlak az álarcosbálba, ahol a látszat gyakran csalóka.

Viseld a megfelelő pillanatban a megfelelő maszkot, használd annak erejét, és tegyél szert minél nagyobb vagyonra, hogy meg tudd nyerni a játékot. Ez egyszerűnek hangzik, de biztosítalak arról, hogy nem lesz az. A maszkok folyamatosan cserélődnek a játékosok között... olyannyira, hogy senki sem lehet biztos abban, hogy ki melyik maszk mögött rejtőzik!

ELŐKÉSZÜLETEK

Javasoljuk, hogy az első néhány játékot legfeljebb 4-8 fővel játsszátok, mivel a kevesebb vagy több fős játék a szabályok és a karakterek mélyebb ismeretét igényli.

CÉL

Légy te az első olyan játékos, aki összegyűjt **13 érmét** a maszkok erejének kihasználásával. Amennyiben egy játékos elveszíti minden vagyonát, a játék azonnal véget ér, és a leggazdagabb játékos lesz a nyertes!

Ma este melyik maszkot fogod felvenni?

TARTOZÉKOK

- 17 Maszk kártya
- 1 Bíróságtábla
- 6 Segédlet
- 80 1-es értékű érme
- 1 Bank (rendező)
- 1 Játékszabály
- 24 5-ös értékű érme
- 9 Forgatókönyv

ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: Mivel gyakran az asztal alatt, titokban kell kevergetni a kártyákat, ezért nem ajánlott üvegasztalnál játszani a játékot!

- Helyezd a bíróságtáblát **1** az asztal közepére.
- Adj minden játékosnak **6 érmét** **2**, melyet mindenkinek maga előtt kell tartania.

Helyezd a megmaradt érmeket a játék dobozában található rendező tálkáiba, amelyek a **bankot** **3** alkotják.

Megjegyzés: A birtokodban lévő érmeiket magad előtt kell gyűjtened úgy, hogy azok mindenki számára jól láthatók legyenek.

• Készítsd elő a maszkokat:

- Vedd el a játékosok számához tartozó (a **szimbólum** előtt feltüntetett szám) **forgatókönyvet** **4**, helyezed az asztal közepére úgy, hogy az A oldala nézzen felfelé. Itt látható, hogy mely maszkok vesznek részt a játékban és azok milyen erővel vannak felruházva.

Megjegyzés: Miután megismerkedtél a játékkal, választhatod a forgatókönyv B oldalát is, amely egy stratégikusabb játékot eredményez.

- Válogasd ki a forgatókönyvhöz tartozó maszk kártyákat **5**.
- Keverd meg a maszk kártyákat, majd véletlenszerűen ossz egy lapot képpel felfelé fordítva minden játékos elé. Ezt követően olvasd fel minden maszk erejét.

Megjegyzés: 4 vagy 5 játékos esetén helyezd a megmaradt kártyát/kártyákat képpel felfelé fordítva az asztal közepére, majd ismertesd azok erejét.

- Azután, hogy minden játékos megértette az összes játékban lévő maszk erejét, fordítsátok képpel lefelé a maszk kártyákat (beleértve az asztal közepén lévőket is).
- Tedd félre a fel nem használt elemeket, ezekre már nem lesz szükség a játék során.



JÁTÉKMENET

Négy kezdeti kör után a játék több körön át zajlik, amíg egy játékos **össze nem gyűjt 13 érmét**, vagy valaki **el nem veszíti minden vagyonát**. A legfiatalabb játékos kapja meg a kezdés jogát.

KEZDETI KÖRÖK

A kezdőjátékos vegye a kezébe a saját és egy másik játékos maszk kártyáját (vagy ha lehetséges, akkor az asztal közepéről), **anélkül, hogy megnézné azokat**. Ezután, még mindig felfedés nélkül, az asztal alatt tartva döntse el, hogy megcseréli-e a két maszk kártyát vagy sem. Végül tegye vissza a két lapot képpel lefelé fordítva oda, ahonnan elvette azokat. Fontos, hogy mindvégig titokban kell tartania, hogy kicserélte-e a kártyákat vagy sem. A sorrendiséget betartva, a kezdőjátékost követő 3 játékos ismétlje meg az előbb leírtakat.

A kezdeti kör lépései csak az első 4 játékosra érvényes. Ezután a játék a szokásos szabályok szerint folytatódik.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A kezdeti körök után a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik az alábbi szabályok szerint.

A soron lévő játékosnak a következő 3 **akciólehetőségből pontosan egyet** végre kell hajtania:

- A. Saját maszk megnézése
- B. Kártyacsere (vagy nem) az asztal alatt
- C. Saját maszk bejelentése

Az akció végrehajtását követően a soron következő játékosra kerül a sor.



A. Saját maszk megnézése

Titokban nézd meg az előtted lévő maszk kártyát.

Ügyelj arra, hogy eközben senki más ne lássa meg. Ha a játék során bármikor véletlenül megnézed a kártyádat, akkor a következő köröd során **csak** ezt az akciót hajthatod végre.

B. Kártyacsere (vagy nem) az asztal alatt

Vedd egyik kezedbe a saját, másikba pedig egy tetszőleges játékos maszk kártyáját úgy, hogy azok **mindvégig rejtve maradjanak**. Ezt követően az asztal alatt cseréld fel őket – vagy csak tegyél úgy mintha ezt tennéd –. Legvégül pedig tedd vissza az egyik kártyát képpel lefelé fordítva oda, ahonnan elvitted, a másikat pedig magad elé, szintén képpel lefelé fordítva.

Megjegyzés: 4 vagy 5 játékos esetén dönthetsz úgy, hogy az asztal közepéről veszed el az egyik maszk kártyát.

C. Saját maszk bejelentése

A maszk bejelentésével **aktiválhatod a maszk erejét**. Abban az esetben, ha az **előző játékos körében** felfedted a maszk kártyádat, akkor ebben a körödben **csak** a „B. Kártyacsere (vagy nem) az asztal alatt” akciót hajthatod végre.

Ezen akció aktiválásához jelentsd be, hogy melyik maszk van nálad (vagy, hogy mit hiszel). **Ekkor még ne fedd fel a kártyádat.**

Ezután a tőled balra ülő játékostól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva a többi játékos **megkérőjelezheti az állításodat** úgy, hogy azt állítja, hogy a bejelentett maszk valójában nála van.

Két lehetséges kimenetel történhet:

Mindenki passzol:

Ha egyetlen játékos sem állítja, hogy a bejelentett maszk a birtokában van, akkor **érvényesítsd annak erejét anélkül, hogy felfednéd a kártyádat.**

Megjegyzés: A blöffölés fontos része a játéknak. Megteheted, hogy egy olyan maszkot jelentesz be, ami valójában nincs is nálad. Ez azt jelenti, hogy akár olyan maszk erejét is fel tudod használni, ami valójában a birtokodban sincs.

Példa: Bejelented, hogy „Én vagyok a király”. Mindegyik játékosársad passzol, tehát egyikőtök sem gondolja úgy, hogy nála lenne a király maszk. Ezután a kártyád felfordítása nélkül azonnal érvényesítheted annak erejét, azaz elvehetsz 2 érmét a bankból.

Egy vagy több játékos megkérdőjelezi az állításodat:

Ha egy vagy több játékos is azt állítja, hogy az általad bejelentett maszk az ő birtokában van, akkor minden érintett játékosnak –beleértve téged is– fel kell fednie a maszk kártyáját.

- Az a játékos, aki ténylegesen birtokolja a korábban bejelentett maszkot, azonnal érvényesítheti is annak erejét.
- Minden más játékos, aki tévesen állította, hogy birtokolja a maszkot, büntetésként 1 érmét kell helyeznie a bíróságra. Ezen érméket az asztal közepén található **bíróságtáblára** kell helyezni.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a bejelentett maszkot egyik játékos sem birtokolja, így ebben az esetben mindenkinek ki kell fizetnie az 1 érme büntetést.

Végezetül mindenki fordítsa képpel lefelé a maszk kártyáját.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Amint valaki elsőnek **összegyűjt 13 vagy több érmét**, a játék az ő **győzelmével** azonnal véget ér.
- Ha ezelőtt egy játékos **elveszíti** az utolsó érméjét, a játék azonnal véget ér és a **legvagyonosabb** játékos lesz a játék nyertese. **Döntetlen** esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

MASZKOK EREJE

Koldus



A tőled balra ülő játékosal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékostól kérhetsz 1 érmét. Amennyiben egy játékos gazdagabb nálad, úgy köteles átadnia neked 1 érmét.

Csaló



Számodra elég 10 érmét összegyűjteni ahhoz, hogy megnyerd a játékot.

Császárnő



Vegyél el 3 érmét a bankból.

Bolond



Vegyél el 1 érmét a bankból. Ezután vedd el két tetszőleges játékos maszk kártyáját, majd az asztal alatt keverd meg azokat (vagy csak tegyél úgy). Végül tedd vissza a kártyákat a játékosok elé, képpel lefelé fordítva.

Inkvizítor



Mutass rá egy játékosra, akinek meg kell neveznie, hogy melyik maszk van nála. Ezután fedje fel a kártyáját. Ha tévedett, és nem az a maszk van előtte, mint amit mondott, akkor fizetnie kell neked 4 érmét. Ellenkező esetben nem történik semmi, vissza kell fordítani a kártyáját.

Megjegyzés: Ha négynél kevesebb érmeje lenne a játékosnak, akkor minden nála lévő érmét át kell adnia. Ekkor a játék azonnal véget ér.

Bíró



Vedd magadhoz a bíróságnak fizetett összes érmét.

Megjegyzés: Ha valaki tévesen állította azt, hogy nála van a bíró maszk, az ezért járó bírságot azután kell befizetnie, miután az igazi bíró maszk tulajdonosa begyűjtötte onnan az érméket.

Király



Vegyél el 2 érmét a bankból.

Pártfogó



Vegyél el 3 érmét a bankból, majd a tőled jobbra és balra ülő játékosok is elvehetnek 1-1 érmét a bankból.

Paraszt (2 db)



Vegyél el 1 érmét a bankból, ha egyedül csak te fedtél fel paraszt maszkot. Azonban, ha a felfedett kártyák között paraszt maszk is található, akkor mind a ketten 2-2 érmét vehettek el a bankból.

Hercegnő



Vegyél el 2 érmét a bankból. Ezt követően **mutass rá egy játékosra**, akinek fel kell fednie a maszk kártyáját úgy, hogy azt ő maga nem nézheti meg.

Bábmester



Válassz két játékos, majd vegyél el tőlük 1-1 érmét. Ezt követően a kiválasztott játékosoknak helyet kell cserélniük. A maszk kártyák és az érmék az eredeti helyükön maradnak, azokat nem vihetik magukkal.

Boszorkány



Cseréld ki a teljes vagyonodat egy **másik játékos** teljes vagyonával.

Megjegyzés: *Ha valaki tévesen állította azt, hogy nála van a boszorkány maszk, az ezért jár bírságot azután kell befizetnie, miután az igazi boszorkány maszk tulajdonosa végrehajtotta a cserét.*

Kém



Nézd meg a **saját és egy másik játékos** maszk kártyáját úgy, hogy azokat a többi játékos ne lássa. Ezt követően az asztal alatt keverd meg őket (vagy csak tegyél úgy). Végül helyezd vissza az egyik kártyát a korábban választott játékos elé, a másikat pedig magad elé, képpel lefelé fordítva.

Tolvaj



Vegyél el 1-1 érmét a **jobb** és **bal** oldali szomszédodtól.

Püspök



Vegyél el 2 érmét a **leggazdagabb játékostól** (magadtól nem vehetsz el érmét). Ha több játékos is azonos mennyiségű érmével rendelkezik, akkor választanod kell, hogy kitől szeretnéd elvenni az érméket.

Özvegy



Vegyél el a pontosan annyi érmét a bankból, hogy összesen 10 érméd legyen.

Megjegyzés: *Ha már 10 vagy annál több érméd van, akkor nem használhatod a maszkod erejét.*



KÉSZÍTS EGY SAJÁT FORGATÓKÖNYVET

Ha már megismerkedtél a játékkal, akkor hozz létre egy saját maszk kombinációkból álló forgatókönyvet.

Ehhez csak a következő szabályokat kell betartanod:

- A bíró maszknak részt kell vennie a játékban.
- A maszk kártyák legalább egyharmadán, de inkább a felén szerepeljen a ★ szimbólum.
- Válassz, hogy mindkét paraszt maszkot felhasználad, vagy egyiket sem.
- Egyes maszkok csak bizonyos játékoszám megléte mellett alkalmazhatók. Ezen kártyák jobb alsó sarkában feltüntetett szám jelöli a minimális létszámszükségletet. Fontos, hogy ne használj olyan maszk kártyát, amelyhez túl kevesen vagytok.
- Több mint 5 játékos esetén dönthetsz úgy, hogy 1 vagy 2 maszk kártyát teszel az asztal közepére, pont úgy, mint egy 4-5 fős játéknál.



KÉSZÍTŐK

Magyar fordítás és szerkesztés: **Kasztel Artúr**

Tervező: **Bruno Faidutti**

Illusztrátor: **Things by Diana**

Fejlesztés: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

más néven « A Sombrerót viselő Belgák » és a **Repos Production** csapata

Készítők teljes névsora: www.rprod.com/en/mascarade/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. MINDEN JOG FENNTARTVA.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brüsszel • Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A játék tartalma kizárólag magánjellegű szórakoztatásra használható fel.



REPOS
PRODUCTION