

Bruno Faidutti

Mascarade

Regras



Objetivo do Jogo

Mascarade é um jogo de blefe com personagens para 2 a 13 jogadores.

Cada jogador possui uma carta de Personagem cuja face permanece virada para baixo. Durante a partida, os jogadores trocarão de personagem de modo que nenhum terá total certeza de qual carta ele tem à sua frente!

O objetivo do jogo é usar os poderes dos personagens para obter **13 moedas de ouro**. Contudo, se qualquer jogador for à falência o jogo termina imediatamente e o jogador mais rico é o vencedor.

Para suas primeiras partidas, sugerimos que limite o grupo entre 4 a 8 jogadores, já que partidas com mais ou menos participantes requerem um conhecimento minucioso das regras.

Conteúdo

- 13 cartas de Personagem
- 1 carta de Personagem em branco
- 1 tabuleiro de Tribunal
- Moedas de ouro (no valor total de 194)
- 14 Marcadores de Personagem, incluindo um em branco
- 5 Guias do Jogador



Este jogo deve ser jogado ao redor de uma mesa que não seja transparente.

Regras para 4 a 13 jogadores

Preparação

Cada jogador inicia o jogo com **6 moedas de ouro**. Ao longo da partida, a fortuna de cada um deles deve permanecer claramente visível.

O dinheiro restante é colocado no centro da mesa, e torna-se o banco. O tribunal é posicionado a certa distância do banco. Em partidas com 4 ou 5 jogadores, escolha 6 cartas de personagem. Já em partidas com 6 a 13 jogadores, pegue uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores. Devolva as cartas que não forem escolhidas para a caixa.

Configuração	Jogadores										
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Básica											
Juiz	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Bispo	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Rei	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Bobo				Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Rainha	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Ladrão	Moeda			Moeda							Moeda
Bruxa		Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Espia							Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Camponês (x2)					Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Traidor	Moeda	Moeda	Moeda			Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Inquisidor								Moeda	Moeda	Moeda	Moeda
Viúva									Moeda	Moeda	Moeda

As cartas de Personagem devem então ser embaralhadas e cada jogador recebe uma, com a face virada para cima, à frente de si.

Com 4 ou 5 jogadores, as cartas restantes são posicionadas, com a face virada para cima, no centro da mesa.

Quando todos os jogadores tiverem dado uma boa olhada nas cartas, todas elas são viradas para baixo.

Os marcadores de personagem são usados como lembre de quais personagens estão presentes no jogo. Eles devem ser colocados próximo ao tribunal.

O jogador mais novo começa. A partida segue então em sentido horário.

Outras Escolhas de Personagem

Em partidas subsequentes, é possível escolher outras combinações de personagens, tendo em mente as seguintes restrições:

- O Juiz deve estar em jogo



- Pelo menos um terço dos personagens - se não mais - deve trazer dinheiro do banco para a partida.

Esses personagens são: Rainha, Rei, Viúva, Bobo e os Camponeses



- Se escolhidos, os dois Camponeses sempre entram juntos. **x2**

- O ícone **8+** indicam que estes personagens só podem entrar em partidas com pelo menos 8 jogadores (Camponeses, Inquisidor).

- Em partidas com mais de 5 jogadores é possível adicionar uma ou duas cartas ao centro da mesa, assim como é feito em partidas com 4 e 5 jogadores.

Turno de Jogo

Os Primeiros Quatro Turnos:

Os primeiros quatro turnos - isto é, os primeiros turnos dos quatro primeiros jogadores - são turnos preparatórios, pensados apenas como um meio de introduzir um pouco de incerteza à partida. O primeiro jogador, o mais novo, e os próximos três jogadores em sentido horário devem realizar a mesma ação. O jogador da vez pega sua carta ainda virada para baixo e outra carta virada para baixo à sua escolha (seja ela do centro da mesa ou de outro jogador). Então, escondendo ambas debaixo da mesa, e sem olhá-las, o jogador pode trocar as duas cartas de lugar - ou não - antes de colocá-las de volta em seus lugares.

Um Turno de Jogo

A partir do quinto turno a partida começa de verdade e cada jogador, em seu turno, pode realizar apenas uma das seguintes três ações:

- Trocar sua carta de lugar com outra carta - ou não (debaixo da mesa); ou
- Olhar sua carta em segredo; ou
- Anunciar seu personagem.

IMPORTANTE!

Se um jogador tiver revelado seu personagem durante o turno do jogador imediatamente anterior a ele (por ter contestado o anúncio do jogador à sua direita ou por ter sido revelado pelo Inquisidor), esse jogador então não pode anunciar seu personagem. O jogador é forçado a trocar sua carta de lugar - ou não, com a carta de outro jogador.

• Trocar sua carta de lugar com outra – ou não

Esta ação permite que o jogador secretamente troque sua carta de lugar com outra pertencente a outro jogador.

O seguintes passos devem ser seguidos:

- Pegue sua carta em uma mão sem olhar sua face oculta.
- Pegue a carta de outro jogador (ou do centro da mesa) em sua outra mão sem olhar sua face oculta.
- Debaixo da mesa, **sem que os demais jogadores vejam**, você pode trocar as cartas de lugar - ou não, da maneira que achar melhor.
- Por fim, mantenha uma das cartas consigo e devolva a outra carta para o jogador de quem você a pegou (ou coloque-a novamente no centro da mesa)

Tome cuidado, pois durante todo este processo os jogadores não podem ver as cartas. Ambas devem permanecer viradas para baixo ao longo desta ação! O jogador cuja carta foi pega também não pode olhar a carta que lhe foi devolvida.

É possível que o jogador realizando a ação não se lembre se as cartas foram trocadas ou não. Que pena.

Exemplo: Adele não sabe qual é o personagem dela, mas ela tem quase certeza do personagem do Bruno. Em seu turno, ela pega sua carta e a do Bruno e as troca de lugar, debaixo da mesa sem que ninguém mais veja. Ela então devolve uma carta para Bruno e fica com a outra.

• Olhar sua carta em segredo

Esta ação permite que o jogador olhe a face oculta de sua carta, mas em segredo. Caso um jogador olhe sem querer a face da carta (após uma troca ou de outra maneira qualquer) ele É OBRIGADO a realizar esta ação em seu próximo turno.

• Anunciar “seu” personagem

Esta ação é a atividade principal do jogo, já que permite aos jogadores ativar os poderes dos personagens.

Quando um jogador anunciar que é um personagem os demais jogadores têm a opção de contestar esse anúncio alegando ser o mesmo personagem, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário.

- Se ninguém mais contestar o anúncio, o jogador aplica o poder do personagem que disse ser **sem revelar a carta**. Desta forma é possível usar o poder de qualquer personagem no jogo sem de fato ter a carta dele consigo ou sem saber efetivamente **que** você é.
- Se um ou mais jogadores também alegarem ser tal personagem, todos os jogadores envolvidos (aquele que fez o anúncio e quaisquer outros contestantes) revelam suas cartas.
- Caso um dos jogadores for de fato o personagem anunciado, aquele jogador usa imediatamente o poder daquele personagem (mesmo se não for seu turno).

Todos os jogadores que alegaram falsamente ser o personagem devem então pagar uma multa de uma moeda de ouro ao tribunal.

Por fim, todos os jogadores viram suas cartas para baixo novamente.

Exemplo: Bruno anuncia "Eu sou o Rei."

Já que nenhum outro jogador também alegou ser o Rei, Bruno aplica o poder do Rei imediatamente e pega três moedas do banco.

Se Adele e Cedric também tivessem alegado ser o Rei, Bruno, Adele e Cedric teriam revelado suas cartas, e se nenhum deles fosse o Rei, teriam pago uma moeda de ouro cada ao tribunal.



Exemplo: Cedric está sentado à esquerda de Bruno.

- 1 Em seu turno, Bruno anuncia "Eu sou o Rei". Cedric contesta seu blefe dizendo "Não é mesmo - sou eu!". Bruno e Cedric então revelam suas cartas. Bruno é na realidade o Ladrão e Cedric é o Rei. Cedric então pega três moedas de ouro do banco e Bruno paga uma multa de uma moeda de ouro ao tribunal.
- 2 Ambas as cartas têm então suas faces viradas para baixo e a partida continua com o turno de Cedric. Já que ele acabou de revelar sua carta (o Rei) durante o turno do jogador imediatamente antes dele, ele não pode dizer simplesmente "Eu sou o Rei" - seria fácil demais. Ele é obrigado a trocar - ou não - sua carta de lugar com a de outro jogador



Espiã
(Spy)



A Espiã olha em segredo tanto sua própria carta quanto a de outro jogador (ou uma carta no centro da mesa) antes de trocar as duas cartas - ou não.

Exemplo: Adele anuncia "Eu sou a Espiã". Nenhum outro jogador contesta seu blefe. Adele então olha sua carta e a de outro jogador, depois as troca - ou não - de lugar. A partida segue para o próximo jogador.



Bispo
(Bishop)



O Bispo pega duas moedas de ouro do mais rico entre os jogadores. Em caso de empate, o Bispo escolhe de qual jogador ele tomará as duas moedas.



Bobo
(Fool)



O Bobo recebe uma moeda de ouro do banco e troca - ou não - as cartas de dois outros jogadores debaixo da mesa e sem olhá-las.

Personagens



Inquisidor (Inquisitor)



O Inquisidor aponta para outro jogador, que deve imediatamente anunciar qual personagem ele acredita ser, e logo então revelar a carta. Se o jogador estiver errado, ele deve pagar quatro moedas de ouro ao Inquisidor. Se ele estiver certo, este poder não tem efeito algum. Deve haver pelo menos 8 jogadores para que o Inquisidor entre em jogo.

Exemplo: Bruno anuncia "Eu sou o Inquisidor". Fran contesta seu blefe e também alega ser o Inquisidor. Bruno e Fran revelam então suas cartas. Bruno é de fato o Inquisidor, enquanto Fran é a Rainha. Bruno escolhe outro jogador, Cedric, e pergunta que personagem ele acredita ser. Cedric responde "Eu sou o Juiz" e revela sua carta, um Camponês. Cedric paga quatro moedas de ouro a Bruno, já que não acertou que carta tinha. Fran paga uma multa de 1 moeda de ouro ao tribunal. As cartas são viradas novamente para baixo e a partida continua.

Obs.: Caso Cedric tivesse respondido "Eu sou um Camponês" ele não teria que pagar nada a Bruno.



Juiz (Judge)



O Juiz recolhe todas as moedas (multas) que estejam naquele momento no tabuleiro do tribunal.

Importante: Se um ou mais jogadores tiverem alegado falsamente ser o Juiz e pago uma multa, o valor é pago após o poder do Juiz ter seu efeito, e portanto essas multas não serão recolhidas pelo Juiz neste turno.

O Juiz é o único personagem obrigatório em toda partida.

Exemplo: Adele anuncia "Eu sou o Juiz". Cedric e David contestam o anúncio de Adele e também alegam ser o Juiz. Adele, Cedric e David então revelam suas cartas. Adele é a Bruxa, Cedric é o Juiz e David é a Espiã. Cedric portanto recolhe todas as multas no tribunal. Logo após, Adele e David devem pagar uma multa de uma moeda de ouro. As cartas são viradas para baixo novamente e a partida continua com o jogador à esquerda de Adele, Bruno.



Camponês (Peasant)



O Camponês recebe uma moeda de ouro do banco. Porém se os dois Camponeses forem revelados durante um turno, ambos recebem duas moedas do banco. A união leva à força!

Deve haver pelo menos 8 jogadores para incluir ambos os Camponeses na partida.

Não é possível incluir apenas um.

Exemplo:

- Adele anuncia "Eu sou um Camponês". Nenhum outro jogador contesta seu blefe. Adele não revela sua carta e recebe uma moeda de ouro do banco.
- Adele anuncia "Eu sou um Camponês". Fran diz "Eu também sou". Adele e Fran revelam suas cartas e são de fato Camponeses. Cada uma recebe duas moedas de ouro do banco.
- Adele anuncia "Eu sou um Camponês". Cedric e Fran dizem "Eu também sou". Adele, Cedric e Fran revelam suas cartas. Adele e Cedric são realmente Camponenses, e Fran é a Espiã. Adele e Cedric recebem ambas duas moedas de ouro do banco, e Fran paga uma multa de uma moeda de ouro ao tribunal.



Rainha (Queen)



A Rainha recebe duas moedas de ouro do banco.



Rei (King)



O Rei recebe três moedas de ouro do banco.



Bruxa (Witch)



A Bruxa pode trocar a fortuna dela de lugar com a de outro jogador à sua escolha.

Importante: Se um ou mais jogadores tiverem alegado falsamente ser a Bruxa e pago uma multa, o valor é pago após o poder da Bruxa ter seu efeito.



Trapaceiro (Cheater)



Se o Trapaceiro tiver 10 moedas de ouro ou mais, ele ganha o jogo.

Exemplo:

Adele, que possui 11 moedas de ouro, anuncia "Eu sou o Trapaceiro". Cedric, que tem 10 moedas, contesta o blefe e também alega ser o Trapaceiro. Adele e Cedric revelam então suas cartas. Adele é na verdade a Rainha, e Cedric é o Trapaceiro. Cedric acaba de vencer o jogo!

Se Cedric tivesse menos de 10 moedas, Adele teria pago uma multa ao tribunal e a partida teria continuado.



Viúva (Widow)



A Viúva recebe moedas do banco de modo que sua fortuna chegue a 10 moedas. **Importante:** Se a Viúva já possuir 10 ou mais moedas de ouro, ela não recebe moeda alguma do banco, mas também não perde nenhuma.

Exemplo:

Adele, que tem apenas uma moeda de ouro sobrando, anuncia "Eu sou a Viúva". Harry contesta seu blefe e alega ser a Viúva. Adele e Harry revelam suas cartas. Adele é a Rainha, e Harry é na verdade a Viúva. Se Harry tiver menos do que 10 moedas, ele receberá tantas moedas quanto for necessário para que seu total chegue a 10. Adele paga uma multa de uma moeda de ouro e, já que ela foi à falência, a partida termina e o jogador mais rico ganha.



Ladrão (Thief)



O Ladrão rouba uma moeda do jogador à sua esquerda e outra moeda do jogador à sua direita.



Fim de Jogo

Assim que um jogador tiver **13** ou mais moedas de ouro a partida termina e aquele jogador é o vencedor. Se qualquer jogador perder sua última moeda de ouro, a partida também termina e o vencedor é o jogador mais rico. É possível que haja vitórias empatadas.



Partidas com 3 jogadores

(para jogadores experientes)

Cartas Presentes:

Bispo, Bobo, Juiz, Rainha, Rei, Bruxa

Com 3 jogadores, são usadas 6 cartas de personagem. Cada jogador recebe dois personagens à sua frente, um para sua mão esquerda e outro para a direita. Cada jogador inicia a partida com 6 moedas de ouro, e o dinheiro pertence a ambos os personagens daquele jogador.

Assim como numa partida regular, os quatro primeiros turnos devem ser trocas - ou não. A partir de então, um jogador pode realizar uma das seguintes ações em seu turno:

- Trocar uma de suas cartas de lugar com uma carta de outro jogador ou mesmo com sua outra carta - ou não (debaixo da mesa); ou
- Olhar uma de suas cartas em segredo; ou
- Colocar sua mão sobre uma de suas cartas e anunciar qual personagem ele acredita que aquela carta representa e realizar a ação correspondente.

Se um ou mais oponentes contestarem o blefe, eles devem indicar claramente qual das cartas deles supostamente representa o personagem anunciado, colocando a mão sobre ela. É possível contestar com apenas uma de suas cartas.

Todas as demais regras de uma partida regular com 4 a 13 jogadores são aplicadas.



Partidas com 2 jogadores

(para jogadores mais experientes ainda)

Cartas Presentes:

Bispo, Bobo, Juiz, Rainha, Rei, Bruxa

Com 2 jogadores, a partida também usa 6 personagens. Cada jogador recebe 3 personagens à sua frente, um para a mão esquerda e outro para a mão direita. Por fim, o terceiro personagem é colocado mais atrás entre os outros dois, e esta carta passa a ser chamada de carta protegida.

Cada jogador inicia a partida com 6 moedas de ouro, e o dinheiro pertence aos três personagens que ele controla.

Assim como numa partida regular, os quatro primeiros turnos devem ser trocas - ou não. A partir de então, um jogador pode realizar uma das seguintes ações em seu turno:

- Trocar uma de suas cartas - ou não - com uma de suas outras cartas, incluindo sua carta protegida, ou com as cartas da mão esquerda ou direita do oponente (debaixo da mesa). Não é permitido trocar uma carta com a carta protegida de seu oponente;
- Olhar uma de suas cartas em segredo; ou
- Colocar sua mão sobre uma de suas cartas e anunciar qual personagem ele acredita que aquela carta representa e realizar a ação correspondente. É proibido anunciar sua carta protegida durante seu turno.

Se o oponente contestar o anúncio, ele deve indicar claramente qual das cartas dele supostamente representa o personagem anunciado, colocando a mão sobre ela. Um jogador pode contestar com apenas uma de suas 3 cartas, mas pode usar a carta protegida para isso.

Em resumo:

- É proibido trocar uma carta de lugar com a carta protegida de seu oponente.
- É proibido anunciar sua carta protegida durante seu turno.
- Você pode trocar uma carta de lugar com sua própria carta protegida.
- Você pode contestar o anúncio de seu oponente com sua carta protegida.
- Todas as demais regras de uma partida regular com 4 a 13 jogadores são aplicadas.

Créditos

AUTOR: **Bruno Faidutti**

DESENVOLVIMENTO: **“Os Belgas de Sombrero”**,
também conhecidos como **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

ARTE: **Jérémy Masson**

DIAGRAMAÇÃO: **Eric Azagury**

COORDENAÇÃO GRÁFICA: **Alexis Vanmeerbeeck**

REVISÃO DE REGRAS: **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

EDIÇÃO BRASILEIRA: **ANTONIO SÁ NETO**

TRADUÇÃO (PORTUGUÊS): **IGOR MORENO**

REVISÃO: **FLÁVIA NAJAR**

O autor de Mascarade gostaria de agradecer especificamente Hervé Marly, Alain Pissinier e Bruno Cathala.

Os Belgas de Sombrero gostariam de agradecer a Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K. Philippe K., Yves Dohogne, Romain, os sobreviventes de Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène, Brigittee.

Mascarade é um jogo de REPOS PRODUCTION.
Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • Belgique
www.rprod.com • +32(0)/471 95 41 32

Mascarade é distribuído no Brasil pela Redbox.
www.redboxeditora.com.br



© REPOS PRODUCTION 2013 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

O conteúdo deste jogo tem o intuito de mero entretenimento particular.