

Bruno Faidutti

Mascarade

Règles



Principe du jeu

Mascarade est un jeu de bluff et de personnages pour 2 à 13 joueurs.

Chaque joueur a une carte Personnage face cachée. Au cours de la partie, les joueurs vont changer de personnage et personne n'est jamais vraiment certain de la carte qu'il a devant lui !

Le but du jeu est, grâce aux pouvoirs des personnages, d'obtenir 13 pièces d'or. Toutefois, si un joueur est ruiné, le jeu s'arrête immédiatement et le joueur le plus riche remporte la partie.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'être entre 4 et 8 joueurs. En effet, au-delà ou en deçà de ce nombre, il est nécessaire de bien connaître le jeu.

Matériel

- 13 cartes Personnage
- 1 carte Personnage vierge
- 1 plateau tribunal
- Des pièces d'or (pour une valeur totale de 194)
- 14 marqueurs Personnage dont un vierge
- 5 aides de jeu



Le jeu doit être joué autour d'une table opaque.

Règles pour 4 à 13 joueurs

Mise en place

Chacun reçoit **6 pièces d'or**. Tout au long de la partie, la fortune des joueurs doit rester bien **visible**.

L'argent restant est placé au centre de la table, pour constituer la banque.

Le tribunal est placé à une certaine distance de la banque.

À 4 et 5 joueurs, prenez 6 cartes Personnage. De 6 à 13 joueurs, prenez autant de cartes que de joueurs. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

	Joueurs									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<i>Juge</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Évêque</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Roi</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Fou</i>					●	●	●	●	●	●
<i>Reine</i>	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Voleur</i>	●			●						●
<i>Sorcière</i>		●	●	●	●	●	●	●	●	●
<i>Espionne</i>				●			●	●	●	●
<i>Paysan (x2)</i>					●	●	●	●	●	●
<i>Tricheur</i>	●	●	●			●	●	●	●	●
<i>Inquisiteur</i>								●	●	●
<i>Veuve</i>									●	●

Les cartes Personnage sont mélangées, chacun en reçoit **une, face visible, devant lui**. À 4 et 5 joueurs, la ou les cartes restantes sont placées, faces visibles, au centre de la table.

Quand tous les joueurs ont bien vu toutes les cartes, elles sont retournées **faces cachées**.

Les marqueurs de personnages servent d'aide mémoire et permettent d'indiquer quels sont les personnages présents dans la partie. Nous vous conseillons de les disposer à côté du tribunal.

Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Autres choix de personnages

Pour vos parties suivantes, vous pouvez imaginer d'autres combinaisons de personnages, avec les restrictions suivantes :

- Le Juge **doit** obligatoirement être en jeu.



- Il doit y avoir au moins un tiers, voire la moitié, de personnages faisant entrer de l'argent depuis la banque dans la partie.
Ces personnages sont : Reine, Roi, Veuve, Fou et les Paysans. 
- Les Paysans vont toujours par deux. 
- L'icône  indique que ces personnages nécessitent au moins 8 joueurs (Paysans, Inquisiteur).
- Dans les parties à plus de cinq joueurs, vous pouvez choisir d'ajouter une ou deux cartes au centre de la table, comme dans les parties à 4 et 5 joueurs.

Tour de jeu

Les quatre premiers tours

Les quatre premiers tours de jeu, c'est-à-dire le premier tour des quatre premiers joueurs, sont des tours préparatoires, uniquement destinés à introduire un peu d'incertitude. Le premier joueur, le plus jeune, puis les trois joueurs suivants dans le sens des aiguilles d'une montre, doivent tous effectuer la même action. Le joueur dont c'est le tour, prend sa carte, face cachée, ainsi qu'une autre carte face cachée de son choix (carte d'un autre joueur ou carte du centre de la table). Puis sous la table, et sans les regarder, il échange les deux cartes - ou non - avant de les remettre en place.

Un tour de jeu

À partir du cinquième tour, le jeu commence réellement. Chaque joueur, lorsque vient son tour, doit effectuer **une seule** action parmi les trois suivantes :

- Échanger sa carte - ou pas (sous la table).
- Regarder secrètement sa carte.
- Annoncer son personnage.

ATTENTION !

Si un joueur a révélé sa carte lors du tour du joueur immédiatement précédent (en ayant contesté l'annonce du joueur à sa droite ou en ayant été révélé par l'Inquisiteur), il ne peut pas annoncer être le personnage qu'il avait révélé. Il est donc obligé d'échanger sa carte - ou pas - avec un autre joueur.

• Échanger sa carte - ou pas

Cette action permet d'échanger secrètement sa carte avec celle d'un autre joueur.

Voici la procédure à suivre :

- Prenez **sans la regarder** votre carte dans une main.
- Prenez sans la regarder la carte d'un autre joueur (ou une carte du centre de la table) , dans l'autre main.
- Sous la table, **hors de vue de tous les joueurs**, vous pouvez - ou non - intervertir les cartes.
- Prenez ensuite une des 2 cartes et donnez l'autre au joueur à qui vous l'avez prise, ou replacez-la au centre de la table.

Attention, durant tout ce processus, il est interdit de regarder les cartes.

Les deux cartes doivent rester faces cachées en permanence !

Le joueur dont on a pris la carte n'a pas non plus le droit de regarder la carte qu'il reçoit.

Il peut arriver que le joueur qui effectue l'action ne se rende plus bien compte s'il a échangé les cartes ou pas. Tant pis pour lui.

Exemple :

Adèle ne connaît plus son personnage mais est quasi certaine de celui de Bruno. À son tour, elle prend sa carte ainsi que celle de Bruno et sous la table, à l'abri des regards, elle échange les 2 cartes. Elle rend ensuite une carte à Bruno et en garde une pour elle.

• Regarder secrètement sa carte

Cette action permet au joueur de regarder secrètement sa carte personnage. Si un joueur regarde sa carte par mégarde (suite à un échange ou autre), il est obligé d'effectuer cette action lors de son tour.

• Annoncer «son» personnage

Cette action est le moteur principal du jeu. En effet, elle permet d'activer les pouvoirs des personnages.

Lorsqu'un joueur annonce être un personnage, les autres joueurs, en commençant par celui à sa gauche et en poursuivant en sens horaire, ont la possibilité de contester son annonce en prétendant, eux aussi, être le même personnage.

- Si personne d'autre ne prétend être le personnage, le joueur applique le pouvoir du personnage énoncé **sans révéler sa carte**. Il est donc possible d'appliquer le pouvoir de n'importe quel personnage en jeu sans l'être, et même sans savoir qui l'on est.
- Si un ou plusieurs autres joueurs prétendent également être ce personnage, tous les joueurs concernés (celui qui fait l'annonce et celui ou ceux qui prétendent) révèlent leur carte.
- Si l'un des joueurs est effectivement le personnage annoncé, il en applique immédiatement le pouvoir (donc même en dehors de son tour).

Ensuite, tous les autres joueurs qui avaient prétendu à tort être le personnage annoncé paient une pièce d'or d'amende **au Tribunal**.

Enfin, tous les joueurs remettent leur carte face cachée.

Exemple : Bruno annonce «Je suis le Roi».

Comme aucun autre joueur ne prétend être également le Roi, Bruno applique immédiatement le pouvoir du Roi, il prend trois pièces d'or de la banque.

Si Adèle et Cédric avaient prétendu également être le Roi. Bruno, Adèle et Cédric auraient révélé leurs cartes. Comme aucun des trois n'était le Roi, ils auraient tous payé une pièce au Tribunal.



Exemple : Cédric est assis immédiatement à gauche de Bruno.

- 1 Lors de son tour, Bruno annonce «je suis le Roi». Cédric conteste en disant «Non, c'est moi le Roi». Bruno et Cédric révèlent alors leurs cartes. Bruno est le Voleur et Cédric le Roi. Cédric prend trois pièces d'or de la banque, puis Bruno paie une amende d'une pièce d'or au tribunal.
- 2 Les 2 cartes sont ensuite remises faces cachées et on passe au tour de Cédric. Comme il vient de montrer sa carte (Roi) lors du tour du joueur immédiatement précédent, il ne peut pas dire «Je suis le Roi» - ce serait trop facile. Il est obligé d'échanger sa carte - ou pas - avec un autre joueur.



Espionne



L'Espionne regarde secrètement sa carte et la carte d'un autre joueur (ou une carte du centre de la table) avant d'échanger (sous la table) sa carte- ou pas - avec l'autre.

Exemple : Adèle annonce «je suis l'Espionne». Aucun joueur ne conteste. Adèle regarde sa carte et celle d'un autre joueur puis échange - ou pas - ces deux cartes. On passe ensuite au tour du joueur suivant.



Evêque



L'Évêque prend deux pièces d'or au plus riche des autres joueurs. En cas d'égalité, il choisit parmi les ex æquo celui auquel il prend les deux pièces.



Fou



Le Fou reçoit une pièce d'or de la banque et échange - ou pas - les cartes de deux autres joueurs, sans les regarder et sous la table.

Inquisiteur



L'Inquisiteur désigne un autre joueur. Cet autre joueur doit alors annoncer ce qu'il pense être son personnage, puis révéler sa carte. S'il se trompe, il paie 4 pièces d'or à l'Inquisiteur. Si le joueur a moins de 4 pièces, il donne ce qu'il a et la partie s'arrête. S'il ne se trompe pas, le pouvoir est sans effet.

L'Inquisiteur nécessite au moins 8 joueurs.

Exemple : Bruno annonce «je suis l'Inquisiteur». Françoise conteste. Bruno et Françoise révèlent leur carte. Bruno est l'Inquisiteur, Françoise est la Reine. Bruno désigne un autre joueur, Cédric, et lui demande ce qu'il pense avoir comme personnage. Cédric répond «je suis le Juge» et révèle sa carte, un Paysan. Cédric paie quatre pièces d'or à Bruno, car il n'a pas deviné correctement sa carte.

Françoise paie une pièce d'or d'amende au tribunal.

Si Cédric avait répondu «je suis un Paysan», il n'aurait rien eu à payer à Bruno.

Juge



Le Juge prend toutes les pièces (amendes) se trouvant sur la carte Tribunal

Précision : Si des joueurs ont prétendu à tort être le Juge et doivent payer une amende, cette amende est payée après que le Juge ait utilisé son pouvoir, et n'est donc pas prise ce tour-ci par le Juge.

Le Juge est le seul personnage obligatoire dans chaque partie.

Exemple : Adèle annonce «je suis le Juge». Cédric et Didier contestent. Adèle, Cédric et Didier révèlent leurs cartes. Adèle est la Sorcière, Cédric est le Juge, Didier est l'Espionne. Cédric prend toutes les amendes au Tribunal, puis Adèle et Didier paient ensuite chacun une pièce d'or d'amende. Les cartes sont remises faces cachées et on passe au tour du joueur à gauche d'Adèle, Bruno.



Paysan



Le Paysan reçoit une pièce d'or de la banque. Mais si les deux Paysans sont révélés lors d'un même tour, ils gagnent chacun deux pièces de la banque. L'union fait la force !

Les Paysans nécessitent au moins 8 joueurs et vont toujours pas deux.

Exemple :

- Adèle annonce «je suis un Paysan». Aucun joueur ne conteste. Adèle ne révèle pas sa carte et reçoit une pièce d'or de la banque.
- Adèle annonce «je suis un Paysan». Françoise dit «moi aussi». Adèle et Françoise révèlent leurs cartes. Elles sont effectivement des Paysans et prennent deux pièces chacune (c'est la force paysanne!).
- Adèle annonce «je suis un Paysan». Cédric et Françoise disent «moi aussi». Adèle, Cédric et Françoise révèlent leurs cartes. Adèle et Cédric sont des Paysans, Françoise est l'Espionne. Adèle et Cédric reçoivent chacun deux pièces d'or de la banque, Françoise paie une pièce d'amende au Tribunal.



Reine



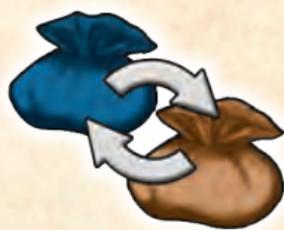
La Reine reçoit deux pièces d'or de la banque.



Roi



Le Roi reçoit trois pièces d'or de la banque.



Sorcière



La Sorcière peut échanger toute sa fortune avec celle d'un autre joueur de son choix.

Précision : Si des joueurs ont prétendu à tort être la Sorcière et doivent payer une amende, cette amende est payée après que la Sorcière ait utilisé son pouvoir.



Tricheur



S'il a 10 pièces d'or ou plus, le Tricheur gagne la partie.

Exemple : Adèle, qui a 11 pièces d'or, annonce «je suis le Tricheur». Cédric, qui a 10 pièces d'or, conteste. Adèle et Cédric révèlent leurs cartes. Adèle est la Reine, Cédric le Tricheur. Cédric a gagné la partie.

Si Cédric avait eu moins de 10 pièces d'or, Adèle aurait payé une pièce d'amende au tribunal et la partie aurait continué.



Veuve



La Veuve reçoit de la banque des pièces d'or jusqu'à en avoir 10 en tout.

Précision : Si la Veuve a déjà 10 pièces d'or ou plus, elle ne reçoit pas d'or de la banque, mais n'en perd pas non plus.

Exemple : Adèle, qui n'a qu'une pièce d'or, annonce «je suis la Veuve». Hervé conteste. Adèle et Hervé révèlent leurs cartes. Adèle est la Reine, Hervé est la Veuve. Si Hervé a moins de 10 pièces d'or, il reçoit des pièces de la banque jusqu'à en avoir 10. Adèle paie une pièce d'or d'amende. Adèle étant ruinée, la partie est terminée et le joueur le plus riche est vainqueur.



Voleur



Le Voleur prend une pièce d'or à son voisin de gauche et une pièce d'or à son voisin de droite.



Fin de la partie

Dès qu'un joueur possède **13 pièces d'or** ou plus, la partie se termine et il est vainqueur.

Si un joueur **perd sa dernière pièce d'or**, la partie se termine et le joueur le plus riche est vainqueur.

Des victoires ex æquo sont parfois possibles.



Jeu à 3 joueurs

(pour joueurs expérimentés)

Mise en place :

Évêque, Fou, Juge, Reine, Roi, Sorcière

À 3 joueurs, on joue avec 6 cartes Personnage. Chacun reçoit devant lui deux personnages, l'un correspondant à sa main gauche et l'autre à sa main droite. Chaque joueur débute la partie avec 6 pièces d'or, et le trésor d'un joueur appartient à ses deux personnages.

Comme dans une partie classique, les quatre premiers tours sont obligatoirement des échanges (ou pas). Ensuite, à son tour, un joueur peut :

- Échanger sous la table l'une de ses deux cartes – ou pas - avec une carte d'un adversaire ou même son autre carte.
- Regarder secrètement l'une de ses cartes.
- Mettre la main sur l'une de ses cartes et annoncer un personnage pour tenter d'effectuer l'action correspondante.

Si un adversaire conteste l'annonce, il doit indiquer clairement avec quel personnage il conteste, en plaçant une main dessus.

On ne peut contester qu'avec une seule de ses 2 cartes.

Toutes les autres règles du jeu pour 4 à 13 joueurs s'appliquent.



Jeu à 2 joueurs

(pour joueurs encore plus expérimentés)

Mise en place :

Évêque, Fou, Juge, Reine, Roi, Sorcière

À 2 joueurs, on joue également avec six personnages. Chacun reçoit devant lui trois personnages, l'un correspondant à sa main gauche et l'autre à sa main droite. Enfin, le troisième personnage est placé entre les deux autres en retrait, cette carte est dite protégée.

Chaque joueur débute la partie avec 6 pièces d'or, et le trésor d'un joueur appartient à tous ses personnages.

Comme dans une partie classique, les quatre premiers tours sont obligatoirement des échanges (ou pas). Ensuite, à son tour, un joueur peut :

- Échanger sous la table l'une de ses deux cartes – ou pas - avec une de ses autres cartes - y compris sa carte protégée - ou avec l'une des cartes gauche et droite de son adversaire. Il est interdit d'échanger une carte avec la carte protégée de son adversaire.
- Regarder secrètement l'une de ses cartes
- Mettre la main sur sa carte gauche ou droite et annoncer un personnage pour tenter d'effectuer l'action correspondante. Il est interdit à son tour d'annoncer sa carte protégée.

Si l'adversaire conteste l'annonce, il doit indiquer clairement avec quel personnage il conteste, en plaçant une main dessus. On ne peut contester qu'avec une seule de ses 3 cartes. Il est permis de contester avec sa carte protégée.

En résumé

- Il est interdit d'échanger une carte avec la carte protégée de l'adversaire.
- Il est interdit d'annoncer avec sa carte protégée à son tour.
- On peut échanger une carte avec sa propre carte protégée.
- On peut contester le personnage annoncé par l'adversaire avec sa carte protégée.
- Toutes les autres règles du jeu pour 4 à 13 joueurs s'appliquent.

Crédits

AUTEUR : **Bruno Faidutti**

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

ILLUSTRATEUR : **Jérémy Masson**

MISE EN PAGE : **Éric Azagury**

RESPONSABLE PAO : **Alexis Vanmeerbeeck**

RELECTURE DES RÈGLES : **Ann Pichot, Frédéric Bizet**

L'auteur de Mascarade tient à remercier tout spécialement Hervé Marly, Alain Pissinier et Bruno Cathala.

Les Belges à Sombreros remercient Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, les survivants du Belgo 14, Fabien Ducat, Éric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène et Brigitte.

Mascarade est un jeu REPOS PRODUCTION.

Rue Lambert Vandervelde 7 - 1170 Bruxelles - Belgique •

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com



© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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