

CONTENIDO

- 17 cartas de Máscara
- 1 marcador de Justicia
- 6 ayudas de jugador
- 80 Monedas de valor 1
- 1 inserto para la Banca
- Este reglamento
- 24 Monedas de valor 5
- 9 hojas de Escenario


PREPARACIÓN

Atención: puesto que en este juego se manipulan las cartas en secreto bajo la mesa, no podrás jugar sobre una mesa transparente.

- Coloca el **marcador de Justicia** **1** en la mesa.
- Cada jugador toma **un valor total de 6 Monedas** **2** y las deja frente a sí. Pon las Monedas restantes en los huecos del inserto para la **Banca** de la caja **3**.

Atención: tu riqueza es información pública y debe ser visible para todos los jugadores durante la partida.

• Prepara las Máscaras:

- Toma la **hoja de Escenario** **4** correspondiente al número de jugadores que haya en la partida (que viene indicado antes del símbolo ) y ponla en el centro de la mesa mostrando el lado A. Consulta la lista que aparece en esa hoja para saber qué Máscaras entran en juego y cuáles son sus poderes.

Atención: una vez te familiarices con el juego, podrás hacer que tus partidas sean más estratégicas usando el lado B de las hojas de Escenario.

- Toma las **cartas de Máscara** **5** que indique el Escenario.
- Baraja las cartas de Máscara y reparte una al azar a cada jugador. Las cartas deberán ponerse sobre la mesa y bocarriba frente a cada jugador. Explica el poder de cada Máscara a los jugadores.

Atención: en partidas de 4 y 5 jugadores, deja las cartas restantes bocarriba en el centro de la mesa y explica sus poderes a los jugadores.

- Cuando todos los jugadores hayan entendido todas las cartas de Máscara de la partida, ponlas bocabajo (esto incluye aquellas cartas que puedan encontrarse en el centro de la mesa).
- Pon el resto de los componentes a un lado, no se utilizarán durante la partida.



CÓMO JUGAR

Después de cuatro turnos iniciales, la partida se desarrolla durante varios turnos hasta que un jugador consiga un valor total de **13 Monedas**, o hasta que alguien **pierda su última Moneda**.

TURNOS INICIALES

Empezando por el jugador más joven y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, toma tu carta y la de otro jugador (o, en su caso, una carta del centro de la mesa), **sin mirarlas**. A continuación, y siempre sin mirarlas, mantén ambas cartas bajo la mesa e intercámbialas o finge intercambiarlas antes de volver a ponerlas sobre la mesa.

Solo los cuatro primeros jugadores deben realizar este turno inicial. Luego la partida continúa siguiendo las reglas normales.

TURNO DEL JUGADOR

Después de los turnos iniciales, la partida continúa en sentido horario y siguiendo estas reglas.

En tu turno realizar **una acción** de entre las tres siguientes:

- A. Mira tu Máscara
- B. Cambia tu Máscara
- C. Anuncia tu Máscara

A continuación, el siguiente jugador juega su turno.



A. Mira tu Máscara

Mira en secreto la carta de Máscara que tengas frente a ti.

Si durante la partida miras tu carta de Máscara cuando no sea tu turno, aunque sea por accidente, **deberás** realizar esta acción cuando te toque jugar.

B. Cambia tu Máscara

Toma tu carta de Máscara y la carta de Máscara de otro jugador y, **sin mirarlas**, llévalas debajo de la mesa e intercámbialas o finge intercambiarlas. Pon una de esas cartas de Máscara boca abajo frente a ti y la otra, también boca abajo, frente al jugador de quien tomaste la otra carta.

Atención: *en partidas de 4 y 5 jugadores, puedes realizar esta acción con una carta que se encuentre en el centro de la mesa.*

C. Anuncia tu Máscara

Anunciar tu Máscara te permitirá **activar su poder**. Sin embargo, si te viste obligado a revelar tu carta de Máscara durante el turno del **jugador anterior, no podrás** realizar esta acción en este turno.

Para realizar esta acción, anuncia el nombre de la Máscara que tienes (o crees tener) delante de ti, **sin revelar la carta**.

A continuación, y empezando por el jugador de tu izquierda y continuando en el sentido horario, los demás jugadores **tendrán la oportunidad de desafiarte** afirmando que también tienen la Máscara que has anunciado. **Se pueden dar estos dos resultados:**

No hay desafío

Si ningún jugador dice tener la Máscara que has anunciado, **aplica su poder sin revelar tu carta.**

Atención: la mecánica central de este juego es el faroleo. Puedes anunciar que tienes en tu poder cualesquiera de las Máscaras de la partida y no tenerla frente a ti. Incluso ni siquiera es necesario que sepas qué Máscara tienes.

Por ejemplo: anuncias «Soy el Rey» y ningún otro jugador dice tener la Máscara del Rey, por lo que aplicas de inmediato su poder, sin revelar tu carta, y tomas 2 Monedas de la Banca.

Uno o más desafíos

Si uno o más jugadores dicen tener la Máscara que has anunciado, todos esos jugadores (tú incluido) revelan sus cartas.

- El jugador que tenga la carta de la Máscara anunciada aplica de inmediato su poder.
- Todos los jugadores que hayan afirmado erróneamente tener la Máscara anunciada pagarán una multa de 1 Moneda. Las multas se ponen en el **marcador de Justicia**.

Atención: es perfectamente posible que ningún jugador haya revelado la Máscara anunciada. En ese caso todos esos jugadores deberán pagar una multa de 1 Moneda.

Para terminar, todos los jugadores ponen de nuevo sus cartas boca abajo.



FINAL DE LA PARTIDA



La partida puede terminar de dos maneras:

- En cuanto un jugador **consiga un valor total de 13 Monedas** se le declara **vencedor** de la partida.
- Si un jugador **pierde su última Moneda**, el **jugador más rico** gana la partida.

En caso de empate, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

PODERES DE LAS MÁSCARAS

Campesino (x2)



Toma de la Banca un valor total de 1 Moneda. Sin embargo, si al menos un jugador te desafía y se revelan las dos Máscaras de Campesino, tú y el segundo Campesino tomáis cada uno un valor total de 2 Monedas de la Banca.

Emperatriz



Toma de la Banca un valor total de 3 Monedas.

Espía



Elige a **otro jugador** y mira en secreto tu carta y la suya. A continuación, toma las dos cartas y, sin mirarlas, intercámbialas o finge intercambiarlas, por debajo de la mesa.

Estafador



Toma un valor total de 2 Monedas del **jugador más rico** (sin contarte a ti). En caso de empate, elige entre esos dos jugadores a quién vas a quitarle las Monedas.

Gurú



Elige a **otro jugador**. Ese jugador deberá anunciar su Máscara, y luego revelar su carta. Si la Máscara anunciada no se corresponde con la que muestre su carta, deberá darte un valor total de 4 Monedas y volver a poner su carta bocabajo. Si anuncia correctamente su Máscara, no sucede nada y deberá volver a poner su carta bocabajo. **Atención:** *si el jugador no tiene suficientes Monedas, deberá darte todas las que pueda. A continuación, la partida finaliza.*

Hechicera



Puedes intercambiar todas tus Monedas por las de **otro jugador**, el que tú elijas.

Atención: *las posibles multas deberán abonarse después de que se haya aplicado el poder de la Hechicera.*

Juez



Toma todas las Monedas que se encuentren en el marcador de Justicia. **Atención:** *las posibles multas deberán abonarse después de que se haya aplicado el poder del Juez.*

Ladrón



Toma un valor total de 1 Moneda del jugador sentado a tu **izquierda** y del jugador **sentado** a tu derecha.



Loco

Toma un valor total de 1 Moneda de la Banca. A continuación, toma las cartas de Máscara de **otros dos jugadores** y, sin mirarlas, intercámbialas o finge intercambiarlas por debajo de la mesa.



Mecenas

Toma de la Banca un valor total de 3 Monedas. El jugador de tu **izquierda** y el de tu **derecha** toman de la Banca un valor total de 1 Moneda.

Mendigo



Comenzando por el jugador de tu izquierda y siguiendo el sentido horario, extiende tu mano a **cada jugador**. Si en ese preciso momento el jugador es, estrictamente, más rico que tú, deberá darte 1 Moneda.



Princesa

Toma de la Banca un valor total de 2 Monedas. A continuación, elige a **otro jugador** que deberá revelar su carta de Máscara a todo el mundo sin mirarla, por lo que, menos él, todos sabrán que carta tiene.

Rey



Toma de la Banca un valor total de 2 Monedas.



Titiritero

Elige a **otros dos jugadores** y toma un valor total de 1 Moneda de cada uno de ellos. Esos jugadores deberán levantarse y cambiarse de sitio el uno con el otro, dejando atrás su carta de Máscara y todas sus Monedas.

Tramposo



Si tienes un valor total de Monedas de 10 o más, ganas la partida de **inmediato**.



Viuda

Toma de la Banca todas las Monedas que necesites para tener un valor total de 10 en tu haber.

Atención: *si al utilizar este poder ya tienes un valor total de 10 o más, este poder no tiene efecto.*

CREA TUS ESCENARIOS

Cuando te familiarices con el juego, podrás combinar diferentes Máscaras y crear así tus Escenarios.

Para crear un Escenario deberás **respetar las siguientes restricciones**:

- La Máscara del Juez debe estar presente.
- Al menos un tercio, o incluso la mitad, de las Máscaras que incluyas deben tener un símbolo de ★ en la esquina inferior derecha de su carta.
- Debes incluir las dos Máscaras de Campesino o no incluir ninguna de ellas.
- Algunas Máscaras requieren que haya un mínimo de jugadores en la partida. Si una Máscara requiere un mínimo de jugadores, podrás encontrar ese mínimo en la esquina inferior derecha de su carta.
- En partidas de más de 5 jugadores puedes elegir añadir una o dos cartas de Máscara para el centro de la mesa, tal y como ocurre en las partidas de 4 o 5 jugadores.



CRÉDITOS

Diseño: **Bruno Faidutti**

Ilustrador: **Things by Diana**

Desarrollo: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos »

y el **equipo de Repos Production**

Todos los créditos en: www.rprod.com/en/mascarade/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruselas – Bélgica

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

El contenido de este juego solo se puede utilizar con fines de entretenimiento privado.

