



# SPIELMATERIAL

- 17 Maskenkarten
- 1 Gerichtstableau
- 6 Spielhilfen
- 80 Goldmünzen mit Wert 1
- 1 Bank-Schachteleinsatz
- diese Spielanleitung
- 24 Goldmünzen mit Wert 5
- 9 Szenariobögen


## SPIELAUFBAU

**Hinweis:** *Im Verlauf des Spiels werdet ihr immer wieder unter dem Tisch im Geheimen mit Karten hantieren. Es ist daher nicht möglich, an einem Glastisch zu spielen.*

- Legt das **Gerichtstableau** **1** auf den Tisch.
- Jeder von euch nimmt sich **Goldmünzen im Gesamtwert von 6** **2** und legt sie vor sich. Legt die übrigen Goldmünzen in die Fächer des Schachteleinsatzes. Sie bilden die **Bank** **3**.

**Hinweis:** *Euer Vermögen ist kein Geheimnis. Jeder von euch sollte jederzeit sehen können, wer wie viele Goldmünzen hat.*

### • Vorbereitung der Masken:

- Nehmt den **Szenariobogen** **4**, der eurer Spieleranzahl entspricht (die Zahl vor dem ) , und legt ihn mit der Seite A nach oben in die Tischmitte. Der Bogen verrät euch, welche Masken im Spiel sind und welche Kräfte sie haben.

**Hinweis:** *Wenn ihr bereits mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr alternativ auch mit Seite B des Szenariobogens spielen, um ein strategisch anspruchsvolleres Spiel zu haben.*

- Sucht die auf dem Szenariobogen angegebenen **Maskenkarten** **5** heraus.
- Mischt die Maskenkarten und teilt an jeden von euch eine zufällige aus. Jeder legt seine Maskenkarte aufgedeckt vor sich. Lest nun die Kräfte aller eurer Masken laut vor.

**Hinweis:** *Beim Spiel zu viert oder zu fünft legt ihr die übrige(n) Maskenkarte(n) aufgedeckt in die Tischmitte und lest ihre Kräfte laut vor.*

- Sobald jeder die Kräfte aller Maskenkarten verstanden hat, dreht ihr sie alle auf die verdeckte Seite (auch diejenigen in der Tischmitte).
- Alle anderen Spielmaterialien könnt ihr beiseitelegen. Ihr werdet sie in dieser Partie nicht brauchen.



## SO WIRD GESPIELT

Das Spiel beginnt mit vier speziellen Startzügen. Anschließend wird mit normalen Spielzügen weitergespielt, bis jemand **13 Goldmünzen** hat oder **seine letzte Goldmünze verliert**.

### **DIE VIER STARTZÜGE**

Es beginnt der oder die Jüngste von euch, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Nimm deine Karte und die Karte eines Mitspielers (alternativ auch eine Karte in der Tischmitte), **ohne sie dir anzusehen**. Halte beide Karten – immer noch unbeschaut – unter dem Tisch und vertausche sie oder tu so, als würdest du sie vertauschen. Lege sie anschließend zurück.

**Nur die ersten vier Spieler müssen einen solchen Startzug spielen.**  
Danach geht es mit normalen Spielzügen weiter.



## EIN SPIELZUG

Nach den vier Startzügen wird weiter im Uhrzeigersinn gespielt. Dabei gelten folgende Regeln.

Wer am Zug ist, führt **genau eine** der folgenden Aktionen aus:

- A. Deine Maske ansehen
- B. Deine Maske tauschen
- C. Deine Maske ansagen



Anschließend kommt der oder die Nächste im Uhrzeigersinn an die Reihe.

### A. Deine Maske ansehen

Sieh dir im Geheimen die Maskenkarte an, die vor dir liegt.

Falls du im Laufe des Spiels versehentlich deine Maskenkarte ansiehst, obwohl du nicht an der Reihe bist, **musst** du in deinem nächsten Spielzug diese Aktion wählen.

### B. Deine Maske tauschen

Nimm deine Maskenkarte und die Maskenkarte eines Mitspielers, **ohne sie dir anzusehen**, halte beide Karten unter dem Tisch und vertausche sie oder tu so, als würdest du sie vertauschen. Lege eine Karte verdeckt vor dich und die andere verdeckt vor den Spieler, dessen Karte du genommen hast.

***Hinweis:** Beim Spiel zu viert oder zu fünft kannst du alternativ auch eine Maskenkarte aus der Tischmitte nehmen.*

### C. Deine Maske ansagen

Wer seine Maske ansagt, **aktiviert damit ihre Kraft**. Falls du im **vorherigen Spielzug** zum Aufdecken deiner Maskenkarte gezwungen wurdest, kannst du in diesem Zug deine Maske **nicht ansagen**.

Zuerst sagst du laut an, welche Maskenkarte du vor dir hast (oder zu haben glaubst), **ohne die Karte aufzudecken**.

Im Anschluss haben die anderen, beginnend mit deinem linken Sitznachbarn und dann weiter im Uhrzeigersinn, die Gelegenheit deine Ansage **anzufechten**, indem sie behaupten, dass sie es sind, die die angesagte Maske haben. **Es gibt diese zwei Möglichkeiten:**

## Keine Anfechtung

Falls niemand behauptet, die von dir angesagte Maske zu haben, **setzt du ihre Kraft ein, ohne deine Karte aufzudecken.**

**Hinweis:** Bluffen ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Du kannst jede beliebige Maske im Spiel ansagen, ob sie nun vor dir liegt oder nicht. Du musst nicht einmal wissen, welche Maske du tatsächlich hast.

**Beispiel:** Du sagst an: „Ich bin der König.“ Niemand behauptet, selbst die Königsmaske zu tragen. Das heißt, du setzt sofort ihre Kraft ein und nimmst dir 2 Goldmünzen aus der Bank, ohne deine Karte aufzudecken.

## Eine oder mehrere Anfechtungen

Falls ein oder mehrere Spieler behaupten, selbst die angesagte Maske zu haben, müssen alle Beteiligten (auch du) ihre Karten aufdecken.

- Der tatsächliche Träger der angesagten Maske setzt ihre Kraft ein.
- Alle anderen, deren Behauptungen falsch waren, müssen je 1 Goldmünze als Strafe bezahlen und **auf das Gerichtstableau legen.**

**Hinweis:** Es ist auch möglich, dass niemand die angesagte Maske aufdeckt. In dem Fall müssen alle Beteiligten 1 Goldmünze als Strafe bezahlen.

Am Ende werden alle Maskenkarten wieder verdeckt.



## SPIELLENDE



Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

- Sobald jemand **13 Goldmünzen hat, gewinnt** er oder sie sofort.
- Sobald jemand **seine letzte Goldmünze verliert, gewinnt der oder die Reichste** von euch.

Im Falle eines Gleichstands wird der Sieg geteilt.

# MASKENKRÄFTE

## Bauer (x2)



Nimm 1 Goldmünze aus der Bank. Falls es mindestens eine Anfechtung gibt und zwei Bauernmasken aufgedeckt werden, nimmst stattdessen jeder Bauer je 2 Goldmünzen aus der Bank.

## Betrüger



Falls du 10 oder mehr Goldmünzen hast, gewinnst du **sofort** das Spiel.

## Bettler



Halte **jedem Mitspieler** die Hand hin, beginnend mit deinem linken Sitznachbarn und dann weiter im Uhrzeigersinn. Wer in diesem Augenblick reicher ist als du, muss dir 1 Goldmünze geben.

## Dieb



Nimm je 1 Goldmünze von deinem **linken** und deinem **rechten Sitznachbarn**.

## Gaukler



Nimm 2 Goldmünzen vom **reichsten Spieler** (außer dir). Bei Gleichstand wählst du einen der reichsten Spieler und nimmst 2 Goldmünzen von ihm.

## Guru



Wähle **einen anderen Spieler**, der seine Maske ansagen und anschließend seine Karte aufdecken muss. Ist es nicht die angesagte Maske, muss er dir 4 Goldmünzen geben und seine Karte wieder verdecken. Andernfalls passiert nichts und die Karte wird wieder verdeckt.

***Hinweis:** Falls der Spieler weniger als 4 Goldmünzen hat, muss er sie dir alle geben und das Spiel endet sofort.*

## Intrigant



Wähle **zwei andere Spieler** und nimm von jedem 1 Goldmünze. Anschließend stehen die beiden auf und tauschen die Sitzplätze am Tisch. Ihre Maskenkarten und ihr Gold bleiben an ihren ursprünglichen Sitzplätzen.

## Kaiserin



Nimm 3 Goldmünzen aus der Bank.

### König

Nimm 2 Goldmünzen aus der Bank.



### Mäzen

Nimm 3 Goldmünzen aus der Bank. Dein **linker** und **rechter Sitznachbar** nehmen je 1 Goldmünze aus der Bank.



### Narr

Nimm 1 Goldmünze aus der Bank. Nimm dann die Maskenkarten von **zwei anderen Spielern**, ohne sie anzusehen, und vertausche sie unter dem Tisch (oder tu so, als würdest du sie vertauschen).



### Prinzessin

Nimm 2 Goldmünzen aus der Bank. Wähle dann **einen anderen Spieler**, der seine Maskenkarte allen anderen zeigen muss, ohne sie dabei selbst anzusehen.



### Richterin

Nimm alle Goldmünzen vom Gerichtstableau. **Hinweis:** Falls andere fälschlicherweise behauptet haben, die Richterin zu sein, bezahlen sie ihre Strafe von 1 Goldmünze erst, nachdem die Richterin ihre Kraft eingesetzt hat.



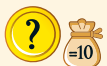
### Spion

Wähle **einen anderen Spieler**. Sieh dir seine Maskenkarte und deine eigene an. Dann vertausche sie unter dem Tisch (oder tu so, als würdest du sie vertauschen).



### Witwe

Nimm so viele Goldmünzen aus der Bank, bis du genau 10 hast. **Hinweis:** Hast du bereits 10 oder mehr Goldmünzen, hat die Kraft der Witwe keine Auswirkungen mehr für dich.



### Zauberin

Du kannst all dein Gold gegen das **eines anderen Spielers** deiner Wahl tauschen. **Hinweis:** Falls andere fälschlicherweise behauptet haben, die Zauberin zu sein, bezahlen sie ihre Strafe von 1 Goldmünze erst, nachdem die Zauberin ihre Kraft eingesetzt hat.





# EURE EIGENEN SZENARIEN

Nachdem ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr auch eure eigenen Szenarien mit individuellen Maskenkombinationen erstellen.

Dabei müsst ihr euch nur an **folgende Einschränkungen halten**:

- Die Richterin muss immer im Spiel sein.
- Mindestens ein Drittel (besser die Hälfte) der Maskenkarten muss unten rechts einen ★ haben.
- Es müssen entweder beide Bauern im Spiel sein oder gar keiner.
- Manche Masken sind nur ab einer bestimmten Spieleranzahl geeignet. Diese Zahl steht unten rechts auf der Karte. Verwendet keine Masken, für die ihr zu wenige seid.
- Beim Spiel zu sechst oder mehr könnt ihr entscheiden, eine oder zwei Maskenkarten in die Tischmitte zu legen, genau wie beim normalen Spiel zu viert oder zu fünft.



## MITWIRKENDE

Autor: **Bruno Faidutti**

Illustrationen: **Things by Diana**

Entwicklung: **Cédrick Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombremos »

und das **Repos Production Team**

Vollständiges Impressum: [www.rprod.com/en/mascarade/credits](http://www.rprod.com/en/mascarade/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brüssel – Belgien

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Der Inhalt dieses Spiels darf nur zu privaten Unterhaltungszwecken genutzt werden.



**REPOS**  
PRODUCTION