

Bruno Faidutti

Mascarade

Regeln



Ziel des Spieles

Mascarade ist ein Bluffspiel von Bruno Faidutti für 2 bis 13 Spieler.

Jeder Spieler hat eine verdeckte Personenkarte vor sich. Während des Spieles tauschen die Spieler ihre Karten, sodass niemand sich sicher sein kann, welche Person vor ihm liegt! **Das Ziel des Spieles ist**, die Fähigkeiten der Personen zu nutzen, um **13 Goldmünzen** zu erlangen. Wenn allerdings ein Spieler bankrott ist, endet das Spiel sofort und der reichste Spieler gewinnt.

Für die ersten Partien empfehlen wir das Spiel mit 4 bis 8 Spielern. Mit mehr oder weniger Spielern sollte man das Spiel schon recht gut kennen.

Spielmaterial

- 13 Personenkarten
- 1 leere Personenkarte
- 1 Spielplan Gericht
- 5 Spielhilfen
- Goldmünzen (in einem Gesamtwert von 194)
- 14 Personenmarker (inklusive einem leeren)



Das Spiel sollte an einem Tisch mit undurchsichtiger Tischplatte gespielt werden.

Regeln für 4 bis 13 Spieler

Spielaufbau:

Jeder Spieler erhält zu Beginn **6 Goldmünzen**. Während des Spieles muss das Vermögen der Spieler jederzeit klar erkennbar sein.

Das übrige Geld wird als Bank in die Tischmitte gelegt. Das Gericht wird etwas entfernt davon gelegt.

Bei 4 oder 5 Spielern werden 6 Personenkarten benötigt, bei 6 bis 13 Spielern wird eine Personenkarte pro Spieler benötigt. Nicht benötigte Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

	Spieler									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Richter	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bischof	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
König	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Narr					1	1	1	1	1	1
Königin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Dieb	1			1						1
Hexe		1	1	1	1	1	1	1	1	1
Spionin				1			1	1	1	1
Bauer(x2)					1	1	1	1	1	1
Betrüger	1	1	1			1	1	1	1	1
Inquisitor								1	1	1
Witwe									1	1

Die Personenkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **eine und legt sie aufgedeckt vor sich**. Bei 4 oder 5 Spielern werden die übrigen Karten aufgedeckt in die Tischmitte gelegt. Wenn alle Spieler sich die Karten gut angesehen haben, werden alle Karten umgedreht, so dass die Personen nun verdeckt sind.

Die Personenmarker dienen als Merkhilfe, welche Personen in dieser Partie dabei sind. Sucht die entsprechenden heraus und legt diese neben den Gerichtsplan.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Andere Personen-Auswahl

Für weitere Partien könnt ihr auch andere Personen-Kombinationen benutzen. Dabei solltet ihr allerdings folgende Einschränkungen beachten:

- Der Richter **muss** im Spiel sein.



- Mindestens ein Drittel der Personen (oder auch mehr) sollten Geld aus der Bank ins Spiel bringen.

Das sind folgende Personen: Königin, König, Witwe, Narr, Bauern.



- Die Bauern müssen immer zu zweit im Spiel sein. **X2**
- Das **8+** Symbol weist darauf hin, dass für diese Personen mindestens 8 Spieler benötigt werden (Bauern, Inquisitor).
- Sowohl im Spiel mit 4 oder 5 Spielern, als auch im Spiel mit mehr als 5 Spielern, könnt ihr eine oder zwei Karten in die Tischmitte legen.

Spielablauf

Die ersten vier Züge

Die ersten vier Züge, d. h. der jeweils erste Zug der ersten vier Spieler, sind Vorbereitungszüge, bei denen es nur darum geht, etwas Ungewissheit zu schaffen. Der jüngste und damit erste Spieler und die drei im Uhrzeigersinn folgenden Spieler müssen die gleiche Aktion ausführen. Wer dran ist, nimmt seine eigene verdeckte Karte und eine andere verdeckte Karte seiner Wahl (entweder von einem Mitspieler oder aus der Tischmitte). Er nimmt beide unter die Tischplatte, ohne sie anzusehen und vertauscht sie dann – oder auch nicht, (ganz wie er möchte). Dann legt er beide wieder auf die Plätze. Es weiß also nur der aktive Spieler, ob er die Karten getauscht hat oder nicht.

Der Spielzug:

Ab dem fünften Spieler beginnt das Spiel nun richtig und jeder Spieler führt in seinem Zug genau eine der folgenden drei Aktionen aus:

- Die eigene Karte tauschen – oder auch nicht (unter dem Tisch).
- Geheim die eigene Karte anschauen.
- Die eigene Person ansagen.

ACHTUNG!

Falls die Karte eines Spielers direkt vor dessen Zug aufgedeckt wurde, darf der Spieler seine Person nicht ansagen. Das passiert entweder beim Widerspruch einer Ansage oder durch den Inquisitor - dazu später. Der Spieler ist in diesem Fall gezwungen, seine Karte mit der eines Mitspielers zu tauschen (oder auch nicht).

• Die eigene Karte tauschen - oder auch nicht

In dieser Aktion darf der Spieler seine Karte mit der eines Mitspielers - oder mit einer aus der Tischmitte - verdeckt austauschen (oder auch nicht)

Das wird folgendermaßen gemacht:

- Er nimmt seine Karte verdeckt in eine Hand, ohne sie anzuschauen.
- Er nimmt die Karte eines Mitspielers - oder eine aus der Tischmitte - verdeckt in die andere Hand, ohne sie anzuschauen.
- Unter dem Tisch, **außerhalb der Sicht der Mitspieler**, darf er die Karten tauschen (oder auch nicht), ganz nach Belieben.
- Am Schluss legt er eine der zwei Karten vor sich und die andere dorthin zurück, von wo er die zweite Karte genommen hatte, also entweder vor einen Mitspieler oder in die Tischmitte.

Achtung: Während der ganzen Aktion darf der Spieler die Karten nicht anschauen. Beide Karten müssen während der ganzen Aktion verdeckt bleiben! Ein Spieler, dessen Karte genommen wurde, darf ebenfalls nicht nachschauen, welche Karte er zurückbekommen hat.

Es kommt vor, dass ein Spieler sich nicht mehr daran erinnern kann, ob er die Karten vertauscht hat oder nicht. Pech für ihn.

Beispiel: Adele weiß nicht mehr, welche Personenkarte sie hat. Aber sie ist sich fast sicher, welche Bruno besitzt. In ihrem Zug nimmt sie ihre eigene und Brunos Karte und tauscht die beiden unter dem Tisch aus, ohne dass es die anderen sehen können. Dann gibt sie eine an Bruno zurück und behält eine für sich selbst.

• Geheim die eigene Karte anschauen

Mit dieser Aktion darf ein Spieler geheim die eigene Personen-Karte anschauen. Falls ein Spieler aus Versehen seine Karte anschaut (z. B. nach einem Tausch oder wann auch immer) MUSS er diese Aktion in seinem nächsten Zug ausführen.

• Die eigene Person ansagen

Dies ist der hauptsächliche Antrieb des Spieles, weil die Spieler damit die Fähigkeiten der Personen ausführen können. Wenn ein Spieler ansagt, dass er eine bestimmte Person ist, haben die Mitspieler einer nach dem anderen die Möglichkeit ihm zu widersprechen. Es beginnt der Mitspieler links vom aktiven Spieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Dabei darf **jeder beanspruchen, dass er die angesagte Person selbst ist.**

- Wenn kein Mitspieler widersprochen hat, führt der aktive Spieler die Fähigkeit der angesagten Person aus, ohne seine Karte aufzudecken. So ist es möglich, die Fähigkeit jeder Person, die mitspielt, zu nutzen. Das geht auch dann, wenn ein Spieler diese Person gar nicht selbst ist und auch, wenn er selbst weiß, dass er eine andere Person ist.
- Wenn einer oder mehrere Mitspieler behaupten, dass sie ebenfalls die Person sind, decken alle beteiligten Spieler ihre Karten auf (der aktive Spieler und alle, die widersprochen haben).
- Wenn einer der Spieler wirklich die angesagte Person ist, führt dieser die Fähigkeit der Person aus (dies ist dann auch außerhalb seines eigenen Zuges möglich).

Dann bezahlen alle Spieler, die fälschlicherweise behauptet haben, dass sie die angesagte Person sind, eine Strafe von einem Goldstück auf den Gerichtsplan. Anschließend drehen alle Spieler ihre Karten wieder auf die Rückseite.

Beispiel: Bruno sagt an: »Ich bin der König.«

Weil kein anderer Spieler widerspricht, führt Bruno die Fähigkeit des Königs aus und nimmt drei Goldstücke aus der Bank.

Falls Adele und Cédrick ebenfalls beansprucht hätten, der König zu sein, hätten Bruno, Adele und Cédrick ihre Karten aufgedeckt. Weil alle drei nicht König sind, hätte jeder von ihnen ein Goldstück an das Gericht bezahlen müssen.



Beispiel: Cédrick sitzt links von Bruno.

- 1 In seinem Zug sagt Bruno an: »Ich bin der König.« Cédrick widerspricht Brunos Bluff in dem er sagt: »Nein, bist du nicht, sondern ich!« Bruno und Cédrick decken ihre Karten auf. Bruno ist der Dieb und Cédrick der König. Cédrick nimmt nun 3 Gold aus der Bank, dann zahlt Bruno zur Strafe ein Goldstück an das Gericht.
- 2 Beide Karten werden wieder umgedreht und Cédrick ist nun am Zug. Weil er seine Karte direkt vor seinem eigenen Zug aufgedeckt hat, darf er nun nicht sagen: »Ich bin der König.« Das wäre zu einfach. Er muss nun seine Karte mit einem Mitspieler tauschen – oder auch nicht.



Spionin



Die Spionin schaut sich geheim ihre Karte und die Karte eines Mitspielers oder eine aus der Tischmitte an und tauscht dann die Karten aus (oder auch nicht).
Beispiel: Adele sagt »Ich bin die Spionin.« Niemand widerspricht ihrem Bluff. Adele schaut ihre Karte und die eines Mitspielers an und tauscht (oder auch nicht) diese beiden Karten. Dann ist der nächste Spieler dran.



Bischof



Der Bischof nimmt sich zwei Goldstücke vom reichsten Mitspieler. Gibt es mehrere reichste Mitspieler darf der Bischof frei wählen, von welchem dieser Mitspieler er zwei Goldstücke nimmt.



Narr



Der Narr bekommt ein Goldstück aus der Bank und tauscht (oder auch nicht) die Karten von zwei Mitspielern unter dem Tisch, ohne sie anzusehen. Der Narr darf keine Karten aus der Tischmitte tauschen.

n der Personen

Inquisitor



Der Inquisitor wählt einen Mitspieler aus. Dieser Spieler muss nun ansagen welche Person er seiner Meinung nach ist. Anschließend deckt der Mitspieler seine Karte auf. Falls der Mitspieler falsch liegt, muss er vier Goldstücke an den Inquisitor bezahlen. Falls der Mitspieler recht hat, passiert weiter nichts. Der Inquisitor darf nur im Spiel sein, wenn mindestens 8 Spieler mitspielen.

Beispiel: Bruno sagt an: »Ich bin der Inquisitor.« Fran widerspricht ihm und beansprucht ebenfalls der Inquisitor zu sein. Bruno und Fran decken ihre Karten auf. Bruno ist Inquisitor, Fran ist die Königin. Bruno wählt Cédrick aus und fragt ihn, wer er zu sein glaubt. Cédrick antwortet: »Ich bin der Richter«, und deckt seine Karte auf, es ist ein Bauer. Cédrick zahlt Bruno 4 Gold, weil er seine Person nicht richtig geraten hat. Fran zahlt ihre Strafe von einem Goldstück ans Gericht. Alle Karten werden umgedreht und das Spiel geht weiter.

Merke: Wenn Cédrick gesagt hätte: »Ich bin ein Bauer«, hätte er nichts an Bruno gezahlt.

Richter



Der Richter nimmt sich alle Goldstücke, die gerade auf dem Gerichtplans liegen, also alle Strafen, die gezahlt worden sind.

Klarstellung: Falls ein oder mehrere Spieler fälschlicherweise vorgeben, dass sie der Richter sind und deswegen eine Strafe zahlen müssen, werden diese Strafen erst gezahlt, nachdem die Fähigkeit des Richters ausgeführt wurde. Die Strafen aus diesem Zug werden also vom Richter in diesem Zug nicht genommen.

Der Richter ist die einzige Person, die in jedem Spiel dabei sein muss.

Beispiel: Adele sagt: »Ich bin der Richter.« Cédrick und Didier widersprechen Adeles Aussage und behaupten, dass sie ebenfalls der Richter sind. Adele, Cédrick und Didier decken ihre Karten auf. Adele ist die Hexe, Cédrick ist der Richter und Didier ist die Spionin. Cédrick nimmt sich zuerst alle Strafen, die gerade auf dem Gericht liegen, dann zahlen Adele und Didier jeweils ein Goldstück Strafe. Die Karten werden wieder umgedreht und das Spiel geht weiter mit dem Spieler links von Adele, mit Bruno.



Bauer



Der Bauer bekommt ein Goldstück von der Bank. Falls beide Bauern im gleichen Zug aufgedeckt werden, bekommen beide zwei Goldstücke von der Bank. In der Einigkeit liegt die Kraft!

Die Bauern dürfen nur im Spiel sein, wenn mindestens 8 Spieler mitspielen, es müssen dann immer beide Bauern im Spiel sein.

Beispiel:

• *Adele sagt: »Ich bin ein Bauer.« Kein anderer Spieler widerspricht. Adele deckt ihre Karte nicht auf und bekommt ein Goldstück aus der Bank.*

Beispiel:

• *Adele sagt: »Ich bin ein Bauer.« Fran sagt: »Ich auch.« Adele und Fran decken ihre Karten auf. Sie sind wirklich beide Bauern und beide bekommen zwei Goldstücke (das nennt sich Bauernschläue!).*

Beispiel:

• *Adele sagt: »Ich bin ein Bauer.« Cédric und Fran sagen: »Ich auch.« Adele, Cédric und Fran decken ihre Karten auf. Adele und Cédric sind beide Bauern, Fran ist die Spionin. Adele und Cédric bekommen jeweils zwei Goldstücke und Fran bezahlt ein Goldstück Strafe an das Gericht.*



Königin



Die Königin bekommt zwei Goldstücke aus der Bank.



König



Der König bekommt drei Goldstücke aus der Bank.



Hexe



Die Hexe kann ihr ganzes Vermögen mit dem Vermögen eines Mitspielers ihrer Wahl tauschen.

Klarstellung: Falls ein oder mehrere Spieler fälschlicherweise vorgeben, dass sie die Hexe sind und deswegen eine Strafe zahlen müssen, werden diese Strafen erst gezahlt, nachdem die Fähigkeit der Hexe ausgeführt worden ist.



Betrüger



Wenn er 10 oder mehr Goldstücke hat, gewinnt der Betrüger das Spiel.

Beispiel: Adele, die 11 Goldstücke hat, sagt: »Ich bin der Betrüger.« Cédrick, der 10 Goldstücke hat, widerspricht ihr und behauptet ebenfalls der Betrüger zu sein. Adele und Cédrick decken ihre Karten auf. Adele ist die Königin, Cédrick ist der Betrüger. Cédrick hat das Spiel gewonnen.

Hätte Cédrick weniger als 10 Goldstücke gehabt, müsste Adele ihre Strafe ans Gericht bezahlen und das Spiel ginge weiter.



Witwe



Die Witwe bekommt so viele Goldstücke aus der Bank, bis ihr Vermögen 10 Goldstücke beträgt.

Klarstellung: Wenn die Witwe schon 10 oder mehr Goldstücke besitzt, bekommt sie kein Gold aus der Bank, verliert aber auch keines.

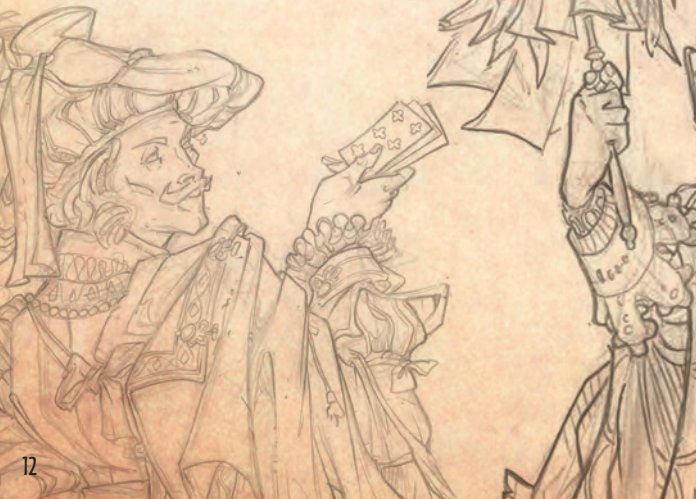
Beispiel: Adele, die nur noch ein Goldstück übrig hat, sagt: »Ich bin die Witwe.« Harry widerspricht ihr und behauptet ebenfalls, dass er die Witwe ist. Adele und Harry decken ihre Karten auf. Adele ist die Königin, Harry ist die Witwe. Falls Harry weniger als 10 Goldstücke besitzt, bekommt er nun so viele Goldstücke, bis er 10 hat. Adele bezahlt die Strafe von einem Goldstück. Das Spiel ist zu Ende, weil Adele bankrott ist. Der reichste Spieler gewinnt.



Dieb



Der Dieb nimmt eine Goldmünze von seinem linken Mitspieler und eine Goldmünze von seinem rechten Mitspieler.



Spielende:

Sobald ein Spieler **13 oder mehr Goldstücke** besitzt, endet das Spiel und der reichste Spieler gewinnt.

Falls ein oder mehrere Spieler **ihr letztes Goldstück verloren haben**, ist das Spiel ebenfalls zu Ende und der reichste Spieler gewinnt.

Bei einem Gleichstand der Reichsten haben alle Reichsten gewonnen.



Spiel zu Dritt

(für Fortgeschrittene)

Aufbau:

Bischof, Narr, Richter, Königin, König, Hexe

Bei 3 Spielern werden 6 Personenkarten verwendet. Jeder Spieler bekommt zwei Personen, eine für die linke Hand und eine für die rechte Hand.

Jeder Spieler beginnt mit 6 Goldstücken. Das Geld eines Spielers gehört zu beiden Personen.

Wie im normalen Spiel werden die ersten vier Züge dazu genutzt, um zu tauschen (oder auch nicht). Nun darf jeder Spieler in seinem Zug eine der folgenden drei Aktionen ausführen:

- Eine seiner beiden Karten austauschen (oder auch nicht). Er kann entweder mit der rechten oder linken Karte des Mitspielers tauschen oder auch mit seiner eigenen anderen Karte.
- Geheim eine der eigenen Karte anschauen.
- Die Hand auf eine seiner Karten legen und sagen, welche Person das ist und so versuchen die entsprechende Aktion auszuführen.

Wenn ein Mitspieler der Ansage widerspricht, muss dieser eine Hand auf eine seiner Karten legen. Damit zeigt er an, dass diese Karte die angesagte Person sein soll. Ein Spieler darf nur mit **einer** Karte widersprechen.

Ansonsten gelten alle Regeln für das Spiel mit 4 bis 13 Spielern.



Spiel für 2 Spieler

(für noch viel Fortgeschrittenere)

Aufbau:

Bischof, Narr, Richter, Königin, König, Hexe

Mit 2 Spielern werden ebenfalls 6 Personen benutzt. Jeder Spieler legt 3 Personen vor sich aus, eine ist der linken Hand zugeordnet, eine zweite der rechten Hand. Die dritte Karte wird etwas dahinter zwischen die beiden gelegt und wird »geschützt« genannt.

Jeder Spieler beginnt mit 6 Goldstücken. Das Geld eines Spielers gehört zu allen 3 Personen. Wie im normalen Spiel werden die ersten vier Züge dazu genutzt, um zu tauschen (oder auch nicht). Nun darf jeder Spieler in seinem Zug eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eine seiner beiden »Handkarten« austauschen (oder auch nicht). Er kann sie entweder mit einer seiner eigenen Karten tauschen (auch mit seiner geschützten Karte) oder mit der rechten oder linken Karte des Mitspielers. Er darf nicht mit der geschützten Karte des Mitspielers tauschen.
- Geheim eine der eigenen Karte anschauen.
- Eine Hand auf die linke oder rechte Karten legen und ansagen, welche Person das ist. So versucht er, die entsprechende Aktion auszuführen. Er darf nicht die Person seiner geschützten Karten ansagen.

Wenn der Mitspieler der Ansage widerspricht, muss er eine Hand auf eine seiner Karten legen. Damit zeigt er an, dass diese Karte die angesagte Person sein soll. Ein Spieler darf nur mit **einer** seiner 3 Karten widersprechen. Er darf auch mit seiner geschützten Karte widersprechen.

Kurz zusammengefasst:

- Es ist verboten, eine Karte mit der **geschützten Karte des Mitspielers zu tauschen.**
- Es ist verboten, die **eigene geschützte Karte anzusagen.**
- Es ist erlaubt, eine Karte mit der **eigenen geschützten Karte zu tauschen.**
- Es ist erlaubt, einer gegnerischen Ansage mit der **eigenen geschützten Karte zu widersprechen**
- Ansonsten gelten alle Regeln für das Spiel mit 4 bis 13 Spielern.

IMPRESSUM

AUTOR: Bruno Faidutti

ENTWICKLUNG: »Die Belgier mit Sombreros«, Cédric Caumont & Thomas Provoost

ILLUSTRATION: Jérémy Masson

LAYOUT: Eric Azagury

VERANTWORTLICHER DTP: Alexis Vanmeerbeeck

REGELLEKTORAT: Ann Pichot, Frédéric Bizet

ÜBERSETZUNG: Christof Tisch

LEKTORAT ÜBERSETZUNG: Sebastian Marwecki

Der Autor von Mascarade dank besonders Hervé Marly, Alain Pissinier und Bruno Cathala.

Die Belgier mit Sombreros danken besonders Tibi, Freddy, Eric J., Marcus, Murielle, Alexis K., Philippe K., Yves Dohogne, Romain, den Überlebenden von Belgo 14, Fabien Ducat, Eric Hanuise, Christward Conrad, Jean-François Dejoie, Elfine, Gwendoline, Tanguy, Helène, Brigitte.

*Mascarade ist ein Spiel von REPOS PRODUCTION.
7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brussels - Belgien
+32(0)471 95 41 32 • www.rprod.com*



© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Der Inhalt des Spieles darf nur zu privaten Unterhaltungszwecken genutzt werden.