

Masquerade

Ein Spiel wie ein Maskenball - wer ist dein/-e Partner/-in?

Seit dem 03.11.2022 auf Kickstarter

Das Ziel des Spiels

Das Ziel aller Spielenden ist das Sammeln von Diamanten. Diese sind als Karten ein Teil des Kartendecks und werden im Verlauf des Spiels gelegt. Die Person, die die beste Karte legt, gewinnt die Runde. Das bedeutet, enthält eine Runde Diamantenkarten, gehören sie dir.

Gespielt wird in Teams und am Ende des Spiels zählen beide Teams ihre Diamanten. Je nach Anzahl der Spieler variiert die Anzahl der Diamanten, die zum Gewinnen benötigt werden.

Spielvorbereitung

Zum Spielbeginn werden alle Karten gemischt und ausgeteilt, sodass alle gleich viele Karten auf der Hand haben. Wichtig ist, dass alle geheim halten, welche Karten sie haben.

Die Person, deren Kleidung die meisten Taschen hat, darf anfangen. Dazu zählen Hosentaschen, T Shirt-Taschen, Jackentaschen, Bauchtaschen, Maultaschen, ... Bei Gleichstand beginnt die/ derjenige mit den größeren Ohren.

Die Spielvorbereitung variiert leicht je nach Anzahl an Spielenden. Überprüfe am Ende des Regelwerks den Aufbau für die Spieleranzahl.

Spielverlauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht darin, dass jede/-r Spieler/-in eine Karte ablegt, von denen eine Karte die Runde gewinnt. Die Person, die die Runde gewinnt, beginnt dann die nächste Runde.

Gelegt wird im Uhrzeigersinn, ausgehend von der Person, die die Runde begonnen hat. Der eigene Zug kann nicht übersprungen werden.

Wichtig:

Es gibt 4 Kartengruppen, die sich durch ihre Farbe unterscheiden: Rot, blau, gelb und grün. (Falls ihr öfter Kartenspiele spielt: Es gilt das Prinzip Farbe bekennen zu müssen).



Die/der erste Spieler/-in legt eine Karte in die Mitte. Die anderen Spieler:innen müssen Karten derselben Farbe legen. Nur wer die Farbe nicht auf der Hand hat, darf frei wählen. Wenn jede:r eine Karte gelegt hat, gewinnt die Person mit der höchsten Karte die Runde und legt die Karten auf ihren Ablagestapel. Dieselbe Person beginnt dann die nächste Runde.



Spielt zum Beispiel die erste Person eine rote Karte, legen alle eine rote Karte ab. Spielt sie eine grüne Karte, legen alle eine grüne Karte usw. Nur die-/derjenige, die/der keine Karte derselben Farbe mehr auf der Hand hat, darf frei wählen.



Wer gewinnt die Runde?

Es gilt die Faustregel: Je niedriger die Zahl, desto besser ist die Karte. Zum Beispiel ist die Nummer 1 immer die erste und beste Karte ihrer Gruppe. Die Nummer 2 die zweitbeste und so weiter.

Wenn zwei identische Karten um den Sieg konkurrieren, gewinnt diejenige, die zuerst abgelegt wurde.

Zum Beispiel: Wenn alle Karten auf dem Tisch gelb sind, gewinnt die Karte mit der niedrigsten Nummer.

Die Rolle der Farben

Wird eine rote Karte in einer Runde mit andersfarbigen Karten gelegt, gewinnt immer die rote Karte. (Falls ihr öfter Kartenspiele spielt: In Masquerade sind die roten Karten stets Trumpf):

Zum Beispiel:

Wenn vier blaue Karten auf dem Tisch liegen und eine rote, schlägt die rote Karte die blaue, egal welche Zahlen auf den Karten stehen.

Gibt es mehr als eine rote Karte, gewinnt die rote Karte mit der niedrigsten Nummer.

Teamverteilung & die Partnerkarte

Das Spiel wird immer in zwei Teams gespielt.

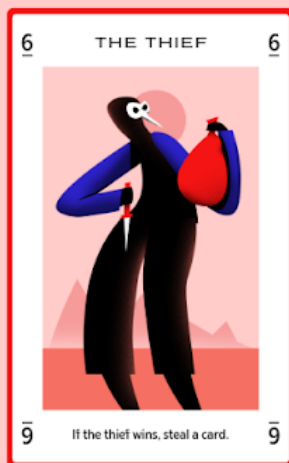
Die Teams werden bei jedem Spiel neu zugewiesen. Das hängt von den roten 2en (aka den "Partner-Karten") ab. Alle Spieler:innen, die zu Beginn des Spiels eine Partner-Karte haben, bilden ein Team gegen alle Spieler:innen, die keine Partner-Karte haben.



Solange nicht alle Karten auf dem Tisch liegen, kannst du nicht wissen mit wem du spielst. Verrate nie deinen Mitspielenden, ob du eine Partnerkarte hast oder nicht!

Aktionskarten

In Masquerade gibt es 3 Aktionskarten (jeweils 2 mal im Deck). Diese sind Teil des Decks und werden demnach zu Anfang ausgeteilt.

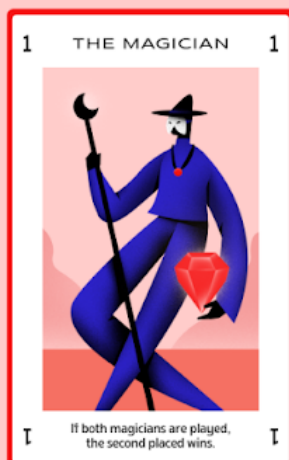


Den Dieb ("The thief")

Gewinnst du eine Runde mit einer Dieb, darfst du einer mitspielenden Person eine Karte (aka einen Diamanten) vom Ablagestapel klauen.

Den Händler ("The merchant")

Gewinnst du eine Runde mit dem Händler, kannst du eine Karte von deiner Hand mit einer auf deinem Ablagestapel tauschen. Am besten sicherst du so einen Diamanten und bringst eine möglichst starke Karte wieder ins Spiel ein.



Den Zauberer ("The magician")

Der Zauberer ist eine rote 1 und damit die beste Karte im Spiel. Es ist die einzige Karte, wo die erstgelegte nicht die zweitgelegte schlägt. Das bedeutet, legst du deinen Zauberer und die Person nach dir legt den zweiten, verlierst du die Runde.

3 Spieler:innen

Aufbau

- Ganzes Deck - insgesamt 42 Karten(14 Karten pro Person)
- Es wird 2 gegen 1 gespielt
Die zwei, die die Partner-Karte zu Anfang auf der Hand haben, spielen zsm.
- 20 Diamanten
Die/der Einzelspieler-/in braucht 6 Diamanten, um zu gewinnen.
Das Team braucht 15 Diamanten, um zu gewinnen.

WAS WENN: Eine Person zu Anfang zwei Partner-Karten hat?

Behalte es für dich. Du spielst allein.

4 Spieler:innen

Aufbau

- Nehmt die zwei roten 12er aus dem Deck
- Insgesamt 40 Karten (10 Karten pro Person)
- Gespielt wird 2 gegen 2
Die zwei, die die Partner-Karten zu Anfang auf der Hand haben, spiele zsm.
- 20 Diamanten
Beide Teams brauchen 11 Diamanten, um zu gewinnen

WAS WENN: Eine Person zu Anfang zwei Partner-Karten hat?

Behalte es für dich. Die Person zu deiner Linken weiß noch nichts von ihrem Glück, aber ihr spielt zusammen.

5 Spieler:innen

Aufbau

- Nehmt die zwei roten 12er aus dem Deck
- Insgesamt 40 Karten (10 Karten pro Person)
- Gespielt wird 3 gegen 2
Die zwei, die die Partner-Karten zu Anfang auf der Hand haben, spielen zsm.
- 20 Diamanten
Das 2-Spieler:innen Team braucht 8 Diamanten, um zu gewinnen
Das 3-Spieler:innen Team braucht 13 Diamanten, um zu gewinnen

WAS WENN: Eine Person zu Anfang zwei Partner-Karten hat?

Behalte es für dich. Die Person zu deiner Linken weiß noch nichts von ihrem Glück, aber ihr spielt zusammen.