

# De Grimm Maskerade (NL vertaling)

Skybound Games & Druid City Games

Door Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson

Ontwerp: Mr. Cuddington

2-5 spelers

Leeftijd: 8+

Speeltijd: 20-40 minutes

## *Intro*

Je bent uitgenodigd op een wonderbaarlijk  
Maskerade Bal op mijn kasteel.

Doe mee met mij en mijn vrienden voor een  
onvergetelijke ervaring.

*Het Beest*

## *Doel van het spel (p2)*

In *The Grimm Maskerade* neem je de rol aan van een sprookjesfiguur op Maskerade Bal van Het Beest. Verdien de meeste magische Rozen van het Beest door Artefacten te verzamelen en te verdelen, acties te ondernemen om andere spelers te ontmaskeren, op zoek te gaan naar je favoriete Artefact en te bluffen om de identiteit van je Karakter geheim te houden.

## *Standaard of Gevorderde Maskerade?*

De Grimm Maskerade heeft twee spelmodi.

**Standaardmodus:** aanbevolen voor nieuwe spelers en werkt ook goed voor gezinnen. Het wordt eerst en in detail uitgelegd.



**Gevorderde modus:** kan worden afgespeeld nadat je de standaardmodus gespeeld hebt of als jouw groep uitgebreide ervaring met bordspellen heeft. Het wordt later in de regels uitgelegd. Gevorderde modus instructies en tips zijn gemarkeerd met een toverstaf.

## *Spel Componenten (p3)*

### **Componenten Standaardmode**

1. Spelbord
2. 8 Karakter kaarten
3. 1 “Wijs met de vinger” bord
4. 6 Standaard actie kaarten
5. 35 Bewijsmarkering (7 per speler)
6. 48 Artefact-kaarten
7. 35 Rozen muntjes
8. 3 Rozentrofeeën
9. 7 Spelershulpkaarten
10. 6 Gebroken Spiegel markeerders

### **Componenten Gevorderde mode**

11. 5 Schat muntjes
12. 8 Weddenschapskaarten
13. 1 Gevorderde Actie kaart (Geheimen)
14. 8 Speciale Vaardigheden kaarten

## *Spel opstelling (p4)*

1. Plaats het speelbord in het midden van de spelruimte.
2. Elke speler neemt een set van zeven bewijsmarkeringen van één kleur en een Spelershulpkaart.
3. Schud de Karakterkaarten en deel één gedekt uit aan elke speler. Je bekijkt je kaart, maar zorg ervoor dat je het niet aan een andere speler laat zien - dit Karakter is nu je geheime identiteit.
4. Plaats de resterende Karakterkaarten gedekt naast het bord om de Karakterstapel te vormen.
5. Plaats de Roosmunten naast het bord. Plaats de drie Rozentrofeeën in een stapel met de hoogste waarde onderaan.
6. Plaats het “*Wijs met de vinger*” bord met tekening zichtbaar in de ruimte onder de onderkant van het bord.
7. Selecteer willekeurig twee van de actiekaarten en plaats ze open/zichtbaar aan weerszijden van *Wijs met de vinger*. Plaats de resterende actiekaarten gedekt aan een kant.
8. Schud de Artefact-kaarten en plaats ze gedekt naast het bord om de Artefact-stapel te vormen.
9. Onthul een aantal Artefact-kaarten gelijk aan het aantal spelers plus twee. Voorbeeld: als je vier spelers hebt, onthult dan zes Artefact-kaarten.
10. De speler die het meest recent een kostuum droeg, is de eerste speler (niet getoond).
11. In volgorde van de klok, te beginnen met de eerste speler, selecteert elke speler een Artefact uit de geopende kaarten en plaatst het Artefact open voor hem/haar, op hun tableau (verzameling kaarten open voor hen).
12. Alle Artefact-kaarten die niet door spelers zijn geselecteerd, vormen het begin van de aflegstapel direct onder het Artefact-dek.



## Twee-speler variant

Raadpleeg pagina 12 voor meer informatie over spellen voor twee spelers.



## Varianten in de gevorderde modus

Raadpleeg pagina 13 voor meer informatie over spellen in de gevorderde modus.

## *Tekening - Basis spel opzet (zie p4-5)*

Foto overzicht voor vier spelers

## *Tekening - Opzet elke speler*

(Zie p4-5)

## *Overzicht spelverloop (p5)*

Het spel heeft drie rondes. De speler met de meeste **Rozen** aan het einde van het spel is de winnaar.

Elke ronde heeft een prijs: een **Rozentrofee** ter waarde van 1 Roos in de eerste ronde, 3 Rozen in de tweede ronde, en 5 Rozen in de derde.

## **Houd je Karakter geheim**

Je krijgt willekeurig een nieuw **karakter** elke ronde als je geheime identiteit. Je moet je eigen identiteit verbergen terwijl je probeert de identiteit van andere spelers te onthullen.

## **Artefacten kunnen een zegen en een vloek zijn**

Elk Karakter verlangt drie Artefacten van een bepaald type, hun **Boon-Artefact**. Je kan de ronde winnen en de Rozentrofee scoren door drie van de Boon-Artefacten van je Karakter te verzamelen. Elk Karakter verafschuwt ook Artefacten van één type, hun **Bane-Artefact**. Als je gedwongen wordt om twee van de Bane-Artefacten van je Karakter te verzamelen, word je onmiddellijk **ontmaskerd** (je identiteit wordt onthuld) en de speler die je ontmaskerde scoort een Roos. Je begint het spel met één Artefact dat je hebt gekozen tijdens de opstelling. Tijdens jouw beurt moet je een Artefact trekken om te houden en een Artefact trekken om aan een andere speler geven. Dit is hoe je je Boon-Artefacten kan verzamelen en andere spelers dwingen om hun Bane-Artefacten te verzamelen.

## **Geen woorden maar daden**

Je kan **overeenkomende paren van Artefacten** verwijderen, idealiter degenen die je niet kunnen schelen, om een **Actie** te gebruiken. Deze kunnen helpen om een Artefact te winnen dat je wil of een kwijt te geraken dat je niet wil, of om meer te ontdekken over de identiteit van andere spelers.

Je kan ook gebruik maken van een **permanente actie** genaamd *Wijs met de vinger* om de identiteit van een andere speler te raden. Een juiste gok ontmaskert die speler en dan scoor je een totaal van twee Rozen, maar een onjuiste gok levert een Roos op voor de speler die je ten onrechte beschuldigt.

Omdat andere spelers je identiteit kunnen raden, moet je oppassen dat je niet te duidelijk bent over wat je verzamelt. Probeer te bluffen over welk Artefact je wel en niet wilt. Je zou zelfs een paar Artefacten kunnen houden om te bluffen.

Zodra je ontmaskerd bent, kun je nog steeds Artefacten geven aan andere spelers tijdens je beurt om te proberen ze te ontmaskeren en rozen te scoren, maar je kan de Rozentrofee voor de ronde niet meer winnen.

## *Klokslag middernacht...*

De ronde eindigt wanneer slechts de identiteit van één speler geheim blijft en die de Rozentrofee voor die ronde wint.

Het spel eindigt na ronde 3, of als een speler tien Rozen heeft aan het einde van een ronde.

## *Karakters — Boon & Bane*

Elk Karakter heeft een Boon-Artefact en een Bane-Artefact. Het Boon-Artefact wordt linksboven op de karakterkaart weergegeven en het Bane-Artefact rechtsonder.

## *Artefacten*

Elk Artefact in het spel heeft het potentieel om informatie over jezelf en anderen te onthullen, dus kies zorgvuldig welke te houden en welke weg te geven.

- Elke speler die drie van hun Boon-Artefacten verzamelt, breekt de spreuk en wint onmiddellijk de ronde.
- Elke speler die twee van zijn Bane-Artefacten verzamelt, wordt ontmaskerd.

## *Tekening - Karakters & Artefacten (p6)*

- Boon-Artefact
- Bane-Artefact

## *Tekening – Artefact-kaarten (p7)*

Artefact

- Kroon
- Vermomming
- Glazen muiltjes
- Klok
- Lekkernij
- Ketel
- Spinwiel
- Spiegel

# Verloop ronde (stappen)

Spelers spelen hun beurt, met de klok mee, totdat het einde van de ronde wordt geactiveerd, te beginnen met de huidige Eerste Speler.

## Acties in elke spelersbeurt

### 1. Trek Artefacten

Trek één Artefact van de Artefact-stapel en kies ervoor om het te houden, of geef het aan een andere speler. Trek dan een tweede Artefact en doe het tegenovergestelde van wat je koos voor de eerste kaart.

**Voorbeeld:** *Als je jouw eerste kaart trekt en ervoor kiest deze aan een andere speler te geven, moet je de tweede kaart die je trekt, behouden. Als je jouw eerste kaart bewaart, moet je jouw tweede kaart weggeven. Je mag niet beide kaarten trekken voordat je beslist.*

Elke speler plaatst zijn nieuwe kaart in zijn eigen **tableau** (de verzameling open Artefact-kaarten op de tafel voor hen) waar alle spelers ze kunnen zien.



*Het uitdelen van Artefacten is een van de belangrijkste manieren om informatie te verzamelen in het spel. Door opzettelijk andere spelers Artefacten te geven die een paar maken, dwing je hen om informatie te onthullen en kan je hen zelfs ontmaskeren.*

**Twee overeenkomende Artefacten:** Als je ooit een paar van dezelfde Artefacten hebt, moet je onmiddellijk informatie onthullen over je Karakter:

- Als de Artefacten het Bane-Artefact van je Karakter zijn, ben je **ontmaskerd** en moet je je geheime identiteit onthullen. De speler die je het tweede Artefact gaf, krijgt een Roos. Als je je eigen Bane trok en gedwongen werd om het te houden, krijg je geen Roos voor het ontmaskeren van jezelf!
- Als de Artefacten niet de Bane van je Karakter zijn, moet je een bewijsmarkering op het spelbord plaatsen op het Karakter waarvan het de Bane is. Dit herinnert iedereen eraan dat je niet dat karakter bent.

**Drie overeenkomende Artefacten:** Als je ooit drie stuks van hetzelfde Artefact hebt, moet je onmiddellijk informatie over je Karakter onthullen:

- Als het jouw Boon-Artefact van je Karakter is, win je de ronde! Laat je identiteit zien en krijg de Rozentrofee van die ronde.
- Als het niet jouw karakters Boon-Artefact is, moet je onmiddellijk een bewijsmarkering op het bord op het karakter waarvan de Boon het is, om iedereen eraan te herinneren dat je niet dat karakter bent.

### 2. Een optionele actie uitvoeren

Nadat je Artefacten hebt getrokken en verdeeld, kan je ervoor kiezen om een paar overeenkomende Artefacten uit je tableau te verwijderen om een actie te gebruiken voor een speciaal effect.

Elke ronde zijn er drie actieopties beschikbaar voor alle spelers. *Wijs met de vinger* is altijd beschikbaar, en nog eens twee acties worden willekeurig onthuld elke ronde uit een mogelijke set van zes.

### *Wijs met de vinger (Permanent)*

Raad de identiteit van een andere speler. Als je gelijk hebt, is die speler ontmaskerd, en je krijgt twee rozen: een roos voor het ontmaskeren van een speler en de andere voor het maken van een juiste gok. Als je niet klopt, krijgt de ten onrechte beschuldigde speler in plaats daarvan een Roos.

### *Afluisteren*

Kies een of twee andere spelers. Ze moeten elk een bewijsmarkering op het spelbord plaatsen. Wanneer je een bewijsmarkering plaatst, moet je deze plaatsen op een Karakter dat je **niet** bent en waar je nog geen bewijsmarkering hebt. Je mag geen bewijsmarkeringen plaatsen op Karakters die al zijn ontmaskerd.

### *Gluren in de gastenlijst*

Zonder andere spelers te laten zien, kijk je naar de bovenste twee ongebruikte karakterkaarten in de karakterstapel. Plaats ze terug in het karakterdek en schud het kaartendek.

### *Start de dans*

Kies een Artefact uit je tableau en kies vervolgens of je het links of rechts wilt doorgeven. Elke andere speler moet zijn tableau schudden en een willekeurig Artefact in dezelfde richting doorgeven.

### *Doe een toast (gelukwens)*

Trek twee Artefacten uit het Artefact-stapel en geef ze aan een of meer andere spelers van je keuze.

Je mag ze allebei aan dezelfde speler geven.

### *Zakkenroller*

Kijk naar een ongebruikte karakter kaart. Plaats het terug in het Karakterdek en schud het dek. Trek dan een Artefact en beslis of je het wilt houden of weggeven.

### *Attent geschenkje*

Kies een Artefact uit je tableau om aan een andere speler van je keuze te geven. Die speler moet hun tableau schudden en je twee willekeurige Artefacten geven die ze bezitten.



*Wanneer Artefacten worden uitgewisseld, worden ze tegelijkertijd gegeven, zodat hetzelfde Artefact niet heen en weer kan worden doorgegeven. Er wordt geen informatie onthuld totdat de uitwisseling is voltooid.*

Het is mogelijk voor een enkele actie om meer dan één speler te ontmaskeren.

Je krijgt een Roos voor elke speler die je ontmaskert.

## Een speler ontmaskeren



Spelers kunnen op twee manieren ontmaskerd worden:

- Zodra ze twee Bane-Artefact hebben van hun Karakter.
- Wanneer een andere speler wijst met de vinger en hun geheime identiteit correct raadt.

Wanneer je ontmaskerd bent, moet je onmiddellijk:

1. Je geheime identiteit onthullen en vervolgens alle bewijsmarkeringen verwijderen van dat Karakter op het spelbord en deze met een Gebroken Spiegel-markering bedekken;
2. Je Artefacten in je hand nemen. Je kan de ronde niet meer winnen door drie van je Boon-Artefacten te verzamelen.

## Spelen nadat je ontmaskerd bent

Trek op je beurt een Artefact en voeg het toe aan je hand. Geef dan een Artefact van je keuze van je hand aan een speler die nog niet ontmaskerd is. Je kan nog steeds Rozen winnen door andere spelers op deze manier te ontmaskeren.



GEVORDERD: Zie de sectie "Weddenschappen"

## Einde van de ronde

De ronde eindigt wanneer een van de twee dingen gebeurt:

- Op één na zijn alle spelers ontmaskerd. De speler die niet ontmaskerd werd wint de ronde en wint de Rozentrofee voor die ronde.
- Een speler verzamelt drie van hun Boon-Artefacten. Die speler wint en wint de Rozentrofee voor die ronde.

De Rozentrofee stijgt in waarde gedurende het spel. De trofee voor de eerste ronde is 1 Roos waard. Voor de tweede ronde is het 3 Rozen waard, en voor de derde ronde, 5 Rozen.



GEVORDERD: Als een speler de Weddenschapskaart heeft van het Karakter dat heeft gewonnen, krijgt die een aantal rozen gelijk aan de waarde van de Rozentrofee.

## Herstart voor de volgende speelronde

Alle spelers doen het volgende:

- De speler met de minste Rozen is de Eerste Speler voor de volgende ronde. Als er een gelijkspel is, is de speler links, met de klok mee, van de speler met de meeste Rozen, de eerste speler.

- Gooi de twee actiekaarten weg en laat twee nieuwe actiekaarten op hun plaats zien. *Wijs met de vinger* is elke ronde beschikbaar, dus die blijft op de tafel.
- Verwijder alle Bewijsmarkeringen van het bord. Verzamel alle Karakterkaarten, schud ze goed en deel er een aan elke speler. Plaats de resterende karakterkaarten gedekt naast het bord.
- Verzamel alle Artefact-kaarten, schud ze goed en plaats ze gedekt naast het bord om het nieuwe Artefact-stapel te vormen. Onthul een aantal Artefact-kaarten, gelijk aan het aantal spelers plus twee.
- Ieder op zijn beurt, te starten met de nieuwe Eerste Speler, neemt elke speler een Artefact van de geopenbaarde kaarten. De resterende Artefacten vormen dan het begin van de aflegstapel en de nieuwe ronde begint.



GEVORDERD: Leg alle Weddenschapskaarten terug in het midden en plaats ze gedekt naast het bord.

De herstart stap is niet nodig aan het einde van de derde ronde.

## Speleinde en Scoren

Als een speler aan het einde van een ronde 10 of meer Rozen heeft, eindigt het spel. Anders eindigt het spel na ronde 3. Spelers tellen dan hun rozen, en de speler met de meeste rozen is de winnaar van het spel. In het geval van een gelijkspel, is de speler met de meeste punten van de Rozentrofeeën de winnaar. Als het spel nog gelijk is, wordt de overwinning gedeeld.

## Bijkomende details

### Artefacten in detail

Artefacten worden gebruikt om informatie te verkrijgen door andere spelers te dwingen om paren te maken, om acties te ondernemen door paren te verwijderen en om te winnen door drie van je Boon-Artefacten te winnen.

Er zijn zes exemplaren van elk Artefact in het spel. In sommige spellen kunnen al je Boon-Artefacten worden weggegooid of gebruikt, waardoor je één pad naar de overwinning voor je elimineert. In dit geval moet je je richten op andere spelers te ontmaskeren om Roos te scoren en je identiteit geheim te houden.

### Rozen in detail

Er zijn een paar manieren om Rozen te winnen, meestal door andere spelers op jouw beurt te ontmaskeren:

**Een paar Artefacten afdwingen:** Als je een speler de kaart geeft die een paar van hun Bane-Artefact maakt, ontmasker je ze en krijg je een Roos.

**Actie: *Wijs de vinger*.** Indien correct, krijgt je twee Rozen (één voor het veronderstellen correct en voor het ontmaskeren van de speler). Indien onjuist, de ten onrechte beschuldigde speler krijgt een Roos.

**Acties: *Start de dans, Doe een toast, Zakkenroller, Attente gift*.** Je krijgt een Roos voor elkaar speler ontmaskerd als gevolg van jouw actie.



**Rozentrofeeën:** Het Beest kent een Rozentrofee toe aan de elke ronde. Je wint de ronde wanneer alle andere spelers ontmaskerd worden, of door het verkrijgen van drie van jouw Boon-Artefacten. De uitgereikte Rozentrofee stijgt in waarde naarmate het spel vordert.



**GEVORDERD:** Als een speler de Weddenschapskaart heeft van het Karakter dat heeft gewonnen, krijgt hij het aantal rozen gelijk aan de waarde van de Rozentrofee.

## Bewijsmarkeringen in detail

U begint elke ronde met 7 Bewijsmarkeringen. Wanneer informatie onthuld over welk Karakter je niet bent, moet je die informatie markeren als een herinnering aan iedereen door het plaatsen van een bewijsmarkering op de plek van dat karakter op het bord.

Belangrijk: je mag jouw bewijsmarkering niet op een Karakter plaatsen die al een van jouw markeringen heeft of op een Karakter dat al ontmaskerd is.

Dit zijn de gevallen waarin het plaatsen van een bewijsmarkering vereist is:

### → ***Twee overeenkomende Artefacten***

Als een speler een paar Artefacten heeft en niet ontmaskerd is, betekent dit dat ze niet het Karakter zijn wiens Bane dat Artefact is. Ze moeten dat Karakter markeren met een bewijsmarkering.

**Voorbeeld:** *Michaels geheime identiteit is Rood Kapje. Michael ontvangt een tweede Glazen Muiltje, het Bane-Artefact van Het Beest. Aangezien hij niet Het Beest is, moet hij onmiddellijk een van zijn turquoise/groenblauwe Bewijsmarkering op het Beest zetten als herinnering. Die markering blijft op het Beest tot het einde van de ronde, zelfs als hij later de Glazen Muiltjes weggooit.*

### → ***Drie overeenkomende Artefacten***

Als een speler drie kopies van een Artefact heeft en de ronde niet wint, betekent dit dat ze niet het Karakter zijn dat dit Artefact bevoordeelt. Zij moeten dat Karakter met een Bewijsmarkering merken.

**Voorbeeld:** *Amir krijgt zijn derde Kroon. De Kroon is de Boon-Artefact van de Boze Koningin, maar aangezien dat niet zijn geheime identiteit is, moet hij zijn roze bewijsmarkering op de Boze Koningin als herinnering plaatsen.*

### → ***Actie: Wijs de vinger***

Wanneer een speler de identiteit van een andere speler verkeerd raadt, moet die speler het geraden karakter markeren met een bewijsmarkering.

**Voorbeeld:** *Michael kiest ervoor om de vinger te wijzen, en beschuldigt Colette ervan Doornroosje te zijn. Ze is niet, dus ze blijft in het spel, maar plaatst een van haar rode Bewijsmarkeringen op Doornroosje.*

### → ***Actie: Afluisteren***

Wanneer een andere speler je dwingt om een Karakter te onthullen dat je **niet** bent, plaats je Bewijsmarkering op een karakter van je keuze. Zie het voorbeeld hieronder.

## Tekening: Voorbeeld van Bewijsmarkering

- A. Amir besluit Colette en Michael af te luisteren. Ze moeten elk een van hun bewijsmarkeringen plaatsen op een karakter dat ze niet zijn.
- B. Colette heeft al Bewijsmarkeringen op Assepoester, Roodkapje en Doornroosje, dus ze kan geen andere markering op deze Karakters plaatsen.
- C. Michael heeft al een Bewijsmarkering op het Beest, dus hij kan niet een andere markering op dat karakter.
- D. Colette en Michael besluiten individueel om hun Bewijsmarkering te plaats op de Boosaardige Koninging.

## Twee-speler variant



Een spel met twee spelers volgt alle regels van het reguliere spel met een paar belangrijke verschillen.

### Klaarzetten

Geef elke speler de speler voor twee spelers. Het heeft een overzicht van de veranderingen in set-up, gameplay en scoren.

**Deel elke speler twee karakterkaarten in plaats van één.**

Elke speler heeft deze twee Karakters. De Artefacten die ze verzamelen zijn van invloed op beide Karakters.

**Onthul zes Artefact-kaarten om uit te kiezen in plaats van vier.**

Spelers kiezen om de beurt Artefacten totdat ze beiden twee hebben. Leg de andere twee Artefacten terug.

### Acties

Verwijder “*Gluren in de gastenlijst*”, “*Start de dans*” en *Geheimen* van de actiestapel voordat je schudt.

Dit laat vier actie kaarten: doordachte gift, Pick Pocket, Doe een *toast*, *Afluisteren*. Twee worden gebruikt in ronde 1, en twee in ronde 2 In ronde 3, schudt alle vier action kaarten opnieuw en deal twee willekeurig.

### Spelverloop

De ronde eindigt wanneer **beide** Karakters ontmaskerd zijn of wanneer je de drie Boon-Artefacten hebt verzameld voor **een** van je Karakters om de ronde te winnen.

**Acties:** Elke keer dat je een andere actie dan *Wijs met de vinger*, krijg je een Roos.

**Gevorderde varianten:** Speciale Vaardigheidskaarten en de Schatkaart kunnen worden toegevoegd aan het spel voor twee spelers, maar Weddenschapskaarten niet.

**Opmerking:** Soms delen je Karakters een Boon en een Bane, waardoor het onmogelijk is om drie van je Boon te verzamelen zonder je andere Karakter te ontmaskeren.

In dit geval, kan je ervoor kiezen om een Karakter te laten ontmaskeren om te winnen met de andere, of om te bluffen zodat de andere speler een verkeerde beschuldiging maakt, of in plaats daarvan kan je jouw strategie veranderen om je te concentreren op het ontmaskeren van de andere speler.

## *Tekening: Twee-speler opzet*

Geef elke speler het volgende:

- Een twee-speler hulpkaart
- Twee karakterkaarten, gedekt

## *Tekening: Houd de volgende acties:*

- Attent geschenk
- Zakkenroller
- Doe een toast (iemand gelukwensen)
- Afluisteren
- *Wijs met de vinger*

## *Na een paar spellen: Weddenschappen*

Weddenschappen zijn een geweldige manier om diepte toe te voegen na je eerste paar spellen.

**Vereiste:** Voeg de Geheime Actiekaart toe aan het actions stapel tijdens de opstelling. Plaats de Weddenschapskaarten aan één kant van het bord tijdens de opstelling. De Weddenschapskaarten bevatten één kaart voor elk Karakter dat op het Maskerade Bal kan zijn. Als je aan het einde van de ronde een Weddenschapskaart hebt die overeenkomt met het Karakter dat uiteindelijk de ronde heeft gewonnen, win je ook en win je rozen gelijk aan de waarde van de Rozentrofee voor die ronde. Je kan op twee manieren Weddenschapskaarten krijgen:

### ***Ontmaskeren***

Als je ontmaskerd bent, mag je onmiddellijk een Weddenschapskaart selecteren, of wachten en meer informatie verzamelen voordat je een Weddenschapskaart selecteert in een van jouw volgende beurten. Wees voorzichtig niet te lang te wachten, als de ronde plotseling kan eindigen, of een andere speler kan de Weddenschapskaart die je wilt nemen! Ontmaskerde spelers mogen op deze manier maar één Weddenschapskaart kiezen. Wanneer de een-na-laatste speler wordt ontmaskerd, eindigt de ronde onmiddellijk. Die speler selecteert geen Weddenschapskaart, omdat de identiteit van de winnaar al bekend is.

### ***Aanvullende actie: Geheimen***

Neem de stapel Weddenschapskaarten en selecteer de Weddenschapskaart van het Karakter waarvan je denkt dat het de ronde zal winnen. Plaats de kaart gedekt naast je tableau en zorg ervoor dat je ze niet aan andere spelers laat zien. Leg de resterende Weddenschapskaarten gedekt naast het bord terug. Je kan deze actie op zoveel van jouw beurten gebruiken als je wilt, zolang je elke keer een paar Artefacten weggooit om ervoor te betalen. Je kan ook de inzetkaart van je eigen Karakter selecteren. Op deze manier zet je in op jezelf om de ronde te winnen, mogelijk met een verdubbeling van de prijs!

## *Gevorderde mode varianten*

Deze gevorderde varianten kunnen individueel aan het spel worden toegevoegd of allemaal samen worden gespeeld. Elke variant voegt een ander niveau van diepte aan het spel. We raden aan om eerst met de inzet te beginnen en vervolgens een Schatkaart of Speciale Kracht kaarten.

### **Schatten**

Voeg schatten toe aan je spel voor extra bluffpotentieel.

**Vereiste:** Voeg de Schatmunten toe tijdens de opstelling.

In deze variant, spelers beginnen elke ronde met elk een Schatmunt. In jouw beurt kun je je Schatmunt combineren met een Artefact-kaart in je tableau en ze allebei weggooien om een actie uit te voeren, in plaats van een paar Artefact-kaarten zoals gewoonlijk te verwijderen.

Op deze manier kunnen spelers een van hun Bane-artefacten wegdoen of ze kunnen het Schatmunt gebruiken om te bluffen door een andere Artefact weg te doen.

Als u uw schat niet gebruikt, ruil deze dan voor één Roos aan het eind van de ronde.

### **Speciale vaardigheden**

**Vereiste:** Voeg de speciale vaardigheidskaarten toe tijdens de opstelling.

In deze variant, de speler of spelers met de minste Rozen krijgen de Speciale Vaardigheidskaart voor het Karakter dat ze speelden in de vorige ronde. Tijdens de volgende ronde, is deze speciale vaardigheid in effect en zal helpen vorm te geven aan hun strategie.

**Opmerking:** *De speciale vaardigheid van een speler zal meeste waarschijnlijk niet overeenkomen met het Karakter dat ze in de huidige ronde spelen, omdat ze het vermogen hebben van hun karakter van de vorige ronde.*

## *Speciale vaardigheden in detail*

### **Boosaardige Koningin:**

#### ***Echte weerspiegeling***

Wanneer je een andere speler een spiegel of een kroon geeft, moet deze een bewijsmarkering plaatsen om een Karakter te onthullen dat ze niet is.

### **Roodkapje**

#### ***Achter de vermomming***

Wanneer je een andere speler een Vermomming of Lekkernij geeft, kun je kijken naar een willekeurige ongebruikte karakterkaart.

## **Grote boze wolf**

### *Wat een grote ogen*

Als je verkeerd raadt wanneer je de vinger wijst, kan je naar één willekeurige ongebruik karakterkaart kijken.

## **Hansje**

### *De gokker*

Neem aan het begin van de ronde willekeurig één inzetkaart.

## **Assepoester**

### *Nederige cadeautjes*

Als je aan het begin van je beurt geen paren hebt, kun je een Artefact trekken en het bewaren of aan een andere speler geven. Dit is in aanvulling op jouw gebruikelijke beurt.

## **Schone Slaapster**

### *Op haar tijd bieden*

Als je zes unieke Artefacten verzamelt, win je de ronde. De ronde eindigt onmiddellijk, en je krijgt de Rozentrofee.

## **Repelsteeltje**

### *Vijandige beschuldiging*

Als je verkeerd raadt wanneer je de vinger wijst, mag je een Artefact trekken en het bewaren of aan een andere speler geven.

## **Het Beest:**

### *Meester van het spel*

Als je een Bewijsmarkering in je beurt hebt geplaatst, trek dan aan het einde van je beurt een Artefact en bewaar het of geef het aan een andere speler.

# *Credits*

## **Spelontwerp**

Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson

## **Bijkomende ontwikkeling**

Mac Nelson

## **Kunstwerk en grafisch ontwerp**

Mr. Cuddington

## **Bijkomend grafisch ontwerp**

Joel Finch, Kate Finch

## **Ontwerp spelregelboek en ontwerp**

Kate Finch, Joel Finch

## **Proeflezing**

William Sobel, Shoe Hsu, Ben Kepner, Aris Bionat

## **Test spelers**

Keith Eisner, DK Reinemer, Jon Gilmour, Ian Moss, Scott Biersdorf, Ryan Swisher, Ryan Spangler, Mohammad Ali, Joseph Owens, Taran Kratz, Tekela Fisher, Marty Butzen, Abby Butzen, Jaz Okura-Youtsy, Stumptown Gamecrafters, Theo Stempel, Matthew Gould, Mac Nelson, Ben Kepner, Aris Bionat, Paul Shin, Shawn Kirkham, Jeremy Salinas, Ryan Schoon, Kira Peavley.

## **Vertaling naar het Nederlands**

Peter Geelen

Veel dank aan alle andere ontwerpers en spelers die hebben geholpen om dit spel de beste die het zou kunnen zijn!

© 2019 Druid City Games. © 2019 Skybound, LLC. Alle rechten voorbehouden.

# Inhoudstafel

Intro .....	1
Doel van het spel (p2) .....	1
Standaard of Gevorderde Maskerade? .....	1
Spel Componenten (p3).....	2
Componenten Standaardmode .....	2
Componenten Gevorderde mode.....	2
Spel opstelling (p4) .....	2
Twee-speler variant .....	3
Varianten in de gevorderde modus.....	3
Tekening - Basis spel opzet (zie p4-5).....	3
Tekening - Opzet elke speler.....	3
Overzicht spelverloop (p5) .....	3
Houd je Karakter geheim.....	3
Artefacten kunnen een zegen en een vloek zijn.....	3
Geen woorden maar daden.....	3
Klokslag middernacht.....	4
Karakters — Boon & Bane.....	4
Artefacten .....	4
Tekening - Karakters & Artefacten (p6).....	4
Tekening – Artefact-kaarten (p7) .....	4
Verloop ronde (stappen).....	5
Acties in elke spelersbeurt.....	5
1. Trek Artefacten .....	5
2. Een optionele actie uitvoeren .....	5
Een speler ontmaskeren.....	7
Spelen nadat je ontmaskerd bent.....	7
Einde van de ronde.....	7
Herstart voor de volgende speelronde .....	7
Speleinde en Scoren .....	8
Bijkomende details .....	8
Artefacten in detail .....	8
Rozen in detail .....	8
Bewijsmarkeringen in detail.....	9
→ Twee overeenkomende Artefacten .....	9
→ Drie overeenkomende Artefacten.....	9
→ Actie: Wijs de vinger .....	9
→ Actie: Afluisteren .....	9
Tekening: Voorbeeld van Bewijsmarkering .....	10
Twee-speler variant .....	10
Klaarzetten.....	10

Spelverloop.....	10
Tekening: Twee-speler opzet .....	11
Tekening: Houd de volgende acties: .....	11
Na een paar spellen: Weddenschappen .....	11
Ontmaskeren .....	11
Aanvullende actie: Geheimen .....	11
Gevorderde mode varianten .....	12
Schatten.....	12
Speciale vaardigheden.....	12
Speciale vaardigheden in detail.....	12
Boosaardige Koningin:.....	12
Echte weerspiegeling .....	12
Roodkapje.....	12
Achter de vermomming .....	12
Grote boze wolf .....	13
Wat een grote ogen.....	13
Hansje.....	13
De gokker .....	13
Assepoester.....	13
Nederige cadeautjes .....	13
Schone Slaapster.....	13
Op haar tijd bieden .....	13
Repelsteeltje .....	13
Vijandige beschuldiging.....	13
Het Beest: .....	13
Meester van het spel .....	13
Credits .....	14