



La Masquerade des Frères
GRIMM



Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson



Mr. Cuddington



La Mascarade des Frères GRIMM



2 à 5
joueurs



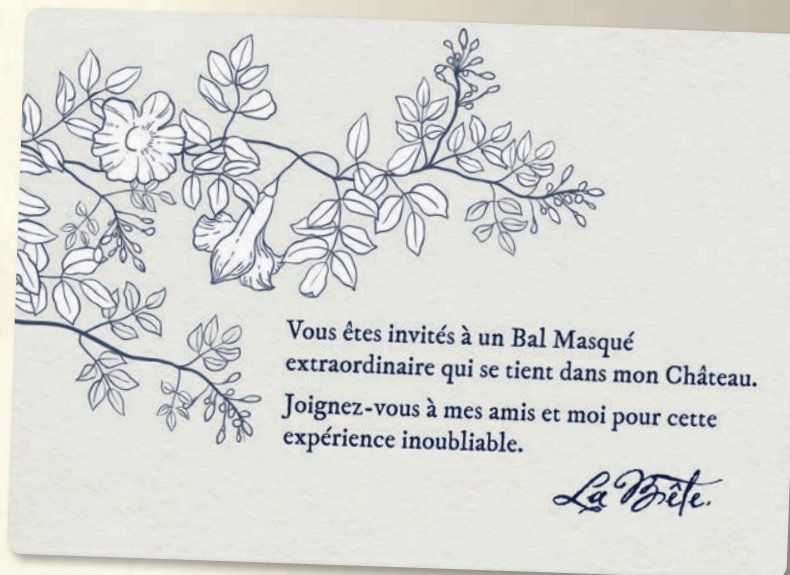
8 ans
et plus



20-40
minutes



2



Objectif

Dans *La Mascarade des Frères Grimm*, vous incarnez un personnage de conte de fée qui assiste au Bal Masqué de La Bête. Gagnez le maximum de roses magiques de La Bête en rassemblant et distribuant des artefacts, effectuez des actions afin de démasquer les autres joueurs, recherchez votre artefact favori et bluffez les autres joueurs afin de conserver votre identité secrète.

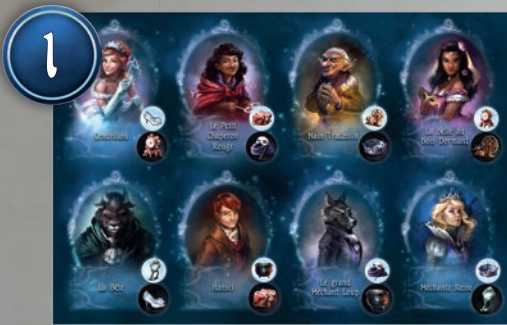
Mascarade Classique ou avancée ?

La Mascarade des Frères Grimm possède deux modes de jeu.

Mode standard: recommandé pour les nouveaux joueurs et les parties en famille. Il est expliqué en premier lieu, et en détails.



Mode avancé: peut être joué après que vous avez joué en mode standard, ou si votre groupe possède une solide expérience des jeux de plateau. Il est expliqué dans un second temps dans les règles. Les instructions et les astuces correspondant au mode Avancé sont repérables grâce à la baguette magique.



Matériel

Matériel du mode Standard

- 1 Plateau de jeu
- 2 8 cartes Personnage
- 3 1 plateau *Pointer du Doigt*
- 4 6 cartes Action
- 5 35 marqueurs Preuve (7 par joueur)
- 6 48 cartes Artéfact
- 7 35 pions Rose
- 8 3 Trophées Rose
- 9 7 cartes Aide de Jeu
- 10 6 marqueurs Miroir Brisé

Matériel du mode Avancé

- 11 5 pions Trésor
- 12 8 cartes Pari
- 13 1 carte Action avancée (*Secrets*)
- 14 8 cartes Capacité Spéciale



Mise en place

- 1 Positionnez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
- 2 Chaque joueur prend un jeu de jetons Preuve d'une couleur ainsi qu'une carte Référence.
- 3 Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Vous pouvez regarder votre carte, mais assurez-vous de ne la montrer à aucun autre joueur – ce Personnage est dorénavant votre identité secrète.
- 4 Placez les cartes Personnage restantes face cachée près du plateau ; elles constituent le paquet Personnage.
- 5 Placez les pions Rose à côté du plateau. Placez les trois Trophées Rose en pile, avec le pion de plus forte valeur en dessous. Placez les pions Rose à côté du plateau.
- 6 Placez le plateau *Pointer du Doigt* face visible dans l'espace situé sous le plateau principal.
- 7 Sélectionnez deux cartes Action au hasard et placez-les, face découverte, de chaque côté du plateau *Pointer du Doigt*. Placez les cartes Action restantes, face cachée, à côté de ce même plateau.
- 8 Mélangez les cartes Artéfact et placez-les face cachée à côté du plateau pour constituer le paquet Artéfact.
- 9 Révélez autant de cartes Artéfact que de joueurs, plus deux. Exemple : à quatre joueurs, révélez six cartes Artéfact.
- 10 Le joueur qui a été le dernier à porter un costume est désigné Premier Joueur.
- 11 Dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit un Artéfact parmi ceux révélés et le place devant lui, face visible. Il collectera tout ses futurs artefacts de la même façon : cet espace est appelé le tableau du joueur.
- 12 Les cartes Artéfact qui n'auront pas été choisies par les joueurs forment ensuite le début de la défausse, qui est placée juste en dessous du paquet Artéfact.

Variante à deux joueurs

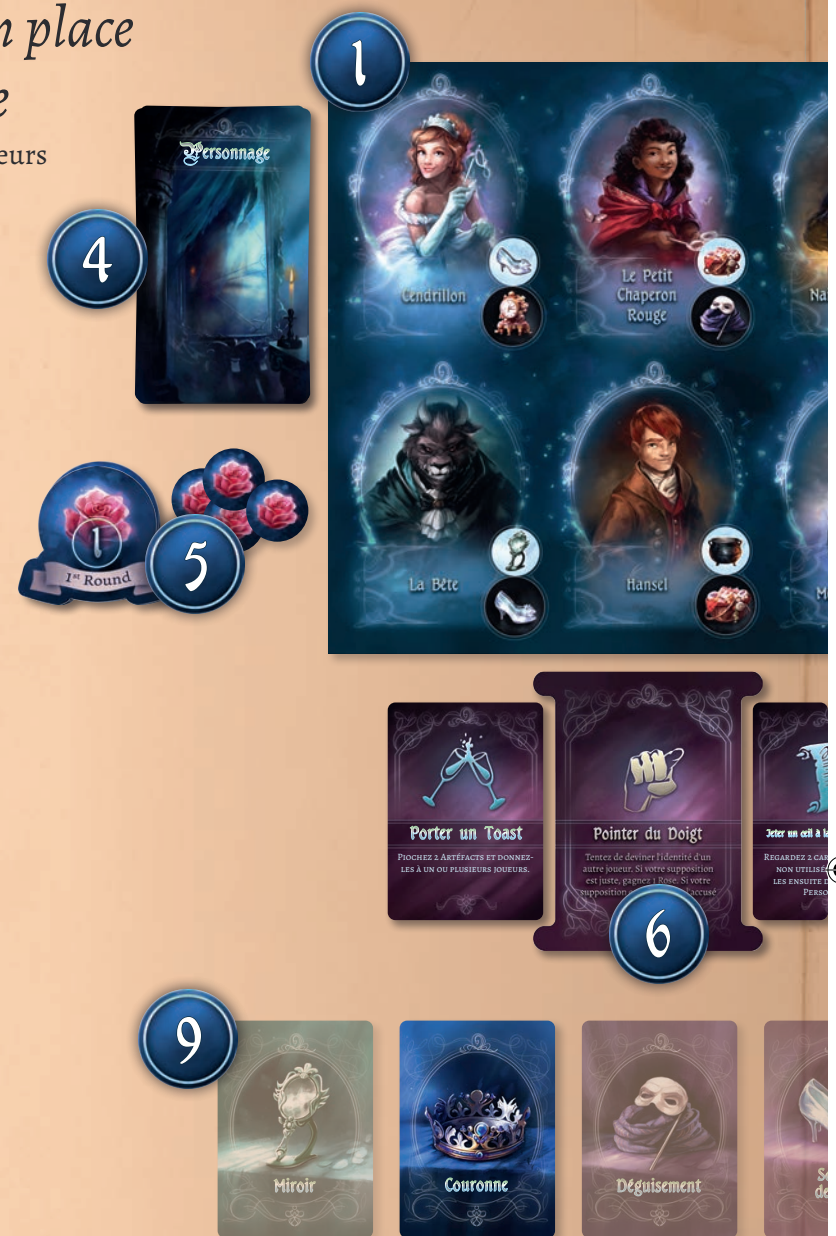
Référez-vous à la page 12 pour les détails concernant les parties à deux joueurs

Variantes mode Avancé

Référez-vous à la page 13 pour les parties en mode avancé.

Mise en place classique

pour quatre joueurs



Mise en place de chaque joueur





8



12



7



3



11

Aperçu du déroulement du jeu

Le jeu se découpe en trois rounds. Le joueur possédant le plus de **Roses** à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Chaque round a son prix : un **Trophée Rose** dont la valeur est de 1 Rose au cours du premier round, 3 Roses au cours du deuxième round et 5 Roses lors du dernier.



Conservez l'identité de votre Personnage secrète

Chaque round, un nouveau **Personnage** vous est attribué aléatoirement, qui correspond à votre identité secrète. Vous devez cacher cette identité tout en essayant de découvrir celle des autres joueurs.

Les Artéfacts peuvent être autant des bénédictions que des malédictions

Chaque personnage cherche à obtenir trois Artéfacts d'un type bien particulier, leur **Artéfact Bienfait**. Vous remportez le round et gagnez le Trophée Rose en obtenant trois Artéfacts du Bienfait de votre personnage.

Chaque personnage déteste dans le même temps un type d'Artéfact, leur **Artéfact du Malheur**. Si vous êtes obligés de récupérer deux Artéfacts du Malheur de votre personnage, vous êtes immédiatement **démasqué** (votre identité est révélée) et le joueur qui vous a démasqué remporte une Rose.



Vous commencez la partie avec un Artéfact que vous choisissez lors de la mise en place. Ensuite, à votre tour, vous devez piocher un Artéfact que vous conserverez et un Artéfact que vous donnerez à un autre joueur. C'est de cette façon que vous récupérerez vos Artéfacts du Bienfait et que vous forcerez les autres joueurs à recevoir leurs Artéfacts du Malheur.

Les actes sont plus éloquents que les mots

Vous pouvez **défausser les paires identiques** d'Artéfacts, idéalement ceux dont vous n'avez pas besoin, pour avoir l'opportunité d'effectuer une **Action**. Ces dernières vous permettent de gagner un Artéfact que vous voulez ou au contraire vous débarrasser d'un Artéfact qui vous gêne, ou encore d'en apprendre plus sur l'identité des autres joueurs.



Vous pouvez également utiliser une **Action permanente** appelée *Pointer du Doigt* afin de tenter d'identifier un autre joueur. Une supposition correcte démasquera ce joueur et vous permettra de marquer deux Roses, alors qu'une supposition incorrecte permettra à celui injustement accusé de marquer une Rose.

Comme les autres joueurs peuvent tenter de découvrir votre identité, vous devez faire attention à ce que vous récupérez. Tentez de les induire en erreur au sujet des Artéfacts que vous souhaitez ou non. Vous devrez peut-être conserver une paire d'Artéfacts juste pour les bluffer.

Une fois que vous êtes démasqué, vous pouvez toujours donner des Artéfacts aux autres joueurs au cours de votre tour afin de tenter de les démasquer et de gagner des Roses, mais vous ne pourrez pas remporter le Trophée Rose de ce round.

Aux douze coups de minuit...

Le round se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur dont l'identité est secrète, et il remporte alors le Trophée Rose de ce round.

La partie se termine à la fin du Round 3, ou si un joueur possède dix Roses à la fin d'un round.

Personnages — Bienfait & Malheur

Chaque personnage possède un Artéfact du Bienfait et un Artéfact du Malheur. L'Artéfact du Bienfait est situé dans le coin supérieur gauche de la carte Personnage et celui du Malheur dans le coin inférieur droit.

Artéfacts

Comme chaque Artéfact du jeu permet de révéler des informations sur vous-même ou les autres, il faut choisir avec précaution ceux que vous conservez et ceux que vous donnez.

- Tout joueur qui parvient à réunir trois de ses Artéfacts du Bienfaitrompt le sortilège et remporte immédiatement le round.
- Un joueur qui se retrouve avec deux de ses Artéfacts du Malheur est démasqué.

Stapes du round

Les joueurs jouent leurs tours dans le sens horaire jusqu'à ce que la Fin du Round soit déclenchée, en commençant par le Premier Joueur actuel.

Tour d'un joueur

1. Piocher des Artéfacts

Piochez un Artéfact du paquet Artéfact et choisissez de le conserver ou de le donner à un autre joueur. Piochez ensuite un deuxième Artéfact et effectuez l'action opposée de celle réalisée avec la première carte.

Exemple: si vous piochez la première carte et que vous choisissez de la donner à un autre joueur, vous devez conserver la deuxième carte que vous piochez. Si vous conservez votre première carte, vous devez donner la deuxième carte. Vous ne pouvez pas piocher les deux cartes avant de décider.

Chaque joueur pose sa nouvelle carte sur son **tableau** (l'ensemble des cartes Artéfact, face visible, sur la table, devant eux) à un endroit où tous les personnages peuvent les voir.

Personnages & Artéfacts



Cartes Artéfact



Couronne



Déguisement



Souliers de Verre



Horloge



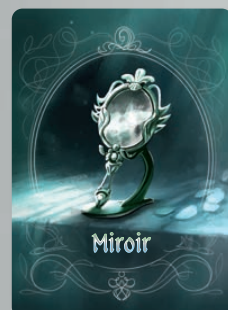
Friandises



Chaudron



Rouet



Miroir



La révélation d'Artéfacts est un des principaux moyens permettant d'obtenir des informations dans le jeu. En donnant intentionnellement des Artéfacts qui vont former une paire aux autres joueurs, vous les forcez à révéler des informations qui pourraient permettre de les démasquer.

Deux Artéfacts identiques: Si vous possédez une paire d'Artéfacts identiques, vous devez immédiatement révéler une information sur votre Personnage:

- Si les Artéfacts sont les Artéfacts du Malheur de votre Personnage, vous êtes **démasqué** et vous devez révéler votre identité secrète. Le joueur qui vous a donné le deuxième Artéfact gagne une Rose. Si vous avez pioché votre Artéfact du Malheur et que vous avez été obligé de le conserver, vous ne gagnez aucune Rose pour vous être vous-même démasqué !
- Si les Artéfacts ne sont pas vos Artéfacts du Malheur, vous devez placer un marqueur Preuve sur le Personnage auquel ils correspondent. Cela permettra à tout le monde de se rappeler que vous n'êtes pas ce Personnage.

Trois Artéfacts identiques: Si vous possédez trois Artéfacts identiques, vous devez immédiatement révéler une information sur votre Personnage:

- S'il s'agit de vos Artéfacts du Bienfait, vous remportez le round ! Révélez alors votre identité et gagnez le Trophée Rose de ce round.
- S'il ne s'agit pas de votre Artéfact du Bienfait, vous devez immédiatement placer un marqueur Preuve sur le personnage auquel il correspond. Cela permettra à tout le monde de se rappeler que vous n'êtes pas ce Personnage.

2. Effectuer une action optionnelle

Après avoir pioché et distribué les Artéfacts, vous pouvez choisir de défausser une paire d'Artéfacts identiques de votre tableau afin d'effectuer une action possédant un effet spécial.

Chaque round, trois options d'Action sont réalisables par chacun des joueurs. *Pointer du Doigt* est toujours possible, et deux autres Actions sont révélées chaque round parmi un éventail de six.

Pointer du Doigt (Permanent)

Devinez l'identité d'un autre joueur. Si vous avez vu juste, ce joueur est démasqué, et vous gagnez deux Roses : une Rose pour avoir démasqué le joueur, et une autre pour avoir fait la bonne supposition. Si vous avez fait une proposition erronée, c'est à la place l'autre joueur qui gagne une Rose.



Indiscrétion

Choisissez un ou deux autres joueurs. Chacun doit placer un marqueur Preuve sur le plateau de jeu. Lorsque vous placez un marqueur Preuve, vous devez le placer sur un Personnage que vous n'êtes **pas** et sur lequel vous n'avez placé aucun marqueur Preuve. Vous ne pouvez pas placer des marqueurs Preuve sur des Personnages qui ont déjà été démasqués.



Jeter un oeil à la Liste des Invités

À l'abri du regard des autres joueurs, regardez les deux premières cartes Personnage disponibles du paquet Personnage. Remettez-les dans le paquet Personnage puis mélangez ce dernier.



Ouverture du Bal

Choisissez un Artéfact de votre tableau puis choisissez de le passer à droite ou à gauche. Les autres joueurs doivent alors mélanger leur tableau et passer un de leur Artéfact au hasard dans la même direction.



Porter un Toast

Piochez deux Artéfacts du paquet Artéfact et donnez-les à un ou plusieurs joueurs de votre choix. Vous pouvez donner les deux au même joueur.



Pick Pocket

Regardez une carte Personnage non utilisée. Remplacez-la dans le paquet Personnage et mélangez-la. Ensuite, piochez un Artéfact et décidez de le conserver ou de le donner.



Don généreux

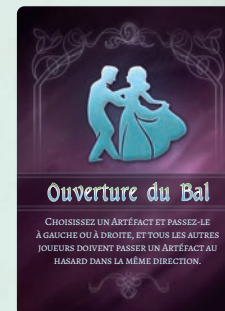
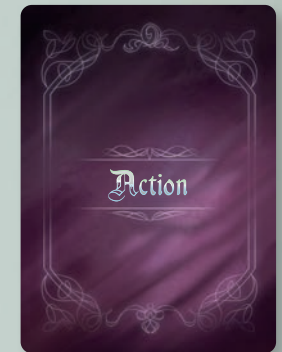
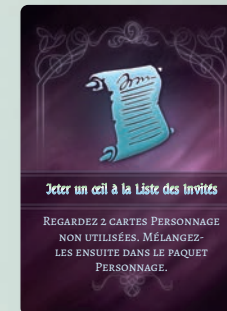
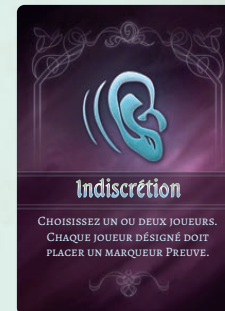
Choisissez un Artéfact de votre tableau et donnez-le à un joueur de votre choix. Ce joueur doit mélanger son tableau et vous donner deux de ses Artéfacts au hasard.



À chaque fois que des Artéfacts sont changés, ils le sont simultanément de façon à ce qu'aucun ne soit rendu à son propriétaire. Aucune information n'est révélée tant que l'échange n'est pas terminé.

Il est possible de démasquer plusieurs joueurs au cours d'une même Action. Vous gagnez une Rose pour chaque joueur que vous démasquez.

Cartes Action



Démasquer un joueur



Les joueurs peuvent être démasqués de deux façons différentes:

- Dès qu'ils possèdent deux des Artéfacts du Malheur de leur Personnage.
- Lorsqu'un autre joueur effectue Pointer du Doigt et devine son identité secrète.

Lorsque vous êtes démasqué, vous devez immédiatement :

1. Révéler votre identité secrète et retirer tous les marqueurs Preuve de ce Personnage sur le plateau de jeu et y placer un marqueur Miroir Brisé.
2. Prenez tous vos Artéfacts en main. Vous ne pourrez plus remporter le round en rassemblant trois de vos Artéfacts du Bienfait.



Marqueur
Miroir Brisé

Jouer après avoir été démasqué

À votre tour, piochez une carte Artéfact et ajoutez-la à votre main. Puis donnez une carte Artéfact de votre main, au choix, à un autre joueur non démasqué. Vous avez toujours la possibilité de gagner des Roses en démasquant les autres joueurs de cette façon.



RÈGLE AVANCÉE : voir la section "Paris"

Fin du round

Le round se termine lorsqu'une des deux situations suivantes se produit:

- Tous les joueurs sauf un sont démasqués. Le joueur qui n'a pas été démasqué remporte le round et gagne le Trophée Rose de ce round.
- Un joueur rassemble trois de ses Artéfacts du Bienfait. Ce joueur remporte le round et gagne le Trophée Rose de ce round.

La valeur du Trophée Rose augmente en cours de jeu. Pour le premier round, le Trophée vaut 1 Rose. Il en vaut 3 au cours du deuxième round, et 5 Roses pour le troisième round.



RÈGLES AVANCÉE : si un joueur détient la carte Pari du personnage qui a gagné, il remporte un nombre de Roses équivalent à la valeur du Trophée Rose.

Remise à zéro pour le round suivant de la partie

Tous les joueurs effectuent les actions suivantes:

- Le joueur avec le moins de Roses devient le Premier Joueur du round suivant. S'il y a une égalité, c'est le joueur le plus proche dans le sens horaire du joueur avec le plus de Roses qui devient Premier Joueur.
- Défaussez les deux cartes Action et révélez deux nouvelles cartes Action qui vont les remplacer. *Pointer du Doigt* est disponible chaque round, et donc reste sur la table.
- Retirez tous les marqueurs Preuve du plateau. Rassemblez toutes les cartes Personnage, mélangez-les bien ensemble, et distribuez-en une à chaque joueur. Placez les cartes Personnage restantes face cachée à côté du plateau de jeu.
- Rassemblez toutes les cartes Artéfact, mélangez-les bien, et placez-les, face cachée, près du plateau de jeu. Elles constituent le nouveau paquet Artéfact. Révélez autant de cartes Artéfact que de joueurs, plus deux.
- Dans l'ordre du tour en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur choisit un Artéfact parmi les cartes révélées. Les cartes Artéfact restantes constituent le début de la défausse ; le nouveau round commence.



RÈGLE AVANCÉE : remplacez toutes les cartes Pari au centre, face cachée, à côté du plateau.

L'étape de remise à zéro n'est plus pertinente à la fin du troisième round.

Fin de partie et calcul des scores

Si un joueur possède 10 Roses ou plus à la fin d'un round, la partie s'arrête. Sinon, la partie s'achève à la fin du round 3.

Les joueurs comptent alors leurs Roses, et c'est le joueur avec le plus de Roses qui remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points avec les Trophées Rose qui remporte la partie. S'il y a toujours une égalité, la victoire est partagée.



Précisions supplémentaires

Les Artéfacts en détail

Les Artéfacts sont utilisés pour récolter des informations en forçant les autres joueurs à composer des paires, servent à effectuer des Actions permettant de défausser des paires, et à remporter la partie en réunissant trois de vos Artéfacts du Bienfait.

Chaque Artéfact est présent en six exemplaires dans le jeu. Dans certaines parties, il est possible que tous vos Artéfacts du Bienfait soient utilisés ou défaussés, ce qui vous privera d'une des façons de l'emporter. Dans ce cas, vous devrez vous focaliser sur le fait de démasquer les autres joueurs afin de gagner des Roses, tout en conservant votre identité secrète.

Les Roses en détail

Il n'existe que peu de façons de gagner des Roses, c'est le plus souvent en démasquant les autres joueurs au cours de votre tour :

Forcer une paire d'Artéfacts : si vous donnez à un joueur la carte qui amène à composer une paire de son Artéfact du Malheur, vous le démasquez et vous gagnez une Rose.

Action: Pointer du Doigt. Si vous avez raison, vous gagnez deux Roses (une pour avoir deviné juste et l'autre pour avoir démasqué le joueur). Si votre accusation est incorrecte, le joueur accusé à tort gagne une Rose.

Actions: Ouverture du Bal, Porter un Toast, Pick Pocket, Don généreux. Vous gagnez une Rose pour chaque joueur démasqué suite à votre Action.

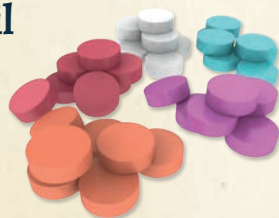
Trophées Rose : La Bête confère un trophée Rose au vainqueur de chaque round. Vous remportez le round lorsque tous les joueurs sont démasqués, ou en récupérant trois de vos Artéfacts du Bienfait. La valeur du Trophée Rose augmente en cours de partie.



RÈGLES AVANCÉES : si un joueur détient la carte Pari du personnage qui a gagné, il remporte un nombre de Roses équivalent à la valeur du Trophée Rose.

Les Marqueurs Preuve en détail

Vous commencez chaque round avec 7 marqueurs Preuve. À chaque fois qu'une information est révélée sur un personnage que vous n'êtes **pas**, vous devez noter cette



information à l'intention de chacun en plaçant un marqueur Preuve sur le Personnage correspondant sur le plateau.

Important : vous ne pouvez pas placer de marqueur Preuve sur un Personnage qui possède déjà un de vos marqueurs, ni sur un Personnage qui a déjà été démasqué.

Voici les cas où vous devez placer un marqueur Preuve :

Deux Artéfacts identiques

Si un joueur possède une paire d'Artéfacts et qu'il n'est pas démasqué, cela signifie qu'il n'est pas le Personnage pour lequel ces Artéfacts sont ceux du Malheur. Ce Personnage doit donc être marqué avec un marqueur Preuve.

Exemple : L'identité secrète de Michael, c'est Le Petit Chaperon Rouge. Michael reçoit un deuxième Soulier de Verre, qui est l'Artéfact du Malheur de La Bête. Comme il n'est pas La Bête, il doit immédiatement placer un de ses marqueurs Preuve sur La Bête en tant que rappel. Ce marqueur reste sur La Bête jusqu'à la fin du Round, même si, plus tard, il défausse les Souliers de Verre.



Trois Artéfacts identiques

Si un joueur possède trois copies d'un artéfact et qu'il ne remporte pas le round, cela signifie que ces Artéfacts ne sont pas ses Artéfacts du Bienfait. Il doit donc placer un marqueur Preuve sur ce Personnage.

Exemple : Amir reçoit sa troisième Couronne. La Couronne est l'Artéfact du Bienfait de la Méchante Reine, mais comme il ne s'agit pas de son identité secrète, il doit placer son marqueur Preuve rose sur la Méchante Reine pour rappel.



Action: Pointer du Doigt

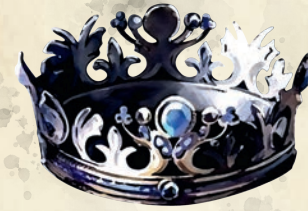
Lorsqu'un joueur accuse à tort un autre joueur, ce joueur doit placer un marqueur Preuve sur le Personnage qui a été accusé pour rappel.

Exemple : Michael choisit Pointer du Doigt, et accuse Collette d'être La Belle au Bois Dormant. Ce qui n'est pas le cas ; elle reste donc en jeu, et place un de ses marqueurs Preuve rouge sur La Belle au Bois dormant.



→ Action: Indiscrétion

Lorsqu'un autre joueur vous oblige à révéler un personnage que vous n'êtes **pas**, placez votre marqueur Preuve sur un Personnage de votre choix. Voir l'exemple ci-dessous.



Exemple de marqueur Preuve

A

Amir décide de faire une Indiscrétion sur Collette et Michael.

Tous deux doivent placer un de leurs marqueur Preuve sur un Personnage qu'ils ne sont pas.



B

Collette a déjà placé un marqueur Preuve sur Cendrillon, Le Petit Chaperon Rouge et La Belle au Bois Dormant, et ne peut donc pas placer un autre marqueur sur ces Personnages.



C

Michael a déjà placé un marqueur Preuve sur La Bête et ne peut donc pas placer un autre marqueur sur ce Personnage.

Collette et Michael décident individuellement de placer leur marqueur Preuve sur la Méchante Reine.

D

Variante deux joueurs



Le jeu à deux joueurs suit toutes les règles du jeu de base, mais avec quelques différences importantes.

Mise en place

Donnez à chaque joueur la Carte Référence Deux Joueurs. Elle contient un aperçu des changements en termes de mise en place, de déroulement de partie et de calcul des scores.

Distribuez deux cartes Personnage à chaque joueur à la place d'une seule.

Chaque joueur possède donc deux Personnages. Les Artéfacts qu'ils récupèrent affectent les deux Personnages.

Révélez six cartes Artéfact parmi lesquelles choisir à la place de quatre. Les joueurs choisissent des Artéfacts chacun leur tour jusqu'à ce qu'ils en aient deux chacun. Défaussez les deux autres Artéfacts.

Actions

Retirez *Jeter un oeil à la Liste des Invités*, *Ouverture du Bal*, et *Secrets* du paquet Action avant de le constituer et le mélanger.

Ce qui laisse donc quatre cartes Action: *Don généreux*, *Pick Pocket*, *Porter un Toast* et *Indiscrétion*. Deux sont utilisés au cours du Round 1, et les deux autres pendant le Round 2. Au cours du Round 3, mélangez les quatre cartes Action à nouveau et distribuez-en deux au hasard.

Déroulement de la partie

Le round se termine lorsque vos **deux** Personnages sont démasqués ou lorsque vous avez récupéré les trois Artéfacts du Bienfait d'un de vos Personnages, ce qui vous fait remporter le Round.

Actions: À chaque fois que vous effectuez une action autre que *Pointer du Doigt*, gagnez une Rose.



Variantes avancées: les cartes Capacité Spéciale et Trésor peuvent être ajoutées à une partie à deux joueurs, à l'inverse des cartes Pari.

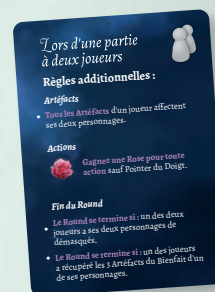
Note: quelquefois, vos Personnages vont partager un Artéfact du Bienfait ou du Malheur, ce qui vous empêchera de rassembler trois exemplaires de votre Artéfact du Bienfait sans démasquer votre autre Personnage.

Dans ce cas, vous pouvez choisir de démasquer un de vos Personnages afin de gagner avec l'autre, ou de tenter de bluffer l'autre joueur afin qu'il fasse une accusation erronée, ou vous pouvez encore changer de stratégie en vous concentrant sur le fait de démasquer l'autre joueur.

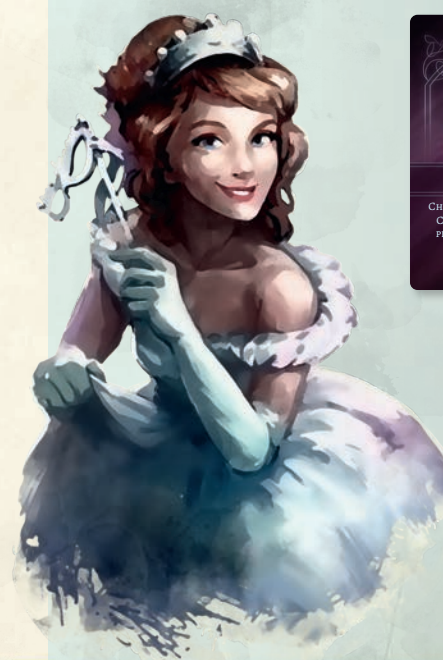
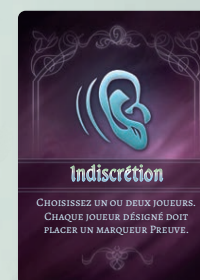
Mise en place à deux joueurs

Donnez ce qui suit à chaque joueur:

Référence deux joueurs Deux cartes Personnage, face cachée



Conservez les actions suivantes:



Après quelques parties : les Paris

Les Paris sont une excellente façon d'ajouter de la profondeur à vos parties après les premières.

Préalable : ajoutez la carte Action *Secrets* au paquet Action lors de la mise en place. Placez les cartes Pari sur un des côtés du plateau de jeu lors de la mise en place.

Les cartes Pari contiennent une carte de chaque Personnage susceptible d'être présent au Bal Masqué.

Si vous possédez, à la fin d'un round, une carte Pari correspondant au Personnage qui a remporté ce round, vous gagnez également et remportez autant de Roses que la valeur du Trophée Rose de ce round.

Vous pouvez obtenir des cartes Pari de deux façons :

Démasquage

Si vous êtes démasqué, vous pouvez immédiatement sélectionner une carte Pari, ou vous pouvez attendre afin d'obtenir d'autres informations avant de choisir une carte Pari au cours d'un de vos tours futurs. Faites attention de ne pas attendre trop longtemps, car le round peut se terminer brusquement, ou un autre joueur peut prendre la carte Pari que vous vouliez choisir ! Seuls les joueurs démasqués peuvent choisir une carte Pari de cette façon.

Lorsque l'avant-dernier joueur est démasqué, le round se termine immédiatement. Ce joueur ne choisit pas de carte Pari, comme l'identité du vainqueur est déjà connue.

Action Supplémentaire : Secrets

Prenez le paquet Pari et choisissez la carte Pari du Personnage qui va, d'après vous, remporter le round. Placez-le face cachée à côté de votre tableau en vous assurant de ne pas le montrer aux autres joueurs. Remplacez les autres cartes Pari face cachée à côté du plateau de jeu.

Vous pouvez utiliser cette Action au cours de n'importe lequel de vos tours, tant que vous défaussez une paire d'Artéfacts pour en payer le coût. Vous pouvez également sélectionner la carte Pari de votre propre Personnage. De cette façon, vous supposez que vous allez remporter le round et ainsi en doubler potentiellement la récompense !



Variante mode avancé



Ces variantes avancées peuvent être ajoutées au jeu séparément, ou jouées toutes ensemble. Chaque variante ajoute un niveau de profondeur différent au jeu. Nous recommandons de commencer par les paris en premier, puis d'ajouter soit les Cartes de trésor, soit les Capacités Spéciales.

Trésors

Ajoutez les Trésors à votre partie pour augmenter le bluff potentiel.

Préalable : Ajoutez les pions Trésors lors de la mise en place.

Dans cette variante, chaque joueur commence chaque round avec un pion Trésor. À votre tour, vous pouvez combiner votre pion Trésor avec n'importe quelle carte Artéfact de votre tableau et les défausser tous les deux afin d'effectuer une Action, à la place de défausser une paire de cartes Artéfact comme d'habitude.



De ce fait, les joueurs peuvent défausser un de leurs Artéfact du Malheur, ou utiliser le pion Trésor dans une tentative de bluff en défaussant un Artéfact différent.

Si vous ne vous servez pas de votre Trésor, échangez-le contre une Rose à la fin du round.

Capacités Spéciales

Préalable : Ajoutez les cartes Capacité Spéciale lors de la mise en place.

Dans cette variante, le(s) joueur(s) avec le moins de Roses gagnent la carte Capacité Spéciale du Personnage qu'ils ont joué au cours du round précédent. Au cours du round à suivre, cette capacité spéciale sera donc effective et aidera à façonner une stratégie.

Note : dans la plupart des cas, la Capacité Spéciale d'un joueur ne correspondra pas au Personnage qu'il joue ce round, comme ce sera celle du Personnage du round précédent.



Capacités Spéciales en détail

Méchante Reine :

Reflét Véritable

Lorsque vous donnez un Miroir ou une Couronne à un joueur, il doit placer un marqueur Preuve.



Le Petit Chaperon Rouge :

Derrière le Déguisement

Lorsque vous donnez un Déguisement ou une Friandise à un joueur, regardez une des cartes Personnage non utilisée.



Le Grand Méchant Loup :

Quels Grands Yeux

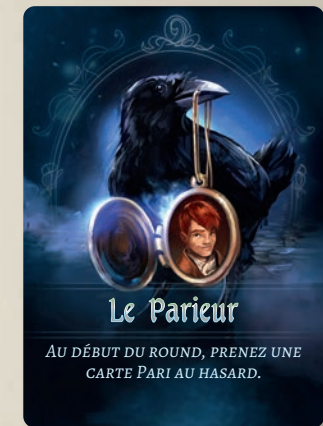
Si vous effectuez Pointer du Doigt et que votre accusation est incorrecte, regardez une carte Personnage non utilisée au hasard.



Gansel :

Le Parieur

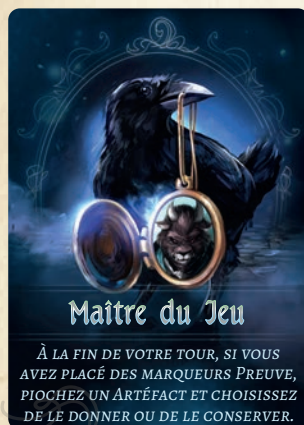
Au début du round, prenez une carte Pari au hasard.



La Bête :

Maître du Jeu

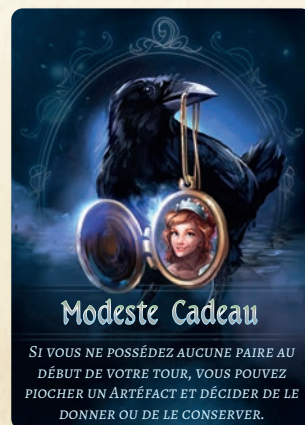
À la fin de votre tour, si vous avez placé des marqueurs Preuve, piochez un Artéfact et choisissez de le donner ou de le conserver.



Cendrillon :

Modeste Cadeau

Si vous ne possédez aucune paire au début de votre tour, vous pouvez piocher un Artéfact et décider de le donner ou de le conserver.



La Belle au Bois Dormant :

Au Fil du Temps

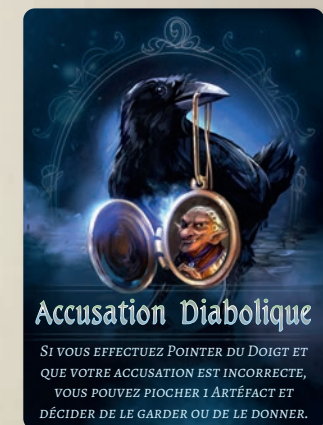
Si vous rassemblez 6 Artéfacts uniques, vous gagnez.



Main Tracassin :

Accusation Diabolique

Si vous effectuez Pointer du Doigt et que votre accusation est incorrecte, vous pouvez piocher 1 Artéfact et décider de le garder ou de le donner.





Crédits

Conception

Tim Eisner, Ben Eisner, James Hudson

Développement additionnel

Mac Nelson

Conception artistique et graphique

Mr. Cuddington

Conception graphique additionnelle

Joel Finch, Kate Finch

Rédaction du livret de règles et mise en page

Kate Finch, Joel Finch

Relecture

William Sobel, Shoe Hsu, Ben Kepner, Aris Bionat

Testeurs

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.

Traduction de la version française

Philippe Pinon

Relecture de la version française

François Thiery, Sélène Meynier

© 2019 Druid City Games. © 2019 Skybound, LLC. All rights reserved.

