

L'ÈRE DES MASQUES



Règles en vidéo et FAQ

À Venise, les ombres murmurent que le doge est malade... Lui qui tenait la ville d'une main de fer, voilà que la Sérénissime est le théâtre d'une bataille d'influence, de coups bas et de crimes !

2 dangereuses figures (...vous !) emploient des « Masques », des hommes et des femmes spécialisés leur ayant prêté allégeance, pour s'affronter et prendre le pouvoir...

Incarnant l'une de ces 2 figures, vous devez choisir quelle stratégie employer, quand bluffer et surtout comment deviner et contrer les « Masques » de votre adversaire !

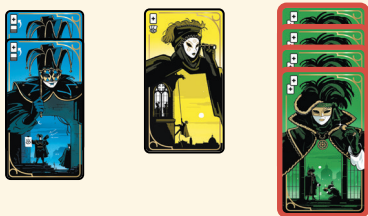
PRINCIPE DU JEU

L'Ère des Masques est un jeu de **bluff** et de **stratégie**. Avec à disposition des cartes « Masques » de 5 couleurs (chaque couleur ayant un pouvoir bien distinct), vous allez tenter de **prendre le contrôle de la ville de Venise** !

CONDITION DE VICTOIRE

Vous **gagnez immédiatement** la partie lorsque vous possédez dans votre Zone de jeu : **4 cartes de la même couleur ET/OU au moins 1 carte de chaque couleur**.

4 CARTES DE LA MÊME COULEUR



ET/OU



— AU MOINS 1 CARTE DE CHAQUE COULEUR —

POUVOIRS



LE NOBLE

Piochez 2 cartes.



L'ENROLEUSE

Piochez 5 cartes, placez en 1 dans votre main et défaussez les autres.



L'ESPIONNE

Piochez 1 carte et regardez la main de votre adversaire.



LA BRUTE

Défaussez 1 carte prise au hasard dans la main de votre adversaire.



L'ASSASSIN

Défaussez 1 carte au choix de la Zone de jeu de votre adversaire.

! À chaque fois que vous piochez des cartes, ajoutez-la / les carte(s) à votre main.

MATÉRIEL

1 RÈGLE DU JEU & 40 CARTES « MASQUE »

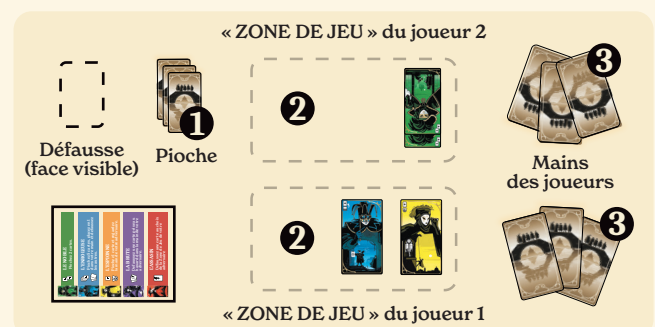


(8 exemplaires de chaque couleur)

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les cartes pour former la pioche. Placez-la, ainsi que le récapitulatif des pouvoirs à proximité des joueurs.
- 2 Révélez et placez 2 cartes face visible devant chaque joueur.
- 3 Distribuez 5 cartes à chaque joueur.

Le premier joueur est le dernier à s'être déguisé.



SÉQUENCE D'UN TOUR DE JEU

À votre tour, vous avez le choix entre 2 Actions :

PIOCHER 2 CARTES

Piochez 2 cartes et ajoutez-les à votre main.

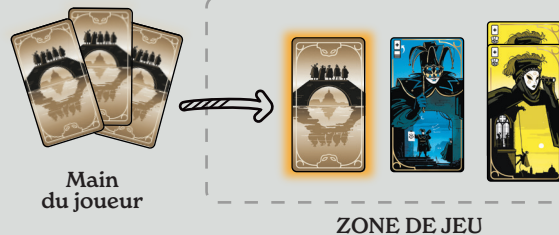


! Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse et reformez une nouvelle pioche.

OU

JOUER 1 CARTE

Jouez une carte de votre main et placez-la **FACE CACHÉE** dans votre Zone de jeu.



Votre adversaire a le choix entre

! Votre adversaire peut **TENTER DE CONTRER** uniquement s'il a au moins une carte en main.

LAISSER PASSER

Révélez la carte que vous avez jouée dans votre Zone de Jeu et appliquez son pouvoir.



Dans votre Zone de jeu, placez vos cartes de même couleur en colonne.

TENTER DE CONTRER

Votre adversaire essaie de deviner et annonce la couleur de la carte face cachée que vous avez jouée. Révélez ensuite votre carte pour en dévoiler la couleur.

LA COULEUR ANNONCÉE NE CORRESPOND PAS :



- Votre adversaire défausse une carte au choix de sa main.
- Vous réalisez le pouvoir de votre carte et la gardez dans votre Zone de Jeu.

LA COULEUR ANNONCÉE CORRESPOND :



- Votre adversaire défausse une carte au choix de sa main PUIS applique son pouvoir. **Il ne place pas cette carte dans sa Zone de jeu.**
- Vous défaussez votre carte jouée lors de ce tour, au lieu de la placer dans votre Zone de jeu.

FIN DE TOUR

Aucune condition de victoire n'est atteinte ? C'est alors à l'autre joueur de démarrer son tour !

LES AUTEURS TIENNENT À REMERCIER :

- Richard G sans qui rien n'aurait été possible.
- Stéphane T, Pierre André J, Benoît B et Yoann L pour nous avoir pris sous leurs ailes.
- Lucas F, Sébastien M, Bruno Q, Remi F, Pierre D et tous ceux qui ont patiemment testé nos jeux pas finis.
- Quentin et Jérémy pour avoir fini celui là.



BLIND COOKS
111 RUE DU BREUIL
38 710 MENS
www.blindcooks.com

CRÉDITS :

Auteurs : Pierre Canali, Antoine Lagarde, Bastien Perez Assaël, Malo Willefert
Illustrateur/Graphisme : Vincent Roché
Maquettage Règle : Carbone Café
Édition : Jérémy Ducret, Quentin Guidotti
Relecture : Laureline Denis-Venuat