

Shadow House

Mascarade™



Pesu Nabeno



EmperorS4

RÈGLES



Une nuit de pleine lune, vous êtes invités dans un somptueux manoir pour un dîner entre aristocrates. Soudain, un cri de terreur :

« **AAaaahhh... ! Le Vicomte Shadow est mort !!!** »

Malgré le chaos, le majordome a rapidement sécurisé toutes les issues. Maintenant, le coupable est piégé dans la maison : saurez-vous le démasquer à temps... ou rester suffisamment discret pour ne pas vous faire attraper ?!

MATÉRIEL DE JEU

36 Cartes • 23 jetons Points • 1 jeton Menottes



MISE EN PLACE

1. Posez les jetons Points et Menottes au centre de la table.
2. Constituez, dans un premier temps, le paquet de cartes « initial » en vous référant au tableau ci-dessous. Prenez le nombre de cartes indiqué à côté de chaque personnage (Premier sur place, Coupable, Détective, Complice, Shérif et Alibi) en fonction du nombre total de joueurs. Une fois constitué, mettez ce paquet initial de côté.

	3	4	5	6	7	8
 PREMIER SUR PLACE	1	1	1	1	1	1
 COUPABLE	1	1	1	1	1	1
 DÉTECTIVE	1	1	1	2	2	2
 COMPLICE	0	1	1	2	2	2
 SHÉRIF	1	1	1	1	1	1
 ALIBI	1	1	2	2	3	3
 AUTRES CARTES (au hasard)	7	10	13	15	18	22
TOTAL	12	16	20	24	28	32

3. Constituez ensuite le paquet de cartes « complémentaire » en mélangeant les autres cartes, faces cachées, en vous référant au tableau précédent. Piochez le nombre de cartes indiqué en fonction du nombre total de joueurs.
4. Mélangez, faces cachées, le paquet initial et le paquet complémentaire.
5. Distribuez 4 cartes, faces cachées, à chaque joueur, qui prend alors secrètement connaissance de ses cartes.
6. Conservez les cartes non distribuées en une pile, face cachée, au centre de la table en cas de besoin pendant la manche en cours.



Exemple d'une mise en place à 5 joueurs

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE



Le jeu va se dérouler en manches successives.

- À chaque début de manche, le joueur qui a la carte Premier sur place en main commence en posant cette carte face visible devant lui.
- Puis les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire. Lors de son tour, chaque joueur choisit librement une carte dans sa main et la pose face visible devant lui. Puis, il lit à voix haute l'effet de sa carte et l'exécute immédiatement. Une fois l'effet résolu, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Remarque : les discussions entre tous les joueurs sont autorisées et même encouragées tout au long de la manche.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine immédiatement lorsque l'un des 4 cas suivants se produit :

1. Un joueur pose une carte Détective devant lui et identifie avec succès le coupable : uniquement ce joueur détective gagne 2 points, 

à condition qu'il n'ait pas de carte Complice posée devant lui. Tous les autres joueurs n'ayant pas de carte Coupable ni de carte Complice posée devant eux gagnent 1 point chacun.  Le coupable et ses complices perdent la manche.

2. Un joueur joue la carte Toby devant lui et révèle avec succès le coupable : le joueur incarnant Toby gagne 3 points, à condition  qu'il n'ait pas de carte Complice posée devant lui. Tous les autres joueurs n'ayant pas de carte Coupable ni de carte Complice posée devant eux gagnent 1 point chacun.  Le coupable et ses complices perdent la manche.

3. Un joueur pose devant lui la dernière carte de sa main et il s'agit de la carte Coupable : ce joueur coupable ainsi que tous les joueurs ayant une carte Complice posée devant eux gagnent 2 points chacun.  Tous les autres joueurs perdent la manche.

4. Le joueur qui a reçu le jeton Menottes révèle sa carte Coupable : tous les autres joueurs n'ayant pas de carte Complice posée devant eux gagnent 1 point chacun.  Le coupable et ses complices perdent la manche.

1.



DÉTECTIVE
GAGNÉ

2

2.



TOBY
GAGNÉ

3

3.



COUPABLE
GAGNÉ

2

4.



COUPABLE
+ MENOTTES
Pas de gain



COUPABLE
+ COMPLICE
Pas de gain



COUPABLE
+ COMPLICE
Pas de gain



COMPLICE
2



COMPLICE
Pas de gain



AUTRES
JOUEURS



AUTRES
JOUEURS



AUTRES
JOUEURS
Pas de gain



AUTRES
JOUEURS



NOUVELLE MANCHE

Une fois que les joueurs concernés se sont attribués leurs points à l'aide des jetons, rassemblez toutes les cartes du jeu pour constituer le paquet de cartes de la prochaine manche en suivant les étapes 2. à 4. de la mise en place.

Le jeton Menottes retourne au centre de la table.

Une fois la mise en place terminée, une nouvelle manche peut être jouée, toujours en commençant par le Premier sur place.

FIN DU JEU

La partie prend fin à l'issue de la manche lors de laquelle l'un des joueurs obtient un total d'au moins 5 points devant lui.

Le joueur ayant le total de points le plus élevé remporte la partie.

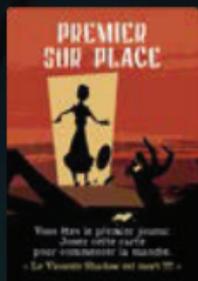
En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE ENQUÊTE FLASH

Pour une enquête plus courte, jouez une seule manche, sans utiliser les jetons Points.

Les gagnants sont soit le coupable et ses complices, soit tous les autres joueurs.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES



PREMIER SUR PLACE

CARTE

Vous êtes le premier joueur.
Jouez cette carte pour commencer
la manche.

« Le Vicomte Shadow est mort !!!!! »



DÉTECTIVE

CARTE

Demandez au joueur de votre
choix : « **Es-tu le coupable ?** »
Si la personne est bien coupable
et sans alibi en main, vous gagnez la manche.

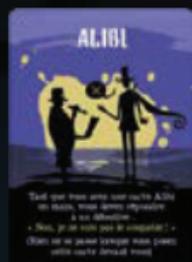
PRÉCISIONS

Le joueur interrogé doit dire la vérité,
sauf s'il a une carte Alibi en main : voir **ALIBI**.

Un détective ne peut remporter la manche
qu'à condition de n'avoir aucune carte Complice
posée devant lui.

Sinon, il perd la manche avec le coupable en
tant que complice.

Si d'autres joueurs ont une carte Déflective
posée devant eux sans être complice en fin de
manche, ces joueurs gagnent 1 point.



ALIBI

CARTE

Tant que vous avez une carte Alibi en main, vous devez répondre à un détective : « **Non, je ne suis pas le coupable !** »

(Rien ne se passe lorsque vous posez cette carte devant vous)

PRÉCISIONS

La carte Alibi n'est utile qu'au joueur ayant la carte Coupable en main.



COUPABLE

CARTE

Vous ne pouvez jouer ou défausser cette carte uniquement s'il s'agit de la dernière que vous avez en main.

Gagnez la manche en jouant ou défaussant le coupable.

PRÉCISIONS

S'il vous reste d'autres cartes en main, vous devez d'abord les jouer avant de pouvoir poser celle du coupable.

Important : seul un joueur complice a le pouvoir de faire défausser une carte à un autre joueur, au moment où il joue sa carte Complice.

Si un complice vous fait défausser votre carte Coupable et que c'est la dernière de votre main, alors vous gagnez aussitôt la manche.



COMPLICE

CARTE

Lorsque vous jouez cette carte, vous devenez complice du coupable.

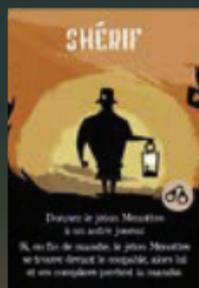
Demandez au joueur de votre choix de défausser, face visible, l'une de ses cartes, puis d'en piocher une nouvelle.

PRÉCISIONS

Tant que cette carte reste dans votre main, vous n'êtes pas un complice.

Lorsque vous devenez complice, vous le restez jusqu'à la fin de la manche, et ce, quelles que soient les autres cartes posées devant vous.

Important : si le joueur que vous désignez défausse la dernière carte de sa main et qu'il s'agit du coupable, alors il gagne immédiatement la manche avec les autres complices, vous y compris, sans avoir à piocher de nouvelle carte.



SHÉRIFF

CARTE

Donnez le jeton Menottes à un autre joueur.



Si, en fin de manche, le jeton Menottes se trouve devant le coupable, alors lui et ses complices perdent la manche.

PRÉCISIONS

À tout moment, si le joueur ayant les menottes

est identifié comme étant le coupable, alors lui et ses complices perdent aussitôt la manche. Tous les autres joueurs gagnent la manche, y compris vous si vous n'êtes pas complice.

L'effet des menottes s'applique uniquement au coupable : placées devant un joueur autre que le coupable, les menottes sont sans effet.



TOBY

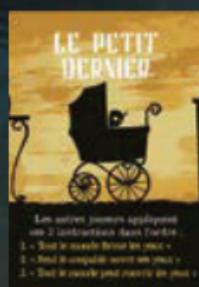
CARTE

Désignez une carte dans la main d'un autre joueur : celui-ci la révèle.

- Gagnez la manche si c'est le complice.
- Sinon, ce joueur reprend sa carte en main.

PRÉCISIONS

Toby peut remporter la manche à condition qu'il n'ait aucune carte Complice posée devant lui. Sinon, il perd la manche avec le coupable en tant que complice.

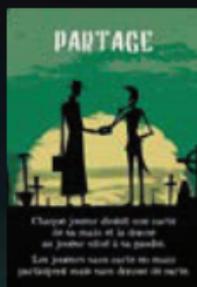


LE PETIT DERNIER

CARTE

Les autres joueurs appliquent ces 3 instructions dans l'ordre :

1. « *Tout le monde ferme les yeux* »
2. « *Seul le coupable ouvre ses yeux* »
3. « *Tout le monde peut rouvrir les yeux* »



PARTAGE

CARTE

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la donne au joueur situé à sa gauche.

Les joueurs sans carte en main participent mais sans donner de carte.



RUMEUR

CARTE

Chaque joueur pioche au hasard une carte dans la main du joueur situé à sa droite, puis ajoute cette carte à sa main.

Si le joueur à votre droite n'a pas de carte en main, alors ne piochez pas de carte.



PANIQUE !!!

CARTE

Chaque joueur choisit une carte de sa main, vous y compris.

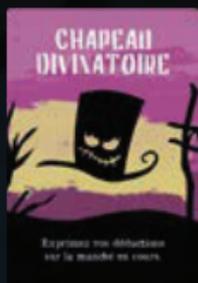
Rassemblez les cartes choisies, mélangez-les et regardez-les secrètement.

Mélangez-les à nouveau, puis distribuez-en une au hasard à chaque joueur.

Si vous jouez cette carte lors de votre dernier tour, rien ne se passe.

PRÉCISIONS

Tous les échanges et mélanges de cartes se font faces cachées.



CHAPEAU DIVINATOIRE

CARTE

Exprimez vos déductions sur la manche en cours.

PRÉCISIONS

Décrivez, succinctement et à voix haute, votre point de vue sur la situation actuelle de la manche, à savoir qui vous suspectez d'être coupable, ou complice, etc...

Mais comme vous le savez, tout le monde peut se tromper !



TÉMOIN

CARTE

Regardez secrètement la main de cartes du joueur de votre choix.

Si vous y voyez le coupable ou

un complice et qu'il vous reste au moins une carte, alors vous avez la possibilité d'effectuer un échange avec ce joueur.

PRÉCISIONS

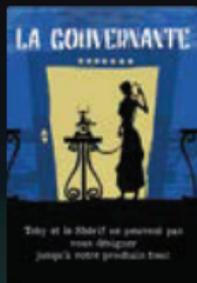
Lorsque vous procédez à l'échange, rendez au joueur sa main de cartes, puis chacun de vous deux choisit une carte de sa main. Échangez vos cartes faces cachées.



LA SERVANTE

CARTE

Le détective ne peut pas vous interroger jusqu'à votre prochain tour.



LA GOUVERNANTE

CARTE

Toby et le Shérif ne peuvent pas vous désigner jusqu'à votre prochain tour.



ÉCHANGE

CARTE

Échangez une carte de votre main avec le joueur de votre choix. Ce joueur choisit la carte qu'il vous donne.

Si votre main est vide, ignorez cet effet.



©2024 Blue Orange Edition. ©2023 EmperorS4.
Shadow House Mascarade et Blue Orange sont
des marques de Blue Orange Edition, France.
Le jeu est publié et distribué sous Licence
par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, France.

www.blueorangegames.eu