

Masks of Night

INFORMAÇÕES GERAIS

Tipo: Party Game, Strategy Game

Idade: 10+

Duração: 05-15 min

Descrição: Você é um monstro escondido em meio a um baile de máscaras! Mas você não está sozinho! Cumpra seu objetivo secretamente, revele a identidade de seus oponentes e, acima de tudo, não seja descoberto!

REGRAS

OBJETIVOS

Coletar Pontos:

Os jogadores recebem seus personagens aleatoriamente no início da partida. Cada personagem possui uma combinação única de 3 Características. Para vencer, é necessário coletar um Ponto de Característica de cada uma das 3 que seu personagem possui.

Como coletar pontos:

Os jogadores coletam Pontos de Característica ao passar pela porta do local correspondente.

REGRAS

OBJETIVOS

Objetivos Alternativos:

Alguns personagens têm objetivos diferentes, que não envolvem somente os pontos. Nesse caso, vence a partida se a condição descrita na carta for respeitada.

REGRAS

MOVIMENTAÇÃO

Todos os jogadores iniciam a partida na Entrada, localizada na extrema esquerda do tabuleiro.

Deste ponto em diante, os jogadores devem lançar os dois dados para definir quantas casas poderão se mover.

A ordem de movimento é definida antes da partida começar. Todos os jogadores rolam os dois dados. A ordem dos turnos é baseada no resultado decrescente dos dados (quem obteve o maior resultado joga primeiro, o segundo maior joga em segundo e por ai vai).

REGRAS

MOVIMENTAÇÃO

Passagens secretas:

Representadas por portas nas bordas do tabuleiro, essas casas podem ser utilizadas como atalhos.

Uma vez que seu peão se sobrepõe a uma porta, você pode imediatamente transportá-lo para qualquer outra porta do tabuleiro, encerrando seu turno.

REGRAS

IDENTIDADES SECRETAS

Palpites:

Qualquer jogador pode, ao final de seu turno, lançar um palpite sobre a Identidade Secreta de alguém, o monstro que um jogador representa.

Caso algum jogador erre 3 palpites, ele perde o jogo e deve revelar sua identidade. Toda vez que um jogador acertar um palpite, seus erros são zerados.

REGRAS

IDENTIDADES SECRETAS

Desmascarando:

Caso alguém acerte o palpite, o jogador desmascarado está fora do jogo. Além disso, o jogador que acertou o palpite pode escolher um Ponto de Característica do jogador desmascarado para receber como recompensa.

REGRAS

IDENTIDADES SECRETAS

Desafios:

Qualquer jogador pode, no início de seu turno, perguntar a alguém quais pontos a pessoa coletou até ali. O jogador perguntado pode ou não dizer a verdade. Se algum jogador achar que ele está mentindo, pode desafiá-lo a mostrar suas cartas de Pontos de Característica.

REGRAS

IDENTIDADES SECRETAS

Caso ele realmente estivesse mentindo, o jogador que desconfiou pode pegar para si uma das características do jogador que mentiu. Caso contrário, o jogador que desconfiou escolhe uma de suas próprias características para descartar e devolver à pilha.

REGRAS

REGRAS ALTERNATIVAS

Para o jogo durar mais, ao invés de o jogador desmascarado perder a partida, ele perde todas as suas cartas e deve pegar um novo monstro, voltar para a entrada e continuar jogando a partir daí.