



MASK

Jeu de vente aux enchères pour 3 à 6 joueurs de 8 à 88 ans ayant le goût du risque.

Auteur: Dieter Drkosch

Matériel: 18 masques ponctués de cases gagnantes (anneau et double anneau)
1 socle
6×2 bâtonnets de diverses couleurs
55 cartes
70 pions rouges valant 1 point chacun
25 pions verts valant 5 points chacun
1 règle de jeu

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à ramasser un maximum de points, donc de pions, en plaçant adroitement ses bâtonnets dans les cases gagnantes ou en vendant habilement ses cartes aux enchères.

Préparatifs

Chaque joueur choisit deux bâtonnets de sa couleur préférée et les place aux endroits de son choix sur le socle.

De la caisse, chaque joueur reçoit un capital de base de dix points (1 pion vert et 5 pions rouges ou 10 pions rouges).

Détermination du nombre de masques en fonction du nombre de participants:

Pour 3 joueurs: 18 masques

Pour 4 joueurs: 16 masques

Pour 5 joueurs: 15 masques

Pour 6 joueurs: 12 masques

Ranger les masques inutilisés dans la boîte, mélanger les autres et les déposer à l'envers sur la table à côté du socle.

Mélanger également les 55 cartes et les déposer, elles aussi à l'envers, à côté du socle.

Charger un participant de la gestion de la caisse.

Règle de jeu

Le plus jeune des joueurs commence la partie. Pour cela, il prend un masque, le retourne à l'endroit et le dépose sur le socle par-dessus les bâtonnets en le centrant. Il est libre de le tourner dans le sens de son choix.

Puis c'est au participant assis à sa gauche d'ouvrir la première partie en choisissant l'une des **trois** possibilités de jeu suivantes:

- 1 Il peut laisser passer son tour de jeu.
- 2 Il peut déplacer ses bâtonnets du nombre de cases de son choix en versant un point à la caisse pour chaque case parcourue (voir **déplacement des bâtonnets**).
- 3 Il peut tirer une carte de la pile – celle du dessus – sans devoir verser de points et lire le texte qui y est inscrit à l'insu des autres participants. La carte est alors vendue aux enchères.

Vente aux enchères

Tous les joueurs peuvent participer à la vente aux enchères. Le détenteur de la carte offre un certain nombre de points ou rien du tout – auquel cas il ne pourra plus enchérir. Le dernier enchérisseur obtient la carte. Il paie la valeur d'adjudication au détenteur de la carte. Si ce dernier a lui-même acheté sa carte aux enchères, il devra verser le nombre de points requis à la caisse. L'acquéreur de la carte lit ensuite à haute voix le texte inscrit sur la carte et suit immédiatement les instructions données. Si la carte exige la participation de tous les joueurs, ceux-ci procèdent dans l'ordre en s'exécutant à tour de rôle. Puis le preneur glisse la carte sous la pile, et c'est au tour du joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre – de choisir l'une des trois possibilités de jeu qui lui sont offertes.

Si la carte n'a intéressé aucun des joueurs, elle reprend place dans la pile sous la dernière carte.

Lorsqu'un joueur n'a plus de pions, il peut laisser passer son tour de jeu ou essayer de vendre au mieux sa carte aux enchères sans pouvoir enchérir toutefois.

La première **partie** prend fin dès que le cercle est bouclé, à savoir lorsque le participant ayant déposé le masque au début de la partie a, lui aussi, joué – donc profité de l'une des trois possibilités de jeu qui lui étaient offertes. Le décompte des points est effectué à la fin de chaque partie, c'est ce que nous appelons le jour de paie.

Jour de paie

Chaque joueur touche un certain nombre de points de la caisse pour ses bâtonnets conformément à la case (anneau simple ou double anneau) sur laquelle ils se trouvent:

5 points pour une case à double anneau

3 points pour une case à anneau simple

0 point pour les autres cases.

Puis c'est au tour du joueur suivant – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre – de déposer un nouveau masque et d'ouvrir ainsi la deuxième partie de jeu. Et la chasse aux points redémarre.

Déplacement des bâtonnets

Le passage d'une case à une autre représente un déplacement. Il est interdit aux joueurs d'enjambrer d'autres bâtonnets et de se déplacer en diagonale. Il leur est uniquement permis de bouger horizontalement et verticalement sans toutefois dépasser le centre du masque. Il est cependant possible de changer de direction, à savoir d'avancer et de reculer ou de déplacer les deux bâtonnets à la fois durant un seul et même tour de jeu. Peu importe le nombre de cases parcouru par un joueur. Tout ce dont il doit se rappeler, c'est que **chaque déplacement lui coûte 1 point qu'il devra verser à la caisse**.

S'il n'a plus de pion, donc plus de point, il ne peut plus déplacer ses bâtonnets.

Dépôt des masques

Le joueur prend le masque du dessus de la pile, le retourne à l'endroit et le dépose sur le socle par-dessus les bâtonnets. Il peut le tourner dans le sens de son choix, mais il doit toutefois veiller à le centrer en le posant exactement sur le masque précédent.

Important! Dès que le joueur lâche le masque, celui-ci est définitivement posé.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin de la dernière partie lorsque les masques ont tous été déposés. La victoire revient à celui qui totalise le maximum de points.

Variantes

- 1 Poursuivre le jeu après la dernière partie. Pour cela, laisser tous les bâtonnets dans le dernier masque et ne plus les déplacer. Enlever les masques l'un après l'autre en retirant chaque fois de la caisse le nombre de points gagnés par les bâtonnets. Procéder de même jusqu'au dernier masque (ou plus exactement jusqu'au premier). La victoire revient également à celui qui totalise le maximum de points.
- 2 Varier le nombre de masques en fonction des joueurs (voir préparatifs) – ce qui rallonge ou raccourcit d'autant la durée du jeu. Le jeu durera d'autant plus longtemps que le nombre de joueurs et de masques sera plus élevé.