



Introduzione

Sull'**Isola**, quando il Carnevale giunge, le maschere non vengono indossate: **camminano**.

I **Boes**, stretti l'uno all'altro, scalpitano e faticano; i **Merdules** li controllano scoccando le loro fruste. I **Colonganos** avanzano in silenzio, come natura senza volto, mentre le **Limpias**, pure e distanti, osservano con freddo disdegno.

E poi, come il destino ineluttabile, ecco la **Filonzana**: non comanda, non combatte, ma ricorda a tutti che **il Carnevale non dura per sempre**.

Mascheras: il Carnevale del Sacrificio è un gioco di carte rapido e competitivo ispirato ai Carnevali rituali della Sardegna.

I giocatori usano le **maschere** del folklore dell'Isola per catturarne altre, costruendo una **pila di tributi** destinata al rogo che chiuderà il Carnevale.

L'obiettivo del gioco è catturare più **Re Cancioffali**, simboli d'ordine celati dietro le maschere, che danno valore ai tributi dei giocatori.

Durante il caos della **parata**, non si può mai abbassare la guardia: chi ha catturato più Re diventa il **Capro Espiatorio**, un bersaglio facile. Quando arriva la **Filonzana**, il Carnevale entra nella sua fase più violenta, rendendo possibile la cattura di intere pile di tributi.

Quando la parata termina, il Carnevale si chiude: l'ordine dei Re viene bruciato, il sacrificio è compiuto, e il ciclo può ricominciare.

Componenti

- **Mazzo “Maschere”** di 60 carte così distribuite:
 - **Boes** x17
 - di cui 2 **Re Cancioffali** (o semplicemente “Re”)
 - **Merdules** x11
 - di cui 1 Re
 - **Colonganos** x23
 - di cui 3 Re
 - **Limpias** x8
 - di cui 4 Re
 - **Filonzana** x1
 - non Re
- Gettone “**Capro Espiatorio**”



Setup

1. Distribuire 3 carte (dette “maschere”) ad ogni giocatore
2. Collocare tante maschere coperte al centro del tavolo quanti sono i giocatori. Le maschere così collocate compongono il “carnevale”.
3. Il resto delle maschere rimane coperto nel mazzo principale, chiamato “parata” (le maschere che ogni round andranno ad aggiungersi al carnevale).
4. Il giocatore più anziano prende il gettone “Capro Espiatorio”, che lo identifica come ultimo nel turno.

Round

Se è il primo round, vedi direttamente lo svolgimento del Turno. Se la Parata non ha più maschere (ovvero se il mazzo è vuoto), la partita termina. Altrimenti:

1. **Capro Espiatorio:** si guarda il numero di Re catturati dai giocatori. Se un giocatore ha superato il numero di Re dell’attuale Capro Espiatorio, lo diventa lui stesso.
2. **Pescata:** distribuire 1 carta per giocatore a partire da chi è a sinistra del Capro Espiatorio finché i giocatori non hanno 3 carte ciascuno (o finché la Parata non si esaurisce).
3. **Riempi il Carnevale:** collocare tante maschere coperte al centro del tavolo quanti sono i giocatori (o finché la Parata non si esaurisce).
4. **Risolvi i Turni:** ogni giocatore gioca il suo turno a partire dal giocatore a sinistra del Capro Espiatorio

Turno

Il giocatore deve giocare almeno una delle sue tre maschere (può quindi giocare anche 2 o tutte e 3 le sue maschere).

Giocando una maschera, se ne potrà catturare una o più secondo le regole descritte sulla carta.

Quando si effettua una cattura, girare sia la maschera usata sia la maschera da catturare a faccia in sù. Poi, colloca le maschere giocate sopra alle maschere catturate e aggiungerle alla propria Pila Tributi, con le maschere appena giocate che appariranno in cima.

Le carte che contengono l'icona del "Re Cancioffali" vanno ruotate in modo tale che siano sempre visibili, all'interno della Pila Tributi, da tutti i giocatori.

Se giocando una maschera il giocatore non può catturarne nessuna, la maschera giocata si unirà semplicemente al carnevale.

Quando ha terminato le sue mosse, il giocatore passa il turno al giocatore alla sua destra, finché non toccherà al Capro Espiatorio. Quando anche il Capro Espiatorio ha terminato il proprio turno, si passa al round successivo.

Fine della partita

La partita termina quando, al termine di un round, la Parata non contiene più maschere.

Il vincitore è il giocatore che ha catturato più Re Cancioffali. In caso di parità, vince chi ha catturato più maschere.

Maschere



