

АВАЛОН



+ КНИЖКА ПРАВИЛ +

Компоненты

14 карт персонажей (*Мерлин, Убийца, Персиваль, Мордред, Моргана, Оберон, 5 верных слуг Артура и 3 приспешников Мордреда*)

10 карт миссий (*5 карт Успеха и 5 карт Провала*)

5 жетонов участников отряда для миссии

20 жетонов голосования (*10 жетонов «За» и 10 жетонов «Против»*)

5 двусторонних маркера результата (*синяя и красная стороны*)

1 маркер раунда

1 маркер трека голосования

1 жетон лидера

3 двусторонних планшета (*6 вариантов/сторон для разного количества игроков*)

2 карты лояльности (*необязательны, нужны для игры з жетоном Владычицы озера и некоторыми картами сюжета*)

1 жетон Владычицы озера (*необязателен*)

Промонабор из 2 карт Ланселота и 7 карт верности (*необязателен*) 1 промокарта

Экскалибура (*необязательна*)

Цель игры

«Авалон» — это дедуктивно-психологическая игра, участники которой делятся на слуг Артура, играющих на стороне сил добра, и приспешников Мордреда, представляющих силы зла. Добро побеждает, если успешно пройдено три миссии. Зло побеждает, если провалено три миссии, убит Мерлин или представителям добра не удалось утвердить участников на миссию.

Игроки могут озвучивать свои подозрения в любой момент игры. И слуги Артура, и приспешники Мордреда могут участвовать в обсуждениях, выдвигать обвинения и запутывать оппонентов, чтобы те сделали ошибочные выводы.



Карты и жетоны

Карта персонажа. Определяет лояльность игрока — *добро* (символ Артура на синем фоне) или *зло* (символ Мордреда на красном фоне). Некоторые персонажи имеют особые умения. Карты Мерлина и Убийцы принимают участие в любой партии, другие персонажи с особыми умениями необязательны.

Игрок не может открывать свою карту или наемать на иллюстрацию персонажа на ней до конца игры.

Жетон лидера. Его получает игрок, собирающий отряд на миссию.

Жетон отряда. Его получает игрок, участвующий в миссии.

Жетоны голосования. Нужны для голосования за или против предложенного лидером отряда.

Карты миссии. Определяют Успех или Провал во время прохождения миссии.

Маркер голосования. Указывает на треке голосования текущую попытку сформировать отряд для миссии.

Маркер раунда. Указывает на текущий раунд.

Маркер результата. Показывает результат каждой миссии (*была Успешной или Провальной*).



Жетон отряда



Жетон лидера

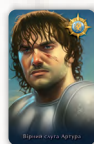
Провал миссии



Успех миссии



Приспешник Мордреда



Верный слуга Артура



Маркеры результата



Маркер голосования

Голос «Против»



Маркер раунда

Голос «За»



Подготовка к игре

Возьмите планшеты для вашего количества игроков и поместите в центр стола. Положите рядом маркеры результата, жетоны отряда, маркеры голосования и карты миссий. Разместите маркер раундов на планшете в первой ячейке миссии. Каждый игрок берет два разных жетона голосования (*чёрный и белый камешки*). Выберите случайным образом игрока, который получает жетон лидера (*корона*). Затем создайте колоду по таблице ниже.

Игроки	5	6	7	8	9	10
Добро	3	4	4	5	6	6
Зло	2	2	3	3	3	4

Перетасуйте вместе требуемое количество карт представителей *добра* (1 карта Мерлина, остальные — из числа верных слуг Артура) и *зла* (1 карта Убийцы, остальные — из числа приспешников Мордреда). Каждый игрок получает одну карту лицом вниз и смотрит на своего персонажа и его верность, не показывая карту другим игрокам.

Рекомендации по составу персонажей можно найти на сайте: <https://theresistanceavalon.com/rules>

Персонажи с особыми умениями

Мерлин — источник мудрости на стороне **добра**. Мерлин знает представителей зла, но его не должны раскрыть: если Убийца в итоге угадывает Мерлина, представители **зла** побеждают.

Убийца имеет возможность угадать Мерлина и принести победу **злу**. Если три миссии пройдены успешно, Убийца получает шанс угадать, кто из игроков является Мерлином. Но у него на это будет только одна попытка.

Стадия знакомства представителей зла и пророчество Мерлина

На королевских землях лютует настоящее зло. Артур - единственная надежда Британии, без него невозможно процветание и слава страны. Однако, в ряды его воинов предательски затесались приспешники Мордредра. Их не так много, но они знают друг друга и умело водят за нос верных слуг Артура. Только Мерлин знает всех представителей зла, но старый чародей вынужден говорить загадками: если зло откроет это, добро проиграет.

После того как каждый игрок посмотрит на своего персонажа и его верность, представителям **зла** разрешено познакомиться друг с другом, а Мерлину - узнать, кто играет на стороне **зла**. Лидер берёт на себя роль ведущего, закрывает глаза и говорит такие фразы:

«Все закрывают глаза. Каждый игрок протягивает вперед одну руку и сжимает её в кулак». *«Приспешники Мордредра открывают глаза и знакомятся друг с другом».*

«Приспешники Мордредра закрывают глаза».

«Глаза у всех закрыты, руки сжаты в кулак».

«Каждый приспешник Мордредра поднимает вверх большой палец».

«Мерлин открывает глаза и смотрит на приспешников Мордредра».

«Каждый приспешник Мордредра снова сжимает руку в кулак».

«Мерлин закрывает глаза».

«Глаза у всех закрыты, руки сжаты в кулак».

«Все открывают глаза».

Ход игры

Игра состоит из серии раундов. Каждый раунд состоит из двух этапов:

1. Формирование отряда
2. Прохождение миссии.

На этапе формирования отряда лидер выбирает игроков для прохождения миссии. Все игроки, голосуя в открытую, могут либо проголосовать "за" предложенный лидером отряд и перейти на этап прохождения миссии, либо проголосовать "против". В этом случае жетон лидера получает следующий игрок, который собирает новый отряд. Этап формирования отряда повторяется до тех пор, пока игроки, наконец, не одобряют отряд.

На этапе прохождения миссии игроки уже тайно выкладывают карту Успеха или Провала миссии.

Этап формирования отряда

В наши дни настоящие лидеры принимают исторические решения. Не все рыцари и леди королевства верны Артуру, поэтому ваша задача выбрать только тех, кто не предаст своего короля. В этом вам поможет волшебник Мерлин: наведите уши, чтобы различить его мудрый совет в хаотическом многоголосии.

Выбор участников. После обсуждения лидер берет нужное количество жетонов отряда (указана на планшете и в таблице ниже) и дает по одному жетону выбранным игрокам.

Игроки	5	6	7	8	9	10
Миссия 1	2	2	2	3	3	3
Миссия 2	3	3	3	4	4	4
Миссия 3	2	4	3	4	4	4
Миссия 4	3	3	4	5	5	5
Миссия 5	3	4	4	5	5	5

Если лидер хочет, он сам может присоединиться к отряду, оставив себе один жетон отряда. Отдельный игрок может получить только один жетон отряда.

Обсуждайте, дискутируйте, спорьте. Верные Артуру игроки должны помочь лидеру выбрать правильных участников отряда. Активная дискуссия и логическая аргументация помогут разоблачить приспешников Мордредра.

Пример. Если вы играете вятером, для первой миссии требуется отряд из двух игроков. Лидер дает жетоны отряда Вите (себе) и Олегу и начинает голосование.

Дима



Витя



Катя



Лена



Олег



Одобрение отряда. После обсуждения лидер призывает всех игроков проголосовать за предложенный отряд на миссию.

Лидер может только предложить участников отряда, но последнее слово - за игроками. Лидер может случайно выбрать представителя зла или сам может быть приспешником Мордреда. Игроки всегда могут коллективно отклонить отряд. Тогда новый лидер сможет предложить другую команду, в которой, по его мнению, не будет представителей зла.

Каждый игрок, включая лидера, выбирает один жетон голосования, не показывая его другим игрокам. Когда все игроки выберут жетоны, лидер приказывает им открыть их.. Игроки переворачивают свои жетоны голосования, чтобы все могли увидеть их выбор. Отряд считается одобренным, если большинство проголосовало «за». Если отряд одобрен, игроки переходят к этапу прохождения миссии (см. следующую страницу). Если отряд отклоняется («против» проголосовало больше или столько же игроков, сколько проголосовало «за»), передвиньте маркер голосования на следующую ячейку трека голосования, жетон лидера получает следующий игрок по часовой стрелке и снова начинается этап формирования отряда.

Зло побеждает, если игроки отклонят 5 предложенных отрядов подряд за раунд.



Пример. Витя, Олег, Катя и Лена голосуют «за», Дима — «против». Отряд одобрен, игроки переходят к этапу прохождения миссии.



Стратегический совет: никому не доверяйте

Если вы не уверены в лояльности всех участников избранного отряда, то вам следует голосовать «против». Такое голосование не означает, что вы – представитель зла.

Опытные игроки обычно утверждают отряд только с третьего раза, если не больше. Смотрите, кто голосует «за», и спрашивайте, почему они так проголосовали. Иногда представители зла голосуют «за», зная, что в отряде есть другой представитель зла. Мерлин может давать подсказки во время голосования, но делает это очень осторожно, чтобы зло не раскрыло его.

Этап прохождения миссии

После долгих дискуссий вы наконец выбрали рыцарей и леди, которым можно доверять. Пора посмотреть на истинные намерения участников отряда и на их преданность королю Артуру. Будьте честны, и добро победит!

Лидер дает каждому участнику отряда 2 карты миссии: 1 карту Успеха и 1 карту Провала. Каждый участник отряда выбирает одну из этих карт и кладет ее перед собой лицом вниз. Лидер собирает и не глядя перетасовывает выложенные карты миссий, а затем открывает их. Миссию считают успешно пройденной, если все открытые карты являются картами Успеха. Миссию считают проваленной, если есть хотя бы одна карта Провала.

Примечание. Представитель добра должен всегда выкладывать только карту Успеха. Представитель зла может выбрать как карту Успеха, так и карту Провала.

Примечание. Миссию № 4 в игре всемером и более считают проваленной, если выложено по меньшей мере 2 карты Провала.

Примечание. Желательно, чтобы выложенные и сброшенные карты миссий перетасовали два игрока. И лучше чтобы это были игроки не из числа отряда, ходившего на миссию.

Разместите на планшете двусторонний маркер результата голубой стороной вверх, если миссия успешно пройдена, или красной, если миссия провалена. По завершении миссии (успехом или провалом) переместите маркер раунда в следующую ячейку миссий и верните маркер голосования в первую ячейку трека голосования. Лидер передает жетон лидера следующему игроку по часовой стрелке. Новый раунд начинается с этапа формирования отряда.

Пример. Витя дает себе и Олегу по две карты миссии. Витя выбирает карту Успеха и кладет ее перед собой лицом вниз. Олег выбирает карту Провала и кладет ее перед собой лицом вниз.



Витя берет и перетасовывает выложенные карты миссий, а затем вскрывает их. Миссия провалена. Лидер перемещает маркер раунда в следующую ячейку, размещает маркер результата красной стороной вверх в ячейке миссии №1 и передает жетон лидера следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Представители добра побеждают, если успешно пройдено 3 миссии, а Мерлин не раскрыт. Представители зла побеждают, если провалено 3 миссии, раскрыт Мерлин или если они посеяли столько раздора, что за один раунд голосованием было отклонено 5 отрядов подряд.

Игра заканчивается сразу после 3-й успешной или проваленной миссии. Игра также немедленно заканчивается победой зла, если в одном раунде игроки отклонят 5 отрядов подряд.

Последний шанс зла: убийство Мерлина

Если успешно пройдено 3 миссии, представители **зла** получают последний шанс, чтобы угадать Мерлина и победить в игре. Представители **зла** вместе обсуждают, кто из представителей **добра** может быть Мерлином. Затем игрок с картой Убийцы указывает на одного из представителей **добра**. Если выбранный игрок - Мерлин, побеждает **зло**. Если Убийца ошибается, побеждает **добро**.

Пример. Дима Витя, Катя — представители добра, Лена и Олег — представители зла. Витя — Мерлин, Лена — Убийца. Миссия № 5 успешно пройдена, игроки успешно прошли три миссии. У Лены и Олега остался последний шанс победить, угадавши Мерлина. Они вместе решают, что Мерлин — это Катя. Убийца-Лена указывает на Катю. Катя — не Мерлин, т.е. покушение на убийство не удалось, и добро побеждает.



Дополнительные персонажи с особыми умениями

Вы можете вводить в игру дополнительных персонажей с особыми умениями, всячески комбинируя их с другими. Одни персонажи усложняют игру представителям добра, другие — представителям зла. Советуем вводить этих персонажей по одному, пока не ознакомитесь с особыми способностями каждого. Вы также можете попытаться сыграть без Мерлина.

Персиваль — дополнительный персонаж, представитель **добра**. Персиваль знает Мерлина. На протяжении всей игры он старается отводить подозрения от Мерлина, чтобы представители зла не разгадали того. Этот персонаж усиливает представителей **добра**.

Примечание! Если играете с Персивалем внятером, то добавьте Мордред или Моргана.

Мордред — дополнительный персонаж, представитель **зла**. Мерлин не знает Мордреда. Этот персонаж усиливает представителей **зла**.

Моргана — дополнительный персонаж, представитель **зла**. Моргана изображает из себя Мерлина, когда Персиваль открывает глаза. Этот персонаж усиливает представителей **зла**.

Оберон — дополнительный персонаж, представитель **зла**. Представители зла не знают Оберона, а Оберон не знает представителей **зла**. Оберона не считают приспешником Мордреда. Он не открывает глаза во время знакомства представителей зла в начале игры. Этот персонаж усиливает представителей **добра**.

Ланселот — сложный персонаж со скрытой мотивацией. В начале игры два разных игрока получают две разные карты Ланселота: **доброго** и **злого**. Они знают о роли и лояльности друг друга. Карты Ланселота лучше всего вводить в партии с большим количеством игроков (*дополнительные варианты правил см. на с. 10*).

Этап знакомства в начале игры меняется в зависимости от дополнительных персонажей. Ниже приведен сценарий знакомства с участием всех дополнительных персонажей. Выберите только актуальные для вашей игры фразы и действия.

«Все закрывают глаза. Каждый игрок протягивает вперед одну руку и сжимает её в кулак». *«Все приспешники Мордреда (кроме Оберона) открывают глаза и знакомятся друг с другом. Оберон не открывает глаза».*

«Приспешники Мордреда закрывают глаза».

«Глаза у всех закрыты, руки сжаты в кулак».

«Каждый приспешник Мордреда поднимает вверх большой палец. Сам Мордред не поднимает палец».

«Мерлин открывает глаза и смотрит на приспешников Мордреда».

«Каждый приспешник Мордреда снова сжимает руку в кулак».

«Мерлин закрывает глаза».

«Мерлин и Моргана поднимают большой палец вверх».

«Персиваль открывает глаза и узнаёт кто является Мерлином и Морганой».

«Мерлин и Моргана вновь сжимают руки в кулак».

«Персиваль закрывает глаза».

«Ланселоты открывают глаза и знакомятся».

«Ланселоты закрывают глаза».

«Глаза у всех закрыты, руки сжаты в кулак».

«Все открывают глаза».



Дополнительные правила игры

Правила игры с Ланселотами

Если играете с картами Ланселота, замените 1 карту представителя добра и 1 карту представителя зла 2 картами Ланселота. Можете также попробовать два дополнительных варианта игры.

В обоих дополнительных вариантах Ланселоты не знают друг друга, поэтому во время знакомства они не открывают глаза. Впрочем, представители зла знают злого Ланселота, поэтому добавьте в сценарий знакомства такие фразы после того, как приспешники Мордреда откроют глаза:

«Злой Ланселот не открывает глаза и поднимает большой палец».

«Приспешники Мордреда узнают, кто есть злой Ланселот».

«Злой Ланселот снова сжимает руку в кулак».

Вариант 1. Ланселоты меняют лояльность в ходе игры по воле случая

Создайте колоду из 5 карт верности: 3 карты без изменения лояльности (без иллюстрации) и 2 карты изменения лояльности. Перетасуйте карты, сложите их в стопку и разместите лицом вниз у планшета.

В начале миссий №3, 4 и 5 любой игрок берет верхнюю карту со стопки и открывает ее, показывая другим игрокам. Если карта без изменения лояльности, Ланселоты не изменяют лояльность. Игра продолжается как обычно.

Если это карта изменения лояльности, оба Ланселота тайно изменяют свою лояльность. Новая лояльность касается всех принципов игры, кроме условий победы и правил выкладывания карт миссий. Ланселоты не меняются своими картами и не показывают их другим игрокам.

Ланселоты могут менять лояльность один или два раза за партию или не менять ее вообще. Открыв карту, положите ее в сброс.

Вариант 2. Ланселоты знают, когда случится смена лояльности; злой Ланселот должен провалить все свет миссии

Создайте колоду из 7 карт верности: 5 карт без изменения лояльности (без иллюстрации) и 2 карты с изменением лояльности. Перетасуйте и выложите 5 карт у планшета лицом вверх, по одной возле каждой миссии. Оставшиеся 2 карты положите лицом вниз у планшета.

При прохождении миссии добрый Ланселот должен выкладывать только карту успеха, а злой Ланселот — только карту провала.

Если возле миссии лежит карта изменения лояльности, оба Ланселота тайно изменяют свою лояльность перед прохождением миссии. Новая лояльность касается всех принципов игры, кроме условий победы. Ланселоты не меняются своими картами и не показывают их другим игрокам.

Пример. Катя получает карту доброго Ланселота, а Дима — карту злого Ланселота. Карта смены лояльности лежит только у третьей миссии.

Проходя первую и вторую миссии, Дима должен провалить их, хотя и знает, что закончит игру уже как представитель добра. Перед началом третьей миссии Катя становится представителем зла, а Дима — представителем добра. Проходя третью, четвертую и пятую миссии, Катя должна провалить их.

Режим выбора миссий

Этот режим позволяет игрокам проходить миссии в любом порядке, делая игру более глубокой и гибкой. На этапе формирования отряда лидер выбирает и участников отряда, и номер миссии. Разместите маркер раунда в ячейке миссии, которую выбрал лидер. Численность отряда должна соответствовать количеству игроков для этой миссии.

Например, в партии участвует 8 игроков. Лидер решает начать игру с миссии №3, для прохождения которой нужны 4 участника отряда. Лидер выбирает 4 игроков в отряд, размещает маркер раунда в ячейке третьей миссии, а затем начинается голосование. После прохождения миссии разместите соответствующий маркер результата в ячейке этой миссии. Дважды проходить одну и ту же миссию нельзя.

Лидер может выбрать миссию № 5, только если успешно пройдено не менее 2 других миссий. В игре всемером и более миссию № 4 считают проваленной, если игроки выложили по меньшей мере 2 карты Провала.

Карты сюжета и лояльности

Карты лояльности нужны, только если вы играете с дополнительными картами сюжета из игры «Движение сопротивления» (The Resistance). Некоторые карты сюжета требуют от игрока раскрыть свою роль. Когда карта сюжета указывает раскрыть вашу роль, используйте карту лояльности вместо карты вашего персонажа. Вы можете выложить только карту лояльности, соответствующую лояльности вашего персонажа. Если вы выложите неправильную карту лояльности, вы сразу проигрываете.

Владычица озера и карты лояльности *(лучше играть при составе от семи и более)*

Жетон Владычицы озера придает дополнительное умение и может усилить представителей добра. Игрок с жетоном Владычицы озера может узнать лояльность любого другого игрока. В отличие от других умений персонажа, об этом жетоне знают все игроки.

В начале игры игрок справа от лидера получает жетон Владычицы озера. Сразу после прохождения второй, третьей и четвертой миссий игрок с жетоном Владычицы озера может выбрать и проверить одного игрока. Этот игрок берет две карты лояльности и дает Владычице озера карту, соответствующую лояльности его персонажа. Отдав неправильную карту лояльности, игрок сразу проигрывает вместе со своей командой.

Игрок с жетоном Владычицы озера может участвовать в обсуждениях, ссылаясь на полученную информацию (или лгать о ней), но не может показывать другим полученную карту лояльности проверенного игрока.

Проверенный игрок сразу после его проверки получает жетон Владычицы озера. Игроки могут воспользоваться жетоном Владычицы озера только три раза за партию. Игрока, который воспользовался жетоном Владычицы озера, нельзя проверять.

Пример. Игорь (представитель зла) начинает игру справа от лидера, поэтому он получает жетон Владычицы озера. Первая миссия была успешной, вторая потерпела неудачу. После прохождения второй миссии Игорь использует жетон и проверяет Аню (представитель добра). Аня берет две карты лояльности и передает Игорю карту добра. Игорь смотрит на эту карту и заявляет: «Аня - приспешник Мордредра». Какая ложь! Аня возмущена. Она быстро опровергает это утверждение: «Я никогда не доверяла тебе, Игорь! И теперь я убеждена, что ты лжец». Игорь передает жетон Владычицы озера Ане. Аня сможет проверить лояльность другого игрока после прохождения третьей миссии, но не может проверить лояльность Игоря.

Екскалібур

Благодаря Екскалібуру можна повлияти на результат місії, змінивши викладену карту місії другого гравця.

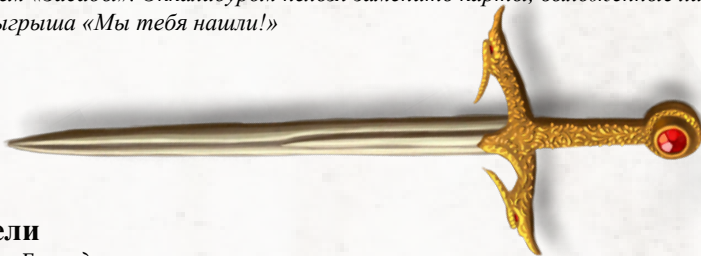
На етапі формування отряду лідер дає карту Екскалібура одному з учасників разом з жетоном отряду. Лідер не може залишити Екскалібур собі.

На етапі проходження місії учасники отряду вибирають карти місії і кладуть їх перед собою лицьом вниз. Прієдче чим лідер зібере викладені карти, гравець з картою Екскалібура може вказати будь-якому іншому гравцю поміняти викладену їм карту.

Після цього гравець з картою Екскалібура дивиться на карту, яка була змінена. Тепер він знає, яку карту дійсно вибрав гравець і може чи вона приведе до провалу місії. Далі лідер збирає карти, перетасовує їх і відкриває.

Пример. Лідер Вітя довіряє Каті, тому він бере її в отряд і дає їй жетон отряду і карту Екскалібура. Він також вибирає в отряд себе і Диму. Після одобрення отряду Вітя, Дима і Катя викладають перед собою карти місії. Катя вирішує використати Екскалібура і змінити карту місії, викладену Димою. Далі вона дивиться на попередню карту місії, викладену Димою (карта Успіха) і розуміє, що її дії привели до провалу місії. Лідер збирає викладені карти місії, перетасовує їх і відкриває 2 карти Успіха і 1 Провалу.

Якщо ви граєте з картами сюжету, застосуйте властивості Екскалібура перед розіграшем «Засади». Екскалібуром не можна замінити карти, викладені лицьом вгору в час розіграшу «Ми тебе знайшли!»



Создатели

Автор: Дон Ескридж

Розробка: Тревіс Вортінгтон

Графічний дизайн / Ілюстрації: Луїс Франціско, Джордж Паурус, Марко Туріні, Пабло Мессуті, Луїс Томас

Українське видання Geekach Games

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редактура: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладачка: Олександра Асташова

Дизайн і верстка: Артур Патріхалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакулєнко, Ганна Жукова, Дмитро Бібик, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров



GEEKACH

GEEKACH.COM.UA