

АВАЛОН



+ КНИЖКА ПРАВИЛ +

Компоненти

14 карт персонажів (*Мерлін, Убивця, Персіваль, Мордред, Моргана, Оберон, 5 вірних слуг Артура та 3 посіпаки Мордреда*)

10 карт місій (*5 карт успіху та 5 карт провалу*)

5 жетонів заgonу

20 жетонів голосування (*10 жетонів «За» та 10 жетонів «Проти»*)

5 двосторонніх маркерів результату (*блакитна й червона сторони*)

1 маркер раунду

1 маркер голосування

1 жетон лідера

3 двосторонні планшети (*по 1 стороні для різної кількості гравців*)

2 карти лояльності (*необов'язкові карти, потрібні для гри з жетоном Володарки озера та деякими картами сюжету*)

1 жетон Володарки озера (*необов'язковий*)

Промонабір із 2 карт Ланселота та 7 карт вірності (*необов'язковий*)

1 промокарта Екскалібура (*необов'язкова*)

Мета гри

«Авалон» — це дедуктивно-психологічна гра, учасники якої поділяються на слуг Артура, які грають на боці сил добра, та посіпак Мордреда, які представляють сили зла. Добро перемагає, якщо успішно пройдено три місії. Зло перемагає, якщо провалено три місії, убито Мерліна або представникам добра не вдалося затвердити загін для місії.

Гравці можуть виголошувати свої підозри в будь-який момент гри. І слуги Артура, і посіпаки Мордреда можуть брати участь в обговореннях, висувати звинувачення та заплутувати опонентів, щоб ті зробили хибні висновки.



Карти й жетони

Карта персонажа. Визначає лояльність гравця — *добро* (символ Артура на синьому тлі) або *зло* (символ Мордреда на червоному тлі). Деякі персонажі мають особливі вміння. Карти Мерліна й Убивці беруть участь у будь-якій партії, інші персонажі з особливими вміннями необов'язкові.

Гравець не може відкривати свою карту чи натякати на ілюстрацію персонажа на ній до кінця гри.

Жетон лідера. Його отримує гравець, який збирає загін.

Жетон загону. Його отримує гравець, який бере участь у місії.

Жетон голосування. Потрібні для голосування «за» або «проти» запропонованого лідером загону.

Карта місії. Визначає успіх або провал під час проходження місії.

Маркер голосування. Вказує на треку голосування поточну спробу зібрати загін для місії.

Маркер раунду. Вказує на поточний раунд.

Маркер результату. Позначає кожну успішну або провалену місію.



Жетон загону



Жетон лідера

Провалена місія



Успішна місія



Посіпака Мордреда



Маркери результату

Голос «Проти»



Голос «За»



Вірний слуга Артура



Маркер голосування



Маркер раунду

Приготування до гри

Візьміть планшет для вашої кількості гравців і покладіть на центр стола. Покладіть поряд маркери результату, жетони загону, маркер голосування й карти місії. Розмістіть маркер раунду на планшеті в комірці першої місії. Кожен гравець бере два різні жетони голосування. Виберіть навмання гравця, який отримує жетон лідера. Потім створіть колоду за наведеною нижче таблицею.

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

Перетасуйте разом потрібну кількість карт представників *добра* (1 карта Мерліна, решта — вірні слуги Артура) і *зла* (1 карта Убивці, решта — посіпаки Мордреда). Кожен гравець отримує одну карту долілиць і дивиться на свого персонажа та його лояльність, не показуючи карту іншим гравцям.

Персонажі з особливими вміннями

Мерлін — джерело мудрості на стороні *добра*. Мерлін знає представників зла, але його не повинні розкрити: якщо Убивця вгадає Мерліна, представники *зла* переможуть.

Убивця має можливість угадати Мерліна й принести *злу* перемогу. Якщо три місії пройдено успішно, Убивця отримує шанс угадати, хто з гравців — Мерлін. Але на це в нього буде лише одна спроба.

Етап знайомства представників зла та пророцтво Мерліна

На королівських землях лютує справжнє зло. Артур — єдина надія Британії, без нього неможливі процвітання та слава країни. Однак у лави його воїнів підступно затесалися посіпаки Мордреда. Їх небагато, але вони знають одне одного й майстерно водять за носа вірних слуг Артура. Лише Мерлін знає всіх представників зла, але старий чародій змушений говорити загадками: якщо зло розкриє його, добро програє.

Коли кожен гравець подивиться на свого персонажа та його лояльність, лідер дозволяє представникам *зла* познайомитися одне з одним, а Мерліну — виявити, хто грає на боці *зла*. Лідер заплющує очі й каже такі фрази:

«Усі заплющують очі. Кожен гравець простягає вперед одну руку та стискає її в кулак».

«Посіпаки Мордреда розплющують очі та знайомляться одне з одним».

«Посіпаки Мордреда заплющують очі».

«Очі усіх заплющені, руки стиснуті в кулаки».

«Кожен посіпака Мордреда піднімає великий палець».

«Мерлін розплющує очі й дивиться на посіпак Мордреда».

«Кожен посіпака Мордреда знову стискає руку в кулак».

«Мерлін заплющує очі».

«Очі в усіх заплющені, руки стиснуті в кулаки».

«Усі розплющують очі».

Перебіг гри

Гра складається із серії раундів. Кожен раунд складається з двох фаз: збирання загону та проходження місії. У фазі збирання загону лідер вибирає гравців для проходження місії. Усі гравці можуть або проголосувати «за» вибраний загін і перейти до фази проходження місії, або проголосувати «проти». У такому разі жетон лідера отримує наступний гравець, який збирає новий загін. Фаза збирання повторюється, доки гравці нарешті не затвердять загін. У фазі проходження місії вибрані для загону гравці викладають карту успіху або провалу місії.

Фаза збирання загону

У цей час справжні лідери ухвалюють історичні рішення. Не всі лицарі й леді королівства вірні Артуру, тож ваше завдання — вибрати лише тих, хто не зрадить свого короля. У цьому вам допоможе чародій Мерлін: нашорошуйте вуха, щоб розрізнити його мудру пораду в хаотичному багатоголоссі.

Вибір учасників. Після обговорення лідер бере потрібну кількість жетонів загону (указана на планшеті та в таблиці нижче) й дає по одному жетону вибраним гравцям.

Гравці	5	6	7	8	9	10
Місія № 1	2	2	2	3	3	3
Місія № 2	3	3	3	4	4	4
Місія № 3	2	4	3	4	4	4
Місія № 4	3	3	4	5	5	5
Місія № 5	3	4	4	5	5	5

Якщо лідер бажає, він сам може долучитися до загону, залишивши собі один жетон загону. Окремий гравець може отримати тільки один жетон загону.

Обговорюйте, дискутуйте, сперечайтесь. Вірні Артуру гравці повинні допомогти лідеру вибрати правильних учасників загону. Активна дискусія і логічна аргументація допоможуть викрити посіпак Мордреда.

Приклад. Якщо ви граєте в'ятьох, для першої місії потрібен загін із двох гравців. Лідер дає жетони загону Василю (собі) й Тарасу та розпочинає голосування.

Дмитро



Василь



Катерина



Олена



Тарас



Затвердження загону. Після обговорення лідер закликає всіх гравців проголосувати за вибраний загін.

Лідер може лише запропонувати учасників загону, але останнє слово — за гравцями. Лідер може випадково вибрати представника зла або сам бути посіпакою Мордреда. Гравці завжди можуть колективно відхилити загін. Тоді новий лідер зможе запропонувати іншу команду, у якій, на його думку, не буде представників зла.

Кожен гравець, зокрема лідер, вибирає один жетон голосування, не показуючи його іншим гравцям. Коли всі гравці виберуть жетони, лідер наказує їх відкрити. Гравці перевертають свої жетони голосування, щоб усі могли бачити їхній вибір. Загін вважають затвердженим, якщо більшість проголосувала «за». Якщо загін затверджено, гравці переходять до фази проходження місії (див. наступну сторінку). Якщо загін відхилено («проти» проголосувало більше або стільки ж гравців, скільки проголосувало «за»), посуňte маркер голосування у наступну комірку треку голосування, жетон лідера отримує наступний гравець за годинниковою стрілкою і знову починає фазу збирання загону.

Зло перемагає, якщо в одному раунді гравці відхилять 5 загонів поспіль.



Приклад. Василь, Тарас, Катерина й Олена голосують «за», Дмитро — «проти». Загін затверджено, гравці переходять до фази проходження місії.

Стратегічна порада: не довіряйте нікому

Якщо ви не впевнені в лояльності усіх учасників вибраного загону, то вам варто голосувати «проти». Таке голосування не означає, що ви представник зла.

Досвідчені гравці зазвичай затверджують загін лише з третього разу, якщо не більше. Дивіться, хто голосує «за», і запитуйте, чому вони так проголосували. Іноді представники зла голосують «за», бо знають, що в загоні є інший представник зла. Мерлін може давати підказки під час голосування, але робить це дуже обережно, щоб зло не розкрило його.

Фаза проходження місії

Після довгих дискусій ви зрештою вибрали лицарів і леді, яким можна довіряти. Настав час подивитися на справжні наміри учасників загону та на їхню відданість королю Артуру. Будьте чесними, і добро переможе!.

Лідер дає кожному учаснику загону 2 карти місії: 1 карту успіху та 1 карту провалу. Кожен учасник загону вибирає одну з цих карт і кладе її перед собою долілиць. Лідер збирає та перетасовує викладені карти місій, а потім відкриває їх. Місію вважають успішно пройденою, якщо всі відкриті карти — карти успіху. Місію вважають проваленою, якщо викладено одну або більше карт провалу.

Примітка. Представник добра повинен вибрати карту успіху, представник зла може вибрати як карту успіху, так і карту провалу.

Примітка. Місію № 4 у грі всіх і більше вважають проваленою, якщо викладено щонайменше 2 карти провалу.

Примітка. Бажано, щоб викладені та скинуті карти місій перетасували два гравці.

Примітка. Гравця, який збере скинуті карти місій і перетасує їх, ліпше вибирати не серед учасників загону.

Розмістіть на планшеті двосторонній маркер результату блакитною стороною догори, якщо місію успішно пройдено, або червоною, якщо місію провалено. Завершивши місію (успіхом або провалом), перемістіть маркер раунду в наступну комірку місії і поверніть маркер голосування у першу комірку треку голосування. Лідер передає жетон лідера наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Новий раунд починається з фази збирання загону.

Приклад. Василь дає собі та Тарасу дві карти місії. Василь вибирає карту успіху та кладе її долілиць перед собою. Тарас вибирає карту провалу та кладе її долілиць перед собою.



Василь бере та перетасовує викладені карти місій, а потім відкриває їх. Місію провалено. Лідер переміщує маркер раунду в наступну комірку, розміщує маркер результату червоною стороною догори в комірку місії № 1 та передає жетон лідера наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Кінець гри

Представники добра перемагають, якщо успішно пройдено 3 місії, а Мерліна не розкрито. Представники зла перемагають, якщо провалено 3 місії, розкрито Мерліна або ж якщо вони посіяли стільки розбрату, що за один раунд голосуванням було відхилено 5 загонів поспіль.

Гра закінчується відразу після 3-ї успішної або проваленої місії. Гра також негайно закінчується перемогою **зла**, якщо в одному раунді гравці відхилять 5 загонів.

Останній шанс зла: убивство Мерліна

Якщо успішно пройдено 3 місії, представники **зла** отримують останній шанс, щоб угадати Мерліна й перемогти у грі. Представники **зла** разом обговорюють, хто з представників **добра** може бути Мерліном. Після цього гравець з картою Убивці вказує на одного з представників **добра**. Якщо вибраний гравець — Мерлін, перемагає **зло**. Якщо Убивця помиляється, перемагає **добро**.

Приклад. Дмитро, Василь, Катерина — представники добра, Олена й Тарас — представники зла. Василь — це Мерлін, Олена — Убивця. Місію № 5 успішно пройдено, гравці успішно пройшли три місії. В Олені й Тараса залишився останній шанс перемогти, вгадавши Мерліна. Вони разом вирішують, що Мерлін — це Катерина. Убивця-Олена вказує на Катерину. Катерина — не Мерлін, тож замах на вбивство не вдался, і добро перемагає.

Дмитро



Василь



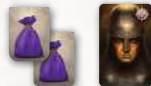
Катерина



Олена



Тарас



Додаткові персонажі з особливими вміннями

Ви можете вводити у гру додаткових персонажів з особливими вміннями, усіляко комбінуючи їх з іншими. Одні персонажі ускладнюють гру представникам добра, інші — представникам зла. Радимо вводити цих персонажів по одному, доки не ознайомитеся з особливими здібностями кожного. Ви також можете спробувати зіграти без Мерліна.

Персіваль — додатковий персонаж, представник **добра**. Персіваль знає Мерліна. Протягом гри він намагатиметься відводити підозри від Мерліна, щоб представники зла не розгадали того. Цей персонаж посилює представників **добра**.

Примітка. Якщо граєте з Персівалем ун'ятьох, обов'язково додайте Мордреда або Моргану.

Мордред — додатковий персонаж, представник **зла**. Мерлін не знає Мордреда. Цей персонаж посилює представників **зла**.

Оберон — додатковий персонаж, представник **зла**. Представники зла не знають Оберона, а Оберон не знає представників **зла**. Оберон не вважають «посіпакою Мордреда». Він не розплющує очі під час знайомства представників зла на початку гри. Цей персонаж посилює представників **добра**.

Моргана — додатковий персонаж, представник **зла**. Моргана вдає із себе Мерліна, коли Персіваль розплющує очі. Цей персонаж посилює представників **зла**.

Ланселот — складний персонаж з прихованою мотивацією. На початку гри два різні гравці отримують дві різні карти Ланселота: **доброго** та **злого**. Вони знають ролі та лояльність одне одного. Карти Ланселота найкраще вводити в партіях з великою кількістю гравців (**додаткові варіанти правил див. на с. 10**).

Етап знайомства на початку гри змінюється залежно від додаткових персонажів. Нижче наведено сценарій знайомства за участю всіх додаткових персонажів. Виберіть лише актуальні для вашої гри фрази.

«Усі заплющують очі, кожен гравець простягає вперед одну руку та стискає її в кулак».

«Посіпаки Мордреда розплющують очі й знайомляться одне з одним. **Оберон не розплющує очей**».

«Посіпаки Мордреда заплющують очі».

«Очі в усіх заплющені, руки стиснуті в кулаки».

«Кожен посіпака Мордреда піднімає великий палець. **Мордред не піднімає пальця**».

«Мерлін розплющує очі й дивиться на посіпак Мордреда».

«Кожен посіпака Мордреда знову стискає руку в кулак».

«Мерлін заплющує очі».

«Очі в усіх заплющені, руки стиснуті в кулаки».

«Мерлін і Моргана піднімають великі пальці».

«Персіваль розплющує очі й дізнається, хто такі Мерлін і Моргана».

«Мерлін і Моргана знову стискають руки в кулаки».

«Персіваль заплющує очі».

«Ланселоти розплющують очі та знайомляться».

«Ланселоти заплющують очі».

«Очі в усіх заплющені, руки стиснуті в кулаки».

«Усі розплющують очі».



Додаткові правила

Правила гри з Ланселотом

Якщо граєте з картами Ланселота, замініть 1 карту представника добра та 1 карту представника зла 2 картами Ланселота. Можете також спробувати два додаткові варіанти гри.

В обох додаткових варіантах Ланселоти не знають один одного, тому під час знайомства вони не розплющують очі. Утім, представники зла знають злого Ланселота, тож додайте у сценарій знайомства такі фрази після того, як посіпаки Мордредра розплющать очі:

«Злий Ланселот не розплющує очі та піднімає великий палець».

«Посіпаки Мордредра дізнаються, хто злий Ланселот».

«Злий Ланселот знову стискає руку в кулак».

Варіант 1. Ланселоти змінюють лояльність під час гри

Створіть колоду з 5 карт вірності: 3 карти без зміни лояльності (без ілюстрації) і 2 карти зміни лояльності. Перетасуйте карти, складіть їх у стос і розмістіть долілиць біля планшета.

На початку місії № 3, 4 і 5 будь-який гравець бере верхню карту зі стосу та відкриває її, показуючи іншим гравцям. Якщо це карта без зміни лояльності, Ланселоти не змінюють лояльність. Гра триває як завжди.

Якщо це карта зміни лояльності, обидва Ланселоти таємно змінюють свою лояльність. Нова лояльність стосується усіх засад ігроладу, зокрема умов перемоги та правил викладання карт місії. Ланселоти не міняються своїми картами та не показують їх іншим гравцям.

Ланселоти можуть змінювати лояльність один чи два рази за партію або не змінювати її узагалі. Відкривши карту, покладіть її у скид.

Варіант 2. Ланселоти знають, коли відбудеться зміна лояльності; злий Ланселот му- сить провалити всі свої місії

Створіть колоду з 7 карт вірності: 5 карт без зміни лояльності (без ілюстрації) і 2 карти зі зміною лояльності. Перетасуйте їх і викладіть 5 карт біля планшета горілиць, по одній біля кожної місії. Позостали 2 карти покладіть долілиць біля планшета.

Під час проходження місії добрий Ланселот повинен викладати тільки карту успіху, а злий Ланселот — тільки карту провалу.

Якщо біля місії лежить карта зміни лояльності, обидва Ланселоти таємно змінюють свою лояльність перед проходженням місії. Нова лояльність стосується усіх засад ігроладу, зокрема умов перемоги. Ланселоти не міняються своїми картами й не показують їх іншим гравцям.

Приклад. Катерина отримує карту доброго Ланселота, а Дмитро — карту злого Ланселота. Карта зміни лояльності лежить тільки біля третьої місії.

Проходячи першу та другу місії, Дмитро повинен провалити їх, хоча й знає, що закінчить гру вже як представник добра. Перед початком третьої місії Катерина стає представником зла, а Дмитро — представником добра. Проходячи третю, четверту та п'яту місії, Катерина повинна провалити їх.

Режим вибору місії

Цей режим дозволяє гравцям проходити місії в будь-якому порядку, роблячи гру глибшою і гнучкішою. Під час фази збирання загону лідер вибирає і учасників загону, і номер місії. Розмістіть маркер раунду в комірці місії, яку вибрав лідер. Чисельність загону повинна відповідати кількості гравців для цієї місії.

Наприклад, у партії бере участь 8 гравців. Лідер вирішує почати гру з місії № 3, для проходження якої потрібні 4 гравці. Лідер вибирає 4 гравців у загін, розміщує маркер раунду в комірці третьої місії, а потім починається голосування. Після проходження місії розмістіть відповідний маркер результату в комірці цієї місії. Двічі проходити ту саму місію не можна.

Лідер може вибрати місію № 5, лише якщо успішно пройдено щонайменше 2 інші місії. У грі всімох і більше місію № 4 так само вважають проваленою, якщо гравці виклали щонайменше 2 карти провалу.

Кarti сюжету та лояльності

Кarti лояльності потрібні, лише якщо ви граєте з додатковими картами сюжету з гри «Рух опору» («The Resistance»). Деякі карти сюжету вимагають від гравця розкрити свою роль. Коли карта сюжету вказує розкрити вашу роль, використайте карту лояльності замість карти вашого персонажа. Ви можете викласти лише карту лояльності, яка відповідає лояльності вашого персонажа. Якщо ви викладете неправильну карту лояльності, ви відразу програєте.

Володарка озера та карти лояльності

Жетон Володарки озера надає додаткове вміння. Гравець з жетоном Володарки озера може дізнатися лояльність будь-якого іншого гравця. На відміну від інших умінь персонажа, про цей жетон знають усі гравці.

На початку гри гравець праворуч від лідера отримує жетон Володарки озера. Відразу після проходження другої, третьої та четвертої місії гравець із жетоном Володарки озера вибирає і перевіряє одного гравця. Цей гравець бере дві карти лояльності й дає Володарці озера карту, яка відповідає лояльності його персонажа. Віддавши неправильну карту лояльності, цей гравець відразу програє разом зі своєю командою.

Гравець із жетоном Володарки озера може брати участь в обговореннях, посылаючись на отриману інформацію (або ж брехати про неї), але не може показувати іншим отриману карту лояльності перевіреного гравця.

Перевірений гравець отримує жетон Володарки озера. Гравці можуть скористатися жетоном Володарки озера лише тричі за партію. Гравця, який скористався жетоном Володарки озера, більше не можна перевіряти.

Приклад. Данило (представник зла) починає гру праворуч від лідера, тому отримує жетон Володарки озера. Першу місію пройдено успішно, другу — провалено. Після проходження другої місії Данило використовує жетон й перевіряє Марічку (представниця добра). Марічка бере дві карти лояльності й передає Данилу карту добра. Данило дивиться на цю карту та заявляє: «Марічка — посіпака Мордреда». Яка брехня! Марічка обурена. Вона швидко спростовує цю заяву: «Я ніколи не довіряла тобі, Данило! І тепер переконана, що ти — брехун». Данило передає Марічці жетон Володарки озера. Марічка зможе перевірити лояльність іншого гравця після проходження третьої місії. Марічка не може перевірити лояльність Данила.

Примітка. З жетоном Володарки озера найкраще грати всімох і більше. Володарка озера посилює представників добра.

Екскалібур

Завдяки Екскалібуру можна вплинути на результат місії, змінивши викладену карту місії іншого гравця.

Під час фази збирання загону лідер дає карту Екскалібура одному з учасників разом із жетоном загону. Лідер не може залишити Екскалібур собі.

Під час фази проходження місії учасники загону вибирають карти місій і кладуть їх долілиць перед собою. Перш ніж лідер збере викладені карти, гравець із картою Екскалібура може наказати будь-якому іншому гравцеві поміняти викладену карту.

Після цього гравець із картою Екскалібура дивиться на карту, яку поміняли. Тепер він знає, яку карту насправді вибрав гравець і чи могла вона призвести до провалу місії. Потім лідер збирає викладені карти, перетасовує їх і відкриває.

Приклад. Лідер Василь довіряє Катерині, тож бере її в загін й віддає їй карту Екскалібура. Також він вибирає у загін себе та Дмитра. Після затвердження загону Василь, Дмитро та Катерина викладають перед собою карти місій. Катерина вирішує скористатися Екскалібуром й змінити карту місії, яку виклав Дмитро. Потім Катерина дивиться на попередню карту місії, яку викладав Дмитро (карта успіху), і розуміє, що її дії призвели до провалу місії. Лідер збирає викладені карти місій, перетасовує їх і відкриває 2 карти успіху та 1 карту провалу.

Якщо граєте з картами сюжету, застосуйте властивість Екскалібура перед розіграшем «Засідки». Екскалібуром не можна замінити карти, викладені горілиць під час розіграшу «Ми знайшли тебе!»



Творці

Автор: Дон Ескрідж

Розробка: Тревіс Вортінгтон

Графічний дизайн/Ілюстрації: Луїс Франциско, Джордж Пацурас, Марко Туріні, Пабло Мессуті, Луїс Томас

Українське видання Geekach Games

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Виpusкова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладачка: Олександра Асташова

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров



GEEKACH

GEEKACH.COM.UA