Авалон
КНИЖКА ПРАВИЛ

КОМПОНЕНТИ

3 двосторонні планшети

по 1 стороні для різної кількості гравців

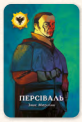
14 карт персонажів

5 вірних слуг Артура

3 посіпаки Мордреда

Мерлін

Убивця



Персіваль

Мордред

Оберон

Моргана

5 жетонів загону

1 жетон лідера

10 карт місій

5 карт успіху

5 карт провалу

5 двосторонніх маркерів результату

блакитна й червона сторони

20 жетонів голосування

10 жетонів «За»

10 жетонів «Проти»

2 карти лояльності

Добро

Зло

14 жетонів персонажів

1 жетон Володарки озера

10 карт-пам'яток гравця

1 маркер раунду

1 маркер голосування

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 жовтому 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.

Маркер раунду. Вказує на поточний раунд.

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

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

Маркер результату. Позначає кожну успішну або провалену місію.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Візьміть планшет для вашої кількості гравців і покладіть на центр стола. Покладіть поряд маркери результату, жетони загону, маркер голосування й карти місій.
2. Розмістіть маркер раунду на планшеті в комірці першої місії.
3. Кожен гравець бере два різні жетони голосування.
4. Виберіть навмання гравця, який отримує жетон лідера.
5. Створіть колоду за наведеною поруч таблицею: перетасуйте разом потрібну кількість карт представників ***добра*** (1 карта Мерліна, решта — вірні слуги Артура) і ***зла*** (1 карта Убивці, решта — посіпаки Мордреда).

6. Кожен гравець отримує одну карту долілиць і дивиться на свого персонажа та його лояльність, не показуючи карту іншим гравцям.

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

ПЕРСОНАЖІ З ОСОБЛИВИМИ ВМІННЯМИ

Серед вірних слуг Артура та посіпак Мордреда є два 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.

ЗНАЙОМСТВО ПРЕДСТАВНИКІВ ЗЛА

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.

Знайомство представників зла та пророцтво Мерліна.
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

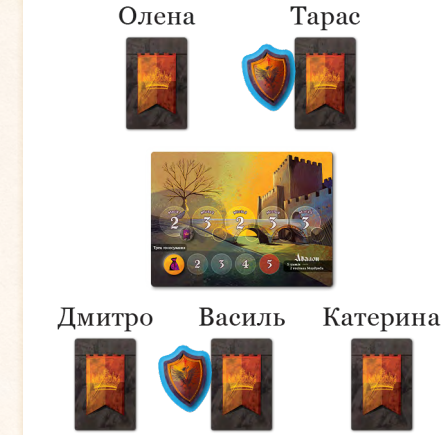
У цей час справжні лідери ухвалюють історичні рішення. Не всі лицарі й леді королівства вірні Артуру, тож ваше завдання — вибрати лише тих, хто не зрадить свого короля. У цьому вам допоможе чародій Мерлін: нашорошуйте вуха, щоб розрізнити його мудру пораду в хаотичному багатоголоссі.

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

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

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

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



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

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»), посуньте маркер голосування у наступну комірку треку голосування, жетон лідера отримує наступний за годинниковою стрілкою гравець 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 (представники ***добра*** повинні вибрати карту успіху, представники ***зла*** можуть вибрати карту успіху чи карту провалу).

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.

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

Рекомендація. *Перш ніж відкривати викладені карти місій, їх можуть перетасовувати два гравці. Виберіть гравця, який перетасує викладені карти після лідера. Також виберіть гравця не із загону, який збере скинуті карти місій і перетасує їх.*

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 комірці місії № 1 та передає жетон лідера наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

КІНЕЦЬ ГРИ

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

Артур і представники ***добра*** перемагають, якщо їм вдалося успішно пройти 3 місії, а зло не розкрило Мерліна.

Мордред і представники ***зла*** перемагають, якщо провалено три місії, якщо розкрито Мерліна або ж якщо вони посіяли стільки розбрату, що за один раунд голосуванням було відхилено 5 загонів поспіль.

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***.

Олена

Тарас

Дмитро

Василь

Катерина

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 Олени 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 вдався, і добро перемагає.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ ТА ПРАВИЛА

Ви можете вводити у гру додаткових персонажів з особливими вміннями та додаткові правила, комбінуючи їх для урізноманітнення чи ускладнення гри.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

Ви можете вводити у гру 4 додаткових персонажів, 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 уп'ятьох, обов'язково додайте Мордреда або Морґану.*

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***. Оберона не вважають «посіпакою Мордреда». Він не розплющує очі під час знайомства представників зла на початку гри. Цей персонаж посилює представників ***добра***.

Морґана — додатковий персонаж, представник ***зла***. Морґана вдає із себе Мерліна, коли Персіваль розплющує очі (додавайте Морґану в гру тільки у комбінації з Персівалем). Цей персонаж посилює представників ***зла***.

Етап знайомства на початку гри змінюється залежно від додаткових персонажів. Праворуч 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 Морґана піднімають великі пальці».

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

«Мерлін і Морґана знову стискають руки в кулаки».

«Персіваль заплющує очі».

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

«Усі розплющують очі».

ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ

Кожна карта персонажа має відповідний жетон. Щоб не забути, які персонажі беруть участь у партії, візьміть відповідні жетони персонажів і покладіть біля планшета.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Нижче наведено деякі додаткові правила, які ви можете вводити для урізноманітнення гри.

РЕЖИМ ВИБОРУ МІСІЙ

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.

КАРТИ СЮЖЕТУ ТА КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ

Карти 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 із 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 місій 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.

Гравець із жетоном Володарки озера може брати участь в обговореннях, посилаючись 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.

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

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.

Лідер Данило Марічка

Марічка зможе перевірити лояльність іншого гравця після проходження третьої місії. Марічка не може перевірити лояльність Данила.

ТВОРЦІ

Автор
Дон Ескріджс

Менеджерка проєкту
Анна Рассел

Розробка
Тревіс Вортінгтон

Графічний дизайн / Ілюстрації
Веберсон Сантьяго,
Луїс Франциско,
Жюстіна Нортьє

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладачка
Олександра Асташова

Редактор
Сергій Лисенко

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Директор з виробництва
Сергій Водоп'янов

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

«ОСТАННЯ МІСІЯ» – НОВА ДИНАМІЧНА ВЕРСІЯ СУПЕРПОПУЛЯРНОЇ ГРИ «АВАЛОН»!

Полчища лихого Мордреда змусили армію Артура відступити. Збентежений король роздає накази своїм воєначальникам. Кожен з них повинен якнайшвидше зібрати загін і виконати небезпечну місію. Усе у ваших руках!