

# АВАЛОН

## СЪДЪРЖАНИЕ

**14 карти с персонажи** (Мерлин, Убиец, Пърсивал, Мордред, Моргана, Оберон, 5-ма Предани последователи на Артур и 3-ма Покорни слуги на Мордред)

**10 карти Мисия** (5 Успех и 5 Провал)

**5 отборни маркера**

**20 плочки за гласуване** (10 плочки **Одобрявам** и 10 плочки **Отхвърлям**)

**5 маркера за резултат** (двустранни, със синя и червена страна)

**1 маркер за рунда**

**1 маркер за гласуванията**

**1 маркер за лидера**

**3 табла за мисиите** (двустранни, всяка страна служи за игра с различен брой играчи)

**2 карти за принадлежност** (допълнение, ползва се с „Дамата от езерото“ и картите „Сюжетът се заплита“ от Съпротива)

**1 плочка с Дамата от езерото** (допълнение)

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

**Авалон** е игра на тайни самоличности. Може да влезете в ролята на *Предани последователи на Артур*, борещи се в името на доброто и честта, или пък да поемете по стъпките на злото, като се превърнете в *Покорни слуги на Мордред*. Добрите печелят играта, ако успешно изпълнят 3 мисии. Злите печелят, ако три мисии завършат с провал, ако убият Мерлин в края на играта или ако отбор не се сформира навреме.

Може да твърдите каквото пожелаете по всяко време на играта. Дискусиите, подвеждането, обвиненията и логическото мислене са еднакво важни, за да възтържествува доброто или пък да триумфира злото.

## КАРТИ И МАРКЕРИ

**Карти с персонажи** – Определят принадлежността на играчите (*добри или зли*). Картите на добрите персонажи са маркирани със знака на Артур на син фон, а тези на злите – със знака на Мордред на червен фон.

Някои персонажи имат специални умения - *Мерлин* и *Убиецът* се включват във всяка игра, а другите специални персонажи може да ползвате по желание.

**Играчите не може да разкриват персонажите си през никоя част на играта, нито да обсъждат елементи от илюстрациите на картите си.**

**Маркер за лидера** – Определя играча, който ще предава отбора за изпращане на мисия.

**Отборни маркери** – Отбелязват играчите, които участват в отбора, предложен за мисията.

**Плочки за гласуване** – С тях одобрявате или отхвърляте отбора, предложен от лидера.

**Карти Мисия** – С тях се определя дали мисията завършва с успех или с провал.



Отборен маркер



Слуга на Мордред



Последовател на Артур



Маркер за лидера



Маркери за резултата



Маркер за гласуванията



Маркер за рунда



Карти Успех и Провал



Плочки Одобрявам и Отхвърлям

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Вземете таблото за мисиите, съответстващо на броя играчи. Поставете го в центъра на масата заедно с маркерите за резултат, отборните маркери и картите Мисия. Поставете маркера за рунда върху таблото на позицията за 1-ва мисия. Раздайте на всички по един чифт плочки за гласуване (по 1 от двата вида).

Изберете лидер на случаен принцип. Този играч получава маркера за лидера. Използвайте таблицата долу, за да определите броя на добрите и злите персонажи, които ще включите.

Играчи	5	6	7	8	9	10
добри	3	4	4	5	6	6
зли	2	2	3	3	3	4

Размесете съответния брой карти с добри персонажи (една от тези карти трябва да е на Мерлин, останалите нека бъдат просто предани последователи на Артур) и зли персонажи (една от тези карти да бъде Убиец, останалите карти нека са покорни слуги на Мордред). Раздайте по една карта на всеки играч с лицето надолу. Всеки поглежда картата си скришом, за да разбере на коя страна ще играе.

## ЗОЛОТО СЕ РАЗКРИВА, А МЕРЛИН ПОГЛЕЖДА В БЪДЕЩЕТО

Същинското зло е плъзнало по тези земи. Артур дава надежда за бъдещето на Британия, обещавайки чест и просперитет, но сред смелите му воини се спотайват безскрупулните слуги на Мордред. Тези сили на Злото са малобройни, но се познават добре помежду си и никой друг не знае кои всъщност са те, освен един от поданиците на Артур. Само Мерлин разпознава шпионите на Злото, но той самият трябва да внимава с разобличаването им. Ако бъде разкрита неговата самоличност, всичко ще бъде загубено!

След като всички играчи узнаят своята принадлежност, лидерът изрича следните реплики, чрез които подигурява, че всички зли играчи се познават и, че Мерлин е узнал принадлежността на злите играчи:

„Нека всички затворят очите си и да протегнат напред ръка, свита в юмрук“

„Покорни слуги на Мордред, отворете очи и се огледайте, за да разпознаете и запомните останалите агенти на Злото“

„Слуги на Мордред, сега затворете очи“

„Нека всички играчи да останат със затворени очи и с протегнати юмруци напред“

„Слуги на Мордред, вдигнете палец нагоре, за да може Мерлин да ви огледа“

„Мерлин, отвори очи и виж кои са всички агенти на Злото“

„Слуги на Мордред, свалете палците си и свийте ръцете си отново в юмрук“

„Мерлин, затвори очи“

„Нека всички за момент останат със затворени очи и протегнати в юмрук ръце“

„Сега, всички заедно отворете очи“

## ХОД НА ИГРАТА

Играта се състои от няколко рунда. Всеки рунд има фаза *Подготовка на отбора* и фаза *Мисия*. През фаза *Подготовка на отбора* лидерът предлага отбор, който да отиде на мисия, а всички играчи чрез гласуване ще одобрят предложението отбор, преминавайки към фаза *Мисия*, или ще го отхвърлят, като в този случай лидерството се прехвърля на следващия играч и процесът се повтаря, докато отборът бъде одобрен. По-късно през фаза *Мисия* тези от вас, които са избрани да участват във вече одобреното отбор, ще определят дали мисията е успешна.

**Избирайте отбора си внимателно!** Одобрявайте само отбори, в които имате доверие на всички играчи. Дори един зъл играч в отбора е достатъчен мисията да бъде провалена.

## ФАЗА ПОДГОТОВКА НА ОТБОРА

Време е за важни решения и силни лидери. Не всички рицари и дами на Авалон са лоялни на Артур, а ваша задача е да откриете добрите сред тях, които да защитават неговата кауза при мисиите, които възлага. Ослушвайте се и може да откриете истината в шепота на мъдростта на Мерлин.

**Избор на отбор:** След известна дискусия лидерът взема нужния брой отборни маркери (използвайте следната таблица или цифрите на таблото) и раздава на избрани от него играчи по един от тях. Лидерът може да участва в отбора, но не е задължително. Имайте предвид, че на един играч може да му бъде даден само по един маркер.

Играчи	5	6	7	8	9	10
1-ВА МИСИЯ	2	2	2	3	3	3
2-РА МИСИЯ	3	3	3	4	4	4
3-ТА МИСИЯ	2	4	3	4	4	4
4-ТА МИСИЯ	3	3	4	5	5	5
5-ТА МИСИЯ	3	4	4	5	5	5

Дискутирайте, дискутирайте, дискутирайте. Всички играчи трябва да участват и да помогнат на лидера да вземе решение за правилния избор на отбор. Активната и логична дискусия е прекрасен начин да оплетете агентите на Мордред в собствените им лъжи.

**Пример:** В игра с петима играчи на първата мисия трябва да изпратите отбор от двама. След кратка дискусия лидерът дава маркери на Тодор (на себе си) и на Миро, след това призовава всички да гласуват. Маркерът за гласуване се слага на първа позиция.



**Одобряване на отбора:** След порядъчна доза обсъждане, лидерът призовава играчите да гласуват за предложението отбор.

Лидерът предлага отбора, но всички играчи имат право на глас дали одобряват или отхвърлят предложението. Лидерът може да е от Злите или някой от избраните играчи да бъде сметен за грешка. Не се чувствайте длъжни да одобрявате всяко предложение за отбор. Ако отборът бъде отхвърлен, нов лидер ще предложи друг отбор... и може би такъв, без зли играчи в него.

Всеки играч, включително и лидера, тайно избира плочка за гласуване. Когато всички са готови, лидерът моли играчите да разкрият вота си. Плочките се обръщат така, че всички да видят как е гласувано. Отборът бива изпратен на мисия, ако мнозинството одобрява. Ако отборът е **одобрен**, играта продължава с фаза Мисия (виж по-долу). Ако отборът е **отхвърлен** (важи също и при равен вот), лидерството се предава по часовниковата стрелка и фаза Подготовка на отбора се повтаря.

**Злото печели играта, ако 5 отбора са отхвърлени за 1 рунд (в 5 поредни гласувания).**



**Пример:** Тодор, Миро, Нина и Катя одобряват, а Емо е против – предложението е прието и играта продължава с фаза Мисия.



## СЪВЕТ: НЕ СЕ ДОВЕРЯВАЙТЕ НА НИКОГО

Ако не сте сигурни във всеки от предложението отбор, горещо препоръчваме да обмислите добре, дали да не отхвърлите предложението. Отхвърлянето на отбор не е знак, че сте от злите.

Група с опитни играчи обичайно ще минат през поне три гласувания преди да одобрят един отбор. Обръщайте внимание кой одобрява и го питайте защо го прави - понякога злите играчи одобряват, защото знаят, че друг зъл играч е включен в предложението отбор. Мерлин също може да използва своя вот за сигнал, но той трябва винаги да внимава, защото злите играчи са нашрек.

## ФАЗА Мисия

След обстойно обсъждане, мъдро избирате смелите рицари и дами, на които да възложите доверието си. Време е да бъде хвърлена светлина върху истинските намерения и лоялността им към благородната кауза, за която Артур се бори. Бъдете честни и доброто ще възтържествува!

Лидерът подава по един чифт карти Мисия на всеки от отбора. Всеки участник в мисията избира една от двете карти и я играе с лицето надолу пред себе си. Лидерът събира и размесва изиграните карти Мисия преди да ги разкрие. Мисията е изпълнена **успешно** само ако всички разкрити карти са **Успех**. Мисията се **проваля**, ако е изиграна една (или повече) карта **Провал**.

**Бележка:** Добрите играчи трябва задължително да играят картата Успех. Злите може да избират дали да дадат Успех или Провал.

**Бележка:** 4-та мисия (**и само 4-та мисия**) изисква при игра със 7 или повече души да бъдат изиграни поне две карти Провал, за да се счита мисията за провалена.

**Съвет:** Препоръчително е двама играчи да размесват изиграните и изчистените карти Мисия преди те да бъдат разкрити. Най-добре възложете на играч, който не е в отбора, да събере всички изчистени карти Мисия, за да е ясно кои карти са изиграни и кои изчистени.

Отбележете всяка успешна мисия на таблото, като сложите **син** маркер за резултат със символа на Артур. Провалените мисии се отбелязват на таблото с **червен** маркер със символа на Мордред. След приключването на мисия (**независимо дали успешно или с провал**), преместете маркера за рунда върху следващата мисия на таблото. Следващият играч по часовниковата стрелка става лидер и започва нов рунд с фаза *Подготовка на отбора*.

Емо



Тодор



Нина



**Пример:** Тодор дава на себе си и на Миро по един чифт карти Мисия. Тодор избира картата Успех и я поставя с лицето надолу пред себе си, а Миро избира картата Провал и я слага пред себе си.

Катя



Миро



Тодор взема двете карти Мисия и ги размесва преди да разкрие на всички, че мисията е провалена. След това той поставя червен маркер върху кръгчето с броя играчи на първата мисия на таблото, придвижва маркера за рунда върху втора мисия и предава маркера за лидера по часовниковата стрелка.

## Край на играта:

Артур и доброто възтържествуват, ако фракцията на добрите успешно изпълни три мисии без да бъде разкрита самоличността на Мерлин. Тъмните сили на Мордред триумфират, когато три мисии завършат с неуспех или чрез хитрост и коварство подмамат Мерлин да се разкрие.

Играта приключва веднага след три успешни мисии или три, завършили с провал. Злите играчи печелят, ако три мисии се провалят. Играта също приключва веднага и злите печелят, ако пет отбора са отхвърлени в един рунд (5 поредни отхвърлени гласувания).

## Последен шанс за Злото - опит за убийство на Мерлин

Ако три мисии са завършили с успех, злото получава една последна възможност да спечели играта, като посочи правилно кой от добрите е Мерлин. Без да се разкриват никакви карти с персонажи, злите играчи дискутират и този, който играе с картата Убиец, ще посочи един от добрите играчи. Ако посоченият играч е Мерлин, злите играчи печелят. Ако не са познали кой е Мерлин, тогава добрите играчи печелят.

**Пример:** Тодор, Емо и Нина са добри; Катя и Миро са злите. Тодор е Мерлин. Катя е убиецът. Петата мисия е завършила с успех и играта свършва с три успешни мисии. Катя и Миро имат последна възможност да спечелят – като познаят кой е Мерлин. Катя и Миро обсъждат и решават, че Нина е Мерлин. Катя, която е убиецът, посочва Нина за Мерлин. Нина не е Мерлин, опитът за покушение е неуспешен и добрите печелят играта.



## Създатели на играта

**Автор:** Дон Ескридж

**Разработка на играта:** Травис Уъртингтън

**Графичен дизайн/Илюстрации:** Луис Франциско, Джордж Патсурас, Марко Турини, Пабло Месути, Луис Томас

**Превод:** Красимира Димитрова

**Редакция:** Александър Геров

**Оформление:** Леда Герова



Българско издание

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

онлайн магазин: **BigBag.bg**

София, ул Лъвски рид б

[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

+359 895 61 88 10

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ КАРТИ С ПЕРСОНАЖИ, ИМАЩИ СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

На разположение са четири допълнителни персонажа със специални умения. Може да комбинирате тези персонажи в игра по какъвто начин пожелаете. Различните комбинации правят играта и победата по-трудна за едната или другата страна. Най-добре е да добавяте поетапно по една специална карта с персонаж на игра, докато ги опознаете. Ползвайте повече персонажи накуп или ги заменяйте, когато свикнете с начина им на игра. Обикновено ще искате да играете с Мерлин, но това не е задължително.

**Пърсивал:** Пърсивал е допълнителен персонаж, числящ се към страната на доброто. Специалното му умение е да познава Мерлин (*и/или преобразената като Мерлин Моргана, виж по-долу*) от началото на играта. Използвайки мъдро познанието на Пърсивал, може да защитите самоличността на Мерлин. Добавяйки Пърсивал в игра, улеснявате добрите и увеличавате шансовете им за победа.

**Бележка:** В игра с **петима** препоръчвам да ползвате и *Мордред* или *Моргана*, ако играете с Пърсивал.

**Мордред:** Мордред е допълнителен персонаж с принадлежност към злото. Специалното му умение е, че не се разкрива пред Мерлин в началото на играта. Добавяйки Мордред в игра, улеснявате злите и увеличавате шансовете им за победа.

**Оберон:** Оберон е допълнителен персонаж с принадлежност към злото. Специалното му умение е, че не се разкрива пред злите играчи, нито пък узнава кои са всички те в началото на играта. Макар и зъл, Оберон не се води „слуга на Мордред“ и **не** отваря очите си по време на началното разкриване. Добавяйки Оберон в игра, улеснявате добрите и увеличавате шансовете им за победа.

**Моргана:** Моргана е допълнителен персонаж с принадлежност към злото. Специалното ѝ умение е, че се „преобразява“ на Мерлин – иначе казано, разкрива се пред Пърсивал като Мерлин. Добавяйки Моргана в игра, улеснявате злите и увеличавате шансовете им за победа. Фазата, в която играчите се разкриват в началото на играта, ще варира в зависимост от персонажите, които включите. В зависимост от избраните персонажи използвайте някои от следните реплики.

„Нека всички затворят очите си и да протегнат напред ръка, свита в юмрук.“

„Покорни слуги на Мордреда, **без Оберон**, отворете очи и се огледайте, за да разпознаете и запомните останалите агенти на Злото.“

„Слуги на Мордреда, сега затворете очи.“

„Нека всички играчи да останат със затворени очи и с протегнати юмруци напред.“

„Слуги на Мордреда, **без самия Мордреда**, вдигнете палец нагоре, за да може Мерлин да ви огледа.“

„Мерлин, отвори очи и виж кои са всички агенти на Злото.“

„Слуги на Мордреда, свалете палците си и свийте ръцете си отново в юмрук.“

„Мерлин, затвори очи.“

„Нека всички за момент останат със затворени очи и протегнати в юмрук ръце.“

„Мерлин и Моргана, вдигнете палец нагоре, за да може Пърсивал да ви огледа.“

„Пърсивал, отвори очи и виж кои са Мерлин и Моргана.“

„Мерлин и Моргана, свалете палците си и отново свийте ръцете си в юмрук.“

„Пърсивал, затвори очи.“

„Нека всички за момент останат със затворени очи и протегнати в юмрук ръце.“

„Сега, всички вкупом отворете очи.“

## ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПРАВИЛА И ВАРИАНТИ ЗА ИГРА

**ПЛАНИРАНЕ:** Този вариант позволява на играчите да извършват мисиите в какъвто ред желаят, като така се добавя повече стратегия в играта.

През фаза *Подготовка на отбора* лидерът номинира не само кои играчи да влязат в отбора, но и коя мисия да предприемат. Използвайте *маркера за рунда*, за да отбележите мисията, която лидерът е избрал. Бройката на играчите в отбора отново трябва да отговаря на указания за мисията брой.

*Например в игра с 8 играчи лидерът избира да започне играта, като изпрати отбора на 3-та мисия, за която според таблицата са необходими 4-ма играчи в отбора. Лидерът номинира 4-мата играчи и слага маркера за рунда на 3-та мисия преди да призове за гласуване.*

*След фаза Мисия поставете подходящия маркер за резултат на съответната позиция на табло то според мисията, която е била предприета. Веднъж изиграна, тази мисия не може да бъде повторена.*

5-тата мисия не може да бъде предприемана преди да има две успешно осъществени мисии.

В игра със 7 или повече играчи 4-тата мисия все още изисква да бъдат изиграни две карти с *Провал* през фаза Мисия, за да бъде тя провалена.

**ДАМАТА ОТ ЕЗЕРОТО И КАРТИТЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТ:** Плочката с *Дамата от езерото* е допълнително умение за играчите. Играчът с *Дамата* ще може да провери *Принадлежността* на друг играч. За разлика от други умения на персонажите, притежанието на тази плочка е публична информация.

В началото на играта подайте плочката с *Дамата от езерото* на играча вдясно от лидера.

Веднага след края на 2-ра, 3-та и 4-та мисия играчът с *Дамата* избира да проучи някой играч. Проучваният получава чифт *карти Принадлежност* и връща обратно на *Дамата* карта, отговаряща на ориентацията на персонажа му (*добро или зло*). Ако дадете грешната карта, губите играта.

*Дамата от езерото* може свободно да обсъжда, но не и да показва получената карта.

След това играчът, който е бил проучван, **получава плочката**. *Дамата от езерото* се използва само три пъти в играта. Играч, използвал уменията на *Дамата*, не може да бъде проверяван.

**Пример:** *Жоро (зъл играч) започва играта вдясно от лидера и получава плочката на Дамата от езерото. Първата мисия завършва с успех, втората с провал. Жоро, в ролята на Дамата от езерото, избира да проучи Тина (добър играч). Тина взима двете **карти за Принадлежност** и дава на Жоро тази за принадлежност към доброто. Жоро поглежда картата и провъзгласява: „Тина е зъл sluga на Мордред“ – откровена лъжа! Тина е бясна и бързо отвърща „Никога не съм ти имала доверие, Жоро, а сега съм сигурна, че си лъжец“. Жоро дава плочката с Дамата на Тина. Тя ще може да проучи принадлежността на друг играч след като мине третата мисия. Тина не може да използва Дамата, за да проучи Жоро.*

**Бележка:** *Дамата от езерото* се вписва най-добре в игра със 7 или повече души. Добавяйки я към игра улеснявате добрите и увеличавате шансовете им за победа.

**КАРТИ СЮЖЕТ И ПРИНАДЛЕЖНОСТ:** *Картите Принадлежност* се използват също, когато играете с *картите Сюжет*, (включени в разширението **Сюжетът се заплита** на играта **Съпротива**.) Някои *карти Сюжет* изискват играчът да разкрие своята самоличност, но тук в **Авалон** (разновидност на **Съпротива**) *самоличността* на Мерлин **трябва** да остане в тайна, дори и *принадлежността* му да бъде разкрита.

Използвайте *картите Принадлежност* вместо картата си с персонаж, когато сте засегнати от *карта Сюжет*, която ви кара да разкриете картата си с персонаж.