DON ESKRIDGE'S THE RESISTANCE

AVALON

A JÁTÉK TARTALMA

14 szereplőkártya
(Merlin, Orgyilkos, Percival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 Artúr hű követője, 3 Mordred bérence)
10 küldetéskártya *(5 siker- és 5 balsikerkártya)*
5 csapatjelző
20 szavazatjelző *(10 jóváhagyás és 10 elutasítás)*
5 pontjelző *(kék és piros jelzők)*
1 fordulójelző
1 szavazósávjelző
1 vezetőjelző
3 pontozótábla *(minden játékosszámra egy-egy oldal)*
2 hűségkártya *(opcionális: A tó hölgye és a The Resistance játékban található A helyzet fokozódik változatokhoz)*
1 A tó hölgye jelző *(opcionális)*

A JÁTÉK CÉLJA

A The Resistance: Avalon a titkolt hűség játéka. A játékosok vagy Artúr hű követői, akik a jóért és a becsületért harcolnak, vagy Mordred gonosz céljai mellett törnek lándzsát. A jók három küldetés sikeres teljesítésével nyerhetik meg a játékot. A gonoszok akkor győzedelmeskednek, ha három küldetés kudarcba fullad. A gonoszok akkor is sikerrel járnak, ha a játék végén meggyilkolják Merlint vagy ha egy küldetést a csapat nem tud elvállalni.

A játékosok a játék során bármikor bármit állíthatnak, bármit megvitathatnak. A beszélgetés, a vádaskodás, a megtévesztés és a logikai következtetés a jó győzelméhez és a gonosz uralmához is fontos.

KÁRTYÁK ÉS JELZŐK

Szereplőkártyák – meghatározzák, hogy a játékos melyik oldalhoz hű *(minden játékos vagy jó, vagy gonosz)*. A jó oldalon álló szereplők kártyák háttere kék, és rajtuk Artúr szimbóluma látható, míg a gonosz szereplők kártyájának háttere piros, rajtuk pedig Mordred szimbólumát találjuk. Mostantól arra, hogy a játékosok a *JÓ* vagy a *GONOSZ* oldalon állnak-e, különleges betűtípussal utalunk. Egyes szereplőknek különleges képességei is vannak a játékban – Merlin és az Orgyilkos minden játékban részt vesz, a többi különleges képességgel rendelkező szereplő használata szabadon eldönthető.

A játékosok kártyáit a játék során soha nem szabad felfedni, sem a rajtuk található illusztrációt megvitatni.

Vezetőjelző – a küldetésre induló csapatot kijelölő játékos jelzésére.

Csapatjelzők – a küldetésre induló csapat tagjainak jelzésére

Szavazatjelzők – a vezető által kijelölt csapat jóváhagyására vagy elutasítására.

Küldetéskártyák – a küldetés sikerének vagy balsikerének jelölésére

Csapatjelző

Mordred bérence

Artúr hű követője

Vezetőjelző

Pontjelzők

Szavazat-jelző

Forduló-jelző

A küldetés elbukott

A küldetés sikerrel járt

Elutasítás

Jóváhagyás

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszátok ki a játékosok számának megfelelő táblát. Tegyétek a táblát az asztal közepére, és tegyétek mellé a pontjelzőket, a csapatjelzőket és a küldetéskártyákat. Tegyétek a fordulójelzőt a táblán látható 1. küldetés mezőre. Minden játékos vegyen el egy szett (két darab) szavazatjelzőt.

Véletlenszerűen válasszatok vezetőt, ő vegye magához a vezetőjelzőt. Az alábbi táblázat segítségével határozzátok meg a *JÓ* és a *GONOSZ* játékosok számát.

JÁTÉKOSOK	5	6	7	8	9	10
JÓ	3	4	4	5	6	6
GONOSZ	2	2	3	3	3	4

Keverjétek össze a megfelelő mennyiségű *JÓ* kártyát *(ezek egyike mindig Merlin lesz, a többi egyszerűen Artúr hű követője)* és *GONOSZ* kártyát *(ezek egyike mindig az Orgyilkos lesz, a többi egyszerűen Mordred bérence).* Osszatok minden játékosnak egy lapot képpel lefelé. Ezután minden játékos titokban nézze meg a karakterkártyáját, hogy megtudja, melyik oldalon áll.

A GONOSZ FELFEDI MAGÁT, MERLIN A JÖVŐBE TEKINT

Valódi gonosz tartja rettegésben az országot. Artúr jelenti Britannia jövőjét, a jólét és a becsület ígéretét, de bátor harcosai között ott rejtőznek Mordred gátlástalan bérencei. A gonosz szolgái talán kevesen vannak, de tudnak egymásról, és Artúrnak csupán egyetlen követője tud létezésükről. Egyedül Merlin ismeri a gonosz ügynökeit, de erről csak talányokban beszélhet, hiszen ha Merlin kilétére fény derül, minden elveszett.

Miután minden játékos megtudta, melyik oldalon áll, a vezetőnek biztosítania kell, hogy a *GONOSZOK* megismerjék egymást, és hogy Merlin is megismerje a *GONOSZOKAT*. Ehhez a vezető kövesse az alábbi forgatókönyvet:

„Mindenki csukja be a szemét, és ökölbe szorítva nyújtsa előre a kezét!”

„Mordred bérencei nyissák ki a szemüket, és nézzenek körül, hogy megismerjék a gonosz követőit!”

„Mordred bérencei csukják be a szemüket.”

„Minden játékosnak legyen csukva a szeme, és legyen ökölbe szorítva az egyik keze maga előtt!”

„Mordred bérencei, nyújtsátok fel a hüvelykujjatokat, hogy Merlin megismerjen titeket!”

„Merlin, nyisd ki a szemed, és ismerd meg Mordred bérenceit!”

„Mordred bérencei, szorítsátok újra ökölbe a kezeteket!”

„Merlin, csukd be a szemed!”

„Minden játékosnak legyen csukva a szeme, és legyen ökölbe szorítva az egyik keze maga előtt!”

„Mindenki nyissa ki a szemét!”

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. Minden fordulónak van egy Csapat összeállítása fázisa és egy Küldetésfázisa. A csapat összeállítása fázisban a vezető javasol egy csapatot, amely a küldetés teljesítésére indul majd – az összes játékos szavazhat, hogy jóváhagyja a csapatot, és következhet a küldetésfázis, vagy elutasítja azt, ezzel a vezetőjelző az eddigi vezető bal oldali szomszédjához kerül, és megismétlődik a folyamat egészen addig, amíg egy csapatot jóvá nem hagynak. A küldetésfázisban a csapatot alkotó játékosokon múlik, hogy sikerrel teljesítik-e a küldetést.

Bölcsen válassz csapatot! Csak olyan csapatokat hagyj jóvá, amelyben mindenkiben megbízol. Már egyetlen ***GONOSZ*** szereplő is elég, hogy balsikerre ítéljen egy küldetést.

A CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA FÁZIS

Eljött a nehéz döntések és a rátermett vezetők ideje. Avalonban nem minden lovag és úrhölgy hűséges Artúrhoz, a küldetésre pedig olyanokat kell választanod, akik a jó ügy érdekében járnak el Artúr nevében. Ha nyitott füllel és szemmel jársz, Merlin bölcs sugalmai között megtalálhatod az igazság morzsáit.

A csapat: a megbeszélés után a vezető vegye magához a megfelelő mennyiségű csapatjelzőt *(az alábbi táblázat vagy a táblán látható számok segítenek)*), és adja oda mindegyik jelzőt egy-egy általa választott játékosnak.

JÁTÉKOSOK	5	6	7	8	9	10
1. küldetés	2	2	2	3	3	3
2. küldetés	3	3	3	4	4	4
3. küldetés	2	4	3	4	4	4
4. küldetés	3	3	4	5	5	5
5. küldetés	3	4	4	5	5	5

A vezető is a csapat tagja lehet, de nem feltétlenül kell, hogy így legyen. Egy játékosnál csak egy csapatjelző lehet.

Beszélgessetek, beszélgessetek, beszélgessetek! Minden játékosnak célszerű részt vennie a csapat összeállítását megelőző beszélgetésben, hogy megpróbálja meggyőzni a vezetőt. Aktív résztvevőként, logikus érvekkel felfedhetők Mordred hazug hálókat szövő bérencei.

Példa: *ötszemélyes játék során az első küldetésre kétfős csapat indul. A vezető kioszt egy-egy csapatjelzőt Vilinek (magának) és Tominak, majd szavazásra szólít.*

Szavazás: miután mindenki felsorakoztatta az érveit, szavazásra kerül sor.

A vezető ajánlja a csapatot – de mindenki szavazhat, hogy jóváhagyja vagy elutasítja az ajánlatot. A vezető is lehet gonosz vagy az egyik ajánlott játékos állhat Mordred oldalán. Ne érezd úgy, hogy minden ajánlatot el kell fogadnod. Ha elutasítod azt, az új vezető új csapatot ajánlhat, talán olyat, amelyben nincs gonosz szereplő.

Minden játékos (a vezető is) titokban válasszon egy szavazatjelzőt. Miután mindenki választott, a vezető szólítsa fel a játékosokat a szavazatok felfedésére. Minden szavazatjelzőt fel kell fordítani, hogy mindenki lássa, hogyan szavaztak a többiek. A csapat a többség jóváhagyásával kerül elfogadásra. Ha a csapatot megszavazták, a játék a küldetésfázissal folytatódik (lásd később). Ha a csapatot elutasítják *(az egyenlő szavazatszám is elutasításnak számít)*, akkor a vezetőjelző az eddigi vezető bal oldali szomszédjához kerül, és a csapat összeállítását meg kell ismételni.

A *GONOSZOK* megnyerik a játékot, ha egy fordulón belül öt csapatot is elutasítotok *(öt egymást követő elutasított szavazás).*

Példa: *Vili, Tomi, Laura és Évi jóváhagyja, András pedig elutasítja a csapatot – a szavazás sikeres, a csapatot elfogadták, a játék a küldetésfázissal folytatódik.*

STRATÉGIAI TANÁCS: NE BÍZZ SENKIBEN!

Ha nem vagy a javasolt csapat minden tagjában biztos, fontold meg, hogy elutasítod az ajánlatot. Egy csapat elutasítása még nem annak a jele, hogy GONOSZ vagy. Egy gyakorlott játékosokból álló társaság általában háromszor-négyszer is szavaz, mielőtt elfogadna egy csapatot. Figyeld meg, ki hagyja jóvá a csapatot, és kérdezd meg tőlük, miért tettek így. Néha a GONOSZ játékosok azért hagynak jóvá egy csapatot, mert tudják, hogy egy társuk a csapat tagja. Merlin is jelezhet a szavazatával, de vigyáznia kell, mert a GONOSZ játékosok is figyelnek.

KÜLDETÉSFÁZIS

Hosszú megbeszélés után kiválasztottátok azokat a bátor hölgyeket és lovagokat, akikbe bizodalmatokat vetitek. Most eljött az ideje, hogy próbára tegyétek a csapat tagjainak elhivatottságát és a nemes ügy iránti hűségét. Maradjatok az igaz úton, és a jó győzedelmeskedik!

A vezető adjon minden csapattagnak egy szett küldetéskártyát. A csapat minden tagja válassza ki a küldetéskártyái egyikét, és tegye le maga elé képpel lefelé. A vezető gyűjtse össze és keverje meg a kijátszott küldetéskártyákat, majd fedje fel őket. A küldetés csak akkor jár sikerrel, ha minden felfordított küldetéskártya siker. A küldetés elbukik, ha akár egy balsikerkártyát is felfedtek.

Megjegyzés: *a JÓ játékosok* **mindig** *válasszák a siker küldetéskártyát! A GONOSZ játékosok választhatják akár a siker-, akár a balsikerkártyát.*

Megjegyzés: *hét- vagy többszemélyes játék során a negyedik (és csakis a negyedik) küldetés elbuktatásához legalább két balsikerkártyára van szükség.*

Megjegyzés: *javasoljuk, hogy két különböző játékos keverje meg a kijátszott és az eldobott küldetéskártyákat a kijátszott kártyák felfedése előtt.*

Megjegyzés: *a legjobb, ha egy játékos, aki a csapatnak éppen nem tagja, összegyűjti az eldobott küldetéskártyákat, hogy egyértelmű legyen, melyek a kijátszott és melyek az eldobott kártyák. Keverjétek meg az eldobott küldetéskártyákat.*

A sikeres küldetést jelöljétek a táblán egy Artúr szimbólumát ábrázoló kék pontjelzővel. Az elbukott küldetést jelöljétek egy Mordred szimbólumát ábrázoló piros pontjelzővel. A küldetés teljesítése után (akár sikerrel járt, akár elbukott) helyezzétek a fordulójelzőt a táblán a következő küldetés mezőjére. A vezetőjelzőt adjátok eggyel balra, és kezdődhet a következő forduló csapat összeállítása fázisa.

Példa: *Vili ad egy szett küldetéskártyát Tominak és saját magának. Vili kiválasztja a siker küldetéskártyát, és képpel lefelé leteszi maga elé. Tomi kiválasztja a balsiker kártyát, és képpel lefelé kiteszi maga elé.*

Vili elveszi a két kijátszott küldetéskártyát, összekeveri, majd felfedi őket. A küldetés elbukott. A táblára, az első küldetés mezőjére egy piros pontjelző kerül, a fordulójelző a második küldetés mezőjére lép, a vezetőjelző pedig Vili bal oldali szomszédjáé lesz.

A JÁTÉK VÉGE

Artúr és a jó győzedelmeskedik, ha a JÓK csapatának sikerül három küldetést teljesítenie anélkül, hogy felfedné Merlin kilétét. Mordred és a gonosz sötét erői kerülnek hatalomra, ha három küldetést sikerül megbuktatniuk vagy ha sikerül Merlint leleplezniük.

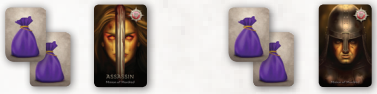
A játék három sikeres vagy elbukott küldetés után azonnal véget ér. A **GONOSZ** játékosok nyernek, ha három küldetést sikerül megbuktatniuk. A játék akkor azonnal véget ér a **GONOSZOK** győzelmével, ha egy fordulón belül öt csapatot is elutasítotok.

Merlin meggyilkolása – a GONOSZ utolsó esélye

Ha sikerül három küldetést teljesíteni, a **GONOSZOKNAK** még van egy utolsó esélyük a győzelemre: meg kell mondaniuk, melyik **JÓ** oldalon álló játékos Merlin. A szereplőkártyák felfedése nélkül a **GONOSZ** játékosok megbeszélhetik gyanúikat, majd az Orgyilkos szerepét játszó játékosnak meg kell neveznie egy **JÓ** játékost, akiről úgy gondolja, ő Merlin. Ha valóban ő az, a **GONOSZ** győzedelmeskedik. Ha nem sikerül eltalálnia, akkor a **JÓK** győznek.

András ***Vili*** ***Laura***

Évi ***Tamás***



Példa: *Vili, András és Laura JÓK, Évi és Tomi GONOSZAK. Vili Merlin, Évi az orgyilkos. Az ötödik küldetés sikerrel teljesült, a játék három sikeres küldetéssel ér véget. Évinek és Tominak még egy esélye van a győzelemre – ha megnevezik Merlint. Évi és Tomi arra a következtetésre jut, hogy Laura Merlin. Évi, az orgyilkos Laurát nevezi meg Merlinként. Mivel nem Laura Merlin, a gyilkossági kísérlet kudarcba fullad, és a JÓK győzedelmeskednek.*

ALKOTÓK

Tervező: *Don Eskridge*
Játékfejlesztő: *Travis Worthington*
Grafika/illusztrációk: *Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas*

Köszönetnyilvánítás: hálás vagyok kiváló családomnak, a BGG-közösségnek és a játék tesztelőinek (KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, a Berkeley Board Gamers csapata), és mindenkinek, akiben legalább egyszer felment a pumpa egy Resistance-játék során.

HA TETSZETT A JÁTÉK, MÁS KIS KIADÓK JÁTÉKAIVAL EGYETEMBEN MEGTALÁLHATOD A WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM WEBOLDALON.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEKKEL RENDELKEZŐ SZEREPLŐK

Négy különleges képességekkel rendelkező szereplő adható a játékhoz. Tetszőleges kombinációban használhatjátok őket. A különböző kombinációk egyik vagy másik oldalnak tehetik nehezebbé a dolgát. A legjobb, ha egyszerre csak egy új szereplőt vezettek be a játékba, és csak akkor léptek tovább, ha már alaposan kiismertétek a játékot. Legtöbbször érdemes Merlinnel játszani, de nem kötelező.

Percival: választható szereplő a *JÓK* oldalán. Különleges képessége, hogy már a játék legelejétől ismeri Merlint. Ennek a tudásnak a bölcs használata segíthet megvédeni Merlint. Percival játékba hozatalával a *JÓK* csapata erősebb lesz, gyakrabban nyernek majd.
Megjegyzés: *ötszemélyes játék során mindenképp használjátok Mordredet vagy Morganát, ha Percival játékban van!*

Mordred: választható szereplő a *GONOSZOK* oldalán. Különleges képessége, hogy Merlin nincs tisztában a kilétével a játék elején. Mordred játékba hozatalával a *GONOSZOK* csapata erősödik, gyakrabban nyernek majd.

Oberon: választható szereplő a *GONOSZOK* oldalán. Különleges képessége, hogy a játék elején nem fedi fel magát a többi *GONOSZ* játékos előtt, és ő sincs tisztában társai kilétével. Oberon nem Mordred bérence, és nem nyitja ki a szemét a játék elején. Oberon játékba hozatalával a *JÓK* csapata erősödik, gyakrabban nyernek majd.

Morgana: választható szereplő a *GONOSZOK* oldalán. Különleges képessége, hogy Merlinnek álcázza magát – Merlinként fedi fel magát Percival előtt. Morgana játékba hozatalával a *GONOSZOK* csapata erősödik, gyakrabban nyernek majd.

A játék elején a gonoszok felfedésének forgatókönyve a szereplőktől függően változhat – íme a különböző szereplők figyelembe vételével módosított forgatókönyv:

„Mindenki csukja be a szemét, és ökölbe szorítva nyújtsa előre a kezét!”

„Mordred bérencei nyissák ki a szemüket és nézzenek körül, hogy megismerjék a gonosz követőit! *Oberon szeme maradjon csukva!*”

„Mordred bérencei csukják be a szemüket.”

„Minden játékosnak legyen csukva a szeme, és legyen ökölbe szorítva az egyik keze maga előtt!”

„Mordred bérencei, nyújtsátok fel a hüvelykujjatokat, hogy Merlin megismerjen titeket! *Mordred keze maradjon ökölbe szorítva!*”

„Merlin, nyisd ki a szemed, és ismerd meg Mordred bérenceit!”

„Mordred bérencei, szorítsátok újra ökölbe a kezeteket!”

„Merlin, csukd be a szemed!”

„Minden játékosnak legyen csukva a szeme, és legyen ökölbe szorítva az egyik keze maga előtt!”

„Merlin és Morgana, nyújtsátok fel a hüvelykujjatokat, hogy Percival megismerjen titeket!”

„Percival, nyisd ki a szemed, és ismerd meg Merlint és Morganát!”

„Percival, csukd be a szemed!”

„Minden játékosnak legyen csukva a szeme, és legyen ökölbe szorítva az egyik keze maga előtt!”

„Mindenki nyissa ki a szemét!”

SZABÁLYVÁLTOZATOK

Célkeresés: a célkeresés játékváltozatban a játékosok tetszőleges sorrendben teljesíthetik a küldetéseket, ezzel is stratégiai mélységet adva a játéknak.

A csapat összeállítása fázisban a vezető nem csak azt választja ki, hogy ki legyen a küldetésre induló csapat tagja, hanem azt is, melyik küldetésre induljanak. Használjátok a fordulójelzőt a kiválasztott küldetés jelzésére.
A küldetésre kiválasztott játékosok száma a küldetés sorszámától függ. *Például egy nyolcszemélyes játék során a vezető úgy dönt, hogy elsőként a hármas számú küldetést próbálja teljesíteni, ehhez négyfős csapatra van szükség. A szavazás előtt a fordulójelzőt a harmadik küldetésre teszi. A küldetésfázis végeztével tegyétek a megfelelő pontjelzőt a teljesített küldetés mezőjére. Minden egyes küldetést csak egyszer próbálhatnak meg teljesíteni a játékosok.*

Az ötödik számú küldetésnek csak akkor vághatnak neki a játékosok, ha már két küldetést sikerrel teljesítettek.

Hét vagy több játékos esetén a negyedik számú küldetés elbuktatásához továbbra is legalább két balsikerkártyára van szükség.

A helyzet fokozódik, hűségkártyák: a hűségkártyákra csak a Resistance játékban található A helyzet fokozódik játékmód során van szükség. Egyes helyzetkártyák megkövetelik a játékos szerepének felfedését, de az Avalonban Merlin kiléte akkor is titok marad, ha a hűségkártyáját fel kell fednie.
Minden esetben, amikor egy helyzetkártya felfedné a szerepeteket, fedjétek fel helyette a hűségkártyátokat.
A szerepkártyátokon látható hűségnek megfelelő hűségkártyát használjatok. Ha rossz hűségkártyát használtok, akkor elveszítitek a játékot.

A tó hölgye, hűségkártyák: a tó hölgye jelző egy választható képesség. Az a játékos, akinél a tó hölgye jelző van, megnézheti egy másik játékos hűségkártyáját. Más szerepek képességeitől eltérően a tó hölgye jelzőt nem szabad titokban tartani.

A játék elején a vezetőtől jobbra ülő játékos vegye magához a tó hölgye jelzőt. Közvetlenül a második, a harmadik és a negyedik küldetés teljesítése után a tó hölgye jelzővel rendelkező játékos kifürkészheti egy játékostársa hűségét. A megvizsgált játékos kap egy szett hűségkártyát, majd a hűségének megfelelő kártyát átadja a tó hölgyének. Ha rossz kártyát ad át, akkor elveszíti a játékot.

A tó hölgye beszélhet a kapott kártyáról, de nem mutathatja meg azt a többieknek.

A megvizsgált játékos megkapja a tó hölgye jelzőt. Ez a képesség a játék során csak három alkalommal használható. Az ellen a játékos ellen, aki használta a jelzőt, már nem lehet használni azt.

Példa: *Dani (egy gonosz játékos) az első vezetőtől jobbra ül, így a játék elején megkapja a tó hölgye jelzőt. Az első küldetést sikerrel teljesítik a játékosok, a második küldetés elbukik. Dani, mint a tó hölgye, kiválasztja Annát (egy JÓ játékost). Anna elvesz két hűségkártyát, ezek közül a JÓ kártyát átadja Daninak. Dani megnézi a kártyát, majd közli a többiekkel, hogy Anna Mordred gonosz bérence – egy arcátlan hazugság. Anna felháborodik, és azonnal visszavág: sosem bíztam Daniban, és már azt is tudom, hogy hazudik, mint a vízfolyás! Dani átadja a tó hölgye jelzőt Annának. A harmadik küldetés teljesítése után Anna kifürkészheti egy játékostársa hűségét. Anna nem használhatja Dani ellen a tó hölgye képességét.*

Megjegyzés: *a tó hölgyét inkább hét- vagy többszemélyes játékok során javasoljuk használni. A tó hölgye játékba hozatalával a JÓK csapata erősödik, gyakrabban nyernek majd.*