

Дон Эскридж

Авадон

/// Расширенное издание ///



+ ПРАВИЛА ИГРЫ +

Авалон, Расширенное издание

«Авалон. Расширенное издание» включает в себя базовую игру «Спротивление: Авалон», материал из всех дополнений «Спротивления», а также ряд новых персонажей и модулей. Для игры в «Авалон. Расширенное издание» не требуются другие наборы «Авалон».

СОСТАВ ИГРЫ

БАЗОВАЯ ИГРА

3 планшета



(каждая сторона
для разного количества игроков)

10 карт персонажей



5 верных
служителей
Артура
3 приспешника
Мордреда
Мерлин
Убийца

10 карт похода



Успех
(5 шт.)

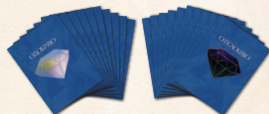
Провал
(5 шт.)

5 маркеров продвижения



(одна сторона голубого цвета,
другая — красного)

20 жетонов голосования



Одобрю
(10 шт.)

Отклоню
(10 шт.)

Книга правил



5 жетонов отряда



Маркер раунда



Жетон главы отряда



Маркер голосования



10 памяток игроков



СОСТАВ ИГРЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ (НЕ ТРЕБУЮТСЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ)

32 карты похода



Успех
(1 шт.)



Провал
(1 шт.)



Успех плута
(6 шт.)



Провал плута
(6 шт.)



Чары
(6 шт.)



Добрая весть
(6 шт.)



Дурная весть
(6 шт.)

20 карт персонажей



Мордред



Оберон



Моргана



Обманщик



Безумец



Дикарь



Раскрытая



Вестник (3 шт.)



Персиваль



Смутянь



Священник



Ненадёжный
слуга



Плут
(2 шт.)



Ланселот
(2 шт.)



Чародей
(2 шт.)

30 жетонов персонажей



7 карт верности



Без
изменений
(5 шт.)



Смена
верности
(2 шт.)

2 карты приверженности



Добро



Зло

15 карт сюжета



Жетон Владычицы Озера



6 жетонов вестей



Добрая весть
(4 шт.)



Дурная весть
(2 шт.)

10 жетонов плута



Успех
плута
(5 шт.)

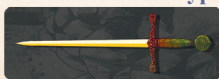


Провал
плута
(5 шт.)

Жетон отряда



Жетон Эскалибура



Жетон дозора



Сопротивление: Авалон

БАЗОВАЯ ИГРА

Это игра с тайными предателями. Участники выступают в роли либо верных служителей Артура, сражающихся во имя *добра* и чести, либо приспешников Мордредра, идущих дорогой *зла*. *Добро* победит, если отряд успешно завершит три похода. *Зло* победит, если три похода закончатся провалом, или если в конце игры Мерлин будет убит, или если в любом походе не удастся собрать отряд.

В ходе партии игроки могут высказывать любые предположения о приверженности друг друга. Открытое обсуждение, введение в заблуждение, обвинения и логические умозаключения одинаково важны для торжества *добра* или воцарения *зла*.

КАРТЫ И ЖЕТОНЫ



Карта персонажа определяет приверженность участника *добру* (герб Артура на желтом фоне) или *злу* (герб Мордредра на красном фоне). У некоторых персонажей есть особые способности. Мерлин и убийца задействованы во всех вариантах игры, а прочие персонажи необязательны. Во время игры не показывайте другим участникам свою карту персонажа и не обсуждайте изображение на ней.



Жетон главы отряда обозначает игрока, который будет выбирать членов отряда.



Жетон отряда обозначает принадлежность к отряду.



Маркер голосования используется для отслеживания количества голосований в раунде.



Жетоны голосования используются для одобрения или отклонения отряда, выбранного главой отряда.



Маркеры продвижения используются для того, чтобы отметить успех или провал похода.



Маркер раунда используется для отслеживания походов.



Карты похода используются для определения успеха или провала похода.



Карты приверженности раскрывают приверженность игрока *добру* или *злу*, но не роль игрока. Эти карты нужны для некоторых дополнительных правил и персонажей игры «Авалон. Расширенное издание».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите планшет, соответствующий количеству участников, и положите его в центр игровой зоны. Положите рядом маркеры продвижения, маркер голосования, жетоны отряда, а также карты похода.
2. Поместите маркер раунда на ячейку 1-го похода на планшете.
3. Выдайте каждому игроку по 2 жетона голосования (1 «Одобряю» и 1 «Отклоняю»).
4. Случайным образом определите главу отряда и дайте ему жетон главы отряда.
5. Перемешайте вместе необходимое количество карт персонажей *добра* и *зла*.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(см. таблицу справа). Обязательный персонаж на стороне *добра* — Мерлин, остальные — это верные служители Артура. Обязательный персонаж на стороне *зла* — убийца, остальные — это приспешники Мордредра.

6. Раздайте игрокам по 1 карте персонажа лицевой стороной вниз. Каждый участник втайне от других смотрит свою карту, чтобы узнать свою роль и приверженность.

ИГРОКИ	5	6	7	8	9	10
<i>Добро</i>	3	4	4	5	6	6
<i>Зло</i>	2	2	3	3	3	4

7. **Необязательно:** положите рядом с планшетом жетоны всех персонажей, участвующих в партии, как напоминание для игроков.

ОСОБЫЕ РОЛИ

Среди верных служителей Артура и приспешников Мордредра есть два персонажа с особыми способностями.

Мерлин даёт мудрые советы, полезные в борьбе со *злом*, но он не должен выдавать себя, иначе дело *добра* окажется под угрозой. Игрок за Мерлина знает всех при-

спешников *зла*, но, если убийца раскроет личность Мерлина, *зло* одержит победу.

Убийца знает, что *зло* восторжествует, если он раскроет Мерлина. Если 3 похода увенчаются успехом, убийца может перейти к этапу убийства и один раз попытаться определить, кто из игроков является Мерлином.

ЭТАП ОТКРОВЕНИЯ

Зло окутало земли Авалона. Артур воплощает надежду на благоденствие и торжество чести, но в ряды его отважнейших рыцарей проникли гнусные шпионы Мордредра. Лишь Мерлин знает истинных приспешников зла, но своё знание он может передавать только загадками и намёками. Если его раскроют, всё будет потеряно.

Зло раскрывает себя, Мерлин узнаёт будущее.

После того как каждый участник узнал свою приверженность, начинается этап откровения. Глава отряда должен произнести указанную справа инструкцию, чтобы все приспешники *зла* открылись друг другу, а Мерлин увидел всех приспешников *зла*.

Примечание. Приспешники *зла* не могут обмениваться знаками на этапе откровения.

«Все игроки закрывают глаза и, сжав руку в кулак, вытягивают её перед собой».

«Приспешники *зла*, откройте глаза и посмотрите вокруг, чтобы познакомиться друг с другом».

«Приспешники *зла*, закройте глаза».

«Все игроки сгибают с закрытыми глазами и вытянутым перед собой сжатым кулаком».

«Приспешники *зла*, поднимите большой палец вверх, чтобы Мерлин мог узнать вас».

«Мерлин, открой глаза и посмотри на приспешников *зла*».

«Приспешники *зла*, опустите большой палец и сожмите кулак».

«Мерлин, закрой глаза».

«Все игроки сгибают с закрытыми глазами и вытянутым перед собой сжатым кулаком».

«Все игроки открывают глаза».

ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов. Каждый из них состоит из фазы сбора отряда и фазы похода. В фазе сбора отряда глава отряда выбирает игроков, которых готов отправить в поход. После этого все игроки голосуют и либо одобряют выбранный отряд, либо отклоняют его. Если ничья или отряд отклонили, главенство переходит к следующему игроку и процесс повторяется, пока отряд не будет одобрен. Когда отряд одобрен, участники переходят к фазе похода. В фазе похода игроки, вошедшие в отряд, определяют результат похода: успех или провал.

ФАЗА СБОРА ОТРЯДА

*Пришло время для великих решений и сильных лидеров. Не все рыцари и леди Авалона преданы Артуру, вам же нужно выбрать лишь тех, кто **добр**, чтобы поход закончился успехом. Держите глаза и уши открытыми и внимайте муromому Мерлину, чтобы понять его подсказки.*

Выбор членов отряда

После обсуждения глава отряда берёт необходимое количество жетонов отряда (см. таблицу ниже или число на планшете) и раздаёт по 1 жетону каждому выбранному им игроку.

ИГРОКИ	5	6	7	8	9	10
<i>1-й поход</i>	2	2	2	3	3	3
<i>2-й поход</i>	3	3	3	4	4	4
<i>3-й поход</i>	2	4	3	4	4	4
<i>4-й поход</i>	3	3	4	5	5	5
<i>5-й поход</i>	3	4	4	5	5	5

Сам глава отряда может быть членом отряда, но это необязательно. У любого игрока может быть только 1 жетон отряда.

Обсуждение, обсуждение и ещё раз обсуждение! Все игроки обязаны помогать главе отряда в принятии решения о членах отряда. Активная дискуссия и логичные доводы — верный путь к вычислению штионов Мордред и изблнчению их во лжи.

Элла



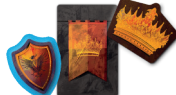
Фёдор



Денис



Владимир



Елена



Пример. В партии на пятерых в 1-й поход нужно отправить отряд из 2 игроков. Глава отряда Владимир выдаёт жетоны отряда себе и Фёдору, затем предлагает проголосовать за этот выбор.



ХОД ИГРЫ

Голосование за отряд

После обсуждения глава отряда предлагает проголосовать за выбранный отряд.

Глава отряда вправе выбирать кого угодно, но у каждого игрока есть право отклонить или одобрить этот выбор. Ведь глава отряда может быть сам привержен *злу* или же по ошибке выбрать приспешников *зла*. Вы вовсе не обязаны одобрять все отряды. Если вы отклоните предложенный отряд, следующий глава может выбрать других членов и есть вероятность, что среди них не будет приспешников *зла*.

Каждый игрок, включая главу отряда, тайне от других выбирает 1 жетон голосования. Когда все игроки готовы, глава отряда предлагает им сообщить своё решение. Все игроки переворачивают свои жетоны голосования, чтобы каждый видел, как проголосовали другие. Отряд считается одобренным, если за него проголосовало большинство. Если отряд одобрен, начинается фаза похода (см. с. 8). Если ничья или отряд отклонён, передайте главенство по часовой стрелке и проведите фазу сбора отряда сначала.

Будьте осторожны и не позволяйте *злу* сеять раздор! *Зло* побеждает, если за один раунд были отклонены 5 отрядов (т. е. после 5 последовательных неудачных голосований). Используйте маркер голосования и шкалу голосования на планшете, чтобы отслеживать количество голосований в раунде: поместите маркер на ячейку «1» шкалы голосования перед 1-м голосованием и перемещайте его на 1 ячейку вперёд после каждого неудачного голосования.

Элла



Фёдор



Денис



Владимир



Елена



Пример. Владимир, Фёдор, Елена и Элла выбрали жетон «Одобрению», а Денис — «Отклоняю». Отряд одобрен, и игроки переходят к фазе похода.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СОВЕТ

НЕ ДОВЕРЯЙТЕ НИКОМУ!

Если у вас нет абсолютной уверенности в каждом из участников отряда, серьёзно задумайтесь о том, чтобы его отклонить. Отклонение отряда ещё не означает, что вы привержены *злу*.

Опытные игроки обычно голосуют не менее трёх раз, прежде чем одобрить отряд. Наблюдайте за теми, кто одобряет отряд, и узнавайте у них, почему они принимают такое решение: иногда приспешники *зла* голосуют за отряд потому, что знают, что один из его членов — игрок на стороне *зла*. Мерлин также может использовать свой голос как сигнал союзникам, но ему следует быть осторожным: приспешники *зла* присматриваются к голосующим против них.

ФАЗА ПОХОДА

Вы тщательно всё обсудили и наконец выбрали рыцарей и леди, кому доверяете судьбу похода. Теперь настало время убедиться в их истинных намерениях и выяснить, насколько они верны благородному делу Артура. Будьте честны — и пусть победит добро.

Глава отряда раздаёт каждому члену отряда по 2 карты похода (1 «Успех» и 1 «Провал»). Каждый член отряда выбирает 1 из полученных карт и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз, а другую сбрасывает лицевой стороной вниз. Игрок на стороне *добра* должен разыграть карту «Успех». Игрок на стороне *зла* может разыграть либо карту «Успех», либо карту «Провал».

Глава отряда собирает и перемешивает разыгранные карты похода лицевой стороной вниз, а затем открывает их. Поход заканчивается успехом, только если все открытые карты — карты «Успех». Если среди открытых карт оказывается хотя бы 1 карта «Провал», поход заканчивается провалом.

Для 4-го похода (и только для него!) в партии с 7 и более игроками необходимо как минимум 2 карты «Провал» для провала похода.

Примечание. *Разыгранные и сброшенные карты похода должны собирать два разных игрока. Назначьте игрока из числа не участвующих в походе, который соберёт сброшенные карты похода, чтобы не перепутать, какие карты были разыграны, а какие сброшены.*

Отметьте успех похода, выложив на планшет голубой маркер продвижения с гербом Артура. Провал похода отмечается красным маркером с гербом Мордредра. Переместите маркер раунда на следующую ячейку похода на планшете и уберите с планшета маркер голосования.

Передайте жетон главы отряда по часовой стрелке и начните следующий раунд с фазы сбора отряда.



Пример. Владимир раздаёт себе и Фёдору по 2 карты похода. Владимир выбирает карту «Успех», а Фёдор — карту «Провал». Игроки выкладывают карты перед собой лицевой стороной вниз.

Владимир берёт 2 разыгранные карты похода и перемешивает их, а затем открывает. Поход заканчивается провалом. Владимир кладёт красный маркер продвижения на ячейку 1-го похода на планшете, перемещает маркер раунда на ячейку 2-го похода и убирает с планшета маркер голосования. Затем он передаёт жетон главы отряда игроку, сидящему слева от него.



Игра заканчивается сразу же после завершения 3 успешных или 3 проваленных походов. Также игра немедленно заканчивается, если за один раунд были последовательно отклонены 5 отрядов.

Артур и силы *добра* побеждают, если отряд успешно завершил 3 похода и личность Мерлина не была раскрыта.

Мордред и силы *зла* побеждают, если 3 похода закончились провалом, или если *злу* хватило коварства, чтобы раскрыть и убить Мерлина, или если *злу* удалось посеять раздор и за один раунд были последовательно отклонены 5 отрядов.

ЭТАП УБИЙСТВА

Убийство Мерлина — последний шанс *зла*

Когда 3 похода заканчиваются успехом, у игроков на стороне *зла* есть последняя возможность одержать победу: они должны угадать, кто из игроков на стороне *добра* Мерлин. Не раскрывая карты персонажей, приспешники *зла* совещаются, а затем игрок с картой «Убийца» говорит, кто из служителей *добра* Мерлин. Если названный игрок и есть Мерлин, *зло* побеждает. Если приспешники *зла* не угадали Мерлина, побеждает *добро*.

Элла



Фёдор



Денис



Владимир



Елена



Пример. Владимир (Мерлин), Денис и Елена — служители *добра*, Элла (убийца) и Фёдор — приспешники *зла*. Пятый поход закончился успехом, и это 3-й успешный поход, после чего игра завершается. У Эллы и Фёдора остался единственный шанс на победу — назвать Мерлина. Элла и Фёдор совместно решают, что Елена и есть Мерлин. Элла, будучи убийцей, говорит, что Елена — это Мерлин. Но Елена не Мерлин, убийство не удалось, и партия завершается победой *добра*.



Дополнительные персонажи и правила

Есть несколько вариантов игры в «**Сопrotивление: Авалон**». Вы можете использовать персонажей с особыми способностями и дополнительные правила в любых сочетаниях, чтобы получать интересные комбинации и регулировать сложность игры.

ПРОВЕРКА ПРИВЕРЖЕННОСТИ

Некоторые дополнительные правила и персонажи позволяют игрокам проверять приверженность других игроков. Когда вы проверяете приверженность игрока, передайте ему 2 карты приверженности (голубая — «**Добро**», красная — «**Зло**»). Этот

игрок выбирает карту, соответствующую приверженности своего персонажа, и передаёт её лицевой стороной вниз проверяющему игроку. Проверяющий игрок может обсуждать, но не может показывать карту приверженности проверяемого игрока.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ниже приводится список дополнительных персонажей с особыми способностями, которых вы можете добавить в игру, заменив ими обычных персонажей. Различные сочетания персонажей усложняют победу той или иной стороне. Советуем включать в партию по 1 дополнительному персонажу за раз. В большинстве случаев вам захочется играть с Мерлином, но это не обязательно.

В партии с Мерлином вы обязаны добавить в игру убийцу или назначить приспешника **зла**, который попытается убить Мерлина на этапе убийства. Например, Моргана может играть как за себя, так и за убийцу. Так у игроков будет больше возможностей для выбора персонажей.

Этап откровения в начале игры будет меняться в зависимости от добавленных персонажей. *См. новую инструкцию на с. 11.*

Персиваль — персонаж на стороне **добра**. Способность Персиваля в том, что он знает Мерлина с начала игры. Разумное использование этого знания — ключ к защите Мерлина. Добавление в игру Персиваля усилит сторону **добра**. Добавляя Персиваля в партию с 5 игроками, убедитесь, что добавили также либо Мордред, либо Моргану.

Мордред — персонаж на стороне **зла**, который не открывается Мерлину в начале игры. Добавление в игру Мордред усилит сторону **зла**.

Оберон — персонаж на стороне **зла**, но в начале игры он не открывается другим приспешникам **зла** и сам не знает их. Поэтому он не открывает глаза на этапе откровения. Добавление в игру Оберона усилит сторону **добра**.

Моргана — персонаж на стороне **зла**, маскирующийся под Мерлина. Когда Персиваль открывает глаза на этапе откровения, Моргана поднимает большой палец вверх одновременно с Мерлином. Добавление в игру Морганы усилит сторону **зла**. Моргану нужно добавлять вместе с Персивалем.

Ланселот — сложный персонаж со множеством скрытых мотивов. У него две карты персонажа (карта «**Добро**» и карта «**Зло**»), которые раздаются двум разным игрокам. Эти два Ланселота знают друг друга и знают, чему каждый верен. Рекомендуем использовать этого персонажа в партиях с 7 и более игроками. *Варианты игры с Ланселотом см. на с. 12.*

Безумец — персонаж на стороне **зла**. Он обязан разыгрывать карту «Провал» каж-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

дый поход, в котором участвует. Рекомендуем использовать этого персонажа в партиях с 7 и более игроками. Добавление в игру безумца усилит сторону *добра*.

Дикарь — персонаж на стороне *зла*. Он может разыграть карту «Провал» лишь в первых 3 походах, а «Успех» — в любом походе. Рекомендуем использовать этого персонажа в партиях с 7 и более игроками. Добавление в игру дикаря усилит сторону *добра*.

Раскрытая — персонаж на стороне *зла*. Она должна раскрыть свою личность после второго проваленного похода. Рекомендуем использовать этого персонажа в партиях с 7 и более игроками. Добавление в игру раскрытой усилит сторону *добра*.

Священник — персонаж на стороне *добра*. На этапе откровения он узнаёт приверженность главы отряда *добра* или *зла*. Рекомендуем использовать этого персонажа

в партиях с 7 и более игроками. Добавление в игру священника усилит сторону *добра*.

Обманщик — персонаж на стороне *зла*. Он может лгать при проверке его приверженности священником либо правилом или способностью, позволяющими проверить приверженность. Рекомендуем использовать этого персонажа лишь в партиях с персонажем или модулем, проверяющими приверженность. Добавление в игру обманщика усилит сторону *зла*.

Смутьян — персонаж на стороне *добра*. Он обязан лгать при проверке его приверженности священником либо правилом или способностью, позволяющими проверить приверженность. Рекомендуем использовать этого персонажа лишь в партиях с персонажем или модулем, проверяющими приверженность. Добавление в игру смутьяна усилит сторону *зла*.

ИНСТРУКЦИЯ НА ЭТАПЕ ОТКРОВЕНИЯ

«Все игроки закрывают глаза и, сжав руку в кулак, вытягивают её перед собой».

«Глава отряда, подними большой палец вверх, если ты приспешник зла».

«Священник, открой глаза».

«Священник, закрой глаза».

«Глава отряда, опусти большой палец и сожми кулак».

«Приспешники зла, кроме Оберона, откройте глаза и посмотрите вокруг, чтобы познакомиться друг с другом».

«Приспешники зла, закройте глаза».

«Все игроки сгибают с закрытыми глазами и вытянутым перед собой сжатым кулаком».

«Приспешники зла, кроме Моргрега, поднимите большой палец вверх, чтобы Мерлин мог узнать вас».

«Мерлин, открой глаза и посмотри на приспешников зла».

«Приспешники зла, опустите большой палец и сожмите кулак».

«Мерлин, закрой глаза».

«Все игроки сгибают с закрытыми глазами и вытянутым перед собой сжатым кулаком».

«Мерлин и Моргана, поднимите большой палец вверх, чтобы Персиваль мог узнать вас».

«Персиваль, открой глаза и посмотри на Мерлина и Моргану».

«Мерлин и Моргана, опустите большой палец и сожмите кулак».

«Персиваль, закрой глаза».

«Ланселот, открой глаза, чтобы узнать своего двойника».

«Ланселот, закрой глаза».

«Все игроки сгибают с закрытыми глазами и вытянутым перед собой сжатым кулаком».

«Все игроки открывают глаза».

Ниже описаны дополнительные модули и варианты, которые добавляют в игру новых персонажей и правила.

Эти модули были разработаны для партий без Мерлина, но их можно использовать с Мерлином, другими дополнительными модулями, персонажами и правилами. Рекомендуем сыграть с каждым модулем по отдельности, прежде чем комбинировать несколько модулей.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ С ЛАНСЕЛОТОМ

Есть два варианта игры с Ланселотом. В каждом из вариантов используйте обе карты персонажа Ланселота, заменяя ими одну карту персонажа на стороне *добра* и одну карту персонажа на стороне *зла*.

В этих вариантах игроки за Ланселота не знают друг друга. Пропускайте шаг их знакомства на этапе откровения.

Также на этапе откровения *злой* Ланселот не открывает глаза — вместо этого он поднимает большой палец вверх, так что другие приспешники *зла* его знают, а сам он их не знает. Внесите это изменение в инструкцию на этапе откровения:

«Злой Ланселот, подними большой палец вверх, чтобы другие приспешники *зла* могли узнать тебя».

«Приспешники *зла*, кроме злого Ланселота, откройте глаза и посмотрите вокруг, чтобы познакомиться друг с другом».

«Злой Ланселот, опусти большой палец и сожми кулак».

Вариант 1



Ланселот меняет верность во время игры. Создайте колоду верности из 6 карт: 4 карт «Без изменений» (пустые) и 2 карт «Смена верности». Перемешайте колоду верности и положите рядом с планшетом.

В начале 1-го и каждого последующего похода берите карту из колоды верности и кладите её лицевой стороной вверх в стопку сброса. Если вытянута карта «Без изменений», верность не меняется и игра продолжается в обычном режиме. Эта карта — открытая информация.

Если вытянута карта «Смена верности», Ланселот преисполняется новыми идеалами. Оба игрока за Ланселота тайно меняют свою верность на противоположную. Эта смена применяется ко всем аспектам игрового процесса, включая условия победы и правила розыгрыша карт похода. Игроки при этом не обмениваются картами персонажа и не показывают их.

Возможны ситуации, когда Ланселот меняет свою верность 1–2 раза за игру или вообще ни разу.

Вариант 2

Ланселот заранее знает, что сменит верность, и *злой* Ланселот обязан разыгрывать карту «Провал» каждый поход, в котором участвует.

Создайте колоду верности из 7 карт: 5 карт «Без изменений» (пустые) и 2 карт «Смена верности». Перемешайте колоду и выложите 5 карт верности лицевой стороной вверх над планшетом: по одной карте над каждым походом. Уберите оставшиеся карты в коробку.

Во время каждого похода *добрый* Ланселот, как обычно, должен разыгрывать карту «Успех». *Злой* Ланселот может разыгрывать только карту «Провал».

Если над походом выложена карта «Смена верности», то в самом начале похода оба игрока за Ланселота тайно меняют свою верность. Эта смена применяется ко всем аспектам игрового процесса, включая условия победы и правила розыгрыша карт похода. Игроки при этом не обмениваются картами персонажа и не показывают их.

Пример. Кристине досталась карта персонажа «Добрый Ланселот», а Евгении — карта персонажа «Злой Ланселот». Над 1, 2, 4 и 5-м походом были выложены карты «Без изменений», а над 3-м походом была выложена карта «Смена верности».

Кристина Евгения



Если Евгения окажется в отряде во время 1-го или 2-го похода, то она будет обязана разыграть карту «Провал», несмотря на то, что она знает, что в конце партии будет на стороне *добра*. В начале 3-го похода Кристина сразу станет *злой*, а Евгения — *доброй*. В 3, 4 и 5-м походе уже Кристине придётся разыгрывать карту «Провал», если она будет в отряде.



Кристина Евгения

Евгения и Кристина меняют верность, но **не обмениваются** картами персонажа.

МОДУЛЬ «ПЛУТ»

Один плут выступает на стороне *добра*, другой — на стороне *зла*, но оба предпочитают победить на своих условиях. В игре могут участвовать как оба плута, так и один.

Положите карты похода плута, жетон дозора и жетоны плута рядом с планшетом.

На этапе откровения *злой* плут не открывает глаза и не поднимает большой палец вверх, поэтому его не знают ни другие приспешники *зла*, ни Мерлин. Внесите эти изменения в инструкцию на этапе откровения:

«Приспешники *зла*, кроме *злого* плута, откройте глаза и посмотрите вокруг, чтобы познакомиться друг с другом».

...

«Приспешники *зла*, кроме *злого* плута, поднимите большой палец вверх, чтобы Мерлин мог узнать вас».

После того как отряд был одобрен, глава отряда выдаёт каждому члену отряда набор из 4 карт похода (1 «Успех», 1 «Провал», 1 «Успех плута», 1 «Провал плута»). *Добрый* плут — единственный игрок, который может разыграть карту «Успех плута», а *злой* плут — единственный игрок, который может разыграть карту «Провал плута». Карта «Успех плута» действует, как обычная карта «Успех», а «Провал плута» действует, как обычная карта «Провал».

Затем глава отряда должен выдать жетон дозора одному из членов отряда. В партиях с 5 или 6 игроками жетон дозора не используется в первых двух походах. Если жетон дозора был выдан плуту, то этот плут не сможет разыграть карту «Успех плута» или «Провал плута».



Когда разыгрывается карта «Успех плута» или «Провал плута», помещайте соответственно жетон успеха плута или жетон провала плута над ячейкой данного похода, чтобы отметить разыгрыш этой карты.

МОДУЛИ И ВАРИАНТЫ

Добрый плут побеждает сразу же после третьего успешного похода, если он разыграл карту «Успех плута» в третьем успешном походе и хотя бы в одном из предыдущих походов.

Злой плут побеждает сразу же после третьего проваленного похода, если он разыграл карту «Провал плута» в третьем проваленном походе и хотя бы в одном из предыдущих походов.

Любой плут частично побеждает, если после пятого похода выиграли силы, на стороне которых он выступает, а сам плут не выполнил личные условия победы.

Если плут побеждает, силы, на стороне которых он выступает, не выигрывают, а этап убийства пропускаяется.

МОДУЛЬ «ЧАРОДЕИ»

Один чародей выступает на стороне *добра*, а другой — на стороне *зла*. Они оба обладают способностью менять результат похода. В партии используются оба чародея.

Положите карты похода «Чары» рядом с планшетом.

В фазе похода глава отряда выдаёт каждому члену отряда набор из 3 карт похода (1 «Успех», 1 «Провал», 1 «Чары»). Только чародей может разыграть карту «Чары». **Злой** чародей может разыграть только карту «Успех» или «Чары». Он не может разыграть карту «Провал».

Нечётное количество карт «Чары» меняет результат похода на противоположный: провал похода становится успехом, а успех — провалом. Если были разыграны хотя бы 1 карта «Провал» и 1 карта «Чары», поход заканчивается успехом. Если были разыграны хотя бы 1 карта «Провал» и 2 карты «Чары», результат похода меняется дважды и поход считается проваленным.

Пример. Отряд из 4 членов отправляется в поход. Участники разыгрывают карты «Успех», «Успех», «Провал», «Чары». Поход заканчивается успехом.



В следующий поход отправляется отряд из 3 членов. Участники разыгрывают карты «Успех», «Успех», «Чары». Поход заканчивается провалом.



В 5-й поход отправляется отряд из 4 членов. Участники разыгрывают карты «Успех», «Успех», «Чары», «Чары». Первая карта «Чары» меняет результат похода на провал, но вторая карта «Чары» меняет его обратно на успех. Поход заканчивается успехом.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Злой чародей не открывается на этапе открывения.

МОДУЛЬ «ВЕСТНИКИ»

Двое вестников выступают на стороне **добра**, один — на стороне **зла**. Вестники способны вызвать подкрепление и поддержать свой отряд. Рекомендуем использовать этот модуль в партиях с 7 и более игроками.

Положите рядом с планшетом 4 жетона доброй вести и 2 жетона дурной вести, а также 5 карт похода «Добрая весть» и 5 карт похода «Дурная весть».



В фазе похода глава отряда выдаёт каждому члену отряда набор из 4 карт похода (1 «Успех», 1 «Провал», 1 «Добрая весть», 1 «Дурная весть»). **Добрый** вестник может разыграть либо карту «Успех», либо карту «Добрая весть». **Злой** вестник может разыграть карту «Успех», карту «Провал» или карту «Дурная весть». Карта «Дурная весть» действует, как карта «Провал», а карта «Добрая весть» действует, как карта «Успех».

Каждый **добрый** вестник может разыграть карту «Добрая весть» не больше 2 раз за партию.

Когда разыгрывается карта «Добрая весть» или «Дурная весть», помещайте соответственно жетон доброй вести или жетон дурной вести над ячейкой данного похода, чтобы отметить розыгрыш этой карты.

В 5-м походе после открытия разыгранных участниками карт и размещения всех жетонов вестей на планшете подсчитайте количество жетонов вестей, чтобы узнать, получила ли одна из сторон подкрепление.

Если на планшете лежат хотя бы 3 жетона добрых вестей, служители **добра** могут убрать 1 карту «Провал» из карт, разыгранных в последнем походе. Если на планшете лежат хотя бы 2 жетона дурных вестей, приспешники **зла** могут добавить 1 карту «Провал» к картам, разыгранным в последнем походе. Если выполняются оба условия, ничего не происходит.

После розыгрыша эффекта подкрепления определите, закончился ли поход успехом.

Если побеждает **добро**, наступает этап убийства. Убийца может выбрать своей целью либо Мерлина, либо вестников, но перед убийством он должен объявить, кого именно выбрал. Если убийца выберет второй вариант, то для победы **зла** он должен правильно назвать обоих **добрых** вестников.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Один из двух **добрых** вестников (старший вестник) знает другого **добророго** вестника (младшую вестницу), но младшая вестница не знает старшего вестника. Внесите это изменение в инструкцию на этапе откровения:

«Младшая вестница, подними большой палец вверх, чтобы старший вестник мог узнать тебя».

«Старший вестник, открой глаза».

«Старший вестник, закрой глаза».

«Младшая вестница, опусти большой палец и сожми кулак».

МОДУЛИ И ВАРИАНТЫ

МОДУЛЬ «НЕНАДЁЖНЫЙ СЛУГА»

Ненадёжный слуга выступает на стороне *добра*, и он знает, кто является убийцей. Мерлин считает, что слуга является приспешником *зла*, а убийца жаждет завербовать слугу.

На этапе откровения убийца открывает ненадёжному слуге. Внесите эти изменения в инструкцию на этапе откровения:

«Приспешники *зла* и ненадёжный слуга, поднимите большой палец вверх, чтобы Мерлин мог узнать вас».

«Приспешники *зла* и ненадёжный слуга, опустите большой палец и сожмите кулак».

...

«Убийца, подними большой палец вверх, чтобы ненадёжный слуга мог узнать тебя».

«Ненадёжный слуга, открой глаза».

«Ненадёжный слуга, закрой глаза».

«Убийца, опусти большой палец и сожми кулак».

Напоминаем: ненадёжный слуга не может разыграть карту похода «Провал»!

Если 3 похода закончились успехом, игроки сперва переходят к этапу вербовки, а затем — к этапу убийства. У убийцы будет всего одна попытка угадать, кто из игроков является ненадёжным слугой. Если убийца отгадывает, ненадёжный слуга подтверждает его догадку и переходит на сторону *зла*. *Злой* ненадёжный слуга разыгрывает этап убийства вместо убийцы. Слуга выигрывает вместе со *злом*, если раскрывает личность Мерлина, и проигрывает, если ошибается.

Если выбранный убийцей игрок не является ненадёжным слугой, то ненадёжный слуга остаётся на стороне *добра* и не раскрывает себя. Убийца переходит к этапу убийства по обычным правилам.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ниже приводятся варианты правил, которые вы можете добавить в игру в любом сочетании.

МОДУЛЬ «ЛОВЕЦ»

Отряд становится больше, и главе отряда нужно быть внимательнее. Рекомендуем использовать этот модуль в партиях с 8 и более игроками.

Положите дополнительный набор карт похода и дополнительный жетон отряда рядом с планшетом. Если вы играете с другими модулями, в которых используются особые карты похода, выложите в игровую зону дополнительно по одной из этих карт.

В фазе сбора отряда глава отряда берёт на один жетон отряда больше, чем обычно, и назначает в отряд дополнительного участника.

В фазе похода каждый член отряда выбирает 1 карту похода и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой. Глава отряда выбирает одну из разыгранных карт похода, смотрит её и сбрасывает. Эта карта похода не влияет на результат похода. Затем глава отряда собирает и перемешивает оставшиеся разыгранные карты похода, после чего открывает их.

Глава отряда может обсуждать, но не может открывать разыгранную карту похода, которую он сбросил.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

МОДУЛЬ «ВЛАДЫЧИЦА ОЗЕРА»

Жетон Владычицы Озера передаётся от одного игрока к другому. Владелец этого жетона получает возможность проверить приверженность другого игрока. Наличие у игрока жетона Владычицы Озера — открытая информация. Рекомендуем использовать этот модуль в партиях с 7 и более игроками. Добавление в игру Владычицы Озера усилит сторону *добра*.

В начале партии дайте жетон Владычицы Озера игроку справа от главы отряда.

Сразу же после завершения 2, 3 и 4-го похода игрок с жетоном Владычицы Озера выбирает 1 участника и проверяет его приверженность с помощью карт приверженности. Участник, прошедший проверку, получает жетон Владычицы Озера. Способность Владычицы применяется только 3 раза за партию. Игрок с жетоном Владычицы не может применить её способность к предыдущим владельцам.



Пример. Дмитрий (игрок на стороне *зла*) в начале партии сидит справа от главы отряда и получает жетон Владычицы Озера. Первый поход заканчивается успехом, второй — провалом. Дмитрий применяет способность Владычицы Озера и выбирает для проверки Марию (игрока на стороне *добра*). Мария берёт 2 карты приверженности и передаёт Дмитрию карту *«Добро»*. Дмитрий смотрит на карту *«Добро»* и заявляет: «Маша играет за *зло*, она приспешница Мордреда». Это открытая ложь! Мария возмущённо восклицает: «Я никогда не доверяла тебе, Дима, а теперь я точно знаю, что ты лжец». Дмитрий передаёт Марии жетон Владычицы Озера.



Глава отряда Дмитрий Мария



После завершения 3-го похода Мария сможет проверить приверженность любого игрока, кроме Дмитрия.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

МОДУЛЬ «ЭКСКАЛИБУР»

Хранитель Экскалибура обладает огромной силой, которую можно использовать во имя как добра, так и зла. Вручайте меч с умом и используйте осторожно, чтобы не усилить приспешников зла.

Экскалибур даёт члену отряда возможность изменить результат похода, заменив разыгранную другим игроком карту похода.

В фазе сбора отряда глава отряда назначает одного из членов отряда хранителем Экскалибура и вручает ему жетон отряда и жетон Экскалибура. Глава отряда не может вручить Экскалибур самому себе.

В фазе похода каждый член отряда выбирает 1 карту похода и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Прежде чем глава отряда соберёт разыгранные карты похода, хранитель Экскалибура может попросить любого другого игрока заменить свою карту похода (неразыгранная карта становится разыгранной).

После замены карты хранитель Экскалибура смотрит заменённую карту (ту, что была изначально разыграна). Таким образом он узнаёт, какую карту выбрал другой игрок и была ли её замена на пользу походу. Затем глава отряда собирает и перемешивает разыгранные карты похода, после чего открывает их по обычным правилам.

Пример. Глава отряда Роман доверяет Софье — он назначает её членом отряда и вручает ей Экскалибур. Также в отряд он назначает себя и Петра. После того как отряд был одобрен, Роман, Пётр и Софья кладут перед собой карты похода. Софья решает использовать Экскалибур и заменить карту похода, разыгранную Петром. Затем Софья смотрит карту похода, изначально разыгранную Петром (карта «Успех»), и понимает, что замена карты обрекла поход на провал. Глава отряда собирает и перемешивает карты похода, а затем открывает их: 2 карты «Успех» и 1 карта «Провал».



При использовании карт сюжета способность Экскалибура применяется до того, как игрок сможет разыграть карту «Засада». Экскалибур нельзя использовать для замены карт, разыгранных лицевой стороной вверх из-за эффекта карты «Мы нашли тебя!».

КАРТЫ СЮЖЕТА

Эти карты предоставляют дополнительную возможность выявить или скрыть приверженность персонажа.

В правом верхнем углу карт сюжета указано, с каким количеством игроков их можно использовать: 5+ (используются в партиях с 5 и более игроками) или 7+ (используются в партиях с 7 и более игро-

ками). В партиях с 5–6 игроками используются 7 карт сюжета, в партиях с 7 и более игроками используются все 15 карт сюжета.

Карты сюжета — открытая информация. Вытянув карту сюжета, переверните её лицевой стороной вверх и держите её открытой в течение всей игры.

КАРТЫ СЮЖЕТА

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ СЮЖЕТА

В начале каждого похода глава отряда вытягивает карты сюжета (одну для 5–6 игроков, две для 7–8 игроков и три для 9–10 игроков) и выбирает игрока(-ов), кому вручит карту(-ы). Глава отряда не может вручить карту сюжета себе. Глава отряда сам выбирает, в каком порядке раздать карты сюжета. Карты с немедленным эффектом разыгрываются сразу же после их вручения.

РОЗЫГРЫШ КАРТ СЮЖЕТА

Существует 3 вида карт сюжета. Карты с символом главы отряда (👑) разыгрываются немедленно, после чего сбрасываются. Карты с символом геральдической лилии (🌸) остаются в игре, пока их не используют. Карты с символом цветка (🌸) остаются в игре до конца партии.

Если возникает ситуация, когда могут быть использованы несколько карт сюжета, приоритет и очерёдность их использования определяется близостью к главе отряда (начиная с главы отряда и далее

по часовой стрелке). Каждый игрок получает лишь один шанс разыграть подходящие карты. Игрок не может спасовать, а затем решить разыграть карты в ответ на ту же возможность. Вы можете обсуждать информацию, полученную с помощью карты сюжета, но не можете показывать другим игрокам карту приверженности или карту похода проверяемого игрока.

ОПИСАНИЕ КАРТ СЮЖЕТА

Ниже описаны карты сюжета и их эффекты.

Ты тот самый? 👑 Игрок, получивший эту карту, может проверить приверженность 1 соседнего игрока с помощью карт приверженности.

Иду на вы! ✨ Игрок, получивший эту карту, должен выбирать и открывать свой жетон голосования до того, как все остальные игроки выберут свои жетоны. Эффект этой карты действует до конца партии. Если в игре находятся две карты «Иду на вы!», их владельцы должны открывать свои жетоны голосования одновременно.

Глава отряда



Карл



Полина





Денис





Пример. Глава отряда вытягивает карты «Ты тот самый?» и «Ведущий к победе». Глава отряда вручает карту «Ты тот самый?» Денису, и Денис немедленно использует её, чтобы проверить приверженность Полины, сидящей слева от него. Денис может сделать любое (правдивое или ложное) заявление относительно приверженности Полины, но не может никому показать саму карту приверженности, переданную Полиной. Глава отряда вручает карту «Ведущий к победе» Карлу, который не может разыграть эту карту сразу и приберегает её, чтобы использовать в будущем.

КАРТЫ СЮЖЕТА


Покажи свою силу . Глава отряда должен передать карту приверженности на проверку любому другому игроку.


Покажи свою истинную суть . Игрок, получивший эту карту, должен передать карту приверженности на проверку любому другому игроку (включая главу отряда).


Король возвращается . Игрок, получивший эту карту, может использовать её, чтобы отклонить уже одобренный отряд (при успешном голосовании). Использование этой карты засчитывается как неудачное голосование в этом раунде и может привести в действие эффект 5 последовательных неудачных голосований.

Засада . Игрок, получивший эту карту, может использовать её, чтобы проверить 1 разыгранную карту похода. Игрок не обязан объявлять, что он собирается использовать эту карту, до того, как будут разыграны карты похода. Эта карта никак не влияет на проверяемую карту похода. В одном раунде может быть проверено

несколько карт похода, но за один поход карту похода отдельного игрока может проверить лишь один другой игрок.

Ведущий к победе . Игрок, получивший эту карту, может использовать её, чтобы стать главой отряда. Игрок должен разыграть эту карту до того, как действующий глава отряда совершит какие-либо действия, например вытянет карты сюжета или раздаст жетоны отряда. Если была разыграна карта «*Ведущий к победе*», вы не можете разыграть другую такую же карту, пока не пройдёт голосование.

Мы нашли тебя! . Игрок, получивший эту карту, может использовать её, чтобы заставить другого игрока разыграть свою карту похода лицевой стороной вверх. Игрок, разыгрывающий карту «*Мы нашли тебя!*», должен объявить, что использует её, и назвать свою цель до того, как члены отряда выберут свои карты похода.

Восстанови свою честь . Игрок, получивший эту карту, должен забрать 1 карту сюжета у любого другого игрока.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: *Дон Эскридж*

Руководитель проекта: *Анна Рассел*

Развитие проекта: *Трэйвис Уоррингтон*

Графический дизайн и иллюстрации:
Уэберсон Сантьяго, Луис Франциско, Жюстин Нортье

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Татьяне Олейник, Александре Александровой, Игорю Трескунову, Олеся Шамариной, Всеволоду Чернову, Денису Карпенко, Ксении Хацкалёвой, Максиму Книшевицкому, Евгении Акбашевой, Елене Даценко, Анастасии Ефремовой, Никите Сальникову, Андрею Черепанову и Владимиру Якимову за помощь в подготовке русского издания.

Автор игры благодарит Тома, Джесс и друзей из Оклахомы; сообщество BGG; команду из Сеула и команду из Чикаго; своих родителей, Джен, а также сестру Лору и брата Джастина. И наконец, всех, кто когда-либо поддерживал проект «Сопrotивление»: без вас ничего этого не было бы!

