

don eskridge's THE RESISTANCE

AVALON

Sadržaj

14 karata karaktera

(Merlin, Ubica, Persival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 lojalnih sluga Artura i 3 podanika Mordreda)

10 karata potrage (5 karata uspeha i 5 karata neuspeha)

5 žetona tima

20 žetona glasanja (10 odobravanje i 10 odbijanje)

5 markera bodovanja (crveni i plavi)

1 marker runde

1 marker za praćenje glasanja

1 žeton vode

3 table za bodovanje (po jedna strana za svaki broj igrača)

2 karte lojalnosti (opciono, za upotrebu sa Gospom od jezera i kartama "Plot Thickens" iz igre The Resistance)

1 žeton Gospe od jezera (opciono)

Cilj igre

The Resistance: Avalon je igra skrivene lojalnosti. Igrači su ili lojalane slugе Artura koje se bore za dobro i čast ili su u skladu sa zlim putevima Mordreda. Dobro pobeđuje u igri tako što uspešno završe tri potrage. Dok Zlo pobeđuje ako se tri potrage završe neuspehom. Zlo takođe može da pobeđi ubijanjem Merlina na kraju igre ili ako se potraga ne može započeti.

Igrači mogu da iznose bilo kakve tvrdnje za vreme igre, u bilo kom trenutku igre. Diskusija, obmana, optužbe i logička dedukcija su jednako važne u igri kako bi Dobro preovladalo ili Zlo trijumfovalo na kraju dana.

Karte i žetoni

Karte karaktera – Određuju igračevu lojalnost (*svaki igrač je ili Dobar ili Zao*). Karte karaktera na strani Dobra imaju Arturov grb na plavoj pozadini, dok karakteri Zla imaju Mordredov grb na crvenoj pozadini. U daljem tekstu reference na igračevu lojalnost *Dobru* ili *Zlu* označene su posebnim fontom.

Neki karakteri imaju specijalne sposobnosti tokom igre – Merlin i Ubica su obavezni u svakoj partiji dok su preostale specijalne karte karaktera opcione.

Igračeva karta karaktera se nikada ne otkriva ni u jednom trenutku tokom igre, niti se sme diskutovati o crtežu na karti.

Žeton vode – Označava igrača koji predlaže tim za potragu.

Žeton tima – Dodeljuje poziciju u timu za potragu.

Žetoni za glasanje – Odobranje i odbijanje vođinog predloženog tima za potragu.

Karte potrage – Određuju da li je potraga uspešna ili neuspešna.



Žeton tima



Žeton vode

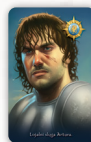
Potraga neuspešna



Potraga uspešna



Podanik Mordreda



Lojalni sluga Artura



Markeri bodovanja



Marker za praćenje glasanja

Glas odbijanja



Glas odobravanja



Marker Runde

Postavka

Odaberite tablu za odgovarajući broj igrača. Postavite tablu na sredinu stola zajedno sa odgovarajućim markerom za bodovanje, timskim žetonima i kartama potrage pored. Postavite marker runde na tablu na polje potrage broj 1. Podelite svakom igraču set od dva žetona za glasanje.

Nasumično izaberite vođu; vođa dobija žeton vođe. Iskoristite tabelu ispod da odredite broj igrača *Dobra* i *Zla*.

Igrači	5	6	7	8	9	10
<i>Dobro</i>	3	4	4	5	6	6
<i>Zlo</i>	2	2	3	3	3	4

Promešajte odgovarajući broj karata karaktera *Dobra* (jedna od ovih karata će biti karta Merlin, sve ostale karte Dobrih karaktera biće samo karte "Lojalni sluga Artura") i karte *Zlih* karaktera (jedna od ovih karata će biti karta Ubica, a sve ostale karte Zlih likova će biti samo karte "Podanik Mordreda"). Podelite po jednu kartu svakom igraču licem nadole. Svaki igrač tajno gleda svoju dodeljenu lojalnost na svojoj karti karaktera.

Zlo se otkriva, a Merlin gleda u budućnost

Istinsko Zlo divlja zemljom. Artur predstavlja budućnost Britanije, obećanje prosperiteta i časti, a ipak skriveni među njegovim hrabrim ratnicima su Mordredovi beskrupulozni podanici. Ove sile Zla su malobrojne, ali poseduju znanje jedni o drugima i ostaju skriveni za sve osim za jednog od Arturovih sluga. Samo Merlin poznaje agente Zla, ali o tome mora govoriti samo u zagonetkama. Ako se otkrije njegov pravi identitet sve će biti izgubljeno.

Nakon što svi igrači znaju svoju lojalnost, vođa mora osigurati da svi *Zli* igrači znaju jedni druge i da Merlin poznaje sve *Zle* igrače ponavljajući sledeći scenario:

„Svi zatvorite oči, ispružite svoju ruku i formirajte pesnicu ispred sebe.“

„Podanici Mordreda otvorite oči i pogledajte okolo da biste znali sve agente Zla.“

„Podanici Mordreda zatvorite oči.“

„Svi igrači bi trebalo da imaju zatvorene oči i ruku u pesnici ispred sebe.“

„Podanici Mordreda – ispružite palac da bi Merlin znao za vas.“

„Merline, otvori oči i pogledaj agente zla.“

„Podanici Mordreda – spustite palčeve i ponovo postavite ruku u pesnicu.“

„Merline, zatvori oči.“

„Svi igrači bi trebalo da imaju zatvorene oči i ruku u pesnici ispred sebe.“

„Svi otvorite oči.“

Tok igre

Igra se sastoji od više rundi; svaka runda ima fazu formiranja tima i fazu potrage. U fazi formiranja tima, vođa predlaže tim koji će završiti potragu – svi igrači će ili odobriti predloženi tim i preći u fazu potrage ili odbiti predloženi tim prosleđujući vodstvo na sledećeg igrača i ponavljanje procesa dok se tim ne odobri. U fazi potrage igrači izabrani da budu u timu će utvrditi da li je potraga uspešna.

Birajte svoj tim mudro. Odobravajte samo timove u kojima verujete svima. Čak i samo jedan **Zao** igrač uključen u tim dovoljan je za neuspeh.

Faza formiranja tima

Vreme je za velike odluke i jake vode. Nisu svi vitezovi i dame Avalona odani Arturu, a ipak morate izabrati samo one koji su Dobri da ga predstavljaju u njegovim potragama. Ako pažljivo slušamo i gledamo, Merlinovi mudri saveti mogu se pokazati kao šapat istine.

Zadatak tima: Nakon odgovarajuće diskusije, vođa preuzima potreban broj žetona tima (koristeći sledeći grafikon ili brojeve na tabeli) i dodeljuje svaki žeton tima bilo kom igraču.

Igrača	5	6	7	8	9	10
1. potraga	2	2	2	3	3	3
2. potraga	3	3	3	4	4	4
3. potraga	2	4	3	4	4	4
4. potraga	3	3	4	5	5	5
5. potraga	3	4	4	5	5	5

Vođa može biti u timu, ali nije obavezan da bude. Imajte na umu da igraču može biti dodeljen samo jedan žeton tima.

Diskutujte, diskutujte, diskutujte. Svi igrači treba da učestvuju u pomaganju vođi da napravi pravi izbor igrača koji će biti u timu. Aktivna i logična diskusija je odličan način da uhvatite Mordredove agente u njihovim mrežama prevare.

Primer: Prva potraga u igri za pet igrača zahteva tim od dva igrača. Vođa prosleđuje žetone tima Dušku (sebi) i Viti, zatim poziva na glasanje.



Tim glasa: Nakon odgovarajuće diskusije, vođa poziva na glasanje o timskim zadacima.

Vođa predlaže tim – ali svi igrači imaju pravo glasa, da li odobravaju ili odbijaju predlog. Vođa može biti Zao ili jedan od izabranih igrača može biti greška. Nemojte se osećati kao da treba da prihvatite sve predložene timove. Ako odbijete tim, novi vođa može predložiti drugi tim, možda bez ijednog Zlog igrača u njemu.

Svaki igrač, uključujući vođu, tajno bira jednu kartu glasanja. Kada svi igrači imaju svoje izabrane karte za glasanje spremne, vođa traži da se glasovi obelodane. Svi žetoni za glasanje se okreću tako da svi mogu da vide kako ste glasali. Tim je odobren ako ga većina prihvati. Ako je tim odobren, igra se nastavlja u fazi potrage (*ispod*). Ako je tim odbijen (*izjednačeno glasanje je takođe odbijanje*), vođa se pomera u smeru kazaljke na satu i faza formiranja tima se ponavlja.

Zli pobeđuje u igri ako je pet timova odbijeno u jednoj rundi (5 uzastopnih neuspešnih glasanja).

Miroslav



Duško



Danica



Primer: Duško, Vita, Danica i Aleks odobravaju, Miroslav odbija – glasanje je odobreno, a igra se nastavlja u fazi potrage.



Aleks



Vita



Savet za strategiju: Ne verujte nikome

Ako niste sigurni u sve učesnike u predloženom timu, onda treba ozbiljno da razmislite odbijanje predloga. Odbijanje tima nije znak da ste Zli. Grupa većih igrača će obično fazu glasanja odraditi tri ili više puta pre nego što pristanu na jedan tim. Gledajte ko odobrava, pa ih pitajte zašto su odobrili - ponekad će Zli igrači dati odobrenje jer znaju da je još jedan Zli igrač uključen. Merlin takođe može da koristi svoje glasanje kao signal, ali budite oprezni jer će Zli igrači posmatrati.

Faza potrage

Dobro ste raspravljali i mudro izabrali hrabre vitezove i dame kojima ukazujete svoje povrenje. Sada je vreme da se odredi prava namera i lojalnost osobe plemenitom cilju za koji se Artur bori. Budite iskreni i dobrota će prevladati.

Vođa prosleđuje set karata potrage svakom članu tima. Svaki igrač u potrazi bira kartu potrage i odigrava je licem nadole ispred sebe. Vođa sakuplja i meša odigrane karte potrage pre otkrivanja. Potraga je uspešno završena samo ako su sve otkrivene karte karte uspeha. Potraga ne uspeva ako je odigrana jedna (ili više) karata neuspeha.

Napomena: Dobri igrači moraju da izaberu kartu uspeh potrage; Zli mogu izabrati ili uspeh potrage ili neuspeh potrage.

Napomena: 4. potraga (i samo 4. potraga) u igrama sa 7 ili više igrača zahteva najmanje dve karte neuspeha potrage da bi potraga bila neuspešna.

Napomena: Predlaže se da dva različita igrača promešaju odigrane i odbačene karte potrage pre otkrivanja.

Napomena: Najbolje je da odredite igrača koji nije u timu da sakupi sve odbačene karte potrage tako da bude jasno koje karte su odigrane, a koje su odbačene. Promešajte odbačene karte potrage.

Označite uspešnu potragu na tabli tako što ćete postaviti plavi marker bodovanja sa Arthurovim pečatom. Neuspela potraga je prikazana postavljanjem crvenog markera bodovanja sa Mordredovim pečatom na tablu. Nakon što je potraga završena (bilo uspešno ili neuspešno), pomerite unapred marker runde na sledeće polje potrage na tabli. Vođa se pomera u smeru kazaljke na satu i sledeća runda počinje sa fazom formiranja tima.

Miroslav

Duško

Danica

Primer: Duško daje sebi i Viti set od dve karte potrage. Duško bira kartu uspešne potrage i stavlja je licem nadole ispred sebe, Vita stavlja kartu neuspeha potrage licem nadole ispred sebe.



Aleks

Vita



Duško uzima dve karte potrage i meša ih pre nego što otkrije da potraga nije uspeła. Postavite crveni marker bodovanja na prvo polje potrage na tabli, pomerite unapred marker runde na drugo polje potrage na tabli i pomerite žeton vođe u smeru kazaljke na satu.

Kraj igre:

Artur i Dobrota preovladavaju ako je tim Dobra u stanju da uspešno završi tri potrage bez otkrivanja Merlinovog pravog identiteta. Mordredove mračne sile Zla trijumfuju kada se tri potrage završe neuspehom ili su dovoljno lukavi da nateraju Merlina da izađe na videlo.

Igra se završava odmah nakon tri uspešne ili tri neuspešne potrage. *Zli* igrači pobeđuju ako su tri potrage neuspešne. Igra se takođe završava odmah, a *Zli* igrači pobeđuju ako pet timova bude odbijeno u jednoj rundi (5 uzastopnih neuspešnih glasanja).

Ubijte Merlina – Poslednja šansa Zla

Ako se tri potrage završe uspešno, *Zli* igrači će imati poslednju priliku da pobede u igri tako što će uspešno da imenuju ko je od *Dobrih* igrača Merlin. Bez otkrivanja karata karaktera, *Zli* igrači diskutuju i igrači sa kartom Ubice će imenovati jednog igrača *Dobra* kao Merlina. Ako je imenovani igrač Merlin, onda *Zli* igrači pobeđuju. Ako *Zli* igrači ne pogode Merlina, onda igrači *Dobra* pobeđuju.

Primer: Duško, Miroslav i Danica su Dobri; Aleks i Vita su Zli. Duško je Merlin; Aleks je Ubica. Peta potraga je završena uspešno, a igra se završava sa tri uspeha. Aleks i Vita imaju još jednu priliku za pobedu – imenovanje Merlina. Aleks i Vita se slažu sa tim da je Danica Merlin. Aleks, Ubica, imenuje Danicu kao Merlina. Danica nije Merlin, pokušaj ubistva ne uspeva i tim Dobra pobeđuje u igri.

Miroslav



Duško



Danica



Aleks



Vita



Zasluge

Dizajn igre: Don Eskridge

Razvoj igre: Travis Worthington

Grafički dizajn/ilustracija: Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas

Priznanja: Veliko hvala mojoj odličnoj porodici, BGG zajednici i igračima koju su testirali igru, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, Berkley Board Gamers i svako ko je ikada izgoreo od ljutnje zbog igranja igre Resistance.

AKO VAM SE SVIDE LA OVA IGRA, MOŽETE JE PRONAĆI I DRUGE IGRE MALIH IZDAVAČA ONLINE NA WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM

Opcione karte karaktera sa specijalnim moćima

Četiri dodatna karaktera sa specijalnim moćima su dostupna za igru. Možete igrati sa ovim kartama u bilo kojoj kombinaciji koju želite. Različite kombinacije će otežati bitku za pobjedu za jednu stranu ili za drugu. Najbolje je dodavati jednu po jednu specijalnu kartu karaktera u igru, dodavajući više ili menjaajući kada ste upoznati sa tim kako se igraju. U većini slučajeva ćete želiti da se igrate sa Merlinom, ali to nije obavezno.

Persival: Persival je opcioni karakter na strani *Dobra*. Persivalova specijalna moć je poznavanje toga ko je Merlin na početku igre. Mudro korišćenje Persivalovog znanja ključno je za zaštitu Merlinovog identiteta. Dodavanje Persivala u igru će učiniti stranu *Dobra* moćnijom i češće će pobeđivati.

Napomena: Za igru u 5 igrača, obavezno dodajte ili Mordreda ili Morgana kada igrate sa Persivalom.

Mordred: Mordred je opcioni karakter na strani *Zla*. Mordredova specijalna moć je u tome što se njegov identitet ne otkriva Merlinu na početku igre. Dodavanje Mordreda u igru učiniće *Zlu* stranu moćnijom i češće će pobeđivati.

Oberon: Oberon je opcioni karakter na strani *Zla*. Oberonova specijalna moć je u tome što ne otkriva sebe prema drugim *Zlim* igračima, niti stiče znanje o drugim *Zlim* igračima na početku igre. Oberon nije „Podanik Mordreda“ i ne otvara oči tokom otkrivanja na početku igre. Dodavanje Oberona u igru učiniće stranu *Dobra* moćnijom i češće će pobeđivati.

Morgana: Morgana je opcioni karakter na strani *Zla*. Morganina specijalna moć je u tome što se ona čini kao Merlin – otkrivajući se Persivalu kao Merlin. Dodavanje Morgane u igru učiniće *Zlu* stranu moćnijom i češće će pobeđivati.

Faza „otkrivanja“ na početku igre će se razlikovati u zavisnosti od toga koje su uloge dodate – pogledajte dole nove scenarije koji se koriste za različite karte karaktera koje su dodate.

„Svi zatvorite oči, ispružite svoju ruku i formirajte pesnicu ispred sebe“

„Podanici Mordreda, *osim Oberona* – otvorite oči i pogledajte okolo da biste znali sve agente *Zla*“

„Podanici Mordreda zatvorite oči“

„Svi igrači treba da imaju zatvorene oči i ruke u pesnici ispred sebe“

„Mordredovi podanici, *ne sam Mordred* – ispružite palac da bi Merlin znao za vas“

„Merline, otvori oči i vidi agente *Zla*“

„Podanici Mordreda – spustite palčeve i ponovo formirajte ruku u pesnicu“

„Merline, zatvori oči“

„Svi igrači treba da imaju zatvorene oči i ruke u pesnici ispred sebe“

„*Merlin i Morgana* – ispružite palac da bi Persival mogao da zna za vas“

„*Persivale*, otvori oči da bi mogao da upoznaš Merlina i Morgana“

„*Merlin i Morgana* – spustite palčeve i formirajte ruku u pesnicu“

„*Persivale*, zatvori oči“

„Svi igrači treba da imaju zatvorene oči i ruke u pesnici ispred sebe“

„Svi otvorite oči“

Opciona pravila

Ciljanje: Ciljanje omogućava igračima da završe potrage u bilo kom redosledu koji smatraju prikladnim dodavajući nivo strateškog planiranja u igru.

Tokom faze tima, vođa bira koji igrači će biti u timu i koji će zadatak tim pokušati da završi. Koristite priloženi okrugli marker da označite koji je zadatak vođa izabrao. Broj igrača koji su izabrani da budu u timu moraju odgovarati broju potrebnom za tu potragu. *Na primer u igri sa 8 igrača, vođa bira da započne igru ispunjavanjem 3. potrage za koju su potrebna 4 člana tima. Vođa bira 4 igrača koji će biti u timu i stavlja oznaku runde na 3. potragu pre pozivanja na glasanje. Nakon faze potrage, postavite odgovarajući marker rezultata na tablu na polje koje odgovara potrazi koja je pokušana. Jednom pokušana, potraga se ne može pokušati drugi put.*

5. potraga se ne može pokušati sve dok se najmanje dve druge potrage ne završe uspešno.

Za igre sa 7 ili više igrača, 4. potraga i dalje zahteva da se odigraju dva neuspeha u fazi potrage da bi bila neuspela potraga.

Zaplet i karte lojalnosti: Karte lojalnosti se koriste samo ako igrate sa opcionim kartama zapleta koje se nalaze u The Resistance. Neke karte zapleta zahtevaju od igrača da otkriju svoj identitet, ali u The Resistance: Avalon Merlinov identitet se mora čuvati u tajnosti čak i ako se njegova lojalnost može otkriti. Koristite karte lojalnosti umesto karte karaktera kad god ste podložni karti zapleta koja otkriva Vašu kartu karaktera. Morate koristiti kartu lojalnosti koja odgovara lojalnosti na Vašoj karti karaktera. Korišćenje pogrešne karte lojalnosti će rezultirati gubitkom igre.

Gospa od jezera i karte lojalnosti: Žeton Gospa od jezera je opciona sposobnost igrača. Igrač sa Gospom od jezera će moći da pogleda lojalnost drugog igrača. Za razliku od moći drugih karaktera, igrač koji ima ovu sposobnost je javna informacija.

Na početku igre dajte žeton Gospe od jezera igraču koji se nalazi sa desne strane vođe. Odmah nakon što se druga, treća i četvrta potraga završe, igrač sa žetonom Gospe od jezera će izabrati jednog igrača za ispitivanje. Igrač koji se ispituje će dobiti dve karte lojalnosti i on će dodati kartu koja odgovara lojalnosti njegove karte karaktera Gospi od jezera. Korišćenje pogrešne karte lojalnosti će rezultirati gubitkom igre.

Gospa od jezera može da raspravlja, ali ne može da otkrije kartu lojalnosti koju je dobila.

Igrač koji se ispituje dobija žeton Gospe od jezera. Gospa od jezera će se koristiti samo tri puta u igri. Na igrača koji je koristio Gospu od jezera ne može se koristiti Gospa od jezera.

Primer: *Vladimir (igrač Zla) počinje igru desno od vođe i prima žeton Gospe od jezera. Prva potraga završava se uspehom, druga potraga je neuspešna. Vladimir, kao Gospa od jezera, bira Margaretu (igrača Dobra) da je ispita. Margareta uzima dve karte lojalnosti – i dodaje kartu Dobra Vladimiru. Vladimir gleda kartu Dobra i proglašava da je „Margareta zli podanik Mordreda“ – čista laž! Margareta je ogorčena i brzo opovrgava „Nikad ti nisam verovala Vladimire, a sada znam da si lažov.“ Vladimir predaje žeton Gospe od jezera Margareti. Margareta će biti u mogućnosti da ispita lojalnost drugog igrača nakon što se treća potraga reši. Margareta ne može da koristi Gospu od jezera na Vladimiru.*

Napomena: Gospu od jezera je najbolje sačuvati za igre od 7 ili više ljudi. Dodavanje Gospe od jezera u igru će učiniti Dobru stranu moćnijom i češće će pobeđivati.