

گروه مقاومت: آوالون

اجزای بازی

۱۴ کارت شخصیت (مرلین، قاتل، پرسپوال، مودرد، مورگانا، اوبرون، ۵ خدمتگذار پادشاهی آرتور و ۳ دستیار مودرد)

۱۰ کارت هدف (۵ کارت موفقیت و ۵ کارت شکست)

۵ توکن تیم

۲۰ توکن رای گیری (۱۰ موافق و ۱۰ مخالف)

۵ نشانگر امتیاز (نشانگرهای قرمز و آبی)

۱ نشانگر دور

۱ نشانگر مسیر رای گیری

۱ توکن رهبر

۳ صفحه امتیاز گیری (یک رو و متناسب با تعداد بازیکنان)

۲ کارت وفاداری (کارت های بانوی دریاچه و نقشه از بازی گروه مقاومت به صورت اختیاری استفاده می شوند)

۱ توکن بانوی دریاچه

هدف بازی

گروه مقاومت: آوالون یک بازی وفاداری مخفی است. بازیکنان یا از خدمه وفادار شاه آرتور هستند که در راه شرافت و نیکی می جنگند و یا یکی از یاران مودرد شیطان صفت می باشند. گروه نیکی پس از به موفقیت رساندن سه هدف پیروز بازی می شوند و گروه بد با ناکام گذاشتن این سه هدف از انجامشان، پیروز بازی می شوند. گروه بد همچنین می تواند با کشتن مرلین در پایان بازی و یا انجام کاری که یک هدف غیر قابل دسترس شود، پیروز بازی شود. بازیکنان می توانند در طول بازی به هر شکلی ادعا کنند. بحث کرده، تهمت بزنند، فریب بدهند و تصمیمات منطقی بگیرند تا مشخص کنند که خوبی و بدی را در هر روز مشخص کنند.

کارت ها و توکن ها

کارت های بازیکن: وفاداری هر بازیکن را مشخص می کند (خوبی یا بدی هر بازیکن). کارت های بازیکن در جناح خوب دارای صفحه زمینه آبی همراه با مهر شاه آرتور و شخصیت های مربوط به گروه بد با پس زمینه قرمز و مهر مودرد می باشند.



خدمتکاران وفادار شاه آرتور



یاران مودرد

از این به بعد برای اشاره به یک وفاداری یک بازیکن از لحاظ تیم **خوب** یا **بد**، از یک فونت به خصوص استفاده می کنیم. برخی از شخصیت ها یک قدرت مخصوص در طول بازی دارند.

- مرلین و قاتل باید در همه بازی ها حضور داشته باشند و بقیه شخصیت ها اختیاری هستند.

کارت شخصیت بازیکنان در هیچ زمانی در طول بازی رو نمی شود و همچنین در مورد تصویر آن هم صحبت نمی شود.

توکن رهبر - بازیکنی است که برای هدف آن دور، تیم پیشنهاد می دهد.



توکن های تیم – تعیین کننده حضور شما در تیم در فاز هدف است.



توکن های رای گیری – جهت تایید و یا رد تیم پیشنهادی رهبر استفاده می شوند.

رای مخالف



رای موافق

کارت های هدف – تعیین کننده موفقیت و یا شکست هدف می باشند.

ماموریت با شکست رو برو شد



ماموریت با موفقیت پشت سر گذاشته شد



نشانگر های امتیاز



نشانگر رای گیری



نشانگر دور بازی

چینش بازی

متناسب با تعداد بازیکنان، صفحه امتیاز گیری مناسب را بردارید. آن را به همراه نشانگرهای امتیاز، توکن های تیم و کارت های هدف در وسط زمین بازی قرار دهید. نشانگر دور را بر روی اولین فضای هدف در این صفحه قرار دهید. به هر بازیکن یک ست از دو توکن رای گیری بدهید. به صورت تصادفی رهبر را مشخص کنید. او توکن رهبر را بر می دارد. از جدول زیر برای تعیین تعداد بازیکنان **خوب** و **بد** استفاده کنید.

بازیکنان	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
خوب	۳	۴	۴	۵	۶	۶
بد	۲	۲	۳	۳	۳	۴

کارت های مورد نیاز از شخصیت های **خوب** (که یکی از آن ها باید کارت مرلین و بقیه شخصیت های آن از خدمتکاران وفادار آرتور باشند) و شخصیت های **بد** (که یکی از آن ها باد کارت قاتل و بقیه شخصیت های آن از یاران مودرد باشند) را با هم مخلوط کنید. سپس به پشت به هر بازیکن یک کارت بدهید. پس از آن هر بازیکن باید به صورت مخفی به کارت شخصیت خود نگاه کند.

شیطان خود را نشان می دهد و مرلین آینده را می بیند

بعد از اینکه همه بازیکنان نقش خودشان را دانستند، رهبر باید با تکرار متن زیر اطمینان حاصل کند که تمامی بازیکنان در تیم **بد** هم دیگر را بشناسند و همچنین مرلین همه بازیکنان تیم **بد** را ببیند:

"همه چشمان خود را ببندید و مشت های خود را در جلوی خود بگیرید"

"یاران مودرد چشمان خود را باز کنید و به اطراف نگاه کنید تا نیروهای **بد** را بشناسید"

"یاران مودرد چشمان خود را ببندید"

"همه بازیکنان باید چشمان خود را ببندند و مشت های خود را در مقابل خود بگیرند"

"یاران مودرد - مشت های خود را باز کنید تا مرلین شما را بشناسد"

"مرلین، چشمان خود را باز کن و نیروهای **بد** را ببین"

"یاران مودرد - مشت های خود ببندید"

"مرلین، چشمان خود را ببند"

"همه بازیکنان چشمان خود را بسته نگاه دارند و مشت های خود را در مقابل خود نگه دارند"

"همه چشمان خود را باز کنید"

روند بازی

بازی شامل چندین دور است. هر دور شامل یک فاز تیم بندی و هدف سازی است. در فاز تیم بندی رهبر یک تیم برای کامل کردن یک هدف تشکیل می دهد - همه بازیکنان یا باید تیم پیشنهادی رهبر را قبول کنند تا وارد فاز هدف شوند و یا تیم پیشنهادی را رد کنند تا رهبری به بازیکن بعدی برسد و همین روال ادامه یابد تا تیم پیشنهادی مورد قبول واقع شود. در صورت پیروزی هدف در این فاز، بازیکنان انتخاب شده از یک تیم در نظر گرفته می شوند. تیم خود را هوشیارانه انتخاب کنید. زمانی اعضای یک تیم را مورد قبول واقع کنید که به آن ها اعتماد داشته باشید. حتی یک بازیکن از تیم **بد** می تواند باعث شکست تیم شود.

فاز تیم بندی

اکنون زمان یک تصمیم گیری های بزرگ و تعیین رهبر های قوی است. همه شوالیه ها و بانوان آوالون به آرتور وفادار نیستند و اکنون زمان تشخیص خوبی از بدی برای تحقق اهداف اوست. اگر چشم و گوش خود را باز کنید و به نصیحت های مرلین گوش کنید، حقیقت را خواهید یافت.

تعیین تیم: پس از یک بحث مناسب، رهبر تعداد توکن های تیم مورد نیاز را بر می دارد (از جدول زیر و یا از صفحه وسط بازی استفاده کنید) و به هر بازیکن یک توکن تیم بدهید.

بازیکنان	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
هدف اول	۲	۲	۲	۳	۳	۳
هدف دوم	۳	۳	۳	۴	۴	۴
هدف سوم	۲	۴	۳	۴	۴	۴
هدف چهارم	۳	۳	۴	۵	۵	۵
هدف پنجم	۳	۴	۴	۵	۵	۵

خود رهبر هم می تواند عضوی از تیم پیشنهادی باشد، اما ضرورتی به این کار نیست. توجه داشته باشید که به هر بازیکن یک توکن تیم بدهید.

بحث کنید، بحث کنید و بحث کنید. همه بازیکنان باید برای کمک به رهبر برای گرفتن یک تصمیم درست برای انتخاب تیم دست به کار شوند. تصمیمات منطقی و فعال کلید دستگیری یاران مورد در شبکه مخفی آن ها است.

مثال: اولین هدف در یک بازی پنج نفره نیاز به یک تیم دو نفره دارد. رهبر توکن های تیم را به والتر (خودش) و توماس می دهد. سپس درخواست رای گیری می کند.

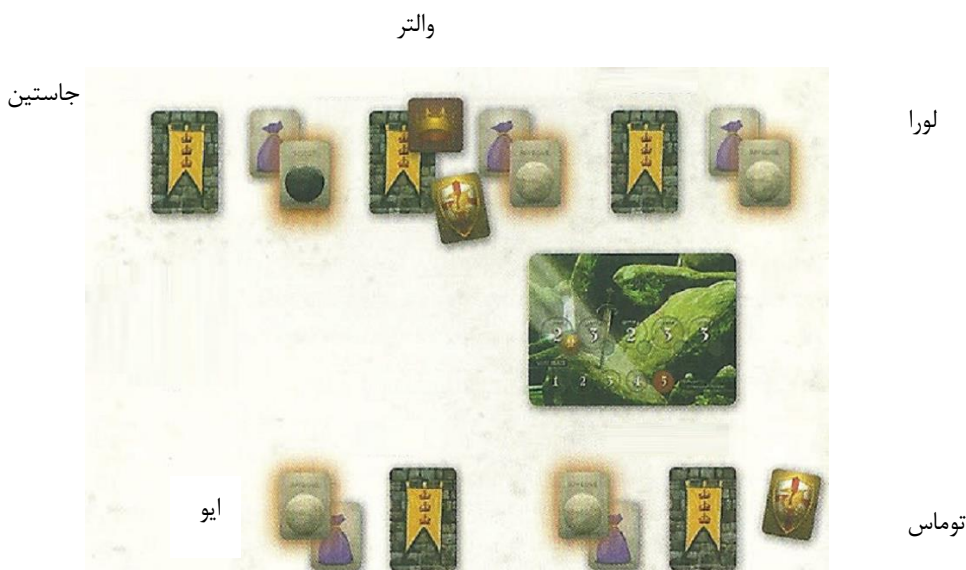


رای گیری تیم: بعد از بحث کردن های مربوطه، رهبر برای تیم انتخاب اش درخواست رای گیری می کند. رهبر تیم مد نظرش را پیشنهاد می دهد. سپس بازیکنان حق رای دارند که این تیم را قبول بکنند یا نه. رهبر می تواند از بازیکنان تیم بد باشد، یا اینکه در انتخاب بازیکنان اشتباه کند. فکر نکنید که شما باید تمام تیم پیشنهادی را قبول کنید. اگر شما تیمی را رد کردید، آن گاه رهبر جدید می تواند تیم جدیدی را پیشنهاد بدهد. شاید تیمی بدون هیچ بازیکن بد.

هر بازیکن، از جمله رهبر، یک کارت را به صورت مخفیانه انتخاب می کند. سپس رهبر از بازیکنان می خواهد تا رای های خود را رو کنند. همه رای ها رو می شوند تا بازیکنان ببینند که شما چگونه رای داده اید. اگر رای موافق با اکثریت باشد، تیم پیشنهادی مورد قبول واقع می شود. اگر تیم پیشنهادی تایید شود، بازی وارد فاز هدف می شود (در زیر). اگر تیم رد شود (رای مساوی نیز در نظر گرفته می شود) در جهت عقربه های ساعت بازیکن رهبر تعویض می شود و فاز تیم بندی تکرار می شود.

اگر در یک دور ۵ بار تیم پیشنهادی رد شود، گروه بد پیروز می شود (۵ رای گیری پیوسته).

مثال: والتر، توماس، لورا و ایو رای موافق دادند و جاستین رای مخالف. نتیجه رای گیری تایید پیشنهاد است و بازی وارد فاز هدف می شود.



نکته استراتژیک: به هیچ کس اعتماد نکنید

اگر شما به هیچ کس در تیم پیشنهادی اعتماد ندارید، پس صراحتاً این پیشنهاد را رد کنید. رد کردن یک تیم نشان دهنده اینکه شما عضو تیم **بد** هستید، نمی باشد.

یک گروه از بازیکنان حرفه ای، تعداد سه بار یا بیشتر رای گیری می کنند تا تیم پیشنهادی را قبول کنند. خوب نگاه کنید که چه کسی موافقت می کند، از آن ها بپرسید که چرا موافقت کرده اند. برخی اوقات بازیکنان **بد** چون همدیگر را می شناسند، رای تایید می دهند. مرلین می تواند از رای های خود مثل یک سیگنال استفاده کند. اما باید مراقب باشد. همه بازیکنان در حال رصد هستند.

فاز هدف:

رهبر یک ست از کارت های هدف را به هر بازیکن در تیم می دهد. هر بازیکن در هدف یک کارت انتخاب می کند و به پشت آن را در مقابل خود قرار می دهد. رهبر این کارت ها را جمع آوری کرده و قبل از رو کردن آن ها، با هم مخلوط می کند. اگر همه کارت های هدف رو شده کارت های موفقیت باشند، هدف نیز موفق اعلام می شود. در غیر این صورت، اگر تعداد یک (یا بیشتر) کارت شکست رو شود، هدف با شکست مواجه می شود.

نکته: بازیکنان تیم **خوب** باید کارت موفقیت هدف و بازیکنان تیم **بد** یا کارت شکست هدف و یا موفقیت هدف را انتخاب کنند.

نکته: چهارمین هدف (و فقط چهارمین هدف) در بازی با ۷ نفر یا بیشتر به حداقل دو کارت شکست برای شکست هدف احتیاج دارد.

نکته: بهتر است کسی که در بازی نیست، همه کارت های هدف خارج شده را جمع آوری کند. به این صورت مشخص می شود که چه کارتی بازی و چه کارتی خارج شده است. کارت های خارج شده را نیز مخلوط کنید.

یک هدف موفق را با گذاشتن یک نشانگر امتیاز آبی رنگ با مهر آرتور در صفحه امتیاز گیری مشخص کنید. شکست یک هدف را با گذاشتن یک نشانگر قرمز با مهر مودرد در این صفحه تعیین می شود. بعد از اینکه یک هدف تکمیل شد (یا با موفقیت یا شکست)، نشانگر دور را به فضای هدف بعدی در صفحه بازی حرکت دهید. رهبر در جهت عقربه های ساعت عوض می شود و دور بعد با فاز تیم بندی شروع می شود.

مثال: والتر به خودش و توماس یک ست از کارت های هدف می دهد. والتر کارت موفقیت در هدف را انتخاب کرده و به پشت در مقابل خود قرار می دهد، توماس کارت شکست را انتخاب می کند و به پشت در مقابل خود می گذارد.



والتر دو کارت ماموریت را بر می داشته و قبل از رو کردن، آن ها را مخلوط می کند. پس از رو کردن کارت ها مشخص می شود که ماموریت با شکست مواجه شده است. لذا یک نشانگر قرمز در اولین فضای صفحه بازی قرار می گیرد. نشانگر دور را به فضای ماموریت دوم حرکت دهید. رهبر در جهت عقربه های ساعت عوض می شود.



پایان بازی:

اگر آرتور و وفادارانش پیش از مشخص شدن هویت مرلین ۳ هدف را با پیروزی پشت سر بگذارند پیروز می شوند. نیروهای تاریکی مورد وقتی سه هدف با شکست روبرو شود، برنده بازی می شوند، یا اینکه با دسیسه های خود مرلین را پیدا کنند.

بازی پس از اینکه سه هدف به موفقیت و یا شکست انجامید به اتمام می رسد. اگر سه شکست در بازی رخ بدهد، بازیکنان **بد** برنده می شوند. همچنین بازی بلافاصله پس از اینکه ۵ بار در یک دور رای گیری تیم با شکست روبرو شود، با پیروزی تیم **بد** به اتمام می رسد.

کشتن مرلین - آخرین شانس تیم بد

اگر سه هدف با موفقیت به اتمام برسد، بازیکنان **بد** با اشاره به اینکه دقیقا کدام بازیکن از تیم **خوب** مرلین است، یک شانس دیگر برای پیروزی خواهند داشت. بدون رو کردن کارت های شخصیت، بازیکنان تیم **بد** بحث می کنند و بازیکنی که شخصیت قاتل دارد، یک بازیکن از تیم **خوب** را به عنوان مرلین نام می برد. اگر بازیکن اشاره شده مرلین باشد، آنگاه بازیکنان تیم **بد** پیروز بازی می شوند. اگر بازیکنان تیم **بد** مرلین را درست تشخیص ندهند، تیم **خوب** بازی را می برد.

مثال: والتر، جاستین و لورا در تیم **خوب** هستند، ایو و توماس در تیم **بد**. والتر مرلین و ایو قاتل است. پنجمین هدف با موفقیت کامل شد و بازی با سه ماموریت موفق به اتمام رسید. هنوز یک شانس برای پیروزی ایو و توماس باقی مانده است. نام بردن مرلین، ایو و توماس با اینکه لورا مرلین است، موافقت می کند. لورا را به عنوان مرلین انتخاب می کند. او مرلین نبود و برنامه قتل شکست می خورد و بازیکنان تیم **خوب** پیروز بازی می شوند.



کارت های شخصیت اختیاری با قدرت های مخصوص

چهار شخصیت اضافی با قدرت های مخصوص، آماده بازی هستند. شما با هر ترکیب دلخواهی از این کارت ها می توانید بازی کنید. ترکیب های مختلف بازی را دشوار تر کرده و پیروزی را برای تیم مقابل سخت تر می کند. بهتر است که شخصیت های ویژه را یکجا و در زمانی که خوب با بازی آشنایی پیدا کردید، اضافه کنید. در اغلب اوقات شما دوست خواهید داشت که با شخصیت مرلین بازی کنید، اما این ضروری نیست.

پرسیوال: این یک شخصیت اختیاری در تیم **خوب** است. قدرت پرسیوال، شناختن مرلین در ابتدای بازی است. استفاده هوشمندانه از قدرت پرسیوال، کلید حفاظت از شخصیت مرلین است. اضافه کردن این شخصیت به تیم **خوب**، آن را قوی تر از گذشته کرده و باعث می شود تا آن ها بیش از پیش امکان پیروزی داشته باشند.

نکته: در بازی ۵ نفره، در صورت استفاده از پرسیوال مطمئن شوید که شخصیت موردرد یا مورگانا را نیز اضافه می کنید.

موردرد: این یک شخصیت اختیاری در تیم **بد** است. قدرت موردرد این است که در ابتدای بازی، هویت او برای مرلین فاش نمی شود. اضافه کردن این شخصیت به تیم **بد**، آن را قوی تر از گذشته کرده و باعث می شود تا آن ها بیش از پیش امکان پیروزی داشته باشند.

اُپرون: این یک شخصیت اختیاری در تیم **بد** است. قدرت اُپرون این است که او نه خود را به بازیکنان تیم **بد** نشان می دهد و نه از هویت آن ها در ابتدای بازی با خبر خواهد شد. او از "پاران موردرد" نیست و چشمان خود را در ابتدای بازی، باز نمی کند.

افزوده کردن این شخصیت به تیم **خوب**، آن را قوی تر از گذشته کرده و باعث می شود تا آن ها بیش از پیش امکان پیروزی داشته باشند.
مورگانا: این یک شخصیت اختیاری در تیم **بد** است. قدرت مورگانا این است که او خود را بجای مرلین معرفی می کند. او خود را به عنوان مرلین به پرسیوال نشان می دهد. اضافه کردن این شخصیت به تیم **بد**، آن را قوی تر از گذشته کرده و باعث می شود تا آن ها بیش از پیش امکان پیروزی داشته باشند.

فاز آشکار سازی در ابتدای بازی، وابسته به نوع شخصیت هایی که در بازی هستند می تواند متفاوت باشد. با اضافه شدن شخصیت های مختلف از عبارات زیر در این فاز استفاده کنید:

"همه چشمان خود را ببندید و مشت های خود را در جلوی خود بگیرید"

"یاران مودرد، به غیر از **آبرون** - چشمان خود را باز کنید و به اطراف نگاه کنید تا نیروهای **بد** را بشناسید"

"یاران مودرد چشمان خود را ببندید"

"همه بازیکنان باید چشمان خود را ببندند و مشت های خود را در مقابل خود بگیرند"

"یاران مودرد، به غیر از **شخص مودرد** - مشت های خود را باز کنید تا مرلین شما را بشناسد"

"مرلین، چشمان خود را باز کن و نیروهای **بد** را ببین"

"مرلین، چشمان خود را ببند"

"همه بازیکنان چشمان خود را بسته نگاه دارند و مشت های خود را در مقابل خود نگاه دارند"

"مرلین و مورگانا - مشت های خود را باز کنید تا پرسیوال شما را بشناسد"

"پرسیوال چشمان خود را باز کن و مرلین و مورگانا را بشناس"

"مرلین و مورگانا - مشت های خود را ببندید و در مقابل خود نگاه دارند"

"پرسیوال، چشمان خود را ببند"

"همه بازیکنان چشمان خود را بسته نگاه دارند و مشت های خود را در مقابل خود نگاه دارند"

"همه چشمان خود را باز کنید"

قوانین اختیاری

هدف گذاری: با استفاده از این تغییر در بازی، بازیکنان می تواند اهداف را با هر ترتیبی که برنامه های استراتژیک آن ها ایجاد کرده و هیجان بازی را بیشتر می کند، کامل کنند.

در طول فاز تیم بندی، رهبر هم مشخص می کند که اعضای تیم پیشنهادی او چه کسانی هستند و هم آن تیم چه هدفی را باید کامل کند. از نشانگر این دور برای مشخص کردن نوع هدفی که تعیین شده است، استفاده کنید. تعداد اعضای که باید در تیم وجود داشته باشد متناسب با عدد مورد نیاز هدف است. برای مثال در یک بازی ۸ نفره، رهبر تصمیم می گیرد که هدف سوم را تکمیل کند که ۴ نفر برای تیم می خواهد. او ۴ نفر را برای تیم انتخاب می کند و نشانگر دور را قبل از رای گیری روی هدف سوم می گذارد.

پس از فاز هدف، نشانگر امتیاز مناسب را روی فضای هدف انتخاب شده در صفحه امتیاز گیری قرار دهید. پس از این دیگر نمی توان آن هدف را مجدداً انتخاب کرد.

هدف پنجم تا زمانی که دو هدف دیگر با موفقیت پشت سر گذاشته نشوند، قابل انجام نیست.

در بازی های با ۷ بازیکن یا بیشتر، هدف چهارم همچنان برای شکست نیاز به دو کارت شکست در فاز هدف دارد.

کارت های نقشه و وفاداری: کارت های وفاداری تنها زمانی مورد استفاده قرار می گیرند که شما به اختیار خود از کارت های نقشه مربوط به بازی گروه مقاومت استفاده کنید. برخی از کارت های نقشه از یک بازیکن می خواهند که نقش خود را رو کند، در بازی گروه مقاومت: آوالون نقش مرلین باید مخفی بماند، حتی اگر وفاداری اش بتواند رو شود.

وقتی شما هدف کارت نقشه ای را گرفتید که از شما نقشتان را می پرسد، از کارت های وفاداری به جای رو کردن شخصیت خود استفاده کنید. شما باید از آن کارت وفاداری استفاده کنید که متناسب با وفاداری شخصیت شما باشد. استفاده اشتباه از کارت وفاداری، منجر به شکست در بازی می شود.

بانوی دریاچه و کارت های وفاداری: توکن بانوی دریاچه یک قابلیت اختیاری بازیکن است. بازیکن دارای بانوی دریاچه می تواند به وفاداری یک بازیکن دیگر نگاه کند. بر خلاف دیگر نقش ها، اطلاعاتی که این شخصیت دارد مخفی نیست.

در ابتدای بازی، توکن بانوی دریاچه را به بازیکن سمت راست رهبر بدهید.

بلافاصله پس از تکمیل شدن اهداف دوم، سوم و چهارم، بازیکن دارای بانوی دریاچه یک بازیکن را برای بررسی انتخاب می کند. بازیکنی که مورد بررسی قرار می گیرد، یک جفت کارت وفاداری دریافت می کند و کارتی را که مربوط به وفاداری شخصیت اوست به بانوی دریاچه می دهد. استفاده از کارت وفاداری اشتباه، منجر به شکست در بازی می شود.

بانوی دریاچه می تواند در مورد آن کارت بحث کند، اما نمی تواند آن را رو کند.

بازیکنی که مورد بررسی قرار گرفت، توکن بانوی دریاچه را دریافت می کند. بانوی دریاچه فقط سه بار در هر بازی می تواند مورد استفاده قرار گیرد. امکان استفاده از بانوی دریاچه روی بازیکنی که از آن استفاده کرده است، وجود ندارد.

مثال: دون (یک بازیکن تیم **بد**) در ابتدای بازی در سمت راست رهبر نشسته است و توکن بانوی دریاچه را دریافت می کند. اولین هدف با موفقیت به پایان می رسد، هدف دوم به شکست می انجامد. دون به عنوان بانوی دریاچه، مارگارت (یک بازیکن تیم **خوب**) را برای بررسی انتخاب می کند. مارگارت دو کارت وفاداری دریافت کرده و کارت **خوب** را به دون می دهد. دون بعد از نگاه کردن به این کارت اعلام می کند که مارگارت یکی از یاران مورد است. سپس توکن بانوی دریاچه را به مارگارت می دهد. او پس از تکمیل شدن هدف سوم می تواند از قابلیت بانوی دریاچه روی هر بازیکن دیگری به غیر از دون استفاده کنید. **توجه:** بهتر است از بانوی دریاچه در بازی های ۷ بازیکن یا بیشتر استفاده شود. اضافه کردن این شخصیت به بازی، تیم **خوب** را قوی تر از گذشته کرده و باعث می شود تا آن ها بیش از پیش امکان پیروزی داشته باشند.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

