DON ESKRIDGE'S THE RESISTANCE

AVALON

Componentes

14 Personagens
Merlin, Assassino, Percival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 Leais Servos de Arthur e 3 Seguidores de Mordred)
10 Cartas de Missões (5 Sucesso e 5 Fracasso)
05 Marcadores do Grupo
20 Marcadores de Votação (10 Aprovado e 10 Reprovado)
05 Marcadores de Pontuação (Azul e Vermelho)
01 Marcador de Rodada
01 Marcador de Acompanhamento de Votação
01 Marcador do Líder
03 Tabuleiros de Pontuação (um lado para cada número de jogadores)
02 Cartas de Lealdade (Opcional, para uso com A Dama do Lago e cartas de Trama do The Resistance)
01 Marcador de Dama do Lago (Opcional)

Objetivo

Em The Resistance: Avalon é um jogo de identidades secretas. Jogadores são servos leais de Arthur lutando por honra e bondade ou seguidores de Mordred representando o lado do mal. O Bem vence o jogo se conseguir completar 3 Missões. O mal vence se fizer com 3 Missões fracassem. O mal também pode vencer assassinando Merlin no final do jogo ou se uma missão não puder ser executada.
Os jogadores podem fazer qualquer reinvindicação durante o jogo, em qualquer ponto do jogo. Discussão, desilusão, acusação, e dedução lógica são todas igualmente importantes para o Bem prevalecer ou o Mal tomar conta.

As Cartas e Marcadores

Cartas de Personagens – Determina a lealdade do jogador (cada jogador é Bom ou Mal). Personagens do lado do Bem possuem a marca de Arthur em um fundo Azul e os personagens do Mal possuem a marca de Mordred e fundo vermelho.
A seguir como referência para os jogadores
Bem ou Mal serão denotados com uma fonte especial.
Alguns personagens possuem poderes especiais durante o jogo
- Merlin e o Assassino participam de todos os jogos e os demais personagens especiais são opcionais.
Uma carta de Personagem não pode ser revelada de maneira alguma em nenhuma parte do jogo, nem mesmo ser discutido sobre a arte da personagem.



Marcador do Líder – Designado ao jogador que ira propor um Grupo para Missão.
Marcadores do Grupo – Posições alocadas sobre o Grupo da Missão.
Marcadores de Votação – Aprova ou Rejeita a proposta de Grupo feita pelo Líder.
Cartas de Missão – Determina se a Missão teve Sucesso ou Fracassou.
Preparação

Selecione o tabuleiro conforme o número de jogadores. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo, com os marcadores de pontos, marcadores do Grupo e cartas de missão ao lado do tabuleiro. Coloque o marcador de rodada no espaço da primeira missão. Entregue a cada jogador um conjunto de dois marcadores de votos.

Aleatoriamente selecione o líder; o Líder recebe o Marcador do Líder. Use a tabela abaixo para determinar o número de jogadores do Bem e do Mal.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
Bem	3	4	4	5	6	6
Mal	2	2	3	3	3	4

Embaralhe o número apropriado de personagens do Bem e do Mal conforme a tabela acima.
(Uma dessa cartas tem que ter Merlin para o lado do Bem e o Assassino para o lado do Mal inclusas).
Distribua uma carta de personagem para cada jogador. Cada jogador olha secretamente sua identidade.

O Mal se revela, e Merlin olha para o futuro

O Mal caminha sobre a terra. Arthur representa o futuro da Inglaterra, uma promessa de honra e prosperidade, mesmo assim o inescrupuloso Mordred e seus seguidores se escondem entre seus bravos guerreiros. Essas forças do Mal são poucas em número, mas tem o conhecimento e se mantém escondidas de todos menos um dos servidores de Arthur.
Merlin conhece os agentes do Mal, mas ele só pode falar disso em enigmas. Se sua verdadeira identidade descoberta tudo estará perdido.

Depois que todos os jogadores conhecerem o seu lado, o Líder deve ter certeza que todos os jogadores do Mal se conhecem e que Merlin conhece todos os jogadores do Mal através do seguinte roteiro:

“Todos fechem seus olhos e estendam a mão com o punho fechado a sua frente”

“Seguidores de Mordred abram seus olhos e observem ao redor e conheça todos os Agentes do Mal”

“Seguidores de Mordred fechem seus olhos”

“Todos os jogadores devem permanecer de olhos fechados e com o punho fechado a frente”

“Seguidores de Mordred - estendam o Polegar, dessa forma Merlin conhecera vocês”

“Merlin abra os olhos e veja os Agentes do Mal”

“Seguidores de Mordred – abaixem o Polegar e voltem a ficar com o punho fechado”

“Merlin feche os olhos”

“Todos os jogadores devem permanecer de olhos fechados e com o punho fechado a frente”

“Todos abram os olhos”

Como jogar

O Jogo consiste em varias Rodadas; Cada Rodada tem uma fase para formação do Grupo e a Fase da Missão, Na Fase de Formação do Grupo o Líder propõe um Grupo para completar a Missão. Todos os jogadores irão aprovar o Grupo proposto e mover para Fase da Missão, ou Rejeitar a proposta do Líder passando o Marcador de Líder para o Próximo jogador, repetindo o processo até a aprovação do Grupo. Durante a Missão os jogadores selecionados para o Grupo irão determinar se a Missão teve sucesso.

Fase de Formação do Grupo

É tempo para grandes decisões e Líderes fortes. Nem todos os cavaleiros e damas de Avalon são leais a Arthur, e mesmo assim você pode escolher aqueles que são do Bem para representa-lo e sua Missão. Se olhos e ouvidos forem mantidos abertos, o conselho sábio de Merlin poderá ser entendido com um sussurro de verdade.

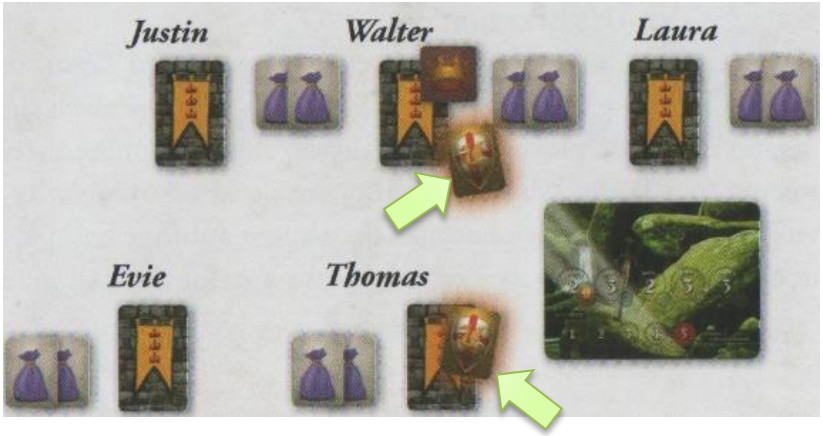
Escolha do Grupo: Depois de uma discussão apropriada o Líder pega o número de marcadores de Grupo requeridos (use conforme a tabela abaixo, ou número no tabuleiro) e nomeia cada jogador com um marcador do Grupo.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
1°	2	2	2	3	3	3
2°	3	3	3	4	4	4
3°	2	4	3	4	4	4
4°	3	3	4	5	5	5
5°	3	4	4	5	5	5

O Líder pode estar no Grupo, porém não é obrigatório. Observe que um jogador pode ser escolhido por apenas um marcador do Grupo.

Discuta, Discuta, Discuta. Todos os jogadores podem participar ajudando o Líder a fazer a escolha certa dos jogadores do Grupo. Discussões Lógicas e ativas são as melhores maneiras de pegar os Agentes de Mordred em sua rede de desilusões.

***Exemplo**: A primeira Missão em um jogo de cinco jogadores requer um Grupo de dois jogadores. O Líder passa os marcadores do Grupo para Walter (ele mesmo) e Thomas, então, chama pela votação.*



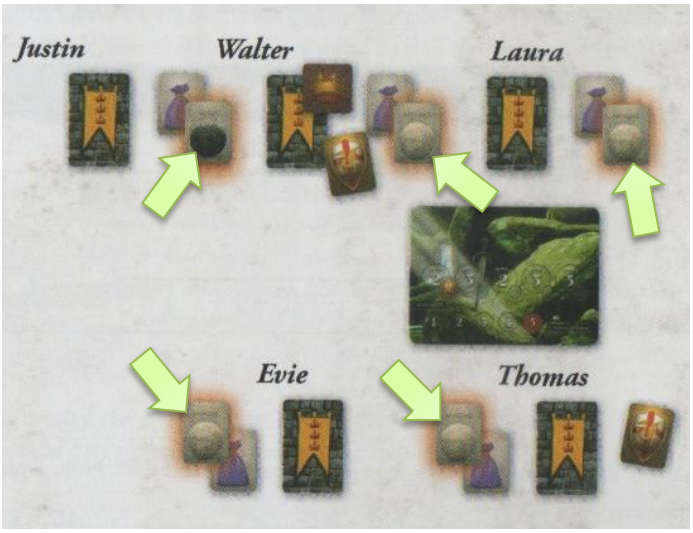
Votação do Grupo: *Depois de discutido apropriadamente, o Líder chama a votação do Grupo escolhido.*

O Líder esta propondo o Grupo – mas todos os jogadores tem um voto onde eles aceitam ou rejeitam a proposta. O Líder pode ser ℳal*, ou um dos jogadores escolhidos pode ser um erro. Não sinta que você necessita aceitar todas as propostas de Grupos. Se você rejeitar o Grupo um novo Líder pode propor um Grupo diferente, talvez um sem um jogador do* ℳal *incluso.*

Cada jogador, incluindo o Líder, seleciona um voto. Quando todos os jogadores escolherem seus votos, o Líder pedirá para os votos serem revelados. Todos os marcadores são revelados, dessa forma, todos podem ver seu voto. O Grupo é aprovado se a maioria aceitou. Se o Grupo é aprovado, o jogo continua para a Fase da Missão (Ver abaixo). Se o Grupo for rejeitado (Empate também conta como rejeitado), O Líder passa a ser o jogador da esquerda e a Fase de Formação do Grupo se repete.

O ℳal **vence se o cinco Grupos forem rejeitados consecutivamente em uma única rodada (5 rejeições consecutivas durante a votação).**

Exemplo*: Walter, Thomas, Laura e Evie aprovaram, Justin rejeitou – A votação é Aprovada, e o jogo continua para Fase da Missão.*



Dica Estratégica: Não confie em ninguém

Se você não estiver confiante nos propostos para o Grupo, você pode rejeitar essa proposta. Rejeitar um Grupo não quer dizer que você seja do ℳal.

Um grupo de jogadores habilidosos frequentemente irá aprovar o Grupo depois de três ou mais votações antes de um total acordo do Grupo. Observe quem aprova, e pergunte a eles porque aprovaram. Algumas vezes jogadores do ℳal aprovarão por conhecer outro jogador do ℳal envolvido. Merlin também pode usar o seu voto como um sinal, mas tome cuidado, os jogadores do ℳal estarão observando.

Fase da Missão

Você tem que debater bem e com sabedoria a escolha dos bravos cavaleiros e damas em que você colocara sua confiança. Agora é hora de medir a verdadeira intenção e a lealdade de uma pessoa para a nobre causa pela qual Arthur luta. Seja verdadeiro e o Bem prevalecera.

O Líder passa um conjunto de cartas de Missão para cada membro do Grupo. Cada jogador seleciona uma carta de Missão e escolhe uma e a joga de face para baixo a sua frente. O líder coleta as cartas e as embaralha antes de revelar as cartas. A Missão é completada com sucesso se todas as cartas forem cartas de sucesso. A Missão falha se uma (ou mais) for uma carta de Fracasso.

***Nota**: Os jogadores do Bem devem selecionar cartas de Sucesso; O Mal pode selecionar Sucesso ou Fracasso.*

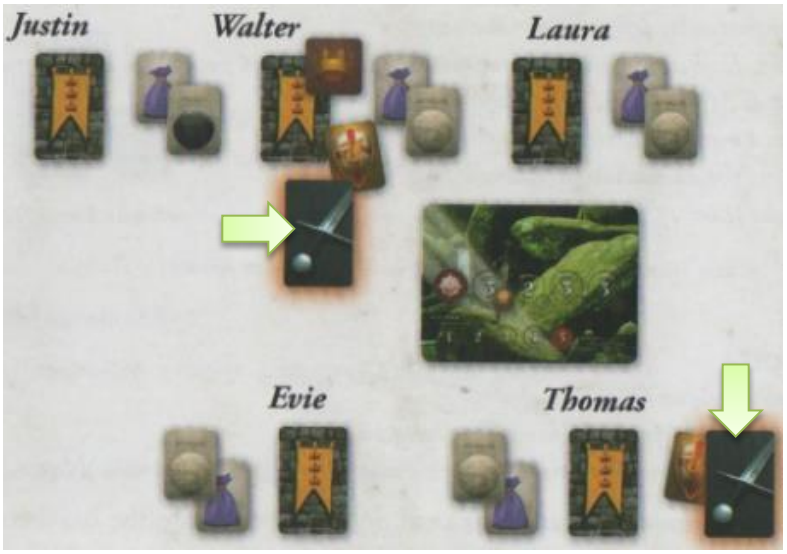
***Nota**: A 4º Missão (e somente a 4º Missão) em um jogo de 7 ou mais jogadores requer pelo menos 2 Cartas de Fracasso para a Missão Falhar.*

***Nota**: É sugerido que pelo menos dois jogadores embaralhem as cartas de Missão descartadas pelos jogadores antes de revela-las.*

***Nota**: É melhor designar um jogador que não esteja no Grupo para coletar as cartas de Missão descartadas, dessa maneira ficam claro, quais foram jogadas e quais foram descartadas. Embaralhe as cartas de Missão descartadas também.*

Indique no tabuleiro das Missões o sucesso de uma Missão colocando o Símbolo Azul de Arthur, ou o Fracasso colocando o Símbolo Vermelho de Mordred. Após a Missão terminada avance o marcador de rodada a frente. O Líder passa o marcador para o jogador da esquerda e outra Fase de Formação de Grupo começa.

***Exemplo**: Walter deu a si mesmo e a Thomas um conjunto de cartas de Missão. Walter selecionou Sucesso e coloca a carta de face para baixo a sua frente, Thomas escolhe Fracasso e coloca a carta de face para baixo a sua frente.*





Walter recolhe as duas cartas de Missão e as embaralha antes de revelar que a Missão Fracassou. Coloca um marcador vermelho no espaço da primeira missão no tabuleiro, avança o marcador de rodada a frente para segunda Missão e passou o marcador do Líder ao jogador a sua esquerda.

Fim de Jogo

Arthur e a Bondade prevalecem se o Grupo do Bem teve sucesso em 3 Missões sem revelar a identidade de Merlin. As forças sombrias do Mal de Mordred triunfa se 3 Missões Fracassaram, ou tenha descoberto Merlin.

Depois de três sucessos ou fracassos o jogo termina imediatamente. O Mal vence com 3 Fracassos. O Mal também vence se por cinco vezes consecutivas o Grupo for rejeitado em uma única rodada (5 votações com reprovação consecutivas).

Assassinar Merlin – Ultima chance do Mal

Se três Missões forem completadas com sucesso, os jogadores do Mal tem uma ultima oportunidade de vencer o jogo nomeando corretamente o jogador do Bem que é Merlin. Sem revelar as cartas de personagens, os jogadores do Mal discutem e o jogador com a Assassina ira nomear um jogador do Bem como Merlin. Se o jogador for Merlin, o Mal vence. Se o jogador não for Merlin o Bem vence.

***Exemplo**: Walter, Justin, e Laura são do Bem; Evie e Thomas são do Mal. Walter é Merlin; Evie é o Assassino. A quinta missão foi completada com sucesso. Evie e Thomas entram num acordo que Laura é Merlin. Evie, como o Assassino, nomeia Laura sendo Merlin. Laura não é Merlin, a tentativa de assassinato falha e o Grupo do Bem vence o jogo.*



Créditos:

***Design do Jogo:** Don Eskridge*

***Desenvolvimento do Jogo:** Travis Worthington*

***Design Gráfico/Ilustrações:** Don Eskridge*

***Design do Jogo:** Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas*

***Agradecimentos:** Muito Obrigado a minha excelente família, a comunidade do BGG e os jogadores de teste, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, os jogadores de Berkeley, e a todos que participaram do jogo Resistance.*

***Tradução para Português**: Edilson Caetano*

Personagens Opcionais com Poderes Especiais

Quatro personagens adicionais com poderes especiais estão disponíveis para jogar. Você pode usar essas cartas em qualquer combinação que desejar. Algumas combinações tornarão o jogo mais fácil ou difícil para o Bem e o Mal. Recomendamos adicionar uma carta por vez ao jogo e ir experimentando até que esteja bem familiarizado. Na maior parte dos casos, você vai querer jogar com Merlin, porém, não é requerido.

Percival: é um personagem opcional do lado do Bem. O poder especial de Percival é conhecer a identidade de Merlin no inicio do jogo. Usar Percival com sabedoria é a chave para proteger Merlin. Adicionar Percival ao jogo deixará o lado do Bem mais forte e com maior frequência de vitórias.
Nota: Para jogos em 5 jogadores, adicione Mordred ou Morgana quando jogar com Percival.

Mordred: é um personagem opcional do lado do Mal. Seu poder especial é não ser revelado para Merlin no começo do jogo. Adicionar Mordred ao jogo deixará o lado do Mal mais forte e com maior frequência de vitórias.

Oberon: é um personagem opcional do lado do Mal. Seu poder especial é não ser revelado aos outros seguidores do Mal no inicio do jogo, nem ele mesmo conhecer os demais jogadores do Mal. Oberon não é um seguidor de Mordred e não abre os olhos durante a revelação no inicio do jogo. Adicionar Oberon ao jogo deixará o lado do Bem mais forte e com maior frequência de vitórias.

Morgana: é um personagem opcional do lado do Mal. Seu poder especial é se revelar como sendo Merlin para Percival. Adicionar Morgana ao jogo deixará o lado do Mal mais forte e com maior frequência de vitórias.

A Fase de Revelação no inicio do jogo terá variações conforme as adições de personagens feitas ao jogo. Veja abaixo o roteiro:

“Todos fechem seus olhos e estendam a mão com o punho fechado a sua frente”

“Seguidores de Mordred, não Oberon - abram seus olhos e observem ao redor e conheça todos os Agentes do Mal”

“Seguidores de Mordred fechem seus olhos”

“Todos os jogadores devem permanecer de olhos fechados e com o punho fechado a frente”

“Seguidores de Mordred, não Mordred - estendam o Polegar, dessa forma Merlin conhecera vocês”

“Merlin abra os olhos e veja os Agentes do Mal”

“Seguidores de Mordred – abaixem o Polegar e voltem a ficar com o punho fechado”

“Merlin feche os olhos”

“Todos os jogadores devem permanecer de olhos fechados e com o punho fechado a frente”

“Merlin e Morgana – estendam o Polegar, dessa forma Percival conhecera vocês”

“Percival abra seus olhos e veja Merlin e Morgana”

“Merlin e Morgana – abaixem o Polegar e voltem a ficar com o punho fechado”

“Percival feche seus olhos”

“Todos abram os olhos”

Regras Opcionais

***Alvo*:** A variante alvo permite aos jogadores completarem as missões em qualquer ordem adicionando um nível de estratégia ao jogo

Durante a fase do grupo, o Líder escolhe ambos, os jogadores e a missão que o time tentara cumprir. Use o marcador de rodada para o Líder poder indicar a missão selecionada. O número de jogadores escolhidos deve compreender o valor requisitado pela missão. *Por Exemplo, em um jogo com 8 jogadores, o líder escolhe completar a missão 3 que requer 4 Membros do grupo. O Líder escolhe 4 jogadores para formarem o grupo, coloca o marcador de rodada na missão 3 e chama a votação. Depois da Fase da Missão, coloque o marcador de ponto na missão completada. Uma vez completada a missão não poderá ser feita uma segunda vez.*

A quinta missão não pode ser escolhida até que pelo menos duas missões estejam completas.

Para jogos com 7 ou mais jogadores, a quarta missão ainda requer dois fracassos para que ocorra a falha da missão.

Trama e Cartas de Lealdade: As cartas de lealdade são usadas somente se estiver jogando com as cartas de trama opcionais contidas no jogo The Resistance. Algumas cartas exigem ao jogador revelar sua identidade, mas em Avalon a identidade de Merlin deve ser mantida em segredo mesmo se sua lealdade for revelada. Use as cartas de lealdade ao invés da carta de personagem quando você for eleito a revelar sua lealdade. Usar a carta errada resulta na perda do jogo.

Dama do Lago e Cartas de Lealdade: O Marcador da Dama do lago é uma habilidade opcional. O Jogador com a Dama do Lago pode ver a Lealdade de outro jogador. Independente do outro poder do personagem, o jogador com a Dama do Lago, deixa a habilidade dela aberta para todos.

No inicio do jogo, o jogador a direita do líder recebe o marcador da Dama do Lago.
Imediatamente após as Missões 2, 3 e 4 resolvidas, o jogador com a Dama do Lago escolhe examinar um jogador. O jogador que for examinado recebe um par de cartas de lealdade e passa a carta com a lealdade correta para o jogador com a Dama do Lago. Usar a lealdade errada resulta na perda do jogo.

A Dama do Lago pode discutir normalmente, mas não pode revelar a lealdade passada.

O Jogador examinado recebe o marcador da Dama do Lago. A Dama do Lago pode ser usada 3 vezes em um jogo. O Jogador que usou a Dama do Lago não pode ser alvo da Dama.

Exemplo: Don (um jogador do Mal) inicia o jogo do lado direito do Líder e recebe o marcador da Dama do Lago. A primeira Missão terminou com Sucesso, a segunda Fracassou. Don, como esta com a Dama do Lago, escolhe Margaret (uma Jogadora do Bem) para ser examinada. Margaret pega as duas cartas de lealdade e passa a carta com a lealdade do Bem para Don. Don olha a carta do Bem e proclama " Margaret é uma Seguidora do Mal de Mordred" – uma grande mentira ! Margaret esta indignada e rapidamente se defende "Eu nunca confiei em você Don, e agora eu sei que você é um mentiroso". Don passa o marcador da Dama do Lago para Margaret. Agora Margaret poderá examinar a lealdade de outro jogador depois que a terceira missão for resolvida. Margaret não pode usar a Dama em Don.

Nota: A Dama do Lago é mais bem usada em jogos para 7 ou mais pessoas. Adicionar a Dama do Lago ao jogo deixará o lado do Bem mais forte e com maior frequência de vitórias.