



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!  
NA STRONIE PORTALGAMES.PL  
CZEKA WIDEOPRZEWODNIK  
PO REGULACH AVALONU.

# DON ESKRIDGE

# Avalon

RYCERZE KRÓLA ARTURA

## Spis treści

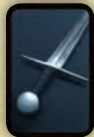
Zawartość pudełka	2	Faza Ujawnienia	6	Zakończenie gry	12
Cel gry	3	Rozgrywka	7	Opcjonalne Postacie	14
Karty i żetony	3	Faza Budowania Drużyny	7	Warianty	16
Przygotowanie rozgrywki	5	Faza Misji	10	Mini-dodatek: Lancelot	19

REGUŁY GRY

# Zawartość pudełka



14 kart Postaci  
(Merlin, Skrytobójca,  
Parsifal, Mordred, Morgana,  
Oberon, 5 Lojalnych podda-  
nych Artura, 3 Popleczni-  
ków Mordreda)



10 kart Misji  
(5 kart Sukcesu  
i 5 kart Porażki)



20 kart Głosowania  
(10 kart Zgody  
i 10 kart Sprzeciwu)



5 żetonów Drużyny



1 żeton Przywódcy



5 żetonów  
Rezultatu Misji



1 znacznik Rundy



1 znacznik Nieudanego  
Głosowania



2 żetony Lojalności

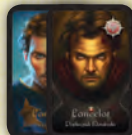


3 dwustronne plansze Misji  
(każda strona jest dla innej liczby graczy)



1 karta  
Pani Jeziora

**Lancelot: mini-dodatek**



2 karty Postaci



7 kart Lojalności

## Cel gry

W grze Avalon: Rycerze Króla Artura każdy gracz wciela się w postać, której tożsamość jest ukryta przed innymi graczami.

Gracze przyjmują role:

- **Dobrych**, czyli wiernych poddanych Artura walczących o dobro i honor lub
- **Złych**, popleczników Mordreda.

**Dobrzy** wygrywają grę w momencie, gdy trzy z pięciu Misji zakończą się sukcesem.

**Źli** wygrywają, gdy: trzy Misje zakończą się porażką, albo jeżeli pięć razy z rzędu nie uda się skompletować Drużyny, która ma wyruszyć na Misję, albo zabijając Merlina pod koniec gry.

Najistotniejszymi elementami Avalonu są dyskusje, podstępny, oskarżenia, zwodzenie innych, wymiana informacji. Intuicja i umiejętność wyciągania wniosków to cechy mające istotne znaczenie dla przebiegu gry i ostatecznego triumfu dobra lub zła.

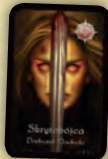


## Karty i żetony

**Karty Postaci** – określają przynależność gracza do określonej strony (każdy gracz może być albo **Dobry**, albo **Zły**). Karty **Dobrych** posiadają pieczęć Artura na niebieskim tle, zaś na kartach **Złych** widnieje pieczęć Mordreda na czerwonym tle.

Niektóre Postacie posiadają specjalne role do odegrania podczas gry – Merlin oraz Skrytobójca występują w każdej rozgrywce, zaś pozostałe Postacie są opcjonalne (ich opis znajduje się na stronie 14).

**Karty Postaci są tajne i gracze nie mogą sobie nawzajem ich pokazywać w żadnym momencie gry.** Nie można ujawniać swoich ról. Nie można też rozmawiać o wyglądzie kart ani o żadnym znajdującym się na nich elemencie.







**Żeton Przywódcy** – osoba, która aktualnie posiada żeton Przywódcy, wskazuje graczy, którzy wejdą w skład Drużyny wyruszającej na Misję.



**Żetony Drużyny** – są przydzielane graczom wybranym przez Przywódcę do uczestnictwa w Misji.



**Karty Głosowania** – wykorzystywane są podczas Głosowania w fazie Budowania Drużyny. Określają zgodę lub sprzeciw wobec decyzji Przywódcy dotyczącej składu Drużyny.



**Karty Misji** – tymi kartami gracze, którzy wejdą w skład Drużyny określają, czy Misja się powiedzie, czy też nie.



**Plansze Misji** – widnieją na nich pola kolejnych Misji. Jest na nich podana liczba graczy, których Przywódca powinien wyznaczyć do udziału w aktualnej Misji. Na Planszach znajduje się również tor Nieudanego Głosowania, który pozwoli graczom śledzić, ile razy z rzędu nie udało się wybrać składu Drużyny wyruszającej na Misję.

**Żetony Rezultatu Misji** – służą do zaznaczania na planszy statusu przeprowadzonej Misji (🌀 oznacza zwycięstwo **Dobrych**, zaś 🚫 – zwycięstwo **Złych**).



**Znacznik Rundy** – używa się go do wskazania, na którą Misję gracze aktualnie wyruszają.

**Znacznik Nieudanego Głosowania** – służy do zaznaczania, ile razy wybór składu Drużyny nie został przez graczy zaakceptowany podczas jednej fazy Wyboru Drużyny.



# Przygotowanie rozgrywki



Na środku obszaru gry połóżcie planszę Misji odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

W jej pobliżu połóżcie żetony Drużyny, żetony Rezultatu Misji oraz karty Misji.

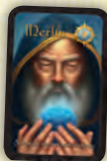
Znacznik Nieudanego Głosowania połóżcie na polu 0.

Znacznik Rundy połóżcie na polu Pierwszej Misji, aby była widoczna liczba graczy, którzy mają utworzyć Drużynę podczas tej Misji.

Każdy z graczy powinien też otrzymać 2 karty Głosowania (po jednej: Zgoda i Sprzeciw). W dowolny sposób wybierzcie gracza, który zostanie Przywódcą. Otrzymuje on żeton Przywódcy.

Używając tabeli obok, określcie, ile **Dobrych** oraz **Złych** Postaci znajdzie się w grze.

Gracze	5	6	7	8	9	10
<b>Dobry</b>	3	4	4	5	6	6
<b>Zły</b>	2	2	3	3	3	4



Potasujcie wskazaną w tabeli liczbę **Dobrych** (obowiązkowo kartę **Merlina** dopełniając kartami Lojalnych poddanych Artura) oraz **Złych** postaci (obowiązkowo kartę **Skrytobójcy** dopełniając kartami Popleczników Mordreda). Rozdajcie po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy.

Następnie gracze dyskretnie oglądają swoje karty, nie ujawniając innym swoich ról.





## Faza Ujawnienia

**P**rawdziwe Zło rozpanoszyło się po kraju. Król Artur, człowiek honoru, jest nadzieją na świetlaną przyszłość Brytanii, jednak wśród jego dzielnych rycerzy kryją się niegodziwi poplecznicy Mordreda. Siły Zła są nieliczne, ale działają wspólnie i koordynują swe poczynania. Cały czas pozostają w ukryciu, jednak jeden z poddanych Artura zna ich tożsamość. Merlin wie, kto jest agentem Zła, ale nie może wyjawić tego wprost, gdyż to na niego w pierwszej kolejności czyhają. Jeśli dowiedzą się, kto jest Merlinem, wszystko będzie stracone.

Kiedy już każdy z graczy wie, po której jest stronie, Przywódca musi zapewnić **Złym** możliwość poznania się, a następnie pozwolić Merlinowi dowiedzieć się, którzy z graczy są **Złi**. Robi to, posługując się kometdami:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Poplecznicy Mordreda otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać pozostałych agentów Zła.”

„Poplecznicy Mordreda zamykają oczy. Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Poplecznicy Mordreda: wyciągnijcie kciuki, aby Merlin mógł poznać waszą tożsamość.”

„Merlinie: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest agentem Zła.”

„Poplecznicy Mordreda: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć przed sobą wyciągniętą pięść.”

„Merlinie: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”





## Rozgrywka



Gra składa się z kilku rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy: Budowanie Drużyny i Misję.

W fazie Budowania Drużyny Przywódca wskaże graczy, którzy będą mieli za zadanie wykonać Misję. Następnie gracze będą głosować.

Albo zaakceptują skład Drużyny i przejdą do fazy Misji, albo sprzeciwią się wyborowi Przywódcy i żeton Przywódcy zostanie przekazany kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W takiej sytuacji Faza Budowy Drużyny jest powtarzana aż skład Drużyny zostanie zaakceptowany.

Podczas fazy Misji gracze, którzy zostali wybrani do Drużyny, zadecydują, czy Misja zakończy się sukcesem czy porażką.

Z rozważą akceptuj skład Drużyny. Zgadź się na wybór Drużyny, tylko jeśli ufasz wszystkim graczom, którzy się w niej znajdują. Wystarczy jeden **Zły** w Drużynie, aby Misja zakończyła się porażką!

## Faza Bud. Drużyny



**N**astąpiły czasy trudnych decyzji oraz silnych liderów. Nie wszyscy rycerze oraz damy są wierni Arturowi. Należy wybrać tych, którzy nie przyniosą mu hańby.

**Wybór Drużyny:** Przywódca sprawdza, która Misja jest aktualnie wykonywana, po czym bierze odpowiednią liczbę żetonów Drużyny i rozdziela je pomiędzy wybranych przez siebie graczy.

Liczba uczestników Misji jest uzależniona od liczby wszystkich graczy w grze i określa ją poniższa tabela:

Gracze	5	6	7	8	9	10
1. Misja	2	2	2	3	3	3
2. Misja	3	3	3	4	4	4
3. Misja	2	4	3	4	4	4
4. Misja	3	3	4	5	5	5
5. Misja	3	4	4	5	5	5



Jeden gracz może otrzymać tylko jeden żeton Drużyny.

Przywódca może wybrać siebie jako jednego z członków Drużyny, ale nie jest to wymagane.

*Przykład: Pierwsza Misja w rozgrywce 5-osobowej wymaga stworzenia Drużyny składającej się z 2 graczy. Przywódcą jest Maciek. Jeden żeton Drużyny wręcza samemu sobie, drugi Łukaszowi, a następnie wzywa graczy do głosowania.*

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



Dyskutuj, dyskutuj i jeszcze raz dyskutuj. Wszyscy gracze powinni się zaangażować, aby pomóc Przywódcy podjąć właściwą decyzję co do składu Drużyny. Aktywna i rzeczowa dyskusja jest świetnym sposobem na złapanie agentów Mordreda w sidła ich własnych kłamstw.

**Głosowanie:** Po wymianie zdań i spostrzeżeń, Przywódca zarządza głosowanie, w którym gracze określają, czy wybrany przez niego skład Drużyny im odpowiada.

Przywódca wybiera Drużynę, ale każdy gracz poprzez głosowanie decyduje, czy zaakceptuje ów wybór, czy odrzuci zaproponowany skład. Przywódca może być Zły albo wybór któregoś z graczy może być błędnym posunięciem. Nie musisz akceptować każdego zaproponowanego składu. Jeśli odrzucicie skład Drużyny, nowy Przywódca może wskazać inny. Być może taki, który nie będzie zawierał polepczników Mordreda.

Każdy z graczy, wliczając w to Przywódcę, w tajemnicy przed innymi wybiera jedną z kart Głosowania.

Kiedy wszyscy już je wybiorą, wykładają przed sobą zakrytą kartę Głosowania.

Przywódca następnie prosi o ujawnienie swoich głosów.



Gracze odwracają swoje karty awerssem do góry, aby każdy mógł zobaczyć, kto jak głosował.

Drużyna wskazana przez Przywódcę weźmie udział w Misji, tylko jeśli większość graczy ją poprze. Remis uznawany jest za odrzucenie propozycji Przywódcy.

Jeżeli w tym momencie Drużyna została zatwierdzona, należy przejść do Fazy Misji. Jeśli nie, Przywódca przekazuje żeton Przywódcy kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i faza Budowania Drużyny jest powtarzana.

Kolejne głosowania, w których skład Drużyny zostaje odrzucony, zaznacza się na planszy Misji, przesuwając na liczniku znacznik Nieudanego Głosowania. W momencie, kiedy Drużyna zostanie zaakceptowana, licznik ten się zeruje.

**Żli** wygrywają grę, jeśli podczas jednej Misji pięć razy z rzędu zostanie odrzucony skład Drużyny.

Strategiczna wskazówka: Nie ufaj nikomu. Jeśli nie jesteś przekonany do wszystkich osób, które znalazły się w Drużynie, to powinieneś poważnie zastanowić się nad sprzeciwieniem się zaproponowanemu składowi. Odrzucenie Drużyny wcale nie oznacza, że jesteś Zły.

*Przykład: Maciek, Kasia, Marta, Łukasz zgadzają się, Robert wyraża sprzeciw – skład Drużyny zostaje zaakceptowany większością głosów. Gracze przechodzą do fazy Misji.*

Robert



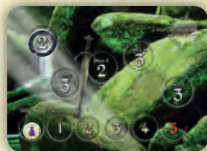
Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



Grupa doświadczonych graczy zazwyczaj będzie głosować kilka razy, zanim zgodzi się na proponowany skład. Zwracaj uwagę na tych, którzy się zgodzili i pytaj o powody ich decyzji – czasem Zły gracz będzie głosował za, ponieważ wie, że w proponowanej Drużynie znalazł się inny Zły gracz. Merlin również może użyć głosowania, aby dawać sygnały innym graczom, ale powinien uważać, bo Żli gracze również mogą to zauważyć.





## Faza Misji

**D**ługo i z rozsądkiem naradzaliście się nad wyborem odważnych rycerzy oraz dam, którym zaufacie. Teraz czas przekonać się o ich prawdziwych zamiarach i oddaniu dla Artura. Bądź szczerzy, a dobro zatriumfuje.



Przywódca przekazuje zestaw kart Misji (1 kartę Sukcesu i 1 kartę Porażki) każdemu członkowi Drużyny.

Każdy gracz będący w Drużynie musi w tajemnicy przed innymi zdecydować, czy wspiera, czy sabotuje Misję. Każdy członek Drużyny wybiera jedną z kart Misji i kładzie ją zakrytą przed sobą.

By uczynić grę barwniejszą, wokół każdej misji można snuć opowieść. Dla ułatwienia, pola na planszach Misji rozmieszczone zostały w wybranych miejscach, które mogą zasugerować pewne wydarzenia. Przykładowo, na karcie dla 10 graczy pierwsza Misja rozgrywa się na murze twierdzy (być może Drużyna musi się do niej niepostrzeżenie dostać), druga wewnątrz niej (poszukiwania jednego z mieszkańców zamku? starcie z obrońcami?), trzecia przy bramie (próbą jej otwarcia? odpieranie szturm najeźdźcy?), itp.

Przywódca, nie oglądając kart, zbiera je i tasuje, a następnie odkrywa.

Misja powiodła się wyłącznie wówczas, gdy wszystkie karty Misji wskazują na Sukces.

Jeżeli choć jedna (lub więcej) z kart wskazuje na Porażkę, Misja się nie powiodła.

**Uwaga!** **Dobrzy** gracze muszą zawsze wybrać kartę Sukcesu; z kolei **Źli** mogą zagrać Sukces lub Porażkę. Aby o tym pamiętać, na każdym ze wspomnianych typów kart umieszczono pieczęcie stron, które mogą daną kartę zagrać.

**Uwaga!** Czwarta Misja (i tylko ta) w grze dla 7 lub więcej graczy wymaga co najmniej dwóch kart Porażki, aby zakończyć się niepowodzeniem.

**Uwaga!** Sugerujemy, aby odrzucone i zagrane karty Misji były tasowane przez dwie różne osoby zanim zostaną one ujawnione. Najlepiej wyznaczyć osobę spoza Drużyny, żeby zebrała

niezagrane karty Misji, aby było jasne, które karty gracze wybrali, a które odrzucili. Odrzucone karty również należy potasować.

Jeśli Misja się powiodła, zaznaczcie to na planszy



Misji, umieszczając na niej żeton Resultatu

Misji tak, aby widoczna była jego niebieska strona (z pieczęcią Artura).



Porażkę oznacza się żetonem Resultatu Misji umieszczonym na planszy czerwoną stroną (z pieczęcią Mordreda) do góry.

Po tym jak Misja została zakończona (nieważne czy Sukcesem, czy Porażką), należy przesunąć znacznik Rundy na pole kolejnej Misji na planszy. Żeton Przywódcy należy przekazać graczowi po lewej. Nowa Runda zaczyna się od fazy Budowania Drużyny.

*Przykład: Maciek rozdaje sobie oraz Łukaszowi zestaw kart Misji. Maciek wybiera kartę Sukcesu i wyklada ją zakrytą przed siebie, Łukasz zaś wyklada przed sobą zakrytą kartę Porażki.*

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



*Maciek bierze obie karty i tasuje, po czym je odkrywa. Okazuje się, że Misja się nie powiodła. W polu Misji na planszy umieszcza żeton Resultatu Misji czerwoną stroną do góry. Następnie przesuną znacznik Misji na kolejne pole i przekazuje żeton Przywódcy kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.*







## Zakończenie gry

**A**rtur i Dobro zatriumfują, jeśli ekipie Dobrych uda się z powodzeniem ukończyć 3 Misje, nie ujawniając przy tym prawdziwej tożsamości Merlina. Mroczne siły Zła Mordreda odniosą zwycięstwo, jeśli trzy Misje zakończą się porażką lub jeśli będą na tyle przebiegłe, aby ujawnić Merlina.

Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy trzy Misje zakończą się Sukcesem lub Porażką.

Lojalni poddani Artura zwyciężają, gdy trzy Misje zakończyły się Sukcesem.

Poplecznicy Mordreda wygrywają, kiedy trzy Misje zakończyły się Porażką. **Źli** mogą również wygrać, jeśli podczas jednej Misji w fazie Budowania Drużyny pięć razy z rzędu zostanie odrzucony skład Drużyny.

### Skrytobójstwo Merlina – ostatnia szansa Złych

Jeśli trzy Misje zakończyły się Sukcesem, **Źli** mają jeszcze ostateczną szansę, aby wygrać grę poprzez

prawidłowe wskazanie, który z **Dobrych** graczy jest Merlinem. Bez ujawniania swoich kart Postaci **Źli** dyskutują na temat tożsamości Merlina, po czym gracz będący Skrytobójcą wskazuje, kto z **Dobrych** odgrywa Merlina.

Jeśli wskazany gracz faktycznie jest Merlinem, to **Źli** wygrywają.

Jeśli Skrytobójca wskazał niewłaściwego gracza, to ostatecznie triumfują **Dobrzy**.

*Przykład: Robert, Maciek i Kasia są Dobrzy. Marta i Łukasz są Źli. Maciek jest Merlinem, zaś Marta Skrytobójcą. Piąta Misja zakończyła się Sukcesem i cała gra kończy się wygraną Dobrych. Marcie i Łukaszowi została ostatnia szansa, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę – poprawne wskazanie Merlina. Marta i Łukasz uzgadniają, że to Kasia jest Merlinem. Marta wskazuje Kasię jako Merlina. Nie jest to prawdą, zatem próba zamachu na Merlina się nie powiodła i to Dobrzy wygrywają grę.*

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



To już wszystkie podstawowe zasady gry Avalon: Rycerze króla Artura. Można w tym momencie przerwać czytanie instrukcji i rozpocząć rozgrywkę.

Na kolejnych stronach znajdują się zasady dodatkowe: role opcjonalnych Postaci, warianty rozgrywki, minidodatek itp.

Kolejne rozszerzenia i informacje o grze znajdziecie na stronie <http://portalgames.pl>





## Opcjonalne Postacie i ich specjalne role

W rozgrywce mogą brać udział cztery dodatkowe Postacie posiadające specjalne role. Mogą one być włączane do gry w dowolnej konfiguracji. Różne kombinacje sprawią, że jednej lub drugiej ze stron będzie trudniej wygrać. Na początku najlepiej jest wprowadzać po jednej dodatkowej Postaci na rozgrywkę. Gdy gracze zdążą lepiej poznać ich role i jak nimi grać, można wykorzystać ich więcej na raz.

**Parsifal:** Parsifal to dodatkowa Postać stojąca po stronie **Dobra**. Parsifal na początku gry poznaje tożsamość Merlina. Rozważne wykorzystanie swojej wiedzy przez Parsifala jest kluczowe dla ochrony tożsamości Merlina. Dodanie Parsifala do gry uczyni **Dobrych** potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

**Uwaga!** Jeśli podczas rozgrywki 5-osobowej gracie z Parsifalem, upewnijcie się, że w grze będzie także Mordred lub Morgana.

**Mordred:** Mordred to dodatkowa Postać stojąca po stronie **Zła**. Mordred na początku gry nie wyjawia swojej tożsamości Merlinowi. Dodanie Mordreda do gry uczyni **Złych** potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

**Oberon:** Oberon to dodatkowa Postać stojąca po stronie **Zła**. Oberon na początku gry nie wyjawia swojej tożsamości pozostałym **Złym** graczom ani sam nie dowiadyuje się, kim są pozostali **Żli**. Oberon nie jest Poplecznikiem Mordreda, toteż nie otwiera oczu w momencie, kiedy na początku gry **Żli** dowiadują się o sobie nawzajem. Ujawnia się natomiast Merlinowi razem z pozostałymi **Złymi**. Dodanie Oberona do gry uczyni **Dobrych** potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

**Morgana:** Morgana to dodatkowa Postać stojąca po stronie **Zła**. Morgana na początku gry podszysza się pod Merlina – ujawnia się Parsifalowi jednocześnie z Merlinem. Dodanie Morgany do



gry uczyni **Złych** potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

**Uwaga!** Jeżeli w grze nie bierze udziału Parsifal, to rola Morgany nie zadziała.

## Faza Ujawnienia

Moment ujawnienia się **Złych** na początku gry będzie przebiegał różnie, w zależności od tego, jakie role zostaną dodane do rozgrywki. Poniżej przedstawiamy zmieniony skrypt, według którego należy przeprowadzić fazę Ujawnienia, w zależności od tego, które Postacie biorą udział w grze:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Poplecznicy Mordreda, **ale nie Oberon**, otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać tożsamość pozostałych agentów Zła.”

„Poplecznicy Mordreda zamykają oczy. Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Poplecznicy Mordreda oraz **Oberonie**, **ale z wyjątkiem samego Mordreda**: wyciągnijcie kciuki, aby Merlin mógł poznać waszą tożsamość.”

„Merlinie: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest agentem Zła.”

„Poplecznicy Mordreda oraz **Oberonie**: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć przed sobą wyciągniętą pięść.”

„Merlinie: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Merlinie i Morgano: wyciągnijcie kciuki, aby Parsifal mógł poznać waszą tożsamość.”

„Parsifalu: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest Merlinem i Morganą.”

„Merlinie i Morgano: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć przed sobą wyciągniętą pięść.”

„Parsifalu: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”



# Warianty

## Wybór celu

Wariant gry z wyborem celu pozwala graczom wykonywać Misje w dowolnej kolejności, jaką wybiorą, przez co gra wymaga dodatkowego planowania strategii.

Podczas Fazy Budowania Drużyny przywódca najpierw wskazuje numer Misji, na którą chce wysłać graczy, a następnie wskazuje tych mających wziąć w niej udział. Wybór Misji należy zaznaczyć przy użyciu znacznika Rundy. Liczba graczy wybieranych do utworzenia Drużyny powinna odpowiadać liczbie graczy potrzebnych do wykonania danej Misji.

*Przykład: W grze bierze udział 8 graczy. Przywódca wybiera na początek Trzecią Misję, która wymaga udziału 4 graczy. Przywódca wybiera 4 graczy, którzy utworzą Drużynę i znacznikiem Rundy oznacza na planszy Trzecią Misję. Następnie wzywa graczy do głosowania.*

Po fazie Misji należy położyć na planszy żeton Rezultatu Misji w polu Misji, która była aktualnie rozgrywana.

Do każdej Misji można podejść tylko raz.

Piąta Misja może zostać wybrana tylko, jeśli przynajmniej dwie wcześniejsze Misje zostały ukończone.

W grze dla 7 i więcej graczy, Czwarta Misja nadal wymaga co najmniej dwóch kart Porażki, aby zakończyć się niepowodzeniem.

## Pani Jeziora i żetony Lojalności



Karta Pani Jeziora daje graczowi dodatkową zdolność. Gracz posiadający tę kartę może sprawdzić lojalność innego gracza.

Na początku gry należy wręczyć kartę Pani Jeziora graczowi siedzącemu po prawicy Przywódcy – gracz ten zachowuje kartę aż do końca drugiej rundy, kiedy będzie z niej korzystał.

Natychmiast po ukończeniu drugiej, trzeciej i czwartej rundy gracz posiadający



kartę Pani Jeziora wybiera jednego z graczy. Gracz ten otrzymuje 2 żetony Lojalności, a następnie musi oddać Pani Jeziora ten z żetonów, który odpowiada jego lojalności – **Dobry** lub **Zły**.

Pani Jeziora może dyskutować na temat otrzymanego żetonu Lojalności, może przekazać innym dowolne informacje na jego temat – prawdziwe lub fałszywe. Nie może jednak nikomu pokazać owego żetonu Lojalności.

Następnie, gracz, którego lojalność sprawdzano, otrzymuje kartę Pani Jeziora.

Zdolność Pani Jeziora będzie użyta tylko 3 razy podczas gry.

Gracz, który użył zdolności Pani Jeziora, nie może być później celem działania tej zdolności (jego lojalność nie może zostać sprawdzona przez kolejnego gracza, który będzie posiadał kartę Pani Jeziora).

**Przykład:** Leszek (stojący po stronie **Złych**) siedzi po prawej stronie Przywódcy, zatem otrzymuje kartę Pani Jeziora. Pierwsza Misja kończy się Sukcesem, druga – Porażką. Leszek jako Pani Jeziora decyduje, że chce sprawdzić lojalność Ani (Dobrego gracza). Ania bierze 2 żetony Lojalności i przekazuje Leszkowi żeton z pieczęcią Artura (symbolem Dobrych). Leszek spogląda na żeton i oświadcza: „Ania jest przebiegłym poplecznikiem Mordreda”, co jest jawnym kłamstwem. Oburzona Ania krzyczy w odpowiedzi: „Nigdy ci nie ufałam! Jesteś parszywym kłamcą”. Leszek przekazuje Ani kartę Pani Jeziora. Po zakończeniu trzeciej Misji Ania będzie mogła sprawdzić lojalność innego gracza, za wyjątkiem Leszka.

**Uwaga!** Pani Jeziora najlepiej sprawdza się w rozgrywkach w 7 i więcej graczy. Dodanie Pani Jeziora do gry uczyni Dobrych potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.







## Karty Intryg (z The Resistance: Agenci Molocha) i żetony Lojalności

Podczas gry w Avalon: Rycerze Króla Artura gracze mogą wykorzystać karty Intryg z gry Resistance: Agenci Molocha. Niektóre z tych kart wymagają ujawnienia tożsamości gracza, natomiast w Avalonie tożsamość Merlina nie może zostać ujawniona. Może jednak być wyjawiona jego lojalność. Zawsze kiedy karta Intryg pozwala sprawdzić tożsamość gracza, sprawdzona może być tylko jego lojalność – należy posłużyć się w tym celu żetonami Lojalności. Gracz otrzymuje 2 żetony Lojalności, a następnie oddaje ten z żetonów, który odpowiada jego Lojalności – w zależności od tego czy jest **Dobry**, czy **Zły**.



## Mini-dodatek: Lancelot

**S**komplikowana, tragiczna postać z wieloma ukrytymi motywami. Lancelot może skłaniać się zarówno ku Dobru, jak i ku Złu.

### W fazie Przygotowania gry:

Zanim rozdacie graczom karty Postaci, weźcie obie karty Postaci Lancelota i zastąpcie nimi jedną kartę Lojalnego podannego Artura (ale nie Merlina) oraz jedną kartę Poplecznika Mordreda (ale nie Skrytobójcę).

Z kart Lojalności Lancelota utwórzcie talię 5 kart z 3 kart „Brak zmiany” (pustych) oraz 2 kart „Zmiany strony”. Potasujcie talię i ułóżcie rewerssem do góry obok planszy Misji.

### W fazie Ujawnienia:

**Zły** Lancelot nie otwiera oczu, kiedy robią to pozostali **Żli**. Zamiast tego wyciąga kciuk, aby poznali oni jego tożsamość.

Na stronie <http://portalgames.pl/pl/avalon/> znajdują się dwa alternatywne warianty wykorzystania kart Lancelota – zapraszamy!

### Zmiany zasad w trakcie rozgrywki:

Na początku trzeciej i każdej kolejnej rozgrywanej Misji należy odkryć wierzchnią kartę z talii Lojalności Lancelota.

Jeśli będzie to karta „Brak zmiany”, to nic się nie dzieje i należy kontynuować grę na normalnych zasadach. Jeśli zostanie pociągnięta karta „Zmiany strony”, Lancelot zmienia swoją lojalność i przechodzi na drugą stronę. Obaj gracze posiadający kartę Lancelota w sekrecie zmieniają swoją lojalność - **Dobry** staje się **Zły** i odwrotnie. Zmiana ta dotyczy wszystkich aspektów gry – przede wszystkim zagrywania kart Misji.

**Uwaga!** Gracze pod żadnym pozorem nie odkrywają swoich kart Postaci, ani się nimi nie zamieniają.

Możliwe jest, że podczas gry Lancelot zmieni w ten sposób stronę raz, dwa razy albo wcale.





## Konkurs dla spostrzegawczych!

AUTOR GRY: Don Eskridge

ROZWÓJ GRY: Travis Worthington

PROJEKT GRAFICZNY I ILUSTRACJE:

Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini,

Pablo Messuti, Luis Tomas

Podziękowania: rodzina autora, społeczność BGG, testerzy, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, grupa Berkeley Board Gamers oraz wszyscy, którzy kiedykolwiek wychodzili z siebie podczas gry w Resistance.

**Polska wersja gry:**

OPRACOWANIE GRAFICZNE I SKŁAD: Rafał Szyma

TŁUMACZENIE: Łukasz Piechaczek

Podziękowania: Merry, Hubert Bartos, WRS, Veridiana.

**Wydawca:**



PORTAL GAMES

ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie,  
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: [wsparcie@portalgames.pl](mailto:wsparcie@portalgames.pl).

Wkładka w spodzie pudełka przedstawia dno jeziora, w którym od czasów arturiańskich topione są różne rzeczy, w tym także pudełka z grami wydawnictwa Portal Games.

Prześlij tytuły co najmniej pięciu zatopionych gier na adres [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl) (tytuł wiadomości - „Avalon: zatopione gry”)

Na wszystkich uczestników zabawy czeka upominek-niespodzianka, a spośród pierwszych 50 zgłoszeń wylosujemy jedno. Jego autor otrzyma w prezencie egzemplarz gry The Resistance: Agenci Molocha.



IGNACY TRZEWICZEK

# ROBINSON CRUSOE

ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

WYSPA CZEKA  
NA CIEBIE!

9/10

Świat Gier  
Planszowych

8/10

[gryplanszowe.net](http://gryplanszowe.net)

8,13/10

[boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com)

5/5

[gamesfanatic.pl](http://gamesfanatic.pl)

9/10

[polter.pl](http://polter.pl)

5/5

[gametroll.tv](http://gametroll.tv)

NAGRODY:



KOOPERACYJNA  
GRA PRZYGODOWA

NOMINACJE:





Hordy zombiaków atakują miasto. Porywają ludzi, zarażają ich i ogarniają kolejne dzielnice. Czy obrońcy zdołają przetrwać do zbawczego świtu?

**ZOMBIAKI** to taktyczna gra karciana dla dwóch graczy. Prosta, zabawna i śmiertelnie zaraźliwa.

IGNACY TRZEWICZEK

# ZOMBIAKI

WYDANIE JUBILEUSZOWE

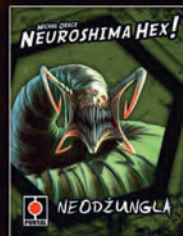
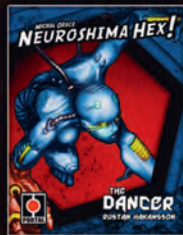
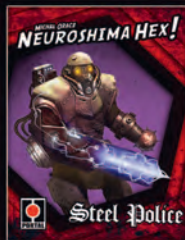
ROZGRYŻ OBRONĘ, **LUB** TRZEB SZEREGI ZOMBIAKÓW  
LUDZI

16 NOWYCH KART,  
PO 8 NA FRAKTĘ

NOWE, ROZSZERZONE  
WYDANIE!



# NOWE ARMIE CZEKAJĄ NA ROZKAZY!



NAJNOWSZA ARMIA: SHARRASH, CZYLI TAJEMNICZA  
SPOŁECZNOŚĆ ZMUTOWANYCH SZCZURÓW  
POZNAJ CAŁĄ KOLEKCJĘ ROZSZERZEŃ  
NA NASZEJ STRONIE INTERNETOWEJ

[WWW.PORTALGAMES.PL](http://WWW.PORTALGAMES.PL)

# MICHAŁ ORACZ NEUROSHIMA HEX!





## Skrócony przebieg rundy



1. Przywódca sprawdza numer aktualnej Misji.
2. Przywódca wybiera odpowiednią liczbę osób do Drużyny.
3. Wszyscy gracze głosują nad zaproponowanym składem Drużyny:
  - jeśli większość wyraziła **zgodę**, należy przejść do kolejnego kroku;
  - jeśli był **remis** lub większość się **sprzeciwiła**, należy zaznaczyć to na torze Nieudanego Głosowania i przekazać żeton Przywódcy następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nowy Przywódca wraca do kroku 2.
4. Drużyna decyduje, czy Misja zakończyła się Sukcesem czy Porażką. Rezultat należy zaznaczyć na planszy Misji.
5. Znacznik Rundy należy przesunąć na pole kolejnej Misji, a żeton Przywódcy przekazać następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## Warunki zwycięstwa



**Dobrzy** wygrają, jeśli trzy z pięciu Misji zakończą się Sukcesem.

**Źli** wygrywają, jeśli spełnią jeden z poniższych warunków:

- trzy z pięciu Misji zakończą się Porażką;
- podczas jednej rundy pięć razy z rzędu nie uda się skompletować Drużyny na Misję;
- zabiją Merlina na końcu gry (w przypadku 3 Misji wygranych przez **Dobrych**).

