

Avalon

Resistance

✦ LIVRET DE RÈGLES ✦

— Don Edridge's —
Avalon

CONTENU

3 tableaux de Score



double-face, selon le nombre de joueurs

10 cartes Personnage



5 Fidèles Vassaux 3 Sbiens de Mordred Merlin Assassin

10 cartes Quête



5 Succès

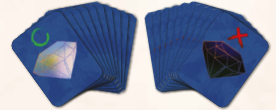
5 Échec

5 marqueurs Score



marqueurs rouges et bleus

20 pions Vote



10 pions Approuvé

10 pions Rejeté

1 livret de règles



5 pions Équipe



1 marqueur Tour



1 jeton Roi



1 marqueur Scrutin



10 aides de jeu



CONTENU OPTIONNEL

7 cartes Allégeance



Pas de changement d'Allégeance



Changement d'Allégeance

2 cartes Personnage



2 Lancelots

1 pion Équipe



1 pion Excalibur



Résistance : Avalon

OBJECTIF

Résistance : Avalon est un jeu à identités secrètes où les joueurs incarnent soit de Fidèles Vassaux d'Arthur œuvrant avec honneur pour le Bien, soit des Sbires de Mordred complotant pour faire triompher les forces du Mal. Le camp du Bien remporte la partie si trois Quêtes sont menées avec succès. Le camp du Mal l'emporte si trois Quêtes échouent lamentablement, si Merlin est assassiné à la fin de la partie ou si une Quête ne peut pas être entreprise.

Les joueurs sont libres de dire tout ce qu'ils souhaitent pendant le jeu. Discussions, supercheries, accusations... Tous les coups sont permis pour faire triompher votre camp, mais n'en négligez pas pour autant votre intuition et votre capacité de réflexion.

LES CARTES ET LES PIONS



Les cartes Personnages - déterminent l'allégeance des joueurs (*camp du Bien ou du Mal*). Les cartes Personnage du camp du Bien sont marquées du sceau d'Arthur sur fond bleu ; les cartes Personnage du camp du Mal sont marquées du sceau de Mordred sur fond rouge. L'allégeance des personnages au **Bien** ou au **Mal** est indiquée par la suite avec une police spéciale. Certains personnages ont des pouvoirs qu'ils peuvent activer pendant la partie. Jouez toujours avec Merlin et avec l'Assassin ; les autres Personnages sont optionnels.

Pendant la partie, ne révélez jamais la carte Personnage d'un joueur. N'évoquez pas non plus son illustration.



Pion Roi - désigne le joueur qui va proposer l'Équipe de Quête.



Marqueurs Score - permettent d'indiquer le résultat de Quête sur le tableau de score.



Pions Équipe - indiquent qui fait partie de l'Équipe de Quête.



Marqueur Tour - indique la Quête en cours.



Pions Vote - permettent d'approuver ou de rejeter l'Équipe de Quête proposée par le Roi.



Cartes Quête - déterminent le succès ou l'échec de la Quête.

MISE EN PLACE

1. Sélectionnez le Tableau correspondant au nombre de joueurs. Disposez ce Tableau au centre de la zone de jeu, à côté des marqueurs Score, des pions Équipe et des cartes Quête.
2. Posez le marqueur Tour sur la case Quête du Tableau de votre choix.
3. Distribuez à chaque joueur ses deux pions Vote.
4. Choisissez un Roi au hasard et confiez-lui le Pion Roi.
5. Reportez-vous au tableau suivant (p.4) pour déterminer le nombre de personnages du Bien et du Mal qui interviendront dans la partie.

MISE EN PLACE

6. Mélangez autant de cartes Personnage du Bien (*Merlin + nombre de Fidèles Vassaux d'Arthur nécessaires*) et du Mal (*Assassin + nombre de Sbières de Mordred nécessaires*) qu'indiqué.



7. Distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Regardez tous discrètement votre carte Personnage pour connaître votre rôle et votre allégeance.



Icone du Bien :
Arthur et ses Vassaux



Icone du Mal :
Mordred et ses Sbières

JOUEURS	5	6	7	8	9	10
 <i>Bien</i>	3	4	4	5	6	6
 <i>Mal</i>	2	2	3	3	3	4

SPECIAL ROLES

Merlin est une source de sagesse dans la lutte contre le Mal, mais Merlin ne doit pas se révéler, car si son identité est découverte, il met le Bien en péril. Ce joueur sait qui est chacun des joueurs du mal, mais si l'assassin devine qui est Merlin, le mal l'emporte.

The Assassin sait qu'il remportera la victoire du mal s'il découvre Merlin. Si trois quêtes réussissent, l'assassin peut entrer dans l'étape d'assassinat et a une supposition pour identifier quel joueur est Merlin

ÉTAPE DE RÉVÉLATION

Les forces du Mal rôdent dans le royaume. Arthur représente la promesse d'une Angleterre prospère et vertueuse, mais les sbières immoraux de Mordred se cachent dans les rangs de ses plus braves guerriers. Ces forces du Mal sont peu nombreuses, mais elles œuvrent ensemble dans l'ombre, et seul un serviteur d'Arthur connaît leur identité. Merlin sait où se cachent les suppôts du Mal, mais il doit rester discret. Si son identité venait à être découverte, tout serait perdu.

Le Mal se dévoile, et Merlin fait preuve de clairvoyance

Une fois que tous les joueurs connaissent leur allégeance, le Roi s'assure que tous les joueurs du Mal se connaissent mutuellement et que Merlin connaît leur identité en prononçant les instructions suivantes :

« Tous les joueurs ferment les yeux et tendent leur poing fermé devant eux. »

« Les Sbières de Mordred ouvrent les yeux et regardent les autres joueurs pour connaître l'identité des autres suppôts du Mal. »

« Les Sbières de Mordred ferment les yeux. »

« Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés et le poing tendu devant eux. »

« Les Sbières de Mordred lèvent le pouce pour que Merlin puisse les reconnaître. »

« Merlin ouvre les yeux et regarde qui sont les suppôts du Mal. »

« Les Sbières de Mordred referment le poing. »

« Merlin ferme les yeux. »

« Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés et le poing tendu devant eux. »

« Tous les joueurs ouvrent les yeux. »

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se joue en plusieurs Tours. Chaque Tour comprend une étape de composition d'Équipe et une étape de Quête. Lors de l'étape de composition de l'Équipe, le Roi choisit les joueurs qu'il voudrait avoir dans son Équipe pour accomplir une Quête. Les joueurs votent ensuite pour approuver cette Équipe et passer à l'étape de Quête ou pour la rejeter et passer le jeton Roi au joueur suivant pour qu'il propose une nouvelle Équipe. Lors de l'étape de Quête, les joueurs de l'Équipe détermineront le succès (ou non) de la Quête.

Choisissez votre Équipe avec sagesse. N'approuvez que des Équipes dans lesquelles vous avez entièrement confiance. Il suffit d'un seul partisan des forces du Mal dans l'équipe pour que la Quête échoue.

ÉTAPE DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Le temps est aux grandes décisions et aux puissants dirigeants. Tous les chevaliers et toutes les dames d'Avalon ne sont pas loyaux envers Arthur, et il vous faudra choisir ceux qui œuvrent pour le Bien pour le représenter lors des Quêtes.

Ouvrez l'œil et tendez l'oreille, malgré le vacarme, le murmure de Merlin vous guidera vers la vérité.

Affectation de l'Équipe

après discussion, le Roi pioche un certain nombre de pions Équipe (selon le tableau suivant) et assigne chacun de ces pions à un des joueurs.

Le Roi peut faire partie de l'Équipe bien que ce ne soit pas une obligation.

Un même joueur ne peut pas se voir assigner plus d'un pion Équipe.

JOUEURS	5	6	7	8	9	10
<i>Quête A</i>	2	2	2	3	3	3
<i>Quête B</i>	3	3	3	4	4	4
<i>Quête C</i>	2	4	3	4	4	4
<i>Quête D</i>	3	3	4	5	5	5
<i>Quête E</i>	3	4	4	5	5	5

Discutez, débattiez, argumentez. Tous les joueurs devraient aider le Roi à prendre la bonne décision et à choisir les joueurs de l'Équipe. S'ils sont forcés de participer à la conversation, les Spires de Mordred finiront bien par s'empêtrer dans leur tissu de mensonges.

EVIE



THOMAS



JUSTIN



WALTER



LAURA



Exemple : La première Quête d'une partie à 5 joueurs requiert une Équipe de 2 joueurs. Le Roi donne un pion Équipe à William (lui-même) et à Thomas puis lance le Vote.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vote de l'Équipe

Après discussion, le Roi demande aux joueurs de voter pour ou contre sa composition d'Équipe.

Le Roi propose une Équipe, mais tous les joueurs sont libres de voter pour accepter ou pour rejeter sa proposition. Qui sait si le Roi lui-même n'est pas corrompu, ou si un des joueurs choisis n'est pas un partisan des forces du Mal. Ne vous sentez pas obligé d'accepter toutes les Équipes proposées. Si vous en rejetez une, le nouveau Roi en proposera une autre qui, avec un peu de chance, ne contiendra pas de traître...

Chaque joueur, y compris le Roi, choisit son pion Vote à l'insu des autres. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur pion Vote, le Roi lance le dépouillement. Chaque joueur retourne le pion Vote qu'il a sélectionné afin que tout le monde puisse voir son choix. L'Équipe est approuvée si le scrutin se traduit par une majorité de votes Approuvé. Si l'Équipe est approuvée, on passe à l'étape de la Quête (*ci-dessous*). Si la composition est rejetée (*l'Équipe est rejetée en cas d'égalité*), le Roi passe la main au joueur à sa gauche et on répète l'étape de composition d'Équipe.

Le camp du Mal remporte la partie si cinq compositions d'Équipe sont rejetées dans un même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs).

EVIE



THOMAS



JUSTIN



WALTER



LAURA



Exemple : William, Thomas, Laura et Éric approuvent l'Équipe, Justine la rejette. La majorité des joueurs approuvent l'Équipe et la partie continue donc à l'étape de la Quête.

CONSEIL STRATÉGIQUE : NE VOUS FIEZ À PERSONNE

Si vous n'avez pas confiance en chaque membre de l'Équipe proposée, il vaut peut-être mieux rejeter cette composition. Voter contre une Équipe ne veut pas dire que vous êtes un membre des forces du Mal.

Les joueurs expérimentés recourent souvent à au moins trois votes par Tour pour mieux observer ceux qui votent pour et leur demander leurs motivations. N'oubliez pas que les joueurs du Mal se connaissent et que l'on peut parfois comprendre ou deviner qu'ils approuvent une composition pour la simple raison que l'un d'entre eux y figure. Merlin peut aussi utiliser son vote comme signal, mais il ne doit pas oublier que les forces du Mal cherchent à le démasquer.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

ÉTAPE DE LA QUÊTE

Après un long débat, vous avez placé votre confiance dans un groupe de dames et de chevaliers qui s'élancent bravement vers la prochaine quête. Il est temps de découvrir leur vrai visage et de tester leur loyauté envers Arthur et les nobles causes qu'il défend. Soyez honnête et le Bien triomphera.

Le Roi confie une paire de cartes Quête à chaque membre de l'Équipe. Chaque joueur de l'Équipe choisit une carte Quête (Succès ou Échec) qu'il dispose face cachée devant lui. Le Meneur ramasse alors ces cartes Quête et les mélange avant de les révéler. On considère que la Quête est accomplie si toutes les cartes révélées affichent « Succès ». Il suffit qu'une seule des cartes Quête affiche « Échec » pour que la Quête échoue.

Note : *Les joueurs du Bien doivent sélectionner la carte « Succès » ; ceux du Mal ont le choix entre la carte « Succès » et la carte « Échec ».*

Note : *La 4ème Quête (et uniquement la 4ème) d'une partie comptant au moins 7 joueurs n'échoue que si au moins deux des cartes Quête sont des cartes « Échec ».*

Note : *Il est conseillé de confier à deux joueurs différents le mélange des cartes jouées et défaussées avant de révéler les résultats de la Quête.*

Note : *Il vaut mieux que le joueur qui ramasse les cartes Quête défaussées ne soit pas dans l'Équipe pour être certain de celles qui ont été jouées. Mélangez les cartes Quête défaussées.*

Indiquez une Quête réussie en plaçant un marqueur Score bleu avec le sceau d'Arthur sur le tableau. Indiquez une Quête qui a échoué en plaçant un marqueur Score rouge avec le sceau de Mordred sur le tableau. Après qu'une Quête a été complétée (qu'il s'agisse d'un succès ou d'un échec), faites progresser le marqueur Tour sur la prochaine Quête du tableau. Le Roi laisse la main à son successeur (le joueur à sa gauche) et l'étape de composition d'Équipe du Tour suivant peut commencer.



Exemple:

William distribue un jeu de deux cartes Quête à lui et à Thomas.

Walter choisit la carte Quête Succès et la place devant lui face cachée. Thomas place la carte Quête Échec devant lui face cachée.

William prend les deux cartes Mission jouées et les mélange avant de révéler que la Quête a échoué. Il place un marqueur Score rouge sur la première case Quête du Tableau, fait progresser le pion Tour sur la deuxième case Quête du Tableau et donne son pion Roi au joueur à sa gauche.

FIN DE LA PARTIE

Arthur et le Bien l'emportent si trois Quêtes sont accomplies avec succès et que Merlin n'est pas démasqué. Mordred et le Mal l'emportent si trois Quêtes échouent ou si l'identité de Merlin est percée à jour.

La partie prend immédiatement fin dès que trois Quêtes ont été accomplies ou que trois Quêtes ont échoué. Les joueurs du Mal l'emportent si trois Quêtes échouent. La partie prend également fin si cinq Équipes sont rejetées lors du même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs). Les joueurs du Mal l'emportent dans ce cas.

Assassiner Merlin : La dernière chance du Mal

Si trois Quêtes sont accomplies brillamment, les joueurs du Mal ont une dernière chance de remporter la partie s'ils arrivent à nommer le joueur du Bien qui incarne Merlin. Sans révéler de carte Personnage, les joueurs du Mal peuvent débattre. Le joueur avec la carte Assassin doit ensuite désigner un joueur du Bien comme étant Merlin. S'il s'agit du bon joueur, les partisans du Mal remportent la partie. S'ils se trompent, le Bien l'emporte.

EVIE



THOMAS



JUSTIN



WALTER



LAURA



Exemple : *William, Justine et Laura œuvrent pour le Bien ; Éric et Thomas font partie des forces du Mal. William est Merlin et Éric est l'Assassin. La 5ème Quête est une réussite ce qui amène le total de Quêtes menées avec succès à 3. Éric et Thomas ont une dernière chance de remporter la partie s'ils arrivent à nommer Merlin. Éric et Thomas sont tous les deux sûrs que Laura est Merlin. Éric, l'Assassin, la désigne donc comme étant Merlin. Laura n'est pas Merlin, et la tentative d'assassinat échoue. Les joueurs du Bien remportent donc la partie.*

Contenu optionnel

MODULES ET VARIANTES

Vous trouverez ci-dessous des modules et des variantes supplémentaires qui ajoutent un nouveau personnage, un nouveau jeton et de nouvelles règles au jeu.

Ces modules peuvent être combinés entre eux, mais il est recommandé de jouer chaque module séparément avant de les combiner.

LANCELOT

Lancelot est un personnage complexe dont les motivations sont multiples. Il possède deux cartes de personnage qui sont distribuées à deux joueurs différents : celle du Bien et celle du Mal. Ces deux Lancelot se connaissent et connaissent donc leur véritable Allégeance.

Ce module est recommandé uniquement pour un nombre élevé de joueur.

VARIANTES DE RÈGLES DE LANCELOT

Il existe deux variantes pour jouer avec Lancelot. Pour les deux variantes, utilisez les deux cartes de personnage Lancelot à la place d'une carte de personnage du Bien et d'une carte de personnage du Mal.

Dans ces variantes, les deux personnages de Lancelot ne se connaissent pas. Supprimez cette étape pendant la phase de révélation.

Toujours pendant la phase de révélation, Lancelot du Mal n'ouvre pas les yeux, mais lève le pouce pour se faire connaître des autres suppôts du Mal. Apportez cette modification au scénario de la phase Révélation :

"Lancelot du Mal, lève ton pouce pour que les autres Sbières puissent te reconnaître"

« Les Sbières de Mordred, sauf Lancelot du Mal, ouvrent les yeux et regardent les autres joueurs pour connaître l'identité des autres suppôts du Mal. »

"Lancelot du Mal, referme le poing"

Variante 1

Lancelot change d'Allégeance pendant le jeu.

Construisez une pile de cinq cartes d'Allégeance : trois cartes "pas de changement d'Allégeance" et deux cartes "changement d'Allégeance".

Mélangez et placez la pile de cartes d'Allégeance à côté du tableau de score.

Au début de la troisième Quête, et au début de chaque Quête suivante, quelqu'un tire une carte de la pile de carte d'Allégeance et la place dans la pile de défausse face visible. Si une carte "pas de changement d'Allégeance" est tirée, il n'y a pas de changement d'allégeance et le jeu continue normalement. Cette carte n'est pas secrète.

Si une carte "changement d'Allégeance" est tirée, Lancelot a changé d'avis. Les deux Lancelot (celui du Bien et celui du Mal) changent secrètement d'Allégeance.

Ce changement s'applique à tous les aspects du jeu, y compris les conditions de victoire.

Ils n'échangent pas et ne montrent pas leurs cartes de personnage.

Il est possible que Lancelot change d'Allégeance une fois, deux fois ou pas du tout au cours d'une partie.

Variante 2

Lancelot sait à l'avance si son Allégeance va changer, et le Lancelot du Mal doit échouer à chaque quête à laquelle il participe.

Construisez une pile de cinq cartes d'Allégeance : trois cartes "pas de changement d'Allégeance" et deux cartes "changement d'Allégeance". Mélangez et distribuez cinq cartes d'Allégeance face visible au-dessus du tableau de score : une pour chaque Quête. Placez le reste, face cachée, à côté du tableau de score.

Au cours de chaque Quête, le Lancelot du Bien doit jouer une carte Succès comme toujours. Le Lancelot du Mal ne peut jouer qu'une carte "Échec".

Si une carte "changement d'Allégeance" a été distribuée au-dessus d'une Quête, les deux Lancelot changent secrètement d'allégeance au tout début de la Quête.

Ce changement s'applique à tous les aspects du jeu, y compris les conditions de victoire.

Ils n'échangent pas et ne montrent pas leurs cartes de personnage.

Exemple : Laura reçoit la carte de personnage Lancelot du Bien et Justine la carte de personnage Lancelot du Mal. Des cartes "pas de changement d'Allégeance" sont tirées pour la première, la deuxième, la quatrième et la cinquième quête.

La carte "Changement d'Allégeance" est tirée pour la troisième quête.

CHRISTINA JENNY



Justine doit jouer la carte Échec si elle c'est la première ou la deuxième quête, même si elle sait qu'elle terminera la partie du côté du Bien. Au début de la troisième Quête, Laura devient immédiatement Lancelot du Mal et Justine Lancelot du Bien. Pour les troisième, quatrième et cinquième quêtes, Laura doit échouer à toutes les quêtes auxquelles elle participe.



CHRISTINA JENNY

EXCALIBUR

Celui qui contrôle Excalibur a un pouvoir énorme, pour le Bien ou le Mal. Choisissez judicieusement et utilisez-la avec prudence, ou bien les forces du Mal se verront renforcées.

Excalibur donne à un membre de l'équipe la possibilité de modifier l'issue de la Quête en changeant la carte de Quête jouée par un autre joueur.

Pendant la phase de composition de l'équipe, Excalibur est assignée par le chef à l'un des joueurs de l'équipe en lui donnant à la fois un jeton d'équipe et le jeton Excalibur. Le chef ne peut pas s'assigner Excalibur à lui-même.

Pendant la phase de Quête, les membres de l'Equipe choisissent leur carte de Quête et la jouent face cachée devant eux.

Avant de rassembler les cartes de Quête jouées, le joueur avec Excalibur peut dire à un autre joueur d'échanger ses cartes de Quête (la carte non jouée devient la carte jouée).

Après avoir échangé les cartes, le joueur avec Excalibur regarde la carte échangée (la carte qui a été jouée à l'origine). Il sait ainsi quelle carte ce joueur a choisie, et si son échange a été bénéfique ou non à la Quête.

Le chef rassemble et mélange ensuite les cartes de la Quête jouées avant de les révéler comme d'habitude.

Exemple : William, le chef, confie à Laura le soin de faire partie de l'équipe et de manier Excalibur. Il choisit également Thomas et lui-même pour faire partie de l'équipe. Une fois que l'équipe est approuvée, William, Thomas et Laura jouent leurs cartes de Quête devant eux. Laura choisit d'utiliser Excalibur et échange la carte Quête que Thomas avait jouée. Laura regarde alors la carte de Quête que Thomas a jouée à l'origine (Quête réussie) et elle sait que son changement a fait échouer la Quête. Le chef rassemble et mélange les cartes de Quête avant de révéler deux cartes de Succès et une d'Échec.



