

ΑΒΑΛΟΝ

Περιεχόμενα

14 Κάρτες Χαρακτήρων

(Μέρλιν, Δολοφόνος, Πέριβαλ, Μόρντρεντ, Μοργκάνια, Ομπερον, 5 Πιστοί Υπηρέτες του Αρθούρου και 3 Βοηθοί του Μόρντρεντ)

10 Κάρτες Αποστολής (5 Κάρτες Επιτυχίας & 5 Αποτυχίας)

5 Πλακίδια Ομάδας

20 Πλακίδια Ψηφοφορίας (10 Πλακίδια Αποδοχής & 10 Απόρριψης)

5 Δείκτες Σκορ (Μπλε & Κόκκινοι Δείκτες)

1 Δείκτης Γύρου

1 Δείκτης Μέτρησης Ψηφοφορίας

1 Πλακίδιο Αρχηγού

3 Ταμπλό Πρόόδου (Διπλής όψης, για διαφορετικό αριθμό παικτών το κάθε ένα)

2 Κάρτες Πλευράς (Προαιρετικά, για χρήση με την Κυρά της Λίμνης και τις Κάρτες Συννομοσίας του The Resistance)

1 Πλακίδιο Κυράς της Λίμνης (Προαιρετικό)

Σκοπός

Το The Resistance: Avalon είναι ένα παιχνίδι κρυφών χαρακτήρων. Οι παίκτες είναι είτε Πιστοί Υπηρέτες του Αρθούρου, πολεμώντας για το Καλό και την τιμή ή βοηθών τον Μόρντρεντ στα μολχηρά του σχέδια. Το Καλό κερδίζει το παιχνίδι αν καταφέρει να ολοκληρώσει τρεις Αποστολές. Το Κακό κερδίζει, αντίθετα, αν τρεις Αποστολές αποτύχουν. Το Κακό μπορεί επίσης να κερδίσει στο τέλος του παιχνιδιού, αν δολοφονήσει τον Μέρλιν ή αν μια Αποστολή δεν καταφέρει να ξεκινήσει.

Οι παίκτες μπορούν να κάνουν οποιεσδήποτε υποθέσεις και ισχυρισμούς μέσα στο παιχνίδι. Συζήτηση, εξαπάτηση, κατηγορίες και λογικά συμπεράσματα είναι εξίσου σημαντικά ώστε το Καλό να υπεριοχύσει ή το Κακό τελικά να υπεριοχύσει.

Κάρτες & Δείκτες

Κάρτες Χαρακτήρων - Καθορίζουν την πλευρά στην οποία ανήκει ο παίκτης (κάθε παίκτης είναι είτε Καλός ή Κακός). Οι Κάρτες Χαρακτήρων των Καλών έχουν το σύμβολο του Αρθούρου σε μπλε φόντο και των Κακών το σύμβολο του Μόρντρεντ σε κόκκινο φόντο. Από εδώ και στο εξής αναφορές στην πλευρά κάποιου παίκτη είτε **Καλός** ή **Κακός** σημειώνονται με διαφορετική γραμματοσειρά. Κάποιοι Χαρακτήρες έχουν ειδικές δυνάμεις στη διάρκεια του παιχνιδιού.

-Ο Μέρλιν και ο Δολοφόνος περιλαμβάνονται σε όλα τα παιχνίδια, με τους υπόλοιπους ειδικούς χαρακτήρες να είναι προαιρετικοί.

Η Κάρτα Χαρακτήρα ενός παίκτη δεν πρέπει να αποκαλυφθεί σε κανένα σημείο του παιχνιδιού, ούτε να γίνει συζήτηση για την εικονογράφηση της.

Πλακίδιο Αρχηγού - Ορίζει τον παίκτη που θα προτείνει την Ομάδα της επόμενης Αποστολής.

Πλακίδια Ομάδας - Μοιράζονται στην Ομάδα της Αποστολής.

Πλακίδια Ψηφοφορίας - Αποδοχή ή απόρριψη της Ομάδας που προτείνει ο Αρχηγός για την Αποστολή.

Κάρτες Αποστολής - Καθορίζουν την επιτυχία ή αποτυχία της Αποστολής.



Πλακίδιο Ομάδας



Βοηθός του Μόρντρεντ



Πιστός Υπηρέτης του Αρθούρου



Πλακίδιο Αρχηγού



Δείκτες Σκορ



Δείκτης Ψηφοφορίας

Fail

Αποτυχία Αποστολής

Ψήφος Απόρριψης



Success

Επιτυχία Αποστολής



Ψήφος Αποδοχής



Δείκτης Γύρου

Προετοιμασία

Επιλέξτε το ταμπλό που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών και τοποθετήστε το στο κέντρο του τραπέζιού, με τους Δείκτες Σκορ, τα πλακίδια Ομάδας και τις κάρτες Αποστολής κοντά του. Τοποθετήστε τον δείκτη Γύρου στην θέση της 1ης Αποστολής του ταμπλό. Δώστε σε κάθε παίκτη ένα σετ δύο πλακιδίων Ψηφοφορίας.

Επιλέξτε τυχαία έναν παίκτη για Αρχηγό. Ο παίκτης αυτός παίρνει το πλακίδιο Αρχηγού. Χρησιμοποιήστε τον παρακάτω πίνακα, ώστε να βρείτε πόσοι παίκτες θα είναι **Καλοί** και πόσοι **Κακοί**.

Παίκτες	5	6	7	8	9	10
Καλοί	3	4	4	5	6	6
Κακοί	2	2	3	3	3	4

Ανακατέψτε τον κατάλληλο αριθμό καρτών Χαρακτήρων Καλών (μία από τις κάρτες αυτές θα είναι ο Μέρλιν και όλες οι άλλες Πιστοί Υπηρέτες του Αρθούρου "Loyal Servant of Arthur") και καρτών Χαρακτήρων Κακών (μία από τις κάρτες αυτές θα είναι η κάρτα Δολοφόνου και όλες οι άλλες Βοηθοί του Μόρντρεντ "Minion of Mordred"). Μοιράστε από μία κλειστή κάρτα σε κάθε παίκτη. Κάθε παίκτης κοιτάζει κρυφά τον Χαρακτήρα του.

Το Κακό αποκαλύπτεται και ο Μέρλιν διαβάζει το μέλλον

Το Κακό είναι πια ασυγκράτητο. Ο Αρθούρος, αντιπροσωπεύει το μέλλον της Βρετανίας, όντας η μόνη υπόσχεση για εσημερία και τιμή, αν και ανάμεσα στους γενναίους πολεμιστές του, βρίσκονται πονηροί βοηθοί του Μόρντρεντ. Οι κατάσκοποι του Κακού, αν και λίγοι σε αριθμό, γνωρίζονται μεταξύ τους και παραμένουν κρυμμένοι από όλους, εκτός από έναν έμπιστο βοηθό του Αρθούρου. Ο Μέρλιν μόνο γνωρίζει τους απεσταλμένους του Κακού, αλλά μπορεί να μιλήσει μόνο με γρίφους. Αν η πραγματική του ταυτότητα αποκαλυφθεί, όλα θα χαθούν.

Αφού όλοι οι παίκτες δουν τον Χαρακτήρα τους, ο Αρχηγός πρέπει να βεβαιωθεί ότι όλοι οι Κακοί παίκτες γνωρίζονται μεταξύ τους και ο Μέρλιν γνωρίζει τους Κακούς παίκτες, διαβάζοντας το παρακάτω κείμενο:

"Κλείστε όλοι τα μάτια σας και απλώστε το ένα σας χέρι, σε γροθιά, μπροστά σας"

"Οι Κακοί ανοίγουν τα μάτια τους και κοιτάζουν γύρω τους ώστε να αναγνωριστούν μεταξύ τους"

"Οι Κακοί κλείνουν τα μάτια τους"

"Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν τώρα τα μάτια τους κλειστά και τα χέρια τους σε γροθιά, μπροστά τους"

"Οι Κακοί σηκώνουν τον αντίχειρά τους, ώστε ο Μέρλιν να τους αναγνωρίσει"

"Ο Μέρλιν, ανοίγει τα μάτια του αναγνωρίζοντας τους κατασκόπους του Κακού"

"Οι Κακοί κατεβάζουν τους αντίχειρές τους, σχηματίζοντας και πάλι γροθιά"

"Ο Μέρλιν, κλείνει τα μάτια του"

"Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν τώρα τα μάτια τους κλειστά και τα χέρια τους σε γροθιά, μπροστά τους"

"Ανοίξτε τώρα όλοι τα μάτια σας"

Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από μερικούς Γύρους. Κάθε Γύρος έχει μια φάση Δημιουργίας Ομάδας και μια φάση Αποστολής. Στη φάση Δημιουργίας Ομάδας ο Αρχηγός προτείνει μια Ομάδα, η οποία θα σταλεί για την Αποστολή. Οι παίκτες είτε θα αποδεχτούν την προτεινόμενη Ομάδα και το παιχνίδι θα προχωρήσει στη φάση Αποστολής, ή θα την απορρίψουν, με την Αρχηγία να περνάει στον επόμενο παίκτη, με τη διαδικασία να επαναλαμβάνεται μέχρι να εγκριθεί μία Ομάδα. Στη φάση Αποστολής, οι παίκτες που επιλέχθηκαν στην Ομάδα, θα καθορίσουν αν η Αποστολή θα πετύχει ή όχι.

Επιλέξτε προσεκτικά την Ομάδα σας. Εγκρίνετε μόνο τις Ομάδες στις οποίες έχετε απόλυτη εμπιστοσύνη. Ακόμη κι ένας μόνο **Κακός** στην ομάδα είναι αρκετός για να αποτύχει η αποστολή.

Φάση Δημιουργίας Ομάδας

Είναι η ώρα για μεγάλες αποφάσεις και ισχυρούς Ηγέτες. Δεν είναι όλοι οι ιππότες και οι δεσποσίνες του Άβιλον πιστοί στον Αρθούρο, και είναι δική σας ευθύνη να επιλέξετε μόνο όσους είναι Καλοί, ώστε να πετύχουν στις αποστολές. Αν κρατάτε τα αυτιά σας ανοιχτά και τα μάτια σας δεκατέσσερα, θα διακρίνετε τις σούρες συμβολές του Μέρλιν, σαν ψιθυρούς της αλήθειας.

Ορισμός Ομάδας: Μετά από την κατάλληλη συζήτηση, ο Αρχηγός παίρνει τον αριθμό των Πλακιδίων Ομάδας που αντιστοιχεί στην τρέχουσα Αποστολή (χρησιμοποιώντας τον παρακάτω πίνακα) και δίνει από ένα Πλακίδιο στον κάθε παίκτη που θέλει στην Ομάδα.

Παίκτες	5	6	7	8	9	10
1 ^η Αποστολή	2	2	2	3	3	3
2 ^η Αποστολή	3	3	3	4	4	4
3 ^η Αποστολή	2	4	3	4	4	4
4 ^η Αποστολή	3	3	4	5	5	5
5 ^η Αποστολή	3	4	4	5	5	5

Ο Αρχηγός μπορεί να βρίσκεται στην Ομάδα, χωρίς όμως κάτι τέτοιο να απαιτείται. Σε κάθε παίκτη μπορεί να δοθεί μόνο ένα Πλακίδιο Ομάδας.

Συζήτηση, Συζήτηση, Συζήτηση. Όλοι οι παίκτες θα πρέπει να συμμετέχουν, βοηθώντας τον Αρχηγό να κάνει τη σωστή επιλογή παικτών για την Ομάδα. Η ενεργή και λογική συζήτηση είναι ο καλύτερος τρόπος για να πιάσετε τους κατασκόπους του Μόρντρεντ στον δικό τους ιστό της απάτης.

Παράδειγμα: Η πρώτη Αποστολή σε παιχνίδι πέντε παικτών, απαιτεί μια Ομάδα δύο παικτών. Ο Αρχηγός δίνει τα πλακίδια Ομάδας στον Ζαχαρία (στον εαυτό του) και στον Γιάννη, και ζητάει να γίνει η Ψηφοφορία.



Ψηφοφορία για την Ομάδα: Μετά την κατάλληλη συζήτηση, ο Αρχηγός ζητάει την ψήφιση της επιλεγμένης Ομάδας.

Ο Αρχηγός προτείνει την Ομάδα, αλλά όλοι οι παίκτες πρέπει να Ψηφίσουν αν αποδέχονται ή όχι την πρότασή του. Ο Αρχηγός μπορεί να είναι Κακός, ή ένας από τους παίκτες που επέλεξε να είναι λίκθος. Μην νοιώθετε ότι πρέπει να αποδέχεστε όλες τις προτεινόμενες Ομάδες. Αν απορρίψετε μια ομάδα, τότε ο νέος Αρχηγός θα προτείνει μια διαφορετική Ομάδα, ίσως χωρίς Κακούς μέσα σε αυτή.

Κάθε παίκτης, συμπεριλαμβανομένου και του Αρχηγού, επιλέγει κρυφά ένα πλακίδιο Ψηφοφορίας. Όλοι οι παίκτες έχουν έτοιμο το πλακίδιο που επέλεξαν και ο Αρχηγός ζητάει να αποκαλυφθούν οι Ψήφοι. Όλα τα πλακίδια ανοίγουν, ώστε όλοι να δουν τι ψήφισε κάθε παίκτης. Η Ομάδα εγκρίνεται αν η πλειοψηφία την αποδέχεται. Αν η Ομάδα εγκριθεί, το παιχνίδι συνεχίζεται στην φάση Αποστολής (παρακάτω). Αν η Ομάδα απορριφθεί (η ισσοπαλία στις Ψήφους είναι επίσης απόρριψη), το πλακίδιο Αρχηγού περνάει στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα και η φάση Δημιουργίας Ομάδας επαναλαμβάνεται.

Οι Κακοί κερδίζουν το παιχνίδι αν πέντε Ομάδες απορριφθούν ή μία μετά την άλλη (5 διαδοχικές χιμένες Ψηφοφορίες).

Μιχάλης



Ζαχαρίας



Ιωάννα



Παράδειγμα: Ο Ζαχαρίας, ο Γιάννης η Ιωάννα και η Κατερίνα Αποδέχονται και ο Μιχάλης Απορρίπτει την Ομάδα, οπότε η Ψηφοφορία είναι πετυχημένη και το παιχνίδι συνεχίζεται με τη φάση Αποστολής.



Κατερίνα



Γιάννης



Φάση Δημιουργίας Ομάδας

Αν δεν είστε σίγουροι με όλους τους συμμετέχοντες στην προτεινόμενη Ομάδα, τότε θα πρέπει να σκεφτείτε πολύ σοβαρά την απόρριψη της πρότασης. Η απόρριψη της Ομάδας δεν είναι σημάδι ότι είστε Κακός. Μια ομάδα έμπειρων παικτών συνήθως χρησιμοποιεί την φάση Ψηφοφορίας τρεις ή και περισσότερες φορές μέχρι να καταλήξει σε μια αποδεκτή Ομάδα. Προσέξτε ποιός δέχεται, και ρωτήστε τον λόγο της επιλογής του. Κάποιες φορές οι Κακοί παίκτες θα αποδεχτούν μια Ομάδα, απλά επειδή γνωρίζουν ότι συμπεριλαμβάνεται κάποιος άλλος Κακός παίκτης. Ο Μέρλιν μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει την ψήφο του, σαν σινιάλο προς τους Καλούς, αλλά πάντα με ιδιαίτερη προσοχή, μιας και οι Κακοί θα τον ψάχνουν στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Φάση Αποστολής

Έχετε τελειώσει με τις συζητήσεις και τα συμπεράσματα, και έχετε πια επιλέξει ποιους εμπιστευέστε για την επόμενη αποστολή. Έφτασε η στιγμή να μετρήσετε την πραγματική αφοσίωσή τους στους ευγενείς σκοπούς του Αρθούρου. Αν παραμείνετε πιστοί το καλό θα επικρατήσει.

Ο Αρχηγός δίνει από ένα σετ καρτών Αποστολής σε κάθε μέλος της Ομάδας. Κάθε παίκτης που στάλθηκε στην Αποστολή επιλέγει μια κάρτα Αποστολής, μεταξύ των δύο, τοποθετώντας τη μπροστά του. Ο Αρχηγός μαζεύει τις κάρτες που επέλεξε κάθε παίκτης ανακατετώντας τις, πριν τις αποκαλύψει. Η Αποστολή είναι επιτυχημένη μόνο αν όλες οι κάρτες που αποκαλύφθηκαν είναι κάρτες Επιτυχίας. Αν υπάρχει μία (ή περισσότερες) κάρτες Αποτυχίας, η Αποστολή αποτυγχάνει.

Σημείωση: Οι Καλοί παίκτες πρέπει να επιλέξουν την κάρτα Επιτυχίας, ενώ οι Κακοί μπορούν να επιλέξουν είτε την κάρτα Επιτυχίας ή την κάρτα Αποτυχίας.

Σημείωση: Η 4η Αποστολή (και μόνο αυτή) σε παιχνίδι 7 ή περισσότερων παικτών απαιτεί τουλάχιστον δύο κάρτες Αποτυχίας ώστε να αποτύχει η Αποστολή.

Σημείωση: Προτείνεται να ανακατέψουν δύο διαφορετικοί παίκτες τις λαγίμενες και τις ξεσκαρτισμένες κάρτες Αποστολής, πριν αυτές αποκαλυφθούν.

Σημείωση: Είναι προτιμότερο να ορίσετε έναν παίκτη που δεν βρίσκεται στην Ομάδα να μαζεύει όλες τις ξεσκαρτισμένες κάρτες Αποστολής, ώστε να διαχωριστούν με αυτές που έπαιξαν οι παίκτες. Ανακατέψτε επίσης και τις ξεσκαρτισμένες κάρτες Αποστολής.

Σημειώστε μια επιτυχημένη Αποστολή στο ταμπλό, τοποθετώντας έναν μπλε δείκτη Σκορ, με το σύμβολο του Αρθούρου. Για μια αποτυχημένη Αποστολή τοποθετήστε έναν κόκκινο δείκτη Σκορ, με το σύμβολο του Μόρντρεντ. Αφού η Αποστολή ολοκληρωθεί (είτε επιτυχημένα ή αποτυγχάνοντας), προχωρήστε τον δείκτη Γύρου στην επόμενη θέση Αποστολής του ταμπλό. Αρχηγός γίνεται ο επόμενος παίκτης, με δεξιόστροφη φορά, και ξεκινάει ένας νέος γύρος με τη φάση Δημιουργίας Ομάδας.

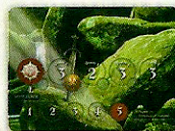
Μιχάλης

Ζαχαρίας

Ιωάννα



Παράδειγμα: Ο Ζαχαρίας παίρνει ένα σετ καρτών Αποστολής και δίνει ένα και στον Γιάννη. Ο Ζαχαρίας επιλέγει την κάρτα Επιτυχίας και την τοποθετεί κλειστή μπροστά του. Ο Γιάννης επιλέγει την κάρτα Αποτυχίας και την τοποθετεί επίσης κλειστή μπροστά του.



Κατερίνα

Γιάννης



Ο Ζαχαρίας παίρνει τις δύο κάρτες Αποστολής και τις ανακατεύει πριν αποκαλύψει ότι η Αποστολή τελικά απέτυχε. Τοποθετεί έναν Κόκκινο Δείκτη Σκορ στη θέση της πρώτης Αποστολής του Ταμπλό, προχωρώντας τον Δείκτη Γύρου στην επόμενη θέση Αποστολής και δίνοντας το πλακίδιο Αρχηγού στον παίκτη στα αριστερά του.

Τέλος του Παιχνιδιού

Ο Αρθούρος και το Καλό επικρατούν αν η ομάδα των Καλών καταφέρει να ολοκληρώσει με επιτυχία τρεις αποστολές, χωρίς να αποκαλυφθεί η ταυτότητα του Μέρλιν. Ο Μόρντρεντ και οι σκοτεινές δυνάμεις του Κακού θριαμβεύουν, αν τρεις αποστολές αποτύχουν, ή αν αποδειχθούν αρκετά πονηροί ώστε να αναγνωρίσουν τον Μέρλιν.

Το παιχνίδι τελειώνει αμέσως μόλις γίνουν είτε τρεις επιτυχημένες ή τρεις αποτυχημένες Αποστολές. Οι Κακοί κερδίζουν αν τρεις Αποστολές αποτύχουν. Το παιχνίδι επίσης τελειώνει αμέσως με νίκη για τους Κακούς, αν απορριφθούν πέντε συνεχόμενες Ομάδες στον ίδιο γύρο (5 διαδοχικές αρνητικές Ψηφοφορίες).

Δολοφονία του Μέρλιν - Η Τελευταία ευκαιρία των Κακών

Αν τρεις Αποστολές ολοκληρωθούν με επιτυχία, οι **Κακοί** έχουν μια τελευταία ευκαιρία να κερδίσουν το παιχνίδι κατονομάζοντας τον σωστό Μέρλιν μεταξύ των **Καλών** παικτών. Χωρίς να αποκαλύψουν τις κάρτες Χαρακτήρων τους, οι **Κακοί** συζητούν μεταξύ τους μέχρι να πάρουν την τελική τους απόφαση, οπότε και ο παίκτης με τον Δολοφόνο κατονομάζει έναν **Καλό** παίκτη σαν Μέρλιν. Αν ο παίκτης αυτός είναι όντως ο Μέρλιν, τότε οι **Κακοί** κερδίζουν. Αν οι **Κακοί** έκαναν λάθος επιλογή, κερδίζουν οι **Καλοί**.

Παράδειγμα: Ο Μιχάλης, ο Ζαχαρίας και η Ιωάννα είναι Καλοί, ενώ Κατερίνα και ο Γιάννης είναι Κακοί. Ο Ζαχαρίας είναι ο Μέρλιν, ενώ η Κατερίνα ο Δολοφόνος. Η πέμπτη Αποστολή είναι επιτυχημένη και το παιχνίδι ολοκληρώνεται με τρεις επιτυχίες. Η Κατερίνα και ο Γιάννης έχουν ακόμη μια ευκαιρία να κερδίσουν, ανακαλύπτοντας τον Μέρλιν. Συμφωνούν ότι η Ιωάννα είναι ο Μέρλιν, οπότε αυτή δολοφονεί η Κατερίνα. Η Ιωάννα όμως δεν είναι ο Μέρλιν, και η δολοφονία αποτυγχάνει, με τους Καλούς να κερδίζουν τελικά το παιχνίδι.

Μιχάλης



Ζαχαρίας



Ιωάννα



Κατερίνα



Γιάννης




Credits

Game Design: Don Eskridge

Game Development: Travis Worthington

Graphic Design/Illustration: Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas

Acknowledgements: Many thanks to my excellent family, the BGG community and play-testers, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, the Berkeley Board Gamers, and anyone who's ever kicked the ceiling over a game of Resistance.

Μετάφραση/Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης για την **Red Meeples**  v.4

IF YOU LIKED THIS GAME, YOU CAN FIND IT AND OTHER SMALL PUBLISHER GAMES ONLINE AT WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM

Προαιρετικές Κάρτες Χαρακτήρων με ειδικές δυνάμεις

Έξοερσι επιπλέον Χαρακτήρες με ειδικές δυνάμεις είναι διαθέσιμοι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις κάρτες αυτές συνδυάζοντάς τις όπως επιθυμείτε. Διαφορετικοί συνδυασμοί κάνουν το παιχνίδι δυσκολότερο για τη μία πλευρά ή την άλλη, να κερδίσει. Καλό θα είναι να προσθέτετε μία ειδική κάρτα κάθε φορά, προσθέτοντας περισσότερες ή αλλάζοντάς τις, όταν εξοικειωθείτε με τον τρόπο παιχνιδιού της κάθε κάρτας. Στις περισσότερες φορές θα παίζετε με τον Μέρλιν, αν και είναι προαιρετικό.

Πέρσιβαλ (Percival): Ο Πέρσιβαλ είναι προαιρετικός Χαρακτήρας των **Καλών**. Η ειδική του δύναμη είναι ότι γνωρίζει τον Μέρλιν στην αρχή του παιχνιδιού. Με τη σωστή χρήση των πληροφοριών που έχει, ο Πέρσιβαλ μπορεί να προστατεύσει τον Μέρλιν. Προσθέτοντας τον Πέρσιβαλ στο παιχνίδι, οι **Καλοί** γίνονται δυνατότεροι κερδίζοντας συχνότερα το παιχνίδι.

Σημείωση: Στις παιχνιδιά των 5 παικτών, προσθέτετε απασδίποτε τον Μόρντρεντ ή την Μοργκάνα αν προσθέσετε και τον Πέρσιβαλ.

Μόρντρεντ: Ο Μόρντρεντ είναι προαιρετικός Χαρακτήρας των **Κακών**. Η ειδική του δύναμη είναι ότι δεν αποκαλύπτεται η ταυτότητά του στον Μέρλιν, στην αρχή του παιχνιδιού. Προσθέτοντας τον Μόρντρεντ στο παιχνίδι, οι **Κακοί** γίνονται δυνατότεροι κερδίζοντας συχνότερα το παιχνίδι.

Όμπερον: Ο Όμπερον είναι προαιρετικός Χαρακτήρας των **Κακών**. Η ειδική του δύναμη είναι ότι δεν αποκαλύπτεται στους άλλους Κακούς παίκτες, ούτε ο ίδιος όμως γνωρίζει τους υπόλοιπους **Κακούς** στην αρχή του παιχνιδιού. Ο Όμπερον δεν είναι “Βοηθός του Μόρντρεντ” και δεν ανοίγει τα μάτια του στην αρχή του παιχνιδιού, οπότε και δεν αποκαλύπτεται. Προσθέτοντας τον Όμπερον στο παιχνίδι, οι **Καλοί** γίνονται δυνατότεροι κερδίζοντας συχνότερα το παιχνίδι.

Μοργκάνα: Η Μοργκάνα είναι προαιρετικός Χαρακτήρας των **Κακών**. Η ειδική της δύναμη είναι ότι εμφανίζεται σαν Μέρλιν στον Πέρσιβαλ. Προσθέτοντας την Μοργκάνα στο παιχνίδι, οι **Κακοί** γίνονται δυνατότεροι κερδίζοντας συχνότερα το παιχνίδι.

Η φάση “αποκάλυψης” στην αρχή του παιχνιδιού αλλάζει, ανάλογα με τους ρόλους που προστέθηκαν στο παιχνίδι. Δείτε παρακάτω για το νέο κείμενο, με τη χρήση των διαφορετικών Χαρακτήρων.

“Κλείστε όλοι τα μάτια σας και απλώστε το ένα σας χέρι, σε γροθιά, μπροστά σας”

“Οι Κακοί, **χωρίς τον Όμπερον**, ανοίγουν τα μάτια τους και κοιτάζουν γύρω τους ώστε να αναγνωριστούν μεταξύ τους”

“Οι Κακοί κλείνουν τα μάτια τους”

“Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν τώρα τα μάτια τους κλειστά και τα χέρια τους σε γροθιά, μπροστά τους”

“Οι Κακοί, **εκτός από τον Μόρντρεντ**, σηκώνουν τον αντίχειρά τους, ώστε ο Μέρλιν να τους αναγνωρίσει”

“Ο Μέρλιν, ανοίγει τα μάτια του αναγνωρίζοντας τους κατασκόπους του Κακού”

“Οι Κακοί κατεβάζουν τους αντίχειρές τους, σχηματίζοντας και πάλι γροθιά”

“Ο Μέρλιν, κλείνει τα μάτια του”

“Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν τώρα τα μάτια τους κλειστά και τα χέρια τους σε γροθιά, μπροστά τους”

“Ο Μέρλιν & η Μοργκάνα σηκώνουν τον αντίχειρά τους, ώστε να τους αναγνωρίσει ο Πέρσιβαλ”

“Ο Πέρσιβαλ, ανοίγει τα μάτια του και αναγνωρίζει τον Μέρλιν & την Μοργκάνα”

“Ο Πέρσιβαλ, κλείνει τα μάτια του”

“Ο Μέρλιν & η Μοργκάνα κατεβάζουν τους αντίχειρές τους, σχηματίζοντας και πάλι γροθιά”

“Όλοι οι παίκτες πρέπει να έχουν τώρα τα μάτια τους κλειστά και τα χέρια τους σε γροθιά, μπροστά τους”

“Ανοίξτε τώρα όλοι τα μάτια σας”

Προαιρετικοί Κανόνες

Στόχευση: Η Παραλλαγή αυτή επιτρέπει στους παίκτες να ολοκληρώσουν τις Αποστολές με όποια σειρά επιθυμούν, και εξυπηρετεί τον στρατηγικό σχεδιασμό τους στο παιχνίδι.

Κατά την φάση Δημιουργίας Ομάδας, ο Αρχηγός επιλέγει εκτός από τα μέλη της Ομάδας και την Αποστολή στην οποία θα σταλεί η Ομάδα. Χρησιμοποιήστε τον δείκτη Γύρου για να σημειώσετε την Αποστολή που επέλεξε ο Αρχηγός. Ο αριθμός των παικτών που θα συμμετέχουν στην Ομάδα, πρέπει να αντιστοιχεί στον αριθμό που απαιτείται από τη συγκεκριμένη Αποστολή. Για παράδειγμα σε παιχνίδι 8 παικτών, ο Αρχηγός επιλέγει να ξεκινήσει το παιχνίδι ολοκληρώνοντας την 3η Αποστολή, η οποία απαιτεί Ομάδα 4 παικτών. Ο Αρχηγός επιλέγει τους 4 παίκτες της Ομάδας, και τοποθετεί τον δείκτη Γύρου στην 3η Αποστολή, πριν ζητήσει να ξεκινήσει η Ψηφοφορία. Μετά τη φάση Αποστολής, τοποθετήστε τον κατάλληλο δείκτη Σκορ, στη θέση του ταμπλό που αντιστοιχεί στην Αποστολή που εκτελέστηκε. Αφού έχει εκτελεστεί, η Αποστολή δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί δεύτερη φορά.

Η 5η Αποστολή δεν μπορεί να εκτελεστεί πριν ολοκληρωθούν τουλάχιστον δύο άλλες Αποστολές με επιτυχία.

Σε παιχνίδια 7 ή περισσότερων παικτών, η 4η Αποστολή εξακολουθεί να χρειάζεται δύο κάρτες Αποτυχίας ώστε να αποτύχει.

Κάρτες Συνωμοσίας & Πλευράς: Οι κάρτες Πλευράς χρησιμοποιούνται μόνο αν παίζετε με τις προαιρετικές κάρτες Συνωμοσίας του The Resistance. Μερικές κάρτες Πλοκής απαιτούν από έναν παίκτη να αποκαλύψει την ταυτότητά του. Στο The Resistance: Avalon όμως ο ρόλος του Merlin πρέπει να παραμείνει κρυφός, ακόμη κι αν αποκαλύψει αν είναι Καλός ή Κακός. Οπότε γίνετε στόχος κάρτας Συνωμοσίας, αντί να αποκαλύψετε την κάρτα Χαρακτήρα σας, δείξτε μία από τις δύο κάρτες Πλευράς. Πρέπει να χρησιμοποιήσετε την κάρτα Πλευράς που αντιστοιχεί στην κάρτα Χαρακτήρα σας. Αν χρησιμοποιήσετε την λάθος κάρτα Πλευράς, χάνετε το παιχνίδι.

Η Κυρά της Λίμνης & Κάρτες Πλευράς: Το πλακίδιο της Κυράς της Λίμνης είναι προαιρετική ιδιότητα των παικτών. Ο παίκτης με την Κυρά της Λίμνης μπορεί να δει σε ποιά πλευρά βρίσκεται κάποιος παίκτης. Αντίθετα με τις υπόλοιπες δυνάμεις των χαρακτήρων, ο ιδιοκτήτης του πλακιδίου αυτού είναι γνωστός σε όλους του παίκτες.

Στην αρχή του παιχνιδιού, δώστε το πλακίδιο της Κυράς της Λίμνης στον παίκτη στα δεξιά του Αρχηγού. Αμέσως μετά την ολοκλήρωση της 2^{ης}, 3^{ης} και 4^{ης} Αποστολής, ο παίκτης με το πλακίδιο Κυράς της Λίμνης επιλέγει έναν παίκτη για να τον ελέγξει. Ο παίκτης αυτός παίρνει τις δύο κάρτες Πλευράς και δίνει στον παίκτη με την Κυρά της Λίμνης την κάρτα που αντιστοιχεί στην πλευρά της κάρτας Χαρακτήρα του. Αν χρησιμοποιήσει την λάθος κάρτα Πλευράς χάνει το παιχνίδι.

Η Κυρά της Λίμνης μπορεί να συζητήσει και να ανακοινώσει την πλευρά του παίκτη, αλλά δεν μπορεί να αποκαλύψει την κάρτα Πλευράς που πήρε.

Ο παίκτης που ελέγχθηκε παίρνει το πλακίδιο της Κυράς της Λίμνης. Η Κυρά της Λίμνης χρησιμοποιείται τρεις φορές μόνο μέσα στο παιχνίδι. Αν κάποιος χρησιμοποιήσει την Κυρά της Λίμνης, δεν μπορεί έπειτα να γίνει και στόχος της.

Παράδειγμα: Ο Νίκος (Κακός) ξεκινάει το παιχνίδι στα δεξιά του Αρχηγού, οπότε παίρνει το πλακίδιο της Κυράς της Λίμνης. Η πρώτη Αποστολή είναι επιτυχημένη, ενώ η δεύτερη αποτυγχάνει. Ο Νίκος, σαν Κυρά της Λίμνης επιλέγει την Ασπασία (Καλός) για να ελέγξει. Η Ασπασία παίρνει τις δύο κάρτες πλευράς και δίνει την κάρτα Καλού στον Νίκο. Ο Νίκος κοιτάζει την κάρτα και δηλώνει “Η Ασπασία είναι με τους Κακούς”... τι φέμα! Η Ασπασία, αναστατωμένη ανταπαντάει “Ποτέ δεν σε εμπιστευθήκα Νίκο, και τώρα ξέρω σίγουρα ότι είσαι φεύτης”. Ο Νίκος δίνει την Κυρά της Λίμνης στην Ασπασία. Η Ασπασία μπορεί να ελέγξει έναν άλλο παίκτη μετά και την ολοκλήρωση της τρίτης αποστολής. Δεν μπορεί ωστόσο να δώσει πάλι την Κυρά της Λίμνης στον Νίκο.

Σημείωση: Η Κυρά της Λίμνης εφαρμόζεται καλύτερα σε παιχνίδι 7 ή παραπάνω παικτών. Προσθέτοντας την Κυρά της Λίμνης στο παιχνίδι οι Καλοί γίνονται δυνατότεροι, κερδίζοντας το παιχνίδι συχνότερα.