

# AVALON

## OBSAH HRY

- 14 karet postav (*Merlin, Assassin, Parzival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 stoupenců krále Artuše a 3 přísluhovači Mordreda*)
- 10 karet výprav (*5 x úspěch & 5 x selhání*)
- 5 žetonů společníků
- 20 hlasovacích žetonů (*10 Pro-hlasů & 10 Proti-hlasů*)
- 5 žetonů hodnocení (*na jedné straně znak Artuše, na druhé straně znak Mordreda*)
- 1 žeton počítadla kol
- 1 žeton počítadla volby
- 1 žeton vůdce
- 3 herní tabulky (*oboustranné; pro rozdílný počet hráčů*)
- 2 frakční karty (*volitelné; nutné pro variantu hry „Jezerní paní a karty spiknutí“ spolu s kartami ze hry The Resistance*)
- 1 žeton „Jezerní paní“ (*volitelné; nutné pro variantu hry „Jezerní paní“*)

## CÍL HRY

*Avalon* je hra se skrytou identitou. Hráč hraje buďto za loajálního služebníka Artuše, který bojuje za dobro, čest a slávu anebo slouží zlu a temnému Mordred. Síly dobra zvítězí, když uspějí celkem tři výpravy. Zlo vítězí ve chvíli, kdy jsou naopak tři výpravy neúspěšné, ale také když je na konci hry zavražděn Merlin anebo když není možné výpravu podniknout.

V průběhu hry se mohou hráči kdykoliv libovolně vyjadřovat. Právě jen prostřednictvím diskuzí, klamstev, obviňování a logického usuzování může dobro zvítězit anebo naopak převezme otežve ve světě zlo.

## KARTY & ŽETONY

**Karty postav** – určují příslušnost jednotlivých hráčů k dané frakci (*každý z hráčů je buď dobrý, nebo zlý*). Jednotlivé karty postav na straně dobra jsou reprezentovány znakem Artuše, na modrém podkladu.

Karty postav, zastupujících zlo, obsahují znak Mordreda, na červeném poli.

Kromě tohoto pravidla, je příslušnost k dané frakci zvýrazněna také speciálním fontem písma (DOBRO či ZLO). Mnohé karty charakterů mají rovněž speciální vlastnosti, které mohou využít v průběhu hry.

Merlin a Assassin jsou ve hře přítomní vždy.

Ostatní postavy jsou pro hru volitelné.

**Karty postav nesmí být během hry ukázány! Nesmí se prozradit ani ilustrace na kartě postavy!**

**Žeton vůdce** – určuje hráče, který navrhuje společníky, kteří se zúčastní výpravy

**Žeton společníka** – určuje, kdo se účastní výpravy



žeton  
společníka



přísluhovači  
Mordreda



stoupenci  
Artuše



žeton vůdce



žetony  
hodnocení



žeton počítadla  
volby



žeton počítadla  
kol

karta výprav  
selhání



hlasovací žeton  
proti



karta výprav  
úspěch



hlasovací žeton  
pro



1

**Hlasovací žetony** – jsou použity při hlasování, kdy potvrzují anebo zamítají vůdcem navržené společenstvo, které se má účastnit výpravy.

**Karty výprav** – používají se při rozhodnutí, zda výprava byla úspěšná nebo neúspěšná.

## PŘÍPRAVA HRY

Podle počtu hráčů se zvolí odpovídající herní tabulka a společně se s žetony hodnocení, žetony společníků a kartami výprav ji položíte doprostřed stolu. Žeton počítadla kol umístíte na políčko první výpravy na herní tabulce. Žeton počítadla volby položte na první políčko „počítadla hlasování“. Každý hráč obdrží sadu žetonů pro hlasování (1x Pro a 1x Proti).

Náhodně vyberte začínajícího hráče, který obdrží žeton vůdce. Podle následující tabulky určete, kolik hráčů bude hájit zájmy DOBRA a kolik hráčů zájmy ZLA.

Počet hráčů	5	6	7	8	9	10
DOBRO	3	4	4	5	6	6
ZLO	2	2	3	3	3	4

Následně zamíchejte odpovídající počet DOBRÝCH karet postav (jedna z nich musí být Merlin, ostatní jsou "loajální stoupenci Artuše") a ZLÝCH karet postav (jedna z nich musí být Assassin, ostatní jsou "přísluhovači Mordreda") a každému hráči dejte skrytě právě jednu kartu. Každý hráč se skrytě podívá na svou kartu, aby zjistil, ke které frakci patří.

## ODHALENÍ ZLA A MERLINŮV POHLED DO BUDOUCNOSTI

*Nad Británií se stahují mračna. Král Artuš se zasloužil o období blahobytu a čest není jen pouhou frází. Přesto se v kruhu jeho statečných rytířů skrývají přísluhovači nelítostného Mordreda a vyčkávali. Těchto přívrženců zla může být na Artušově dvoře jen pár, ale všichni se mezi sebou znají. A jen jeden z Artušových stoupenců zná jejich pravou tvář: Merlin, čaroděj, který mluví pouze v hádankách. Protože kdyby byla odhalena jeho pravá identita, bude Británie ztracena.*

Jakmile všichni hráči znají svou příslušnost k dané frakci, musí se vůdce ujistit, že všichni hráči ZLA se vzájemně znají, a že Merlin zná všechny hráče ZLA. K tomu slouží následující návod, který vůdce nahlas přečte všem hráčům:

- \* „Všichni zavřou oči a natáhnou před sebe ruku sevřenou v pěst.“
- \* „Přísluhovači Mordreda otevřou oči, rozhlédnou se a zapamatují si, kdo jsou ostatní přívrženci zla.“
- \* „Přísluhovači Mordreda zavřou oči.“
- \* „Všichni teď mají zavřené oči a každý má před sebou nataženou ruku v pěst.“
- \* „Přísluhovači Mordreda zdvihnou palec, aby je Merlin mohl ihned rozeznat.“
- \* „Merlin otevře oči, rozhlédne se kolem a zapamatuje si, kdo jsou přívrženci zla.“
- \* „Přísluhovači Mordreda dají palec dolů a dlaň před sebou natažené ruky sbalí v pěst.“
- \* „Merlin zavře oči.“
- \* „Všichni teď mají zavřené oči a každý má před sebou nataženou ruku v pěst.“
- \* „Všichni teď otevřou oči.“

## PRŮBĚH HRY

Jedna partie má několik kol, které se skládají z fáze společenství a fáze výpravy. Ve fázi společenství navrhně vůdce společenstvo, které má obstát na výpravě. Když hráči navržené společenství schválí, pokračujte fází výpravy. Když je společenstvo odmítnuto, žeton vůdce se předá dalšímu hráči na řadě. Takhle se postupuje do té doby, než je nějaké společenstvo schváleno. Ve fázi výpravy určují hráči společenstva úspěch nebo selhání výpravy.

Společníky pro výpravu volte s rozvahou. Souhlasit s výběrem byste měli až ve chvíli, kdy jste si jisti, že každému z nich můžete důvěřovat. Jeden jediný ZLÝ člověk ve společenstvu může stačit k tomu, že výprava bude odsouzena k selhání.

## FÁZE SPOLEČENSTVÍ

*Stojíme před důležitými rozhodnutími a volání po silném vůdci je stále hlasitější. Avšak ne všichni rytíři a dámy na králově dvoře jsou Artušovi po chuti. Nesmíte přijmout do společenství nikoho, kdo není pravým ochráncem dobra! Jen ten, kdo má oči a uši na stopkách a uposlechne Merlinovy chytré rady, odhalí nakonec skrytou pravdu.*

**Výběr společníků:** Po přiměřené diskuzi vezme vůdce odpovídající počet žetonů společníků (podle následující tabulky) a rozdělí je libovolným hráčům. Žeton společníka může dát také sám sobě. Dbejte na to, že žádný z hráčů nesmí najednou dostat více žetonů společníka.

Počet hráčů	5	6	7	8	9	10
První výprava	2	2	2	3	3	3
Druhá výprava	3	3	3	4	4	4
Třetí výprava	2	4	3	4	4	4
Čtvrtá výprava	3	3	4	5	5	5
Pátá výprava	3	4	4	5	5	5

**Tip:** V této chvíli je nejdůležitější mezi sebou diskutovat. Všichni hráči by měli v tuto chvíli vůdci pomáhat při výběru společenstva. Lživým snahám přísluhovačů Mordreda můžete zabránit, jen když se budete účastnit diskuze a logicky usuzovat o výpovědích a pohnutkách hráčů.

Christoph

Stephan

Tanja

**Příklad:** První výprava při hře pěti hráčů vyžaduje dva společníky. Vůdce dá jeden žeton společníka Stephanovi (sám sobě) a jeden Gabrielovi. Poté zahájí hlasování.



Boris

Gabriel



**Hlasování o společenstvu:** Po přiměřené diskuzi vyzve vůdce ostatní hráče k hlasování o jím navrhnutém společenství.

**Tip:** *Vůdce navrhuje společníky – ale při samotném rozhodování, zda mají tyto vybraní hráči společně podstoupit výpravu, má každý hráč právě jeden hlas. Třeba je vůdce zlý, třeba se jen náhodou rozhodl špatně. S navrhnutým společenstvím člověk samozřejmě nemusí souhlasit. Když je společenstvo odmítnuto, přijde nový vůdce, který navrhne společníky podle svého uvážení. Třeba v tomto nebudou žádní zlí přísluhovači.*

Každý hráč, včetně vůdce, zvolí skrytě jeden hlasovací žeton. Poté, co všichni hráči mají vybráno, dá vůdce pokyn a všichni hráči naráz odhalí svůj zvolený žeton tak, že každý ihned vidí, jak kdo volil. Když většina zvolí „Pro“, je společenstvo potvrzeno. Když je většina hlasů proti anebo panuje shoda, je společenství odmítnuto. Při potvrzení společenstva přejděte do fáze výprav (viz dole). Při odmítnutí proveďte znovu fázi společenství a posuňte žeton počítadla volby na příslušném počítadle o jedno pole. Nehledě na výsledek hlasování přesuňte žeton vůdce dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček.

**Když je v jednom kole 5x za sebou společenstvo odmítnuto (tzn. 5x za sebou je hlasování o společenství neúspěšné, není shoda) vyhrává frakce ZLA.**



**Příklad:** *Stephan, Gabriel, Tanja a Boris jsou pro, Christoph je proti. Hlasování proběhlo úspěšně a přechází se do fáze výprav.*

### **Strategický tip: nikomu nevěř**

Jestliže jednotlivcům z navrhovaných společníků nevěříte, měli byste to pořádně zvážit a hlasovat proti společenství. Zamítnutí není ve výsledku nic špatného. Zkušení rytíři hlasují obvykle třikrát až čtyřikrát za kolo, než se shodnou na vhodném společenství. Pozorně sleduj kdo komu důvěřuje a kdo koho schvaluje a ptej se proč. Přísluhovači Mordreda často souhlasí, protože vědí, že je ve společenství jejich člověk. I Merlin může naznačovat a vysílat signály. Ale pozor! Zlo nikdy nespí.

## **FÁZE VÝPRAV**

*Vaše argumenty byly dobré, vaše rozhodnutí chytrá. Těmto rytířům a dámám tedy patří Vaše důvěra. Teď se ukáže, zda jsou věrní králi Artuši a hodní místa u kulatého stolu.*

*Buďte čestní, a dobro zvítězí!*

Vůdce dá každému společníkovi sadu karet výprav (1x „úspěch“ und 1x „selhání“). Poté si každý ze společenstva vybere jednu kartu a skrytě ji položí před sebe. Vůdce sesbírá všechny vyložené karty výprav, zamíchá je a odhalí. Výprava je úspěšná pouze tehdy, když jsou zahrány jen karty „úspěch“. Jediná karta „neúspěch“ stačí k tomu, aby byla výprava považována za neúspěšnou.

**Důležité:** Hráč dobra, musí zvolit kartu „úspěch“. Hráč zla se může rozhodnout a zvolit buď kartu „úspěch“ nebo kartu „selhání“.

**Důležité:** Při hře 7 a více hráčů selže čtvrtá výprava (a pouze jen čtvrtá) ve chvíli, kdy jsou zahrány minimálně 2 karty „selhání“.

**Tip:** Před otočením karet doporučujeme, aby dva různí hráči zamíchali oba balíčky karet (karty vyložené i karty odložené).

**Tip:** Odložené karty by měl sesbírat nejlépe hráč, který se neúčastní výpravy jako společník. Předjedete tím případně záměně se zahrávanými kartami. Odložené karty musíte rovněž zamíchat.

Když je výprava úspěšná, položte žeton hodnocení modrou stranou se znakem Artuše nahoru na herní tabulku. Jestliže výprava selže, položte na herní tabulku žeton hodnocení tak, aby byl na vrchu červený znak Mordreda. Po skončení výpravy (úspěch nebo selhání) posuňte žeton počítadla kol na následující políčko výpravy na herní tabulce. Poté předejte žeton vůdce dalšímu hráči podle směru hodinových ručiček. Začíná nové kolo fázi společenstva.

*Christoph*

*Stephan*

*Tanja*

*Příklad: Stephan dá Gabrielovi a sobě jednu sadu karet výprav. Stephan vybere kartu „úspěch“ a skrytě ji položí před sebe. Gabriel se rozhodne pro kartu „selhání“ a vyloží ji rovněž skrytě před sebe.*



*Stephan vezme obě zahrané karty a zamíchá je. Poté karty otočí a zjistí, že výprava selhala. Žeton počítadla kol přesune na herní tabulce na druhé políčko výpravy a na první teď již prázdné políčko výpravy položí žeton hodnocení červenou stranou nahoru. Pak předá žeton vůdce Tanje.*

## KONEC HRY:

*Král Artuš a dobro zvítězí, když se jejich stoupencům podaří obstát při třech výpravách, aniž by vyzradili identitu Merlina. Temní přísluhovači Mordreda a s nimi i zlo zvítězí ve chvíli, kdy selžou tři výpravy anebo se jim podaří odhalit Merlina.*



Ve chvíli, kdy jsou tři výpravy úspěšné, nebo když tři výpravy selžou, hra okamžitě končí. Kromě toho hra končí a ZLO vyhrává ve chvíli, když je v jednom kole pětkrát za sebou odmítnuto navržené společenstvo (tzn. 5 po sobě následujících hlasování o společenstvu je neúspěšných, není shoda).

### VRAŽDA MERLINA – POSLEDNÍ NADĚJE ZLA

Když jsou tři výpravy úspěšné, zůstává hráčům ZLA ještě poslední možnost na výhru: musí zjistit, který z hráčů DOBRA je Merlin. Předtím, než je odhalena jakákoliv karta postavy, se hráči ZLA poradí a následně hráč, který má kartu postavy „Assasin“ určí jednoho hráče DOBRA, kterého považuje za Merlina. Když je takto určený hráč Merlin, hru vyhrává ZLO. V opačném případě vítězí DOBRO.

*Příklad: Stephan, Christoph a Tanja hrají „dobro“, Boris a Gabriel „zlo“. Stephan je Merlin a Boris je Assasin. Pátá výprava je úspěšná a hra končí třemi úspěšnými výpravami. Boris a Gabriel mají ještě poslední šanci na vítězství: musí uhádnout, kdo je Merlin. Poté co se poradili, došli k závěru, že Merlinem musí být Tanja. Boris, hrající Assasina, označí Tanju jako Merlina. To však není pravda. Vražda se nepovedla, a tudíž ve hře vítězí strana dobra.*

Christoph



Stephan



Tanja



Boris



Gabriel



### VARIANTA: KARTY POSTAV SE SPECIÁLNÍMI VLASTNOSTMI

Ve hře najdete čtyři další karty postav, které můžete zapojit do hry v libovolných kombinacích. Určité kombinace však změni stupeň obtížnosti jedné nebo druhé straně. Proto se obecně doporučuje, začít hrát pouze s jednou speciální postavou a další postavy přidávat nebo vyměňovat postupně až ve chvíli, kdy se hráči s touto jednou postavou už seznámili. V nejvíce případech se hraje s postavou Merlina, ale ani toto není nutně vyžadováno.

**PARZIVAL:** Parzival je volitelná postava na straně DOBRA. Jeho speciální vlastnost spočívá v tom, že od počátku hry zná identitu Merlina. Tato vlastnost může cíleně pomoci tomu, že identita Merlina zůstane skryta. Přidání karty Parzivala posiluje stranu DOBRA a zvyšuje tím pravděpodobnost její výhry.

*Tip: Při hře pěti hráčů, by měl být Parzival ve hře jen v kombinaci s Mordredem nebo Morganou.*

**MORDRED:** Mordred je volitelná postava na straně ZLA. Jeho speciální vlastnost spočívá v tom, že Merlin nezná jeho identitu. Přidání karty Mordreda posiluje stranu ZLA a zvyšuje tím pravděpodobnost její výhry.

**OBERON:** Oberon je volitelná postava na straně ZLA. Jeho speciální vlastnost spočívá v tom, že se na začátku hry neodhalí ostatním hráčům ZLA a rovněž neví, kdo jsou ostatní hráči na straně ZLA. Oberon není „přísluhovácem Mordreda“ a tak při počátečním odhalení hráčů na straně zla neotevřívá oči.

Přidání karty Oberona posiluje stranu DOBRA a zvyšuje tím pravděpodobnost její výhry.

**MORGANA:** Morgana je velitelná postava na straně ZLA. Její speciální vlastnost spočívá v tom, že Parzival ji není schopen rozeznat od Merlina. Parzivalovi se ukáže současně s Merlinem. Přidání karty Morgany posiluje stranu ZLA a zvyšuje tím pravděpodobnost její výhry.

Hrajete-li s velitelnými kartami postav, pak probíhá úvodní odhalování zla jinak, než je obvyklé. Podle toho, které karty postav se hry účastní, platí následující návod:

- \* „Všichni zavřou oči a natáhnou před sebe ruku sevřenou v pěst.“
- \* „Přísluhovači Mordreda, **kromě Oberona**, otevřou oči, rozhlédnou se a zapamatují si, kdo jsou ostatní přívrženci zla.“
- \* „Přísluhovači Mordreda zavřou oči.“
- \* „Všichni teď mají zavřené oči a každý má před sebou nataženou ruku v pěst.“
- \* „Přísluhovači Mordreda, **kromě samotného Mordreda**, zdvihnou palec, aby je Merlin mohl ihned rozeznat“
- \* „Merlin otevře oči, rozhlédne se kolem a zapamatuje si, kdo jsou přívrženci zla.“
- \* „Přísluhovači Mordreda dají palec dolů a dlaň před sebou natažené ruky sbalí v pěst.“
- \* „Merlin zavře oči.“
- \* „Všichni teď mají zavřené oči a každý má před sebou nataženou ruku v pěst.“
- \* „Merlin a Morgana zdvihnou palec, aby je mohl Parzival ihned rozeznat.“
- \* „Parzival otevře oči, rozhlédne se kolem a zapamatuje si, kdo jsou Merlin a Morgana.“
- \* „Merlin a Morgana dají palec dolů a dlaň před sebou natažené ruky sbalí v pěst.“
- \* „Parzival zavře oči.“
- \* „Všichni teď mají zavřené oči a každý má před sebou nataženou ruku v pěst.“
- \* „Všichni teď otevřou oči.“

## VARIANTY HRY

**Cílené výpravy:** V této variantě hry nemusí hráči podstupovat výpravy popořadě, ale cíleně si volí, na jakou výpravu bude společenstvo vysláno. Tímto vzniká nová strategická rovina hry.

Ve fázi společenství rozhoduje vůdce nejen o tom, kdo se stane společníkem, nýbrž i o tom, jaké výpravě budou čelit. Žeton počítadla kol poté slouží jako ukazatel toho, pro jakou výpravu se vůdce rozhodl. Počet společníků pak musí odpovídat stanovenému počtu vybrané výpravy. Ostatní hráči pak hlasují nejen o navrhovaném společenstvu, ale současně i o navrhované výpravě!

**Příklad:** *Ve hře osmi hráčů se vůdce rozhoduje v prvním kole pro třetí výpravu, která vyžaduje společenství o čtyřech společnících. Vůdce vybere čtyři společníky a žeton počítadla kol položí na třetí políčko výprav na herní desce. Potom nechá hráče hlasovat. Po fázi výprav se na odpovídající políčko výpravy položí výsledný žeton hodnocení.*

Na pátou výpravu se smí hráči vydat pouze tehdy, když už byly úspěšně absolvovány minimálně dvě jiné výpravy. Již absolvovanou výpravu není možné absolvovat znovu. Také v této variantě platí, že při hře 7 a více hráčů selže čtvrtá výprava pouze ve chvíli, kdy jsou zahrány minimálně 2 karty „selhání“.



**Karty spiknutí a frakcí:** Avalon je možné hrát s kartami spiknutí ze hry *The Resistance*. Když karta spiknutí vyžaduje, aby hráč prozradil svou příslušnost, prokáže se dotčený hráč místo karty postavy odpovídající kartou frakce. Takto zůstává identita Merlina skryta. Ten, kdo se prokáže špatnou kartou frakce, prohrává hru. Kvůli rozdílnému zasazení hry do tématu se liší některé pojmy na kartách spiknutí od pojmů v Avalonu: *karty misí* se nazývají *karty výprav* a *žeton týmu* se nazývá *žeton společenství*.

**Jezerní paní a karty frakcí:** „Jezerní paní“ je volitelné rozšíření hry. Hráč, který má žeton „Jezerní paní“, smí zkontrolovat frakční příslušnost jiného hráče. Oproti jiným speciálním vlastnostem postav, není tato hrána skrytá. Ostatní hráči tudíž po celou hru vidí, kdo je právě „Jezerní paní“.

Na začátku hry obdrží žeton „Jezerní paní“ hráč po pravici vůdce. Bezprostředně po skončení druhého, třetího a čtvrtého kola může Jezerní paní vybrat a zkontrolovat jednoho hráče. Tento hráč obdrží frakční karty a kartu frakce, která odpovídá jeho frakci, předá Jezerní paní. Jestliže odevzdá špatnou kartu frakce, prohrává hru.

Jezerní paní smí mluvit o tom, co viděla, ale nesmí danou kartu frakce nikomu ukazovat.

Zkontrolovaný hráč následně dostane žeton a stává se „Jezerní paní“. Schopnost Jezerní paní se použije pouze třikrát během hry. Hráč, který již žeton Jezerní paní použil, nemůže být nadále Jezerní paní zkontrolován.

**Příklad:** *Gabriel (hráč zla) sedí na začátku hry po pravici vůdce a tak obdrží žeton „Jezerní paní“. První výprava je úspěšná, druhá výprava končí selháním. Jakožto Jezerní paní se Gabriel rozhodne zkontrolovat Tanju (hráčka dobra). Tanja si vezme dvě frakční karty a kartu dobra předá Gabrielovi. Gabriel se podívá na kartu a oznámí: „Tanja je přísluhovač Mordreda!“ – taková nestydatá lež. Tanja je rozčilená a odsekne: „Gabrielovi jsem už od začátku nevěřila, a teď jsem si naprosto jistá, že je to lhář“ Gabriel předá žeton „Jezerní paní“ Tanje. Po ukončení třetí výpravy tak může právě Tanja zkontrolovat frakční příslušnost nějakého hráče. Tuto schopnost Jezerní paní však nemůže použít na Gabriela.*

**Tip:** Jezerní paní se nejvíce hodí pro hru sedmi a více hráčů. Přidání Jezerní paní do hry, posiluje stranu DOBRA a zvyšuje tím pravděpodobnost její výhry.

## CREDITS

**Autor:** Don Eskridge

**Vývojář:** Travis Worthington

**Grafika/Illustrace:** Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas

**Poděkování:** Můj dík patří mé úžasné rodině, komunitě kolem BGG a všem testerům, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, Berkeley Board Gamers a všem, kteří se u The Resistance výborně bavili.

NĚMECKÉ VYDÁNÍ ZPRACOVALI

Exklusivní distributor německého vydání:

**Překlad:** Susanne Kraft

**Redakce:** Heiko Eller a Ulrich Bauer

**Grafické zpracování & úprava:** Marina Fahrenbach

**Produkce:** Heiko Eller

**Heidelberger  
Spieleverlag**



NAVŠTIV NÁS NA:  
**WWW.HEIDELBAER.DE**

WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM

©NoCo