

THE RESISTANCE : AVALON



Contenu :

- **14 Cartes Personnage :**
 - **Merlin**
 - **Assassin**
 - **Perceval**
 - **Mordred**
 - **Morgane**
 - **Oberon**
 - **5 « Serviteur Loyal d'Arthur »**
 - **3 « Laquais de Mordred »**
- **10 Carte de Quête**
 - **5 Réussite**
 - **5 Echec**
- **5 Marqueurs d'équipe**
- **20 marqueurs de Vote**
 - **10 Marqueurs « Approuve »**
 - **10 Marqueurs « Rejette »**
- **5 Marqueurs de Scores (Bifaces Bleu/Rouge)**
- **1 Marqueur compte tour**
- **1 marqueur Rejet de quête**
- **1 Marqueur Leader**
- **3 Plateau de jeu**
- **2 Cartes Allégeance (une Bien, une Mal)**
- **1 Marqueur dame du lac**



But :

Resistance : Avalon est un jeu de loyauté à identité caché. Les joueurs sont soit des serviteurs Loyaux d'Arthur qui se battent pour le Bien et l'honneur, soit des laquais de Mordred œuvrant pour le Mal.

Le Bien gagne au bout de 3 quêtes réussies

Le Mal gagne au bout de 3 quêtes échouées

Le Mal peut aussi gagner si Merlin est assassiné en fin de partie ou au bout de 5 refus de départ en quête consécutifs.

Discussion, Accusation, Subterfuge, Logique et Déduction seront les maitres mots pour le Bien comme pour le Mal.

Cartes et Marqueurs

Cartes Personnage

Détermine votre Allégeance.

Les personnages du Bien (Carte sur Fond Bleu)

Les personnages du Mal (Carte sur Fond Rouge)

Les cartes personnages ne doivent pas être révélées au cours de la partie.



Marqueur Leader

Désigne le joueur qui proposera le groupe qui partira en quête



Marqueur d'équipe

Désigne les joueurs qui sont dans le groupe de quête



Marqueur de Vote

Approuver ou rejeter l'équipe proposée par le Leader



Carte de quête

Détermine le succès ou l'échec de la quête



Installation

Choisissez le Plateau correspondant au nombre de joueurs. Placez le plateau au centre de l'aire de jeu avec les marqueurs de Vote, les marqueurs d'équipe et les cartes de quête à côté du plateau.

Placez le marqueur compte tour sur l'emplacement de la première quête. Donnez à chaque joueur un jeu de 2 marqueurs Vote (1 approuve et 1 rejet)

Choisissez aléatoirement un Leader qui recevra le marqueur Leader. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de joueur du Bien et du Mal. (Egalement inscrit sur le plateau)

Joueurs	5	6	7	8	9	10	11	12
Bien	3	4	4	5	6	6	7	7
Mal	2	2	3	3	3	4	4	5

Mélangez le nombre approprié de cartes du Bien (*L'une d'entre elle doit être Merlin et les autres des « Servant Loyal d'Arthur »*) et de cartes du mal (*L'une d'entre elle doit être l'Assassin et les autres des « Servant de Mordred »*). Distribuez une carte à chacun face cachée.

Chaque joueur regarde en secret son alignement et s'il est un personnage spécial (Merlin, Assassin, ...)

Le Mal se rassemble, et Merlin regarde dans le futur

Après que tous les joueurs aient vu leur carte, le Leader doit s'assurer que tous les joueurs du Mal se reconnaissent et que Merlin connaît tous les joueurs du Mal en répétant le texte suivant :

« Tout le monde ferme les yeux et tend son poing fermé en face de lui »

« Les agents du Mal ouvrent les yeux et regardent autour d'eux afin que tous se reconnaissent »

« Les agents du Mal ferment les yeux »

« Tout le monde doit avoir les yeux clos et le poing fermé en face de lui »

« Les agents du Mal lèvent le pouce afin que Merlin vous identifie »

« Merlin ouvre les yeux et voit le Mal »

« Les agents du mal referment le poing »

« Merlin ferme les yeux »

« Tout le monde doit avoir les yeux clos et le poing tendu »

« Tout le monde ouvre les yeux »

Gameplay

Le jeu est constitué de plusieurs tours ; chaque tour est composé d'une phase de Construction de groupe et d'une phase de Quête. Lors de la phase de Construction de groupe, le Leader propose un groupe pour accomplir la quête ; tous les joueurs vont voter pour approuver cette équipe et aller en phase de quête, ou rejeter le groupe proposé et changer de leader pour retenter la quête jusqu'à ce qu'une équipe soit acceptée. Dans la phase de quête les joueurs de l'équipe de quête vont déterminer si la quête est réussie ou pas.

Choisissez votre équipe intelligemment, n'approuvez que des équipes où vous croyez en tout le monde.

Un seul membre du Mal suffit pour rater une quête.

Construction du groupe :

Décision de l'équipe qui partira en quête : Après discussion avec l'ensemble des joueurs le leader prend le nombre de marqueurs équipe nécessaire à la quête (voire tableau ci-dessous) et en donne un à chaque joueur qu'il souhaite voir partir en quête.

Nombres de joueurs	5	6	7	8	9	10
1 ère Quête	2	2	2	3	3	3
2 ème Quête	3	3	3	4	4	4
3 ème Quête	2	4	3	4	4	4
4 ème Quête	3	3	4	5	5	5
5 ème Quête	3	4	4	5	5	5

Le Leader peut être dans l'équipe mais ce n'est pas obligatoire. Un Joueur peut avoir un seul Marqueur équipe.

Vote : Après avoir discuté avec les autres joueurs sur ses choix, le Leader demande un vote pour l'équipe de quête.

Chaque joueur y compris le Leader choisit un marqueur de vote qu'il place face cachée. Quand tous les joueurs ont sélectionné le marqueur de vote souhaité, le Leader demande que les votes soient révélés. Les marqueurs sont retournés ainsi chacun voit ce que les autres votent. Le vote se fait à la majorité.

Si le vote est approuvé le jeu continue par la phase de Quête. Si l'équipe est rejetée (une égalité est aussi un rejet) le jeton leader passe au joueur suivant et on répète la phase de construction d'équipe.

Le Mal remporte le jeu si cinq équipes sont rejetées dans un seul tour.

Phase de quête :

Le Leader donne un set de carte de quête (1 succès ,1 échec) à chaque membre de l'équipe. Chaque joueur dans l'équipe choisit un carte de quête et la met face cachée en face de lui. Le Leader ramasse les cartes ainsi jouées, les mélange et les révèle. La quête est réussie si toutes les cartes révélées sont des cartes succès. La quête échoue si une seule carte est un échec.

On met un marqueur bleu avec le symbole d'Arthur pour signifier la réussite de la quête, ou bien un marqueur rouge avec le symbole de Mordred pour signifier son échec sur le plateau à l'emplacement de la quête.

On avance alors le marqueur de tour. Le Leader donne à son voisin (dans le sens des aiguilles d'une montre) le marqueur leader et on attaque la construction d'équipe pour la quête suivante.

Fin du Jeu :

Le Jeu prend fin dès que 3 quêtes sont soit réussies soit échouées

Le Bien gagne au bout de 3 quêtes réussies

Le Mal gagne au bout de 3 quêtes échouées

Le Mal gagne au bout de 5 refus de départ en quête consécutifs.

Assassinat de Merlin : La dernière chance du mal

Si 3 quêtes sont menées à bien, les joueurs du Mal ont l'opportunité de gagner s'ils arrivent à identifier Merlin. Avant de révéler les personnages de chacun, les joueurs du mal se concertent et le joueur qui a la carte Assassin doit désigner un joueur du Bien en tant que Merlin.

Si le Jouer est bien Merlin le Mal gagne, s'il se trompe le Bien gagne.

Personnages Optionnel à pouvoir :

4 Personnages avec des pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés. Vous pouvez les utiliser dans la configuration que vous souhaitez. Chaque combinaison aidera l'un ou l'autre des camps. Aucun personnage spécial n'est obligatoire, pas même Merlin.

Perceval : Personnage du Bien

Perceval connaît l'identité de Merlin (et/ou de Morgane)

Ajouter ce personnage favorisera le Bien

Mordred : Personnage du Mal

Mordred n'est pas connu de Merlin

Ajouter ce personnage favorisera le Mal

Oberon : Personnage du Mal

Oberon n'est pas connu et ne connaît pas le Mal

Ajouter ce personnage favorisera le Bien

Morgan : Personnage du Mal

Morgane apparaît en même temps que Merlin aux yeux de Perceval

Ajouter ce personnage favorisera le Mal

La phase de reconnaissance au début du jeu est donc modifiée. Voici une proposition de texte :

« Tout le monde ferme les yeux et tend son poing fermé en face de lui »

*« Les agents du Mal **sauf Oberon** ouvrent les yeux et regardent autour d'eux afin que tous se reconnaissent »*

« Les agents du Mal ferment les yeux »

« Tout le monde doit avoir les yeux clos et le poing fermé en face de lui »

*« Les agents du Mal **sauf Mordred** lèvent le pouce afin que Merlin vous identifie »*

« Merlin ouvre les yeux et voit le Mal »

« Les agents du mal referment le poing »

« Merlin ferme les yeux »

« Tout le monde doit avoir les yeux clos et le poing tendu »

*« **Merlin et Morgane lèvent le pouce afin que Perceval vous identifie »***

*« **Perceval ouvre les yeux et connaît maintenant Merlin et Morgane »***

*« **Merlin et Morgane referment le poing »***

*« **Perceval ferme les yeux »***

*« **Tout le monde doit avoir les yeux clos et le poing tendu »***

*« **Tout le monde ouvre les yeux »***