

# AVALON

Aide de jeu - Le Nain Brillard

## Préparation :

Prendre le plateau correspondant au nombre de joueurs.

Placer les marqueurs de Score et d'Équipe, et les cartes de Quête à côté du plateau.

Donner à chaque joueur un lot de jetons de Vôte.

Définir un Leader et lui donner le marqueur Leader.

Définir le nombre de Bons et de Mauvais selon lae plateau.

Prendre les cartes de Personnage Bons (dont Merlin) et Mauvais (dont l'Assassin). **Échanger en respectant la répartition si ajout de Personnages (Mordred, Morgana, Perceval, Oberon et les 2 Lancelot (toujours ensemble)).**

Mélanger et distribuer une carte Personnage à chaque joueur, qu'il regarde secrètement.

**Si Lancelot en jeu, faire une pioche Loyauté de Lancelot et mélanger les cartes : 3 blancs et 2 "Change" (1ère Variante) ou les 7 cartes (2e Variante).**

"Tous les joueurs ferment les yeux et avancent un poing fermé.

"Forces du mal, **mais pas Oberon**, ouvrez les yeux et voyez tous les agents du Mal.

"Forces du Mal, fermez les yeux.

"Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés et le poing fermé en avant.

Faire les révélations : un

"Forces du Mal, **mais pas Mordred**, levez le pouce.

joueur prononce

"Merlin, ouvre les yeux et voit les agents du Mal.

les phrases

"Forces du Mal, refermez le poing.

suivantes dans

"Merlin, fermez vos yeux.

cet ordre (en

"Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés et le poing fermé en avant.

rouge si les

"Merlin et Morgana, levez le pouce.

cartes

"Perceval, ouvrez les yeux et observez.

Personnages en

"Merlin et Morgana, refermez le poing.

jeu) :

"Perceval, fermez les yeux.

**(Uniquement si 3e Variante) "Lancelot, ouvrez vos yeux et voyez votre jumeau.**

**(Uniquement si 3e Variante) "Lancelot, fermez vos yeux.**

"Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés et le poing fermé en avant.

"Tous les joueurs, ouvrez les yeux.

**Si Lancelot en jeu (uniquement 2e variante), révéler les 5 premières cartes du paquet Loyauté de Lancelot.**

## Variantes :

**Cibler :** Le Leader choisit les membres de l'Équipe ET la Quête parmi celles disponibles.

La 5e Quête ne peut être jouée que si déjà deux autres Quêtes ont été réussies.

À la préparation, donner le marqueur Dame du Lac au joueur à droite du Leader, qui le garde visible de tous.

**La Dame du**

Immédiatement après la résolution des 2e, 3e et 4e Quêtes, le joueur ayant la Dame du Lac choisit un joueur et lui donne les cartes Loyauté. Ce dernier doit retourner la carte

**Lac :** correspondant à sa faction. Le joueur Dame du Lac peut alors en discuter mais pas révéler la carte.

Après cela, le marqueur Dame du Lac est donné au joueur qui a été examiné.

Les joueurs ayant eu la Dame du Lac ne peuvent être examinés.

## Tour de jeu :

Si Lancelot en jeu (uniquement 1ère variante), à partir de la 3e Quête, retourner une carte Loyauté de Lancelot.

### Phase

#### Constitution de l'équipe (en rouge si élément en jeu) :

Le Leader prend le nombre de marqueurs Équipe indiqués par la Quête en cours et les assigne un par un à n'importe quel joueur (lui compris s'il le souhaite). Il assigne également Excalibur (sauf à lui-même).

Chaque joueur choisit un marqueur Vote et le place face cachée devant lui.

Quand tous ont choisi, le Leader demande de retourner les marqueurs Vote.

L'Équipe est approuvée si majorité en faveur (pas d'égalité).

Sinon le marqueur Leader passe au joueur suivant (sens horaire) et la phase Constitution de l'équipe est répétée.

**Le Mal gagne la partie si 5 votes d'affilée sont réjétés.**

#### Phase de Quête (en rouge si élément en jeu) :

Le Leader donne à chaque Équipier un lot de cartes Quête.

Chaque Équipier choisit une carte Quête et la place face cachée devant lui.

Si Lancelot en jeu (uniquement 2e variante), Lancelot **DOIT** jouer une carte Quête selon son allégeance (Réussi si Bon, Échec si Mauvais).

Le Porteur d'Excalibur peut désigner un autre Équipier et lui faire échanger les cartes Quête.

Puis le Porteur d'Excalibur peut alors regarder discrètement la carte qui aurait dû être jouée.

Un joueur autre que Leader ou Équipier reprend les cartes défaussées sans les montrer ou les regarder.

Le Leader ramasse les cartes, les mélange, les passe à un autre joueur pour les mélanger, puis le Leader les retourne.

La Quête est réussie si **TOUTES** les cartes Quête sont des réussites (sauf 4e Quête à 7 joueurs ou plus).

Marquer la réussite ou l'échec de la Quête en cours avec le marqueur correspondant.

#### Fin de tour :

Avancer le marqueur de Quête.

Donner le marqueur Leader au joueur suivant dans le sens horaire.

## Fin de partie :

**Victoire du Bien** dès que 3 Quêtes sont réussies et si Merlin n'est pas désigné par le Mal.

**Victoire du Mal** 3 Quêtes ont échouées.

si l'un de ces 5 votes consécutifs ont échoués.

événements arrive : Si l'Assassin (et uniquement lui) trouve Merlin en le nommant directement (uniquement si 3 Quêtes réussies).