

Don Eskridge's THE RESISTANCE: AVALON

Contenuto:

10 Carte Personaggio (*Merlino, Assassino, Percival, Mordred, Morgana, Oberon, 5 Servi Leali di Artù e 3 Lacchè di Mordred*)

10 Carte Missione (*5 Successo & 5 Fallimento*)

5 Segnalini Squadra

20 Segnalini Voto (*10 Approvazione & 10 Rifiuto*)

5 Segnalini Punteggio (*Blu & Rossi*)

1 Segnalino Turno

1 Segnalino Voto

1 Segnalino Leader

3 Plance Segnapunti (*Un lato per ciascun giocatore*)

2 Carte Lealtà (*Carte opzionali, da usare con La Dama del Lago e Il Conflitto si Infittisce di The Resistance*)

1 Segnalino Dama del Lago (*Opzionale*)

The Resistance: Avalon è un gioco di lealtà nascosta. I giocatori sono Servi Leali di Artù che combattono per il Bene con onore, oppure in linea con la Malvagità di Mordred. Il Bene vince la partita se tre Missioni vengono completate con successo; il Male vince se tre Missioni falliscono. Il Male inoltre può vincere se riesce ad assassinare Merlino alla fine del gioco o se una Missione non può essere completata.

I giocatori possono dire qualunque cosa essi vogliano, in ogni momento della partita. Discussione, inganno, intuizione, interazioni sociale e deduzioni logiche sono ugualmente importanti per la vittoria.

Le Carte & i Segnalini:

Carte Personaggio – Determinano la lealtà del giocatore (ogni giocatore può appartenere alle Forze del Bene oppure Forze del Male). Le Carte Personaggio presentano il sigillo di Artù su sfondo blu nel lato delle Forze del Bene, mentre presentano il sigillo di Mordred su sfondo rosso nel lato Forze del Male. D'ora in poi i riferimenti alle lealtà verso le *Forze del Bene* oppure verso le *Forze del Male* dei giocatori sono indicate con caratteri speciali.

Alcuni Personaggi hanno speciali poteri durante il gioco – Merlino e l'Assassino sono inclusi in tutte le partite, mentre le altre Carte Personaggio sono opzionali.

La Carta Personaggio di un giocatore non può mai essere rivelata in qualsiasi momento della partita, né può essere discussa l'illustrazione del personaggio.

Segnalino Leader – Identifica il giocatore che formerà la Squadra per la Missione.

Segnalini Squadra – Designano i giocatori assegnati alla Squadra per la Missione.

Segnalino Voto – Approvano o rifiutano la Squadra per la Missione formata dal Leader.

Carte Missione – Determinano il successo o il fallimento della Missione.



Preparazione:

Seleziona la Tabella Segnapunti corrispondente al numero dei giocatori. Piazza la Tabella al centro dell'area di gioco con affianco i Segnalini Punteggio, i Segnalini Squadra e le Carte Missione. Piazza il Segnalino Turno sulla prima casella della Missione della Tabella. Distribuisci ad ogni giocatore un set di due Segnalini Voto.

Scegli a caso un Leader; il Leader riceve il Segnalino Leader. Usa la seguente tabella per determinare il numero di giocatori appartenenti alle *Forze del Bene* o alle *Forze del Male* che saranno in gioco.

Giocatori	5	6	7	8	9	10
Resistenza	3	4	4	5	6	6
Spie	2	2	3	3	3	4

Mescola

il numero appropriato di Carte Personaggio delle *Forze del Bene* (una di queste carte sarà la carta *Merlino*, tutte le altre Carte Personaggio delle *Forze del Bene* saranno solamente carte "*Servi Leali di Artù*") e di Carte Personaggio *Forze del Male* (una di queste carte sarà la carta *Assassino*, tutte le altre Carte Personaggio delle *Forze del Male* saranno solamente carte "*Lacchè di Mordred*"). Distribuisci ad ogni giocatore una carta a faccia coperta. Ogni giocatore in segreto guarda la lealtà assegnatagli sulla propria Carta Personaggio.

Il Male si rivela e Merlino guarda il futuro

Il vero Male dilaga nel paese. Artù rappresenta il futuro della Bretagna, una promessa di prosperità e di onore, tuttavia tra i suoi coraggiosi combattenti stanno nascosti i lacchè senza scrupoli di Mordred. Queste forze del male sono poche nel numero, ma si conoscono l'un l'altra e rimangono nascoste da tutti, ad eccezione di un servo di Artù. Soltanto Merlino conosce chi siano gli agenti del Male, ma deve parlare di questo solo per indovinare. Se la sua vera identità viene scoperta, tutto sarà perduto.

Dopo che tutti i giocatori hanno appreso la loro lealtà, il Leader deve assicurarsi che i giocatori appartenenti alle *Forze del Male* si rivelino tra di loro e che Merlino riconosca tutti i giocatori delle *Forze del Male* recitando la forma seguente:

"Tutti chiudano gli occhi. Tenete un pugno di fronte a voi."

"Lacchè di Mordred aprite gli occhi. Guardatevi intorno e assicuratevi di riconoscere tutti gli altri agenti delle Forze del Male."

"Lacchè di Mordred chiudete gli occhi."

"Gli occhi di tutti devono essere chiusi e dovete tenere un pugno di fronte a voi."

"Lacchè di Mordred alzate i pollici così Merlino potrà riconoscervi."

"Merlino, apri gli occhi e guarda gli agenti delle Forze del Male."

"Lacchè di Mordred, abbassate i pollici e fate nuovamente il pugno."

"Merlino, chiudi gli occhi."

"Gli occhi di tutti devono essere chiusi e dovete tenere un pugno di fronte a voi."

"Tutti aprano gli occhi."

Svolgimento della Partita:

La partita consiste di diversi Turni; ogni turno comprende una fase di Formazione della Squadra e una fase Missione. Nella fase di Formazione della Squadra il Leader propone una Squadra per completare una Missione – tutti i giocatori o approveranno la Squadra proposta e si passerà alla fase Missione, oppure rifiuteranno la Squadra e il comando sarà affidato al successivo giocatore che ripeterà la sequenza finché viene finalmente approvata una Squadra. Nella fase Missione i giocatori scelti a far parte della Squadra determineranno se la Missione avrà successo.

Scegli la tua Squadra saggiamente. Approva solo le Squadre in cui ti fidi di tutti i componenti. Anche un solo giocatore appartenente alle *Forze del Male* nella Squadra è sufficiente per farla fallire.

Fase di Formazione della Squadra

È tempo di grandi decisioni e forti leader. Non tutti i cavalieri e le dame di Avalon sono leali ad Artù, tuttavia dovrai scegliere coloro che incarnano il Bene come membri della Missione. Se si tengono gli occhi e le orecchie ben aperti, i saggi consigli di Merlino potranno rivelare sussurri di verità.

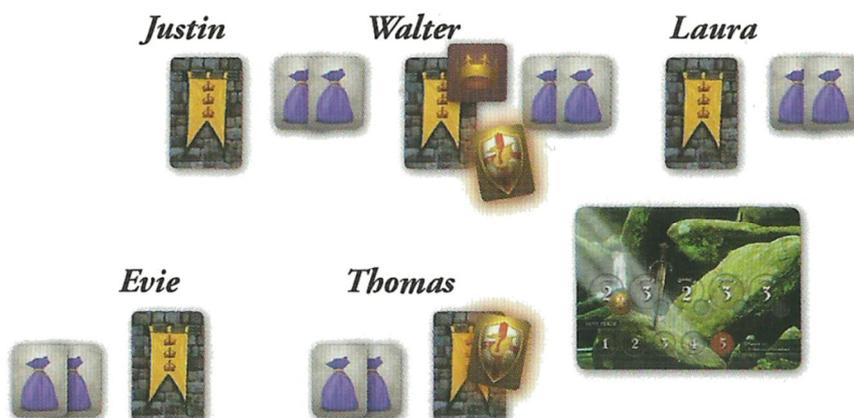
Designazione della Squadra: Dopo un'appropriata discussione, il Leader prende il numero richiesto di Segnalini Squadra (usando la seguente tabella, oppure le indicazioni sulle Plance Segnapunti) ed assegna ogni Segnalino Squadra a qualsiasi giocatore.

Giocatori	5	6	7	8	9	10
1° Missione	2	2	2	3	3	3
2° Missione	3	3	3	4	4	4
3° Missione	2	4	3	4	4	4
4° Missione	3	3	4	5	5	5
5° Missione	3	4	4	5	5	5

Il leader può far parte della Squadra, ma non è necessario. Nota che ad un giocatore può essere assegnato un solo Segnalino Squadra.

Discuti, discuti, discuti. Tutti i giocatori dovrebbero partecipare per aiutare il Leader a compiere la giusta scelta per designare i giocatori nella Squadra. Una discussione attiva e razionale è un gran bel modo per smascherare gli agenti di Mordred nelle loro ragnatele di menzogne.

Esempio: La prima Missione in una partita a cinque giocatori richiede una Squadra di due membri. Il Leader dà i due Segnalini Squadra a Walter (se stesso) e a Thomas, quindi richiede la Votazione.

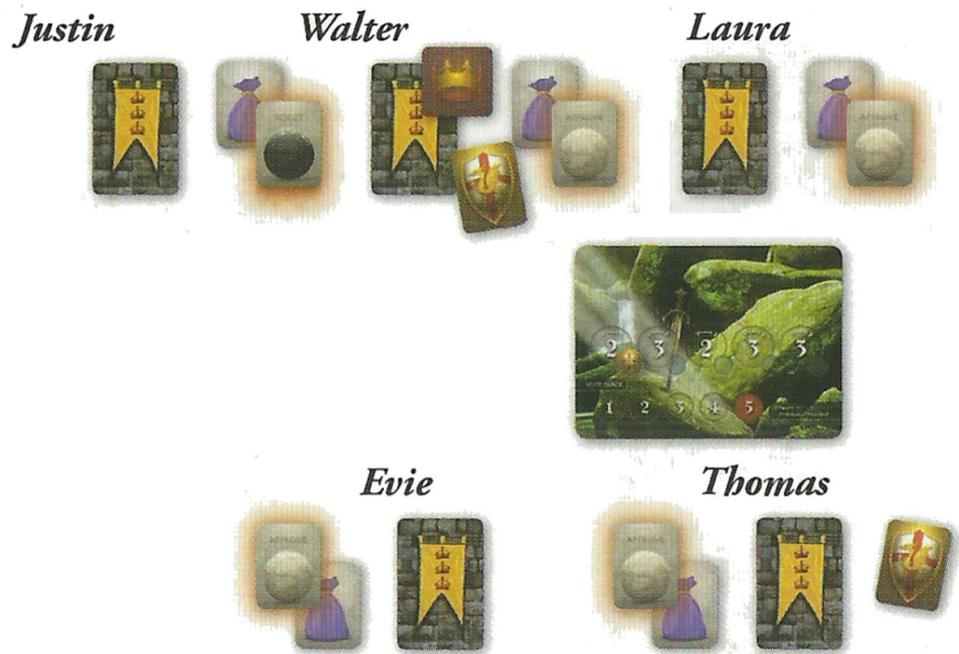


Votazione della Squadra: Dopo un'appropriate discussione, il Leader richiede un voto sulle assegnazioni dei membri della Squadra.

Il Leader propone la Squadra – ma tutti i giocatori partecipano alla *Votazione* mediante la quale potranno accettare o rifiutare la Squadra proposta. Il Leader può appartenere alle *Forze del Male*, oppure lo potrebbe essere uno dei membri scelto. Non sentirti in dovere di accettare tutte le Squadre proposte. Se rifiuti una Squadra, allora un nuovo Leader ne potrà proporre una differente, ma senza membri appartenenti alle *Forze del Male* al suo interno.

Ogni giocatore, incluso il Leader, sceglie in segreto un Segnalino Voto. Quando tutti i giocatori hanno scelto i loro Segnalini Voto, il Leader chiede che i Voti vengano rivelati. Tutti i segnalini Voto vengono girati a faccia scoperta in modo che tutti i giocatori possano visionarli. La Squadra viene approvata se la maggioranza dei voti è affermativa e invece viene respinta se la maggioranza ha rifiutato le assegnazioni; un pareggio vale come rifiuto. Se la Squadra viene approvata, la partita continua nella fase *Missione*. Se la Squadra viene respinta, il Segnalino Leader passa al prossimo giocatore in senso orario e la fase di *Formazione della Squadra* viene ripetuta.

Il Male vince la partita se vengono respinte cinque Squadre in un singolo turno (5 votazioni fallite consecutive).



Esempio: Walter, Thomas, Laura e Evie approvano, Justin rifiuta – la Squadra è approvata, la partita continua alla fase *Missione*.

Consigli Strategici: Non fidarti di nessuno

Se non ti fidi di nessun membro della squadra proposta allora considera seriamente la possibilità di rifiutarla. Rifiutare una Squadra non vuol significare che tu appartenga alle forze del *Male*. Un gruppo composto da giocatori esperti solitamente fa uso di tre o più voti per l'assegnazione dei membri della Squadra durante ogni turno. Osserva attentamente chi approva la Squadra e chiedigli il motivo della sua approvazione – talvolta i giocatori appartenenti alle *Forze del Male* l'approveranno appositamente per far includere un agente delle *Forze del Male*. Merlinò può anche usare il suo voto come indicazione, ma dovrà essere attento a non farsi riconoscere dai giocatori delle *Forze del Male*.

Fase Missione

Avete ben argomentato e saggiamente scelto i coraggiosi cavalieri e le dame a cui riporre la vostra fiducia. Adesso è il tempo di giudicare la vera intenzione e la lealtà delle singole persone alla nobile causa per la quale Artù combatte. Siate onesti e il bene prevarrà.

Il Leader consegna un set di Carte Missione ad ogni membro della Squadra. Ogni giocatore impegnato nella Missione sceglie una Carta Missione e la gioca a faccia coperta di fronte a sé. Il Leader raccoglie e mescola le Carte Missione giocate prima di rivelarle. La Missione ha successo solo se tutte le carte rivelate sono Carte Successo. La Missione fallisce se sono state giocate una (o più) Carte Fallimento.

Nota: I giocatori delle forze del Bene devono selezionare la Carta Missione Successo; i giocatori delle forze del Male possono selezionare la Carta Missione Successo o la Carta Missione Fallimento.

Nota: La 4° Missione (e solo la 4° Missione) in partite da 7 o più giocatori richiede almeno due Carte Missione Fallimento perché la Missione fallisca.

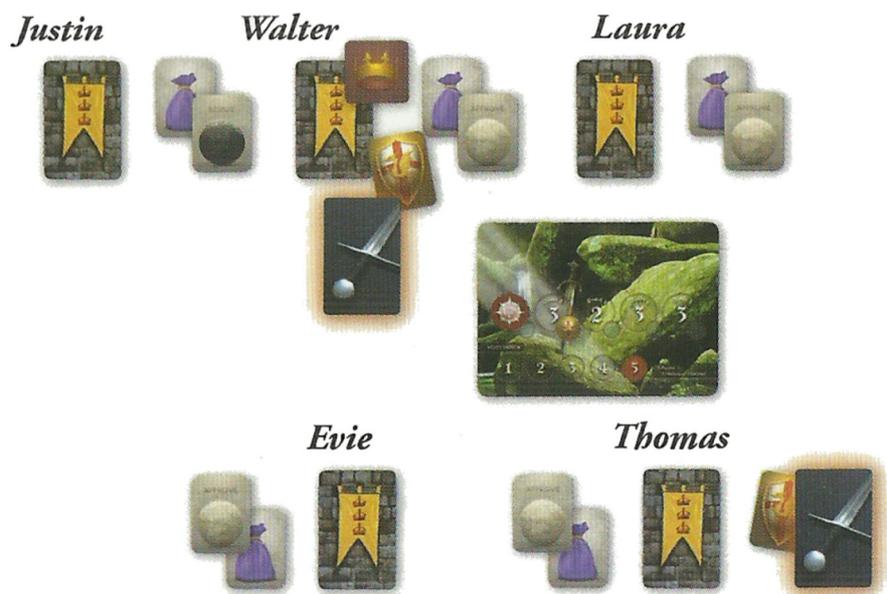
Nota: È consigliato che le Carte Missione giocate e scartate vengano mescolate da due giocatori differenti prima di essere rivelate.

Nota: È opportuno che sia un giocatore che non appartenga alla Squadra che raccolga tutte le Carte Missione, in questo modo sarà chiaro quali carte sono state giocate e quali sono state scartate. Mescolate le Carte Missione scartate.

Per indicare sulla Plancia Segnapunti che una Missione ha avuto successo, piazza sulla corrispondente casella il Segnalino Punteggio Blu recante il sigillo di Artù. Piazza invece il Segnalino Rosso recante il sigillo di Mordred per indicare il fallimento della Missione. Dopo che la Missione corrente è stata completata (in successo o in fallimento), fai avanzare il Segnalino Turno nel prossimo spazio sulla Plancia Segnapunti.

Il Segnalino Leader passa al prossimo giocatore in senso orario e ha inizio un nuovo turno, nuovamente con la fase di Formazione della Squadra.

Esempio: Walter distribuisce a sé stesso e a Thomas un set di due Carte Missione. Walter sceglie la Carta Missione Successo e la piazza a faccia coperta di fronte a sé, Thomas invece piazza la Carta Missione Fallimento a faccia coperta di fronte a sé.



Walter prende le due Carte Missione e le mescola prima di rivelare che la Missione è fallita. Piazza un Segnalino Punteggio Rosso sul primo spazio della Missione sulla Plancia Segnapunti, fa avanzare il Segnalino Turno nel secondo spazio della Missione sulla Plancia Segnapunti e passa il Segnalino del Leader in senso orario.

Fine della Partita:

Artù e il Bene prevale se la Squadra delle Forze del Bene riusciranno a completare tre Missioni senza che sia rivelata la vera identità di Merlino. Le oscure Forze del Male di Mordred trionferanno se riusciranno a sabotare tre Missioni oppure se saranno abbastanza subdoli da forzare Merlino ad esporsi apertamente.

La partita finisce immediatamente dopo che tre Missioni hanno avuto successo o tre Missioni sono fallite. I giocatori che appartengono alle *Forze del Male* vince se tre Missioni falliscono. La partita termina immediatamente se i giocatori che appartengono alle *Forze del Male* vincono se cinque Squadre vengono rifiutate in un singolo turno (5 votazioni fallite consecutive).

Assassinare Merlino – L'ultima possibilità di vincere delle Forze del Male

Se tre Missioni hanno avuto successo, i giocatori appartenenti alle *Forze del Male* avranno l'ultima opportunità di vincere la partita se individueranno sotto quale giocatore delle *Forze del Bene* si celi l'identità di Merlino. Senza che siano mostrate le Carte Personaggio, i giocatori delle *Forze del Male* si possono consultare liberamente, sarà poi il giocatore con la Carta Personaggio dell'Assassino a fare il nome di un giocatore delle *Forze del Bene* che ritengono essere Merlino. Se il giocatore indicato è Merlino, allora i giocatori che appartengono alle *Forze del Male* vincono la partita. Se, invece, i giocatori delle *Forze del Male* non sono riusciti ad individuare Merlino, allora i giocatori appartenenti alle *Forze del Bene* hanno vinto.

Esempio: Walter, Justin e Laura appartengono alle Forze del Bene; Evie e Thomas appartengono alle Forze del Male. Walter è Merlino; Evie è l'Assassino. La quinta Missione viene conclusa con successo, e la partita termina con tre successi. Evie e Thomas hanno ancora una possibilità per vincere: individuare Merlino. Evie e Thomas ritengono che Laura sia Merlino. Evie, l'Assassino, dichiara ad alta voce che Laura è Merlino. Laura non è Merlino, il tentativo di assassinio fallisce e la Squadra delle Forze del Bene vince la partita.



Crediti:

Ideazione: Don Eskridge

Sviluppo: Travis Worthington

Traduzione: Marco "Mindbender" Grosso

Progetto Grafico/Illustrazioni: Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti, Luis Tomas

Riconoscimenti: Un grazie alla mia eccellente famiglia, alla comunità di BGG e ai playtester, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, i Berkeley Board Gamers e a tutti gli appassionati di The Resistance.

Carte Personaggio Opzionali con poteri speciali

Sono disponibili quattro Carte Personaggio aggiuntive dotate di poteri speciali. Puoi giocare con queste carte, utilizzando tutte quelle che vuoi. Differenti combinazioni renderanno il gioco più difficile da vincere per una fazione o per l'altra. La soluzione migliore è implementare solo una Carta Personaggio alla volta, aggiungendone di nuove o sostituendone altre ancora non appena prendi confidenza con il gioco. Nella maggior parte dei casi vorrai giocare con Merlino, ma non è necessario.

Percival: Percival è un Personaggio opzionale della fazione delle *Forze del Bene*. Il potere speciale di Percival è quello di sapere chi sia Merlino all'inizio del gioco. Usare saggiamente questa conoscenza di Percival è la chiave per proteggere l'identità di Merlino. Aggiungere Percival nel gioco renderà la fazione delle *Forze del Bene* più potente e la farà vincere più spesso.

Nota: Per partite con 5 giocatori, assicurati di aggiungere Mordred o Morgana se giochi con Percival.

Mordred: Mordred è un Personaggio opzionale della fazione delle *Forze del Male*. Il potere speciale di Mordred è quello di celare la sua identità a Merlino all'inizio del gioco. Aggiungere Mordred nel gioco renderà la fazione delle *Forze del Male* più potente e la farà vincere più spesso.

Oberon: Oberon è un Personaggio opzionale della fazione delle *Forze del Male*. Il potere speciale di Oberon è quello di celare la sua identità agli altri giocatori appartenenti alle *Forze del Male* ma, al tempo stesso, neppure essere a conoscenza delle identità dei giocatori delle *Forze del Male* all'inizio del gioco. Oberon non è un "Lacchè di Mordred" e non apre i suoi occhi durante la rivelazione dei giocatori all'inizio della partita. Aggiungere Oberon nel gioco renderà la fazione delle *Forze del Bene* più potente e la farà vincere più spesso.

Morgana: Morgana è un Personaggio opzionale della fazione delle *Forze del Male*. Il potere speciale di Morgana è quello di sembrare Merlino, apparendo a Percival come Merlino. Aggiungere Morgana nel gioco renderà la fazione delle *Forze del Male* più potente e la farà vincere più spesso.

La fase di "rivelazione" dei giocatori all'inizio della partita dipenderà molto da quali ruoli verranno aggiunti. Vedi in seguito la forma più adatta per i differenti Personaggi che sono stati inclusi.

"Tutti chiudano gli occhi. Tenete un pugno di fronte a voi."

"Lacchè di Mordred, ad eccezione di Oberon, aprite gli occhi. Guardatevi intorno e assicuratevi di riconoscere tutti gli altri agenti delle Forze del Male."

"Lacchè di Mordred chiudete gli occhi."

"Gli occhi di tutti devono essere chiusi e dovete tenere un pugno di fronte a voi."

"Lacchè di Mordred, ad eccezione dello stesso Mordred, alzate i pollici così Merlino potrà riconoscervi."

"Merlino, apri gli occhi e guarda gli agenti delle Forze del Male."

"Lacchè di Mordred, abbassate i pollici e fate nuovamente il pugno."

"Merlino, chiudi gli occhi."

"Gli occhi di tutti devono essere chiusi e dovete tenere un pugno di fronte a voi."

"Merlino e Morgana, alzate i pollici così Percival potrà riconoscervi."

"Percival, apri gli occhi così potrai riconoscere Merlino e Morgana."

"Merlino e Morgana, abbassate i pollici e fate nuovamente il pugno."

"Percival, chiudi gli occhi."

"Gli occhi di tutti devono essere chiusi e dovete tenere un pugno di fronte a voi."

"Tutti aprano gli occhi."

Regole Opzionali

Scegliere le Missioni: Scegliere le Missioni permette ai giocatori di intraprendere le Missioni in qualsiasi ordine vogliono, aggiungendo un livello di pianificazione strategica nel gioco.

Durante la fase di Formazione della Squadra, il Leader sceglie sia i giocatori che faranno parte della Squadra, sia la Missione che la Squadra cercherà di concludere. Usate il Segnalino Turno per indicare quale Missione è stata selezionata dal Leader. Il numero di giocatori scelti a far parte della Squadra deve corrispondere al numero richiesto per quella determinata Missione.

Esempio: *In una partita ad 8 giocatori, il Leader sceglie di iniziare il gioco intraprendendo la 3° Missione che richiede una Squadra di 4 membri. Il Leader sceglie 4 giocatori che faranno parte della Squadra, e piazzerà il Segnalino Turno sullo spazio della 3° Missione della Plancia Segnapunti prima di richiedere la Votazione. Dopo la fase Missione, piazza l'appropriato Segnalino Punteggio sulla Plancia Segnapunti sullo spazio corrispondente alla Missione intrapresa. Una volta effettuata, una Missione non può essere intrapresa una seconda volta.*

La 5° Missione non può essere intrapresa finché almeno due altre Missioni sono state concluse.

Per partite con 7 o più giocatori, la 4° Missione richiederà due Fallimenti nelle Votazioni per essere definita come Missione Fallita.

Carte Complotto e Carte Lealtà: Le Carte Lealtà sono usate solo se stai giocando con le Carte Complotto contenute nella scatola di The Resistance. Alcune Carte Complotto richiedono che un giocatore riveli la propria identità, ma nel gioco di The Resistance: Avalon l'identità di Merlino deve rimanere segreta anche se la sua lealtà può essere rivelata.

Usa le Carte Lealtà anziché le Carte Personaggio ogni volta che sei soggetto ad una Carta Complotto che ti obbliga a rivelare la tua Carta Personaggio. Devi usare la Carta Lealtà corrispondente alla lealtà della tua Carta Personaggio. Se fai uso di una Carta Lealtà errata causerai il fallimento della partita per la tua fazione.

Carte Dama del Lago e Carte Lealtà: Il Segnalino della Dama del Lago comporta un'abilità opzionale per i giocatori. Il giocatore con la Dama del Lago sarà in grado di sondare la lealtà di un altro giocatore. Diversamente rispetto ai poteri delle Carte Personaggio, il giocatore che possiede questa abilità è di dominio pubblico.

All'inizio della partita, dai il Segnalino della Dama del Lago al giocatore che siede alla destra del Leader. Immediatamente dopo la 2°, la 3° e la 4° Missione è stata conclusa, il giocatore che possiede il Segnalino della Dama del Lago potrà sondare la lealtà di un altro giocatore. Il giocatore che è stato selezionato riceverà la coppia di Carte Lealtà e passerà la carta corrispondente alla lealtà della propria Carta Personaggio alla Dama del Lago. Fare uso di una Carta Lealtà errata causerà il fallimento della partita per la quella fazione.

La Dama del Lago si può consultare liberamente con gli altri giocatori, ma non può rivelare la natura della Carta Lealtà che ha ricevuto.

Il giocatore che è stato selezionato riceve il Segnalino della Dama del Lago. La Dama del Lago può essere usata solo tre volte durante una partita. Il giocatore che ha fatto uso della Dama del Lago non può essere soggetto al potere della Dama del Lago impiegato da un altro giocatore.

Esempio: Don (un giocatore appartenente alle Forze del Male) inizia il gioco alla destra del Leader, e pertanto riceve il Segnalino della Dama del Lago. La prima Missione termina con successo, mentre la seconda Missione è un fallimento. Don impiega il potere della Dama del Lago e sceglie di sondare Margaret (una giocatrice appartenente alle Forze del Bene). Margaret prende le due Carte Lealtà, e passa la Carta Lealtà del Bene a Don. Don esamina la carta ricevuta, e afferma ad alta voce "Margaret è un lacché di Mordred!", una sporca bugia! Margaret è arrabbiata e gli rinfaccia prontamente "Non mi fidavo di te, Don, e adesso so che sei un bugiardo!" Don passa il Segnalino della Dama del Lago a Margaret. Margaret sarà in grado di sondare la lealtà degli altri giocatori dopo che la terza Missione sarà conclusa. Margaret non potrà impiegare il potere della Dama del Lago su Don.

Nota: È meglio utilizzare la Dama del Lago per partite con 7 o più giocatori. Aggiungere la Dama del Lago nel gioco renderà la fazione delle Forze del Bene più potente e la farà vincere più spesso.

Excalibur

Chi controlla Excalibur ha un potere enorme, a sostegno del Bene o del Male. Scegli con saggezza e impiega cautela altrimenti le Forze del Male ne usciranno rafforzate.

Excalibur può essere aggiunta al gioco come un potere opzionale per i giocatori. Excalibur offre ad un membro della Squadra la possibilità di modificare l'esito della Missione facendo sostituire la Carta Missione giocata da un altro giocatore.

Durante la fase di Formazione della Squadra, Excalibur viene assegnata dal Leader ad uno dei giocatori che partecipano alla Squadra, consegnando a quel giocatore sia un Segnalino Squadra sia la Carta Excalibur. Il leader **non può** assegnare Excalibur a se stesso.

Durante la fase Missione, i membri della Squadra selezionano la loro Carta Missione e la giocano a faccia coperta di fronte a loro in modo che sia chiaramente visibile che è stata fatta la scelta. Prima di raccogliere le Carte Missione giocate, il giocatore che possiede Excalibur **può** obbligare un qualsiasi altro giocatore a sostituire la propria Carta Missione (la Carta Missione che non è stata giocata diventa ora la Carta Missione giocata).

Dopo che le Carte Missione sono state sostituite, il giocatore che possiede Excalibur esamina la Carta Missione che è stata sostituita (la Carta Missione che è stata inizialmente giocata). Adesso conoscerà quale carta è stata scelta e se averla sostituita comporta un vantaggio o uno svantaggio alla Missione. Il Leader raccoglierà infine le Carte Missione giocate e le mischierà, prima di rilevarle, come di consueto.

Esempio: *Ron, il Leader, si fida di Sarah e la fa partecipare alla Squadra, consentendole di impugnare Excalibur. Sceglie inoltre anche se stesso e Pat come membri della Squadra. Dopo che la Squadra è stata approvata, Ron, Pat e Sarah giocano le proprie Carte Missione di fronte a loro. Sarah decide di usare Excalibur e commuta la Carta Missione che aveva giocato Pat. Sarah quindi guarda la Carta Missione che Pat ha inizialmente giocato (Carta Missione Successo): adesso sa che la sua sostituzione ha condannato la Missione al fallimento. Il Leader raccoglie le Carte Missione e le mischia prima di rivelare due Carte Missione Successo e una Carta Missione Fallimento.*

Nota: *Se si utilizzano le Carte Complotto, il potere di Excalibur entra in gioco prima che un giocatore possa utilizzare "Keeping a close eye on you" (Ti tengo d'occhio!). Inoltre Excalibur non può sostituire una Carta Missione se è stata giocata a faccia scoperta a causa di "In the Spotlight" (Sotto i Riflettori).*

Lancillotto

Personaggio complesso, con molte motivazioni sottostanti, Lancelot può essere orientato verso il bene o il male.

Variante #1: Lancelot inverte la lealtà durante il gioco.

Preparazione

Usa entrambe le Carte Personaggio Lancillotto incluse nel mazzo promo al posto di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Bene* e di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Male*.

Forma un Mazzo Lealtà composto da 5 carte: tre carte "Nessun Cambiamento" (carte vuote) e due carte "Fedeltà Invertita". Mischia e piazza il Mazzo Fedeltà a fianco della Plancia Segnapunti.

Fase di Rivelazione

Il Lancillotto appartenente alle *Forze del Male* **non apre** gli occhi, ma invece alza il pollice in modo che egli sarà riconosciuto come un agente delle *Forze del Male*.

Durante il gioco procedete come di consueto, con le seguenti eccezioni:

All'inizio del terzo turno e all'inizio di ogni turno successivo gira una carta del Mazzo Fedeltà. Se la carta è "Nessun Cambiamento", non vi è alcun cambiamento di fedeltà e il gioco continua normalmente. Se viene pescata la carta "Fedeltà Invertita", Lancillotto ha avuto un cambiamento d'animo. I due giocatori Lancillotto segretamente invertono la loro fedeltà. Questo cambiamento si applica a tutti gli aspetti del gioco, incluse le condizioni di vittoria e le regole che riguardano le Carte Missione. Quei due giocatori non devono scambiarsi o mostrare le loro Carte Personaggio.

È possibile che Lancillotto invertirà la propria fedeltà una, due o anche nessuna volta durante la partita.

Variante #2: Simile alla Variante #1, salvo che l'inversione di fedeltà di (dei) Lancillotto è conosciuta in anticipo e il Lancillotto appartenente alle *Forze del Male* deve fare fallire qualsiasi Missione in cui partecipa.

Preparazione

Usa entrambe le Carte Personaggio Lancillotto incluse nel mazzo promo al posto di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Bene* e di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Male*.

Forma un Mazzo Lealtà composto da 5 carte: tre carte "Nessun Cambiamento" (carte vuote) e due carte "Fedeltà Invertita". Mischia e piazza il Mazzo Fedeltà a fianco della Plancia Segnapunti.

Fase di Rivelazione

Il Lancillotto appartenente alle *Forze del Male* **non apre** gli occhi, ma invece alza il pollice in modo che egli sarà riconosciuto come un agente delle *Forze del Male*.

Durante il gioco procedete come di consueto, con le seguenti eccezioni:

All'inizio della partita pescate, a faccia scoperta, cinque Carte Fedeltà e piazzatele sopra la Plancia Segnapunti in modo da rendere l'ordine delle carte distinguibile. Queste carte indicheranno se e quando Lancillotto invertirà la propria fedeltà durante il gioco. Un cambiamento di fedeltà ha effetto all'inizio del turno corrispondente all'ordine in cui la Carta "Fedeltà Invertita" è attiva.

Viene eliminata la possibilità di scegliere la Carta Missione. Il giocatore che al momento è Lancillotto appartenente alle *Forze del Male* **deve** giocare una Carta Missione Fallimento. Il giocatore che al momento è Lancillotto appartenente alle *Forze del Bene* deve giocare una Carta Missione come di consueto.

Se viene la carta "Fedeltà Invertita" è attiva all'inizio del turno, Lancillotto ha avuto un cambiamento d'animo. I due giocatori Lancillotto segretamente invertono la loro fedeltà. Questo cambiamento si applica a tutti gli aspetti del gioco, incluse le condizioni di vittoria e le regole che riguardano le Carte Missione. Quei due giocatori non devono scambiarsi o mostrare le loro Carte Personaggio.

È possibile che Lancillotto invertirà la propria fedeltà una, due o anche nessuna volta durante la partita.

Variante #3: I giocatori con la Carta Personaggio Lancillotto appartenente alla Forza del Bene e alla Forza del Male si conoscono a vicenda. Raccomandato solo per gruppi numerosi.

Preparazione

Usa entrambe le Carte Personaggio Lancillotto incluse nel mazzo promo al posto di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Bene* e di una Carta Personaggio appartenente alle *Forze del Male*.

Fase di Rivelazione

Aggiungi un passo alla fine della forma nel seguente modo:

"Lancillotto apri gli occhi e rivela-tevi alla vostra controparte."

"Lancillotto chiudi gli occhi."