

THE RESISTANCE: AVALON Fan Edition by Princetoma90

Bentornati ad Avalon, miei prodi guerrieri! Il regno ha nuovamente bisogno del vostro aiuto. Con questa edizione vi attenderanno tante nuove sfide, missioni, personaggi e modalità di gioco!

Questo regolamento è per i soli giocatori che abbiano già una notevole familiarità con The Resistance: Avalon. I gruppi di giocatori occasionali stiano alla larga da questo regolamento! Vi renderà il gioco solo più complicato e frustrante.

INTRODUZIONE A QUESTA EDIZIONE

Questo progetto è nato a seguito di tanti spunti ed idee per nuovi personaggi, varianti e opzioni di gioco che mi sono venute in mente nel tempo. Ho preso ispirazione anche da ciò che ho letto su Boardgeekgames nella sezione Varianti, di cui qui vi ripropongo tutte quelle varianti che ho ritenuto funzionanti. Vi prego di contattarmi per nuove idee, domande, pareri o per segnalarmi eventuali errori, in modo da poter avere sempre il regolamento aggiornato. Potete scrivermi al seguente link:

<https://boardgamegeek.com/thread/1489520/new-avalon-printplay-and-variants>.

Per poter usufruire appieno delle varie opzioni che troverete, basterà affiancare la vostra copia di The Resistance: Avalon con un mazzo di carte qualsiasi; alternativamente potete usare dei pezzi di carta in delle bustine protettive, ricordarvi che una certa carta personaggio ora ha un altro potere o stamparvi le vostre carte personalizzate.

Per i nuovi personaggi, consiglio di utilizzare le carte personaggio del gioco originale (salvo partite con tanti giocatori e molti personaggi non ufficiali), sfruttando anche i personaggi in dotazione senza potere (in questo caso sarà opportuno memorizzarsi l'immagine della carta, poiché il testo di queste carte non aiuta).

MI PIACEREBBE RENDERE QUESTO REGOLAMENTO DISPONIBILE PER IL MAGGIOR NUMERO DI PERSONE POSSIBILE. SE VUOI AIUTARMI E TRADURLO IN INGLESE O ALTRE LINGUE, CONTATTAMI PURE. 😊

PERSONAGGI E ALTRE OPZIONI DI GIOCO

Con “buono”, si intende che il giocatore possessore della carta fa parte della squadra dei servi fedeli di Artù; con “cattivo”, che fa parte della squadra dei lacchè di Mordred.

Con “opzione” si intende un nuovo personaggio, regola o modalità di gioco. Per opzione 1 si intende naturalmente la prima, pertanto il termine “opzione 1” è stato omissso.

Con “variante” si intende una modifica alle regole dell'opzione a cui si riferisce. E' possibile utilizzare più varianti contemporaneamente.

OFFICIAL AVALON: RIEPILOGO DEI PERSONAGGI E ALTRE REGOLE DEL GIOCO

Servi fedeli di Artù: Buoni. Nessun potere.

Lacchè di Mordred: Cattivi. Nessun potere.

Merlino: Buono. Conosce le forze del male.

Percival: Buono. Conosce Merlino e Morgana (se presente).

Assassino: Cattivo. Può uccidere Merlino a fine gioco, se il male ha perso nelle missioni.

Morgana: Cattiva. Appare a Percival assieme a Merlino.

Oberon: Cattivo. Invisibile al male. Variante: Conosce Morgana.

Mordred: Cattivo. Invisibile a Merlino.

Lancillotto (cattivo): Cattivo. Deve sempre votare fallimento. Si può scambiare con l'altro Lancillotto e diventare buono. Quando è cattivo deve sempre votare fallimento.

Lancillotto (buono): Buono. Può scambiarsi con l'altro Lancillotto e diventare cattivo. Se cattivo, deve sempre votare fallimento.

Opzione 2: Si sa già in anticipo quando i Lancillotto cambieranno fazione. Si scoprono tutte le carte.

Opzione 3: I due Lancillotto si conoscono.

Regole opzionali presenti nel gioco base

Excalibur: Cambia il voto di un giocatore.

Dama del lago: Vede se un giocatore è buono o cattivo.

Scegliere la missione: Il leader decide la missione da fare.

UNOFFICIAL AVALON

Nuova regola: Rimpiazza una regola poco logica presente nel gioco. Quando si arriva al quinto tentativo nell'organizzazione di una missione, i giocatori non votano la proposta del leader, ma questa passa automaticamente. Ovviamente il leader prima di dichiarare la squadra può, come sempre, consultarsi con tutti i restanti giocatori.

Altra nuova regola: Decidete prima dell'inizio del gioco se il leader deve forzatamente includere se stesso nella missione oppure se può anche autoescludersi.

Nota: Quando si parla di Lancillotto (cattivo), si intende sempre che il personaggio è cattivo, che non si sveglia con le altre forze del male e che non partecipa all'eventuale discussione finale con l'assassino.

NUOVI PERSONAGGI

Merlino: Opzione 2: Buono. Non viene visto da Percival ma quest'ultimo può però vedere Mordred.

Variante: Merlino vede Mordred.

Perché dovrei usare questo personaggio: Merlino non avrà il supporto di Percival. I giocatori buoni saranno un po' più disorientati; Merlino dovrà essere più convincente e prudente al tempo stesso.

Percival: Opzione 2: Buono. Vede il dito di Merlino, Morgana e Mordred.

Variante: Vede Oberon al posto di Mordred.

Variante 2: In generale, vede il dito di Merlino, Morgana ed un altro cattivo (a vostra discrezione).

Perché dovrei usare questo personaggio: Percival impiega più tempo a capire chi è Merlino, o non lo scopre affatto.

Morgana: Opzione 2: Cattiva. Non viene vista da Merlino. Rende la vita più difficile a Percival. Consigliata per i giocatori esperti.

Opzione 3: Cattiva. Di notte vede Merlino. Perde se l'assassino uccide Merlino (non può partecipare alla discussione finale con l'assassino) e in quel caso vincono tutti i cattivi tranne lei.

Variante: I tentativi per organizzare la squadra di ciascuna missione diventano 6.

Perché dovrei usare questo personaggio: Avvantaggiata enormemente perché conosce Merlino, può disorientare Percival.

Mordred: Opzione 2: Cattivo. E' invisibile a Merlino e ottiene il potere dell'assassino. In questo modo non ci sarà la carta dell'assassino tra i personaggi in gioco.

Opzione 3: Cattivo. E' invisibile a Merlino e ottiene il potere di Morgana. In questo modo non ci sarà la carta di Morgana tra i personaggi in gioco.

Opzione 4: Cattivo. E' invisibile a Merlino e ottiene il potere sia dell'assassino che di Morgana. In questo modo non ci saranno le carte dell'assassino e di Morgana tra i personaggi in gioco.

Perché dovrei usare questo personaggio: Se volete aggiungere un personaggio cattivo in più ad ogni partita, ma finora non ci siete riusciti perché tra le varie carte c'era sempre (per forza) quella dell'Assassino/Morgana.

Oberon: Opzione 2: Cattivo. Conosce i suoi alleati ma non viceversa.

Opzione 3: Cattivo. I suoi alleati conoscono lui (di notte alza il dito) ma non viceversa.

Perché dovrei usare questo personaggio: Per dare un piccolo aiuto ai cattivi.

Lionel: Buono. Viene visto da Merlino come cattivo.

Variante: Aumentate i tentativi per organizzare la squadra di ciascuna missione.

Variante 2: Lionel viene visto da Percival.

Perché dovrei usare questo personaggio: Il bene non avrà vita facile nell'individuare Lionel.

Lot: Cattivo. Nella scelta delle carte, considerare Lot come un personaggio buono (ad esempio, in 9 giocatori ci saranno 5 buoni, 3 cattivi e Lot). Da non utilizzare in partite con 5-7 giocatori. E' obbligatoria la presenza di Ector o Artù con l'opzione "Artù, il re di tutta l'Inghilterra" in 8 o 10 giocatori (e in tutte le partite in cui buoni-cattivi = 2). Viene visto da Merlino assieme alle forze del male, ma mentre gli altri cattivi alzano il dito, lui apre la mano (per farsi riconoscere). Invisibile al male (non si sveglia con loro), però lui sa chi sono i suoi alleati. Nelle missioni deve utilizzare sempre la carta successo. Non può rivelarsi e partecipare all'eventuale discussione finale con l'assassino per decidere chi è Merlino. Vince con le forze del male.

Ora avete 6 tentativi per organizzare ciascuna missione.

Variante: Sa anche chi è Morgana. In pratica Morgana si finge Merlino e Lot il suo Percival.

Perché dovrei usare questo personaggio: Avvantaggia i cattivi nelle votazioni.

Accolon: Cattivo. Invisibile a Merlino e non si sveglia coi cattivi.

Opzione 2: Cattivo. Invisibile a Merlino e al male. Di "notte" si sveglia e i cattivi alzano il dito per farsi riconoscere.

Opzione 3: Cattivo. Invisibile al male. Non si sveglia coi cattivi (utilizzate questa opzione solo se volete avere un secondo "Oberon" in gioco, in partite numerose).

Opzione 4: Invisibile a Merlino (utilizzate questa opzione solo se volete avere un secondo "Mordred" in gioco. Per partite numerose).

Perché dovrei usare questo personaggio: Rimane assolutamente segreto a tutti fino alla fine del gioco.

Ginevra: Cattiva. Invisibile al male. Vince assieme ai cattivi solo se ottengono il loro terzo successo alla quinta missione, altrimenti perde. Può scegliere di usare la carta successo o fallimento nelle varie missioni a seconda dell'esigenza, e può partecipare all'eventuale discussione finale con l'assassino, solo se ciò avviene dopo la quinta missione.

Variante: Sa chi sono gli altri cattivi, ma non viceversa.

Opzione 2: Buona. Vince assieme ai buoni solo se ottengono il loro terzo successo alla quinta missione (può all'occorrenza votare fallimento in alcune missioni) e Merlino non è stato assassinato.

Perché dovrei usare questo personaggio: Il gioco tende ad arrivare più facilmente alla quinta missione.

Damas: Cattivo. Richiede in gioco il Graal (vedi opzione più avanti). Immune al potere del Graal: non è obbligato a votare fallimento in una missione in cui è presente il Graal. Vale lo stesso anche se non c'è il Graal, ma si è in una "missione del Graal" (vedi opzione più avanti).

Perché dovrei usare questo personaggio: Lascia ai giocatori l'incertezza sulle lealtà della squadra.

Galaad: Buono. Alla dama del lago appare cattivo. Galaad passa la carta lealtà cattivo. Si consiglia di utilizzare Lancillotto (cattivo), per evitare che a fine gioco l'assassino possa ritrovarsi avvantaggiato.

Perché dovrei usare questo personaggio: Lascia ai giocatori l'incertezza sulla lealtà del giocatore.

Elaine: Buona. Avrete bisogno di usare altre carte come "carte missione", per poter utilizzare questo personaggio. Con questo personaggio, oltre alle carte fallimento e successo, i giocatori che vanno in missione ricevono anche la carta "Potere di Avalon". Elaine può giocarla (al posto di una carta successo e fallimento) per annullare la missione attuale. Tutte le carte della missione vengono girate normalmente. Se è presente la carta Potere di Avalon, la missione è da ripetere e la formazione da rifare, a prescindere dalle carte fallimento che avete ottenuto. Passate il leader al giocatore successivo. Riprendete a fare la formazione per la missione, dal tentativo a cui eravate arrivati. Elaine può utilizzare questo potere solo una volta per partita. La quarta missione ora richiede solo un voto per fallire. La carta Potere di Avalon non può essere giocata all'ultimo tentativo di organizzazione della squadra.

Variante: La quarta missione richiede ancora due carte fallimento, per essere considerata fallita.

Variante 2: Elaine viene vista da Merlino.

Opzione 2: Buona. Usa la carta Potere di Avalon come nell'opzione 1, però il suo effetto è che "ribalta" il risultato: una missione fallita diventa un successo per le forze del bene e viceversa, un successo diventa una missione fallita.

Perché dovrei usare questo personaggio: I cattivi avranno sempre da temere quando votano con una carta missione fallita.

Kay: Buono. Se vince il male (con le missioni), il bene tenta di raccogliere tutte le sue forze per l'ultima chance di aggiudicarsi la partita. Le forze del bene vincono se uccidono Mordred. Kay deve indicare uno tra gli altri giocatori (che NON possono parlare): se il giocatore indicato è Mordred, allora l'assassino e i cattivi rimasti devono indicare e uccidere Merlino per dare la vittoria al male, altrimenti vince il bene.

Variante: Individuate Morgana al posto di Mordred.

Variante 2: Individuate Oberon al posto di Mordred.

Opzione 2: Buono. Kay può assassinare Mordred con le stesse regole dell'opzione 1. Kay indica un giocatore che lo deve aiutare a scegliere chi uccidere. Questa persona non può rivelare il proprio personaggio. Kay può eventualmente anche decidere di uccidere la persona che lo aiuta.

Variante: Sceglie due giocatori con cui consultarsi.

Variante 2: Kay può consultarsi con Percival.

Perché dovrei usare questo personaggio: E' il ruolo dell'Assassino per i giocatori buoni. Sarà più facile per i cattivi individuare Merlino, ma i buoni sono già stati avvantaggiati da questo personaggio...un'ultima chance di vittoria niente male.

Gawain: Gioca da solo. Quando si utilizza questo personaggio, va rimosso un cattivo. Per esempio, in una partita con 8 giocatori ci saranno 5 buoni, 2 cattivi e Gawain. Nelle missioni può usare sia la carta successo che quella fallimento, però per vincere deve essere tra i componenti della quinta missione. In tal caso vince solo lui. Nella quinta missione, se è stato inserito nella spedizione, il suo voto vale di più. Quando vota a favore della spedizione, se vede che oltre a lui hanno votato a favore della spedizione altre 2 persone, si rivela. Le forze del bene e del male hanno perso. Di "notte" vede Merlino, Percival ed i cattivi (compresi quelli invisibili a Merlino). In pratica vede tutti gli altri personaggi. Viene visto da Merlino, separatamente dai cattivi.

Variante: Non viene visto da nessuno.

Variante 2: Viene visto sia da Merlino che da Morgana.

Variante 3: Viene visto sia da Merlino che da un servitore delle forze del male (a vostra scelta).

Variante 4: Nella quinta missione il voto di Gawain vale come quello degli altri. Vince se è presente nella quinta missione, e nella votazione la squadra viene approvata o ottenete un pareggio.

Variante 5: Nella quinta missione il voto di Gawain vale 2. Vince se è presente nella quinta missione, e nella votazione la squadra viene approvata o ottenete un pareggio.

Opzione 2: Gioca da solo, come l'opzione 1, però a fine partita può: tentare di uccidere Merlino, se i buoni hanno vinto (dopo che i cattivi hanno fatto la loro scelta); tentare di uccidere Morgana se hanno vinto i cattivi (eventualmente dopo che Kay ha fatto la sua scelta).

Perché dovrei usare questo personaggio: La quinta missione diventa ancora più incerta per entrambe le fazioni.

Ector: Buono. Rivela immediatamente il suo ruolo a tutti gli altri giocatori non appena riceve questa carta. Non può mai partecipare alle missioni, ma può votare per la formazione della squadra. Con questo personaggio, le missioni e i ruoli vanno preparati come se si fosse uno in meno (se ad es. si gioca in 8, utilizzate il numero di componenti richiesto per una partita in 7). Questo personaggio è quasi sempre indispensabile per giocare con Lot, Artù e con l'opzione 2 del Graal (vedi opzione più avanti). Quando le forze del bene e del male sono pari, e nelle votazioni c'è un pareggio, vince quello che ha votato Ector.

Opzione 2: Buono. Scegliete le carte con cui giocare, pari al numero dei giocatori più una. Mischiate le carte e datene una ad ogni giocatore. Il giocatore che riceve la carta di Ector la rivela subito (se nessuno ha Ector, vuol dire che è la carta avanzata: vanno ridate le carte). Le altre carte buone (eccetto, se presenti, Artù e Lionel) vengono rimescolate ed Ector ne pesca una: in questo modo ha

per forza un personaggio buono. Infine, rimischiare tutte le restanti carte personaggio, del bene e del male, e distribuirne una a tutti gli altri. In questo modo Ector, che non può andare in missione, può anche essere Merlino o Percival.

Variante: Non si può pescare Merlino o Percival, solo una delle due, a vostra scelta.

Opzione 3: Cattivo. Valgono le stesse regole dell'opzione 1, ma Ector vince assieme ai cattivi. In caso di pareggio, vince ciò che non ha votato Ector. Di "notte" vede chi sono i suoi alleati.

Opzione 4: Cattivo. Valgono le stesse regole dell'opzione 1, ma Ector vince assieme ai cattivi. Vede sia le forze del male, sia Merlino che Percival. Perde solo lui se alla fine del gioco Merlino viene assassinato.

Perché dovrei usare questo personaggio: Indispensabile con certi personaggi e opzioni. Un punto di riferimento per tutti i giocatori. Chi riuscirà ad essere più convincente? Guadagnarsi il voto di Ector potrebbe portarvi alla vittoria.

Balain e Balin (insieme): Avrete bisogno di usare altre carte come "carte lealtà", per poter utilizzare questo personaggio. Stesse regole di Lancillotto (buono e cattivo), però formate un altro mazzo composto da 3 carte vuote e da 3 carte cambio lealtà. Potete utilizzare anche una delle altre 2 opzioni del gioco base.

Quando questi 2 personaggi si utilizzano insieme, si usano con le stesse regole di Lancillotto buono e cattivo. Inizialmente Balain è buono e Balin è cattivo.

Variante: Da utilizzare assieme ai Lancillotto.

Variante 2: Come l'opzione 2, però si utilizza un solo mazzo sia per i Lancillotto che per Balain e Balin: quando esce una carta cambio lealtà, cambiano entrambe le coppie.

Perché dovrei usare questo personaggio: Stesse regole dei Lancillotto. Ora potrete raddoppiare l'incertezza.

Meliagant: Cattivo. Quando preparate le carte per la partita, sostituite Meliagant con un buono. Utilizzate le missioni come se foste un giocatore in meno. Conosce tutti i cattivi, compresi quelli invisibili al male. Se viene proposta una missione in cui sono presenti solo buoni, è obbligato a votare a favore della spedizione.

Opzione 2: Cattivo. Sa chi è Merlino. Se a fine gioco Merlino viene ucciso, perde. Non partecipa alla discussione finale con l'assassino.

Perché dovrei usare questo personaggio: Avvantaggia enormemente i cattivi.

Viviana: Buona. Da utilizzare al posto di Merlino. I cattivi possono tentare di uccidere Viviana esattamente come si fa con Merlino. Viviana può vedere ad ogni turno se un giocatore è buono o cattivo. Prima di ogni missione, può guardare il primo leader della missione corrente: tutti i giocatori chiudono gli occhi, Viviana li riapre ed il leader gli mostra (tenendo gli occhi chiusi) il pollice il su, se parteggia per i buoni (o è un personaggio cattivo invisibile a Merlino); pollice verso, se parteggia per i cattivi.

Variante: Può vedere il leader ed il giocatore precedente.

Opzione 2: Buona. Ogni giocatore, a partire dal leader, indica una persona che sospetta essere cattiva. Alla fine del giro, chi ha più voti viene "visto" da Viviana, come nell'opzione 1. In caso di pareggio, fare un ballottaggio. Se vi è un ulteriore pareggio, viene visto il primo giocatore a partire dal leader.

Variante: Vedete i 2 giocatori più votati. In caso di pareggio, fare un ballottaggio. Se vi è un ulteriore pareggio, vengono visti i due più votati a partire dal leader.

Opzione 3: Buona. Vede tutti i buoni eccetto Percival. Di notte alzano il dito i buoni. I cattivi che di norma sono invisibili a Merlino, appaiono come buoni.

Opzione 4: Buona. Da utilizzare con l'opzione mazzetti (vedi opzione più avanti). Ha gli stessi poteri di Merlino, però lei non viene vista da Percival.

Perché dovrei usare questo personaggio: I giocatori buoni dovranno indirizzare Viviana verso i giocatori cattivi il prima possibile. Merlino parte conoscendo già tutti, lei invece conosce poco alla volta. Con l'opzione 3 sarà molto difficile per Merlino capire chi è Percival.

ARTU'. Poteva forse mancare Artù? No, infatti! Eccovi ben due versioni di Artù. Personaggio che rende il gioco un po' più complicato.

Artù (versione più facile): Buono. Vota sempre fallimento, però i suoi voti a fine gioco vengono considerati dei successi. Come capire se ha partecipato a qualche missione? Quando i cattivi sembra che abbiano raggiunto le condizioni per la loro vittoria (3 missioni fallite), l'attuale leader chiede ad voce alta: "Artù, se pensi che le 3 missioni siano realmente fallite, parla". Se nessuno dice nulla, vuol dire che il gioco continua, perché Artù deve aver sabotato una o più missioni che il male credeva d'aver vinto.

N.B: Ovviamente, se senza considerare le carte giocate da Artù, la missione sarebbe fallita lo stesso, tale missione è considerata fallita a tutti gli effetti. Segnatevi i risultati di ogni missione, se avete paura di fare confusione (in questo modo, nella quarta missione occorrono 3 carte fallimento). Consigliatissimo l'utilizzo di Lancillotto (cattivo).

Perché dovrei usare questo personaggio: I cattivi, Artù e Merlino sanno il vero esito delle missioni, gli altri giocatori no. I buoni non sanno mai se la loro sconfitta è vicina oppure no.

Artù (versione più difficile): Buono. Versione che rende questo personaggio e quello dell'assassino, più difficili da usare. Si raccomanda pertanto di utilizzare questa versione solo se tutti i giocatori sono esperti. Da usare senza Oberon, Accolon e i personaggi cattivi che non si svegliano con le forze del male. Da usare in almeno 8 giocatori. Richiede l'utilizzo obbligatorio di Ector con 8 e 10 giocatori (e in generale partite in cui buoni - cattivi = 2). Artù apre gli occhi assieme ai cattivi, ma gioca come buono. Quando i cattivi alzano il dito a Merlino, Artù apre tutta la mano, in questo modo si fa distinguere dalle forze del male. I cattivi possono vincere anche se uccidono Artù, ma è possibile farlo solo finché non parte la missione che conferisce il terzo successo alle

forze del bene, nonché la loro vittoria. Artù può all'occorrenza votare fallimento nelle missioni, se questo dovesse servire a non farsi smascherare. Se l'assassino durante la partita dovesse scoprire Artù, può decidere di interrompere immediatamente il gioco e dichiarare ad alta voce: "provo ad assassinare il re", per fare il suo tentativo di omicidio di Artù ed indicare chi è secondo lui. Se indovina, i cattivi vincono, altrimenti la vittoria va immediatamente ai buoni. L'assassino non ha più il potere di uccidere Artù una volta che è stata votata con successo la missione che conferisce il terzo successo ai buoni. Non può commettere l'omicidio durante una missione in corso (non appena una missione viene approvata).

Variante: Artù conosce l'assassino.

Opzione 2: Buono. Come l'opzione 1, ma nella quinta missione, può partecipare anche Ector. Ciò aiuterà enormemente i buoni.

Opzione 3: Buono. Come l'opzione 1, ma è costretto a votare sempre fallimento. I suoi voti a fine gioco vengono considerati dei successi. Come capire se ha partecipato a qualche missione? Quando i cattivi sembra che abbiano raggiunto le condizioni per la loro vittoria (3 missioni fallite), qualcuno chiede a voce alta: "Artù, se pensi che le 3 missioni siano realmente fallite, parla". Se nessuno dice nulla, vuol dire che il gioco continua, perché Artù deve aver effettivamente sabotato una o più missioni che il male credeva d'aver vinto. N.B: Ovviamente, se oltre alla sua carta fallimento, nella missione ne è presente almeno un'altra carta fallimento, tale missione è comunque considerata fallita (in questo modo, nella quarta missione occorrono 3 carte fallimento). Segnatevi i risultati di ogni missione, se avete paura di fare confusione.

Perché dovrei usare questo personaggio: Richiede una certa abilità da parte di Artù. La partita sarà più movimentata del solito.

OPZIONI DI GIOCO AGGIUNTIVE

Excalibur: Opzione 2: Il giocatore che usa Excalibur indica due giocatori presenti nella missione. Se nelle carte per votare c'è almeno un voto fallimento, considerate le 2 carte come se fossero entrambi successi. Se non c'è alcun fallimento, la missione è invece considerata fallita.

Variante: Mescolate le due carte prima che il giocatore con Excalibur le veda, in modo che non si capisca chi ha messo l'una o l'altra carta.

Opzione 3: Come l'opzione 1 o 2, però Excalibur non può essere giocata in un turno decisivo per la vittoria del male (quando già 2 missioni sono fallite).

Perché dovrei usare questa opzione: E' un incentivo ad utilizzare Excalibur, poco sfruttata.

Opzione ruoli variabili: Vengono selezionati due ruoli tra loro compatibili e/o simili (vedi gli esempi nella lista sotto). Si mischiano, se ne sceglie uno e si inserisce nel mazzo dei ruoli da distribuire; l'altra carta si scarta. Poi date un ruolo a ciascun giocatore. In questo modo non si sa se c'è l'uno o l'altro ruolo.

Ruoli compatibili:

Lionel-Lot

Accolon-Mordred

Merlino-Viviana

Ginevra-Gawain

Ruoli concatenati: Mettete in gioco Lancillotto (buono) e Balain e utilizzate entrambi i mazzi cambio lealtà. Poi scegliete casualmente un ruolo tra Lancillotto (cattivo) e Balin, scartate l'altro. Di notte i Lancillotto e Balain e Balin si vedono. Il giocatore che si ritrova senza compagno, non cambia fazione durante il gioco.

Perché dovrei usare questa opzione: Non sapere con precisione i ruoli in gioco vi riempirà di dubbi.

Opzione mazzetti: Preparate due mazzetti formati il primo da Merlino + cattivo, il secondo da Viviana (opzione 4) + Morgana. Scegliere casualmente uno dei due mazzetti e mettere l'altro da parte. Il mazzetto scelto viene mischiato con il restante mazzo dei personaggi in gioco. In questo modo Percival non saprà se di notte vede Merlino o Morgana.

Variante: Non appena le forze del male sono a 2 missioni fallite, viene girato il mazzetto lasciato da parte.

Opzione 2: Come l'opzione 1, però si formano 3 mazzetti contenenti: Lancillotto (cattivo) + Lancillotto (buono), buono + cattivo, Balin + Balain (mazzetto del cambio lealtà diverso da quello dei Lancillotto). Variante: In partite con tanti giocatori, scegliere 2 mazzetti su 3.

Opzione 3: Come l'opzione 1, però si formano 3 mazzetti contenenti: Lancillotto (cattivo) + buono, Lancillotto (buono) + cattivo, Balin + Balain. Solo Balin e Balain possono cambiare lealtà. Variante: In partite con tanti giocatori, scegliere 2 mazzetti su 3.

Perché dovrei usare questa opzione: I giocatori dovranno ragionare di più sulle singole missioni compiute, per districarsi ed individuare i cattivi.

Opzione male nascosto: Quando si girano le carte missione, girarne una alla volta. Se si gira il necessario numero di fallimenti per far fallire la missione, mescolare le carte rimaste con quelle non valide. In questo modo nessuno saprà se nella missione erano presenti voti fallimento in eccesso. Poi mischiare le carte della missione con quelle scartate. Il male può ancora decidere, all'occorrenza, di scegliere la carta successo nelle missioni.

Perché dovrei usare questa opzione: Il male non rischia più di fare passi falsi.

Opzione missioni casuali: Fare un mazzetto con le 5 missioni richieste. Bisogna affrontare la missione che si gira. Per ogni missione si fa una votazione: se la maggioranza è favorevole, la missione si tiene, altrimenti se ne gira un'altra. In tutta la partita si possono cambiare al massimo due missioni. L'ultima missione rimane fissa.

Perché dovrei usare questa opzione: Non sapete l'ordine delle missioni.

Opzione assenza di Merlino: Avrete bisogno di usare altre carte come “carte personaggio”, per poter utilizzare questa opzione. Fate un mazzetto formato da tante carte Merlino pari al numero di giocatori buoni -1 e da una carta servo fedele di Artù. Mischiate le carte e sceglietene una. Aggiungete la carta agli altri ruoli presenti nella partita. C'è la possibilità che Merlino non sia in gioco. In questo caso, se il bene vince, l'Assassino dovrà dichiarare che Merlino non è presente, per dare la vittoria al male.

Variante: Togliete più carte Merlino per aumentare le chance che Merlino non sia presente.

Opzione 2: Come l'opzione 1, ma al posto di Merlino c'è Viviana. Considerate le carte Merlino come se fossero Viviana.

Perché dovrei usare questa opzione: Aumenta l'incertezza. Il vostro usuale punto di riferimento potrebbe non essere presente.

Opzione Lancillotto innamorato: Utilizzare i Lancillotto e Ginevra (senza considerare i poteri di Ginevra. In questa opzione è buona). Di notte i due Lancillotto e Ginevra si vedono. Ogni volta che un Lancillotto e Ginevra sono in missione insieme, i due Lancillotto cambiano fazione (dopo aver usato la carta missione). Il Lancillotto cattivo non può partecipare all'eventuale discussione finale con l'assassino. Se entrambi i Lancillotto sono in missione con Ginevra non accade nulla.

Perché dovrei usare questa opzione: Aumenta l'incertezza; non sapete mai quando Lancillotto ha cambiato fazione.

Opzione Merlino innamorato: Utilizzare Merlino e Viviana (senza considerare i poteri di Viviana. In questa opzione è cattiva, ma non si sveglia con le altre forze del male. Di notte i due personaggi si vedono. Alla prima missione che sono insieme, Merlino diventa cattivo (e vince con i cattivi), Viviana diventa buona (e vince con i buoni). Merlino non partecipa all'eventuale discussione finale con l'assassino, per uccidere Viviana; stessa cosa Viviana, nel caso in cui dovesse rimanere cattiva fino alla fine del gioco. Variante: Aggiungete Kay. Può uccidere a fine partita Viviana o Merlino.

Opzione 2: Come l'opzione 1, però considerare Viviana con gli stessi poteri di Morgana. Percival potrebbe ritrovarsi a dover seguire prima i consigli di Merlino e poi quelli di Viviana.

Perché dovrei usare questa opzione: Aumenta l'incertezza anche su Merlino.

Opzione La sfortuna di Balain: Balain e Balain si conoscono. Ogni volta che sono in missione insieme, cambiano fazione. Chi dei due alla fine è cattivo, non partecipa alla discussione finale con l'assassino.

Perché dovrei usare questa opzione: Aumenta l'incertezza; non sapete mai quando i due personaggi cambiano fazione.

Opzione Artù, il re di tutta l'Inghilterra: Artù non ha i suoi poteri e non vota. Contate come se la partita avesse un giocatore in meno. Artù si rivela a tutti i giocatori all'inizio della partita. E' sempre il leader (decide tutte le spedizioni). Vince con i buoni.

Variante: Giocate come se foste davvero cavalieri. Ricordatevi di chiamare Artù con “maestà”, “mio sovrano”, ecc.... Mancare di rispetto al re potrebbe lasciarvi fuori dalla missione.

Perché dovrei usare questa opzione: Artù è il giocatore principale, ma è anche quello che sa di meno.

Opzione Balain il matto: Usate Balain senza Balin e rimuovete un personaggio buono. Viene visto da Merlino. Quando è presente in una missione, cambia lealtà (dopo aver giocato la carta missione). E' costretto a votare fallimento quando è cattivo. Vince coi buoni a prescindere dalla sua lealtà alla fine del gioco.

Variante: Nell'ultima missione non è più “matto” e diventa buono a tutti gli effetti.

Perché dovrei usare questa opzione: Avvantaggia enormemente i cattivi.

Opzione Mordred il traditore: Richiede in gioco Kay. Mordred oltre a svegliarsi con i cattivi, di notte vede Merlino. Non partecipa alla discussione finale con l'assassino.

Variante: Tale potere di Mordred lo ha invece Morgana (vedi opzione 3 del personaggio “Morgana”).

Perché dovrei usare questa opzione: Avvantaggia enormemente i cattivi.

Opzione Graal: E' possibile utilizzare la carta Graal solo una volta a partita: dopo che i giocatori hanno avuto il consenso per far parte della una squadra di una missione, si fa un'ulteriore votazione e si decide se usare il Graal o meno. Una volta giocato il Graal, non si effettua più la votazione extra, dato che il suo beneficio non può essere utilizzato più di una volta a partita. Alla terza missione è obbligatorio utilizzarlo, se non è già stato fatto. Appena viene stabilito il suo uso, tutti i cattivi presenti nella missione sono costretti a usare la carta missione “fallimento”.

Variante: Quando si girano le carte missione, girarne una alla volta. Non appena si girano due fallimenti, mescolare le carte rimaste con quelle non valide. In questo modo nessuno saprà se nella missione erano presenti più di due cattivi.

Opzione 2: Utilizzare Lionel o Lot o un qualsiasi personaggio buono che non abbia alcun potere (ad es. Lancillotto o Balain), però non più di uno, e utilizzare Ector o l'opzione “Artù, il re di tutta l'Inghilterra”. Non usare in partite con meno di 8 giocatori. Va giocato entro la terza missione ed il bene non deve aver vinto già due missioni. La missione ha automaticamente successo. Si può usare solo dopo aver visto i voti della missione. Poi però il bene viene corrotto: Chi aveva uno dei personaggi sopra indicati, diventa cattivo; può usare le carte missione “fallimento” e vince con il male. Ora Ector può partecipare alle missioni.

Opzione 3: Il bene può scegliere se utilizzare l'opzione 1 o la 2 a seconda della necessità. Stabilisce il leader quale delle due opzioni usare e poi al momento opportuno si vota se usarla. Può consultarsi con tutti gli altri giocatori, prima di prendere la sua decisione.

Opzione 4: Le forze del male sono obbligate a votare fallimento, ma la missione fallisce solo se c'è esattamente una carta fallimento (2 nella quarta missione).

Perché dovrei usare questa opzione: Un aiuto per i buoni...forse.

Opzione vero leader: Il leader sceglie una persona in più per ciascuna missione. Dopo che i giocatori hanno scelto la loro carta successo/fallimento, il leader esclude un giocatore dalla votazione e può guardare la carta che quel giocatore ha votato.

Perché dovrei usare questa opzione: Rende il ruolo del leader più importante.

Opzione ottenere il successo: Lo scopo del male è ottenere 5 voti fallimento (4 se si gioca con 5-7 giocatori) nel corso delle 5 missioni. Con questa opzione le missioni vanno giocate sempre tutte o almeno fino al successo delle forze del male.

Variante: Calate il numero di fallimenti richiesti per aumentare la difficoltà per le forze del bene.

Perché dovrei usare questa opzione: I cattivi potranno decidere di uscire allo scoperto prima o più tardi del solito.

Opzione corruzione: Opzione non testata, ma che sembra carina; di sicuro è per giocatori esperti. Utilizzate qualsiasi tipo di segnalino per rappresentare le monete. Ogni giocatore all'inizio della partita riceve 2 monete. Dopo che una spedizione è partita, ma prima di mescolare e girare le carte, ogni giocatore (che non sia il leader) può corrompere il leader pagando 1 moneta per far scambiare una carta giocata da un altro giocatore, con quella scartata. Ogni giocatore può corrompere il leader solo una volta per ogni missione. Dopo che le carte sono state mischiate, è invece possibile ribaltare l'esito della missione pagando 4 monete (prima di girare le carte!). L'unico modo di dare monete ad un altro giocatore, è quello di corromperlo mentre è il leader. Non è possibile fare collette, ovvero mettere insieme i soldi di più giocatori per arrivare a 4 monete.

Perché dovrei usare questa opzione: Gioco più strategico.

Opzione partita a tempo: Avete 3 minuti di tempo per organizzare ciascuna missione, dopodiché ciò che viene proposto dal leader passa automaticamente. Fissate un tempo massimo per ogni leader, altrimenti un leader cattivo vi farà perdere tutto il tempo.

Variante: Fissate voi il tempo limite massimo delle missioni.

Opzione 2: Avete 16 minuti di tempo per completare tutte le missioni. Una volta finito il tempo, ciò che viene proposto dal leader passa automaticamente. Fissate un tempo massimo per ogni leader, altrimenti un leader cattivo vi farà perdere tutto il tempo.

Variante: Fissate voi il tempo limite massimo del gioco.

Perché dovrei usare questa opzione: Diminuisce il tempo per ragionare. E la fretta induce all'errore.

VARIANTI PER LA PARTITA DA 5 MISSIONI, CON 9-13 GIOCATORI

Variante per 9 giocatori: 3 cattivi + 6 buoni Le missioni richiedono il seguente numero di componenti: 3-4-5-6*-6

Variante per 10 giocatori: 4 cattivi + 6 buoni Le missioni richiedono il seguente numero di componenti: 3-4-5-6*-6

11 Giocatori: 4 cattivi + 7 buoni Le missioni richiedono il seguente numero di componenti: 4-4-5-6*-6

12 Giocatori: 5 cattivi + 7 buoni Le missioni richiedono il seguente numero di componenti: 4-4-5-6*-6

13 Giocatori: Utilizzare Ector o l'opzione "Artù, il re di tutta l'Inghilterra". La partita è strutturata come quella per 12 giocatori.

Missione in grassetto: Obbliga tutte le spie presenti nella missione a votare fallimento (ad eccezione di Ginevra e Artù, se presenti, che possono votare come gli pare). Se si utilizza il Graal opzione 4, non considerate la missione come se fosse in grassetto e aggiungere invece il Graal al gioco.

Variante: Quando si girano le carte missione, girarne una alla volta. Non appena si girano due fallimenti, mescolare le carte rimaste con quelle non valide. In questo modo nessuno saprà se nella missione erano presenti più di due cattivi.

Missione con asterisco: Avalon assiste le forze del bene. Tutte le forze del male sono costrette a votare fallimento, ma la missione fallisce solo se c'è esattamente un fallimento (0, 2, 3 o più fallimenti danno come risultato della missione un successo).

Variante: Con 11 giocatori o più, si hanno 6 tentativi per organizzare una stessa missione (anziché 5).

PARTITA DA 7 MISSIONI, CON 7-13 GIOCATORI

7 Giocatori (3 cattivi): 3-3-3-4-3-4*-4

8 Giocatori (3 cattivi): 3-3-4-4-4-5*-5

9 Giocatori (3 cattivi): 3-4-4-5-4-5*-5

10 Giocatori (4 cattivi): 3-4-4-5-4-5*-5

11 Giocatori (4 cattivi): 4-5-4-5-5-6*-6

12 Giocatori (5 cattivi): 4-5-5-6-5-6*-6

13 Giocatori (5 cattivi): Utilizzare Ector o l'opzione "Artù, il re di tutta l'Inghilterra" e l'opzione per 12 giocatori.

Missione con asterisco: E' richiesta una carta fallimento in più per essere sabotata.

Missione in grassetto: Avalon assiste le forze del bene. Tutte le forze del male sono costrette a votare fallimento, ma la missione fallisce solo se c'è esattamente un fallimento (0, 2, 3 o più fallimenti danno come risultato della missione un successo). Nella quarta e sesta missione, si hanno 6 tentativi per organizzare la squadra. Variante: Nella quarta e sesta missione si hanno 7 tentativi per organizzare la squadra.

Variante: Quando si girano le carte missione, girarne una alla volta. Non appena si girano due fallimenti, mescolare le carte rimaste con quelle non valide. In questo modo nessuno saprà se nella missione erano presenti più di due cattivi.

OPZIONI A MISSIONE SINGOLA E STILE "GIOCO DI RUOLO"

Potete usare le seguenti opzioni presenti in questo elenco. Tali opzioni si attivano solo per una singola missione (o più missioni, a vostra discrezione). Stabilite voi quali opzioni usare e quando. I numeri di riferimento possono tornare utili per segnarvi meglio le opzioni in gioco (consigliato l'utilizzo di un foglio). I numeri in grassetto indicano in quale missione se ne consiglia l'utilizzo, ciò non toglie che possano essere utilizzate anche nelle altre. Prima della descrizione di ogni opzione trovate un simpatico tioletto.

Opzione 2: Come l'opzione 1, però ogni partita sarà gestita da un master. Tale giocatore si annota in un foglio le opzioni da utilizzare in ogni singola missione (senza mostrare il foglio agli altri giocatori). Questa operazione va fatta prima della distribuzione dei ruoli. Man mano che si procede con le missioni, il master rivela ogni volta le nuove opzioni in gioco (volendo può "narrarle").

Se state giocando ad una partita con 7 missioni, considerate i numeri scritti con le seguenti missioni: 1=1 2=2,3 3=4,5 4=6 5=7

- 1) **1-2-3 Smascherato!** Il leader include una persona in più nella missione. Una volta che è stata approvata la spedizione e dopo che i giocatori hanno scelto la loro carta missione, il leader esclude dalla missione un giocatore e può guardare il suo voto, senza mostrare la carta agli altri.
- 2) **1-2-3 Leader ferito.** Il leader non può partecipare alla missione corrente.
- 3) **1-2-3-4 Nebbie di Avalon.** Solo il leader può parlare (e gesticolare). Gli altri possono solo esprimere il loro consenso o meno alla votazione.
- 4) **1-2-3-4-5 Mandato.** Il leader propone un solo membro della missione alla volta. Ogni membro deve essere singolarmente accettato dagli altri o respinto. Un membro accettato, non può più essere rimosso dalla missione. Alla prima votazione respinta, il leader viene cambiato. I tentativi per organizzare la missione rimangono 5, ma si passa al tentativo successivo solo dopo un voto respinto.
- 5) **1-2-3-4 La spada nella roccia.** Se la missione ha successo, mettete in gioco Excalibur.
- 6) **1-2-3 L'incantevole padrona.** Se la missione ha successo, il leader deve dare la Dama del lago ad uno dei membri della missione. Il giocatore può usarla una sola volta, poi la scarta.
- 7) **1-2-3 L'isola di Avalon.** Se la missione ha successo, mettete in gioco la Dama del lago.
- 8) **1-2-3 Consultare la Dama del lago.** Se questa missione fallisce, il leader guarda la fazione di uno dei membri della missione.
- 9) **1-2-3-4 La missione deve partire con urgenza!** La missione deve partire entro il terzo tentativo.
- 10) **3-4-5 Consiglio della tavola rotonda.** Dopo l'eventuale discussione, ogni giocatore propone la sua missione ed i suoi componenti. Contemporaneamente tutti i giocatori indicano la proposta del giocatore che gli è piaciuta di più. E' possibile proporre anche la stessa formazione già proposta da un altro, a vostro rischio e pericolo.
- 11) **3-4-5 Consiglio segreto della tavola rotonda.** Non si può parlare e gesticolare. Ogni giocatore propone la sua missione ed i suoi componenti. Contemporaneamente tutti i giocatori indicano la proposta del giocatore che gli è piaciuta di più. E' possibile proporre anche la stessa formazione già proposta da un altro, a vostro rischio e pericolo.
- 12) **5 Il traditore è Mordred!** Le forze del bene si consultano e votano chi secondo loro è Mordred. Se indovinano, l'assassino e le forze del male possono ancora tentare di uccidere Merlino; se non indovinano hanno perso.
- 13) **1-2-3-4 Il tempo stringe!** Se questa missione fallisce, tutte le successive missioni hanno un tentativo in meno per essere organizzate.
- 14) **1-2-3-4 Pagheremo le conseguenze dei nostri errori.** Porta la votazione della prossima missione al terzo tentativo, se questa missione fallisce.
- 15) **1 Il male è già tra noi.** Mischiate 3 carte successo e 1 carta fallimento. Il leader ne pesca una a caso e la mette assieme a quelle della missione corrente. Consigliata per giocatori che non bluffano mai la prima missione.
- 16) **1-2-3-4 Leader poco carismatico.** Il primo leader di ogni missione non può proporre se stesso.
- 17) **1-2 Missione sottovalutata.** Aggiungete un'ulteriore persona alla missione.
- 18) **1-2 Missione sopravvalutata.** Per la missione corrente occorre una persona in meno.
- 19) **2-3-4 Diffidate degli altri.** Aggiungete un voto "contrario" ad ogni proposta. Tale effetto svanisce non appena avviene un pareggio nelle votazioni.
- 20) **2-3-4 Mi fido di voi!** Aggiungete un voto "favorevole" ad ogni proposta. Tale effetto svanisce non appena avviene un pareggio.
- 21) **1-2-3 Leader eroico.** Aggiungi una persona in più alla missione. Il leader della missione vota due volte. Quel che conta non è la presenza o meno delle carte fallimento, ma il numero di successi ottenuti.
- 22) **1-2-3-4 Non scordarti del tuo incarico!** E' obbligatorio svolgere l'incarico entro la quarta missione. Quando si decide di svolgerlo, aggiungete un membro alla missione corrente.
- 23) **1-2-3-4 Lascio l'incarico.** Passa il leader dove vuoi. Non puoi tenerlo te.
- 24) **1-2-3-4 Confessione.** Indica un giocatore. Deve mostrare la sua lealtà a chi vuole.
- 25) **1-2-3-4 L'onore di essere il primo.** Questo giocatore deve sempre votare per primo.
- 26) **1-2-3-4 Leader si nasce.** Il voto del leader vale doppio. (vale doppio anche il voto di Ector o Artù con l'opzione Artù, il re di tutta l'Inghilterra)
- 27) **1 Il santo Graal.** Mettete in gioco il Graal se la missione ha successo.
- 28) **2-3 La ricerca del Graal.** Utilizzate il Graal.
- 29) **1-2 La missione più importante.** In questa missione le forze del male devono votare tutte fallimento. Se la missione fallisce con esattamente una carta fallimento, fa guadagnare al male il successo anche nella missione successiva, purché così facendo non raggiunga il terzo successo.
- 30) **1-2-3-4 Siamo tutti cavalieri.** I giocatori indicano contemporaneamente chi secondo loro è il più adatto a fare il leader. Il leader diventa il giocatore che ottiene più voti. In caso di pareggio, il più vicino all'attuale leader (in senso orario).
- 31) **1-2-3-4 Ricerca con successo.** Dici un personaggio cattivo che vuoi vedere e questi alza il dito. Non puoi comunque vedere chi è invisibile a Merlino.
- 32) **1-2-3-4 Tutto da rifare.** Il leader attuale ottiene la possibilità di annullare l'esito di una missione (ne va dichiarato l'uso prima di girare le carte). Così si considera andato a vuoto un tentativo missione.

- 33) **1-2-3-4** *Controllo approfondito.* Seleziona un giocatore che riceve il permesso di annullare una missione che ha appena ottenuto il successo per la partenza. Da usare entro la fine della partita.
- 34) **1-2-3-4** *L'onore prima di tutto.* Puoi controllare il voto di un giocatore.
- 35) **1-2-3-4** *E' colpa mia!* Se questa missione fallisce, il gruppo sceglie un buono che deve rivelarsi a tutti (eccetto Merlino e Percival).
- 36) **1-2-3-4-5** *Dio è con me!* Se alla fine del gioco vince il male, Percival può indicare un giocatore. Se è Mordred (se Mordred è assente, l'assassino), i buoni vincono la partita.
- 37) **3-4** *Pugnalato a tradimento.* Se l'assassino entro la fine del gioco va in missione con Merlino, il male vince automaticamente. Si fa una notte in cui l'assassino si rivela a Merlino.
- 38) **1-2-3-4** *La spia.* L'assassino ha 2 tentativi per indovinare Merlino, a meno che non indichi al primo tentativo Percival. Se sbaglia vincono i buoni.
- 39) **1-2-3-4-5** *Il nostro destino cambierà!* Rimischiare tutti i ruoli. Ripartite dalla missione 1, però i successi/fallimenti delle missioni affrontate in precedenza restano. Per vincere non occorrono 3 successi o 3 fallimenti, ma bisogna vincere più della metà delle missioni totali (può esserci anche un pareggio).
- 40) **2-3-4** *Illuminato dalla luce.* Un altro buono oltre a Percival, conosce Merlino. Decidete voi chi.
- 41) **1** *Il male si nasconde nell'ombra.* L'assassino è invisibile a Merlino.
- 42) **1** *L'inganno di Morgana.* Morgana è invisibile a Merlino.
- 43) **1** *Merlino innamorato.* Morgana conosce Merlino. Se alla fine del gioco Merlino viene assassinato, lei perde.
- 44) **1** *Assistito da Dio, non da Merlino.* Percival non vede Merlino.
- 45) **1-2-3-4** *Un'alleanza ritrovata.* Oberon può vedere i compagni.
- 46) **1-2-3** *La luce ci guiderà alla vittoria!* L'ordine delle missioni viene scelto casualmente.
- 47) **2** *Chiamate i rinforzi!* Questa missione richiede 2 persone in più ed un fallimento in più.
- 48) **1-2-3-4** *Il male si nasconde.* Si attiva l'opzione male nascosto.
- 49) **1-2-3-4** *Il malocchio del druido.* La quinta missione richiede 1 persona in più ed un fallimento in più.
- 50) **1-2-3-4** *Corrotto dal male.* Non si può usare in 5 o 7 giocatori. La quinta missione richiede 2 fallimenti. Un giocatore buono diventa malvagio non appena siete alla quinta missione (scegliete voi chi: dite ad alta voce un ruolo). Il suo voto diventa ininfluenza. Dopo una votazione nella quinta missione, se senza il suo voto si raggiunge una maggioranza, lo dichiara. L'assassino non può uccidere Merlino.
- 51) **1-2-3-4-5** *Lancillotto e Ginevra.* Scambia i due Lancillotto.
- 52) **1** *La mela avvelenata.* Le forze del male possono costringere un giocatore che fa parte della missione, a votare fallimento. Si fa una notte dove i cattivi si svegliano e devono toccare un giocatore. Il giocatore toccato deve votare fallimento. Il giocatore non potrà rivelare in nessun modo di essere stato toccato. Si può anche non toccare nessuno.
- 53) **1-2-3-4-5** *Ride bene chi ride ultimo.* Se il bene vince, si fa un'ulteriore missione in cui è richiesto un numero di componenti pari ai buoni totali in gioco. C'è la possibilità di un pareggio tra le forze del bene e quelle del male.
- 54) **1-2** *Dimostrazione di fedeltà.* Ogni giocatore deve mostrare cos'ha votato.
- 55) **1-2-3** *Era tutto un'illusione.* Invertite i successi dei buoni con quelli del male.
- 56) **1-2-3-4** *Oscuro presagio.* Più fallimenti ci sono e più la votazione parte spostata in avanti di uno (sempre).
- 57) **1-2-3-4** *Il cavaliere malato.* Un altro giocatore vota al posto del leader. Sceglie lui chi.
- 58) **1-2-3-4** *Prendi il mio posto!* Il leader sceglie un giocatore che vota per la missione al posto suo. Non può essere un giocatore che è inserito all'interno della missione.
- 59) **1-2-3-4-5** *Leader egoista.* Il leader deve sempre chiamarsi nella missione.
- 60) **1-2-3** *Ci giochiamo tutto!* La prossima è l'ultima missione (la quinta). Chi la vince, ha vinto la partita.
- 61) **1-2-3** *Abbiamo una nuova impresa!* Passa immediatamente alla quarta missione. La partita può finire in parità.
- 62) **1-2** *Abbiamo una nuova missione!* Passa immediatamente alla terza missione. La partita può finire in parità.
- 63) **1** *Abbiamo un nuovo incarico!* Passa immediatamente alla seconda missione. La partita può finire in parità.
- 64) **1-2-3** *Il leader programmatore.* Il leader sceglie quale sarà la prossima missione da affrontare.
- 65) **1-2-3-4** *Duello nella nebbia.* Balain e Balin cambiano lealtà.
- 66) **1-2-3-4** *La lancia porta sfortuna.* Scambia i Lancillotto e Balain e Balain.
- 67) **1-2-3** *Spedizione in terre lontane.* Utilizzate l'opzione ottenere il successo (4 voti fallimento). Le missioni precedentemente fallite valgono come 1 voto fallimento.
- 68) **1-2-3-4** *Questo è un vero leader!* Aggiungete al gioco l'opzione vero leader.
- 69) **1-2-3-4** *Cambio di programma.* Si passa da una partita con 5 ad una con 7 missioni. Se siete alla prima, passate alla 1, se alla 2 passate alla 2, se alla 3 passate alla 4, se alla 4 passate alla 6 (può finire in pareggio).
- 70) **1-2-3-4-5** *Non c'è tempo per parlare!* Avete 1 minuto di tempo per dibattere su ciascun tentativo di missione, dopodiché nessuno può più parlare (e gesticolare) ed avviene solo la votazione.
- 71) **1-2-3-4-5** *Il leader ha fretta.* Avete 3 minuti di tempo per trovare la formazione di questa missione. Poi quello che propone il leader passa automaticamente la votazione.

Perché dovrei usare questa opzione: Rende ogni partita diversa e più simile ad un gioco di ruolo.

