

ÁVALON

Contenido

- 14 cartas de personaje (Merlín, Asesino, Perceval, Mordred, Morgana, Oberón, 5 leales paladines de Arturo y 3 esbirros de Mordred)
- 10 cartas de gesta (5 de éxito y 5 de fracaso)
- 5 indicadores de equipo
- 20 indicadores de voto (10 de aprobación y 10 de rechazo)
- 5 indicadores de puntuación (en azul y rojo)
- 1 indicador de ronda
- 1 indicador de progreso para la votación
- 1 indicador de líder
- 3 tableros de puntuación (a doble cara)
- 2 cartas de lealtad (opcional, para la ampliación *La Dama del Lago* y las cartas de *La trama se complica de La Resistencia*)
- 1 ficha de Dama del Lago (opcional, para la ampliación *La Dama del Lago*)

Objetivo

La Resistencia: Ávalon es un juego social de deducción con identidades secretas. Los jugadores son o bien leales paladines de Arturo, en lucha permanente por el bien y el honor, o bien partidarios de las oscuras artes de Mordred. El bien gana la partida si consigue que tres gestas se completen con éxito, mientras que el mal gana si consigue que tres gestas fracasen. El mal también puede vencer si consigue asesinar a Merlín al final de la partida o si no se consigue formar un equipo para emprender una gesta.

Una regla fundamental del juego es que los jugadores pueden decir lo que quieran y cuando quieran a lo largo de la partida. La discusión, el engaño, la intuición y la interacción social son tan importantes para ganar como las deducciones basadas en la lógica.

Las cartas e indicadores

Cartas de personaje – Determinan la lealtad del jugador (cada jugador es, o partidario del bien o partidario del mal). Las cartas de personajes del lado del bien tienen el sello de Arturo (un dragón alado amarillo sobre fondo azul) y las del lado del mal, el sello de Mordred (una águila bicéfala sobre fondo rojo). Algunos personajes tienen una habilidad especial que pueden usar durante la partida; de estos, Merlín y el asesino deben incluirse en todas las partidas, mientras que los otros son opcionales. Los jugadores no pueden revelar estas cartas en ningún momento de la partida ni hacer alusiones al personaje que ilustran.

Indicador de líder – Indica el jugador encargado de proponer el equipo de la gesta.

Indicadores de equipo – Asignan posiciones en el equipo de la gesta.

Indicadores de voto – Aprueban o rechazan el equipo de la gesta elegido por el líder.

Cartas de gesta – Determinan el éxito o el fracaso de la gesta.



Indicador de equipo



Esbirro de Mordred



Leal paladín de Arturo



Indicador de líder



Indicadores de puntuación



Indicador de progreso de votación

Fracaso de la gesta



Voto de rechazo



Indicador de ronda



Éxito de la gesta



Voto de aprobación

Preparativos

Escoged el tablero apropiado para el número de jugadores y colocadlo en el centro de la mesa, junto a los indicadores de puntuación, los indicadores de equipo y las cartas de gesta. Colocad el indicador de ronda en la casilla «Gesta 1». Repartid a cada jugador un conjunto de dos indicadores de voto.

Se elige un líder al azar, que recibirá el indicador de líder. Usad la tabla siguiente para determinar el número de jugadores del bien y del mal que habrá en la partida:

Jugadores	5	6	7	8	9	10
Bien	3	4	4	5	6	6
Mal	2	2	3	3	3	4

Mezclad las cantidades indicadas de cartas de personajes del bien (una de ellas tiene que ser Merlín y el resto, leales paladines de Arturo) y del mal (una de ellas tiene que ser el asesino y el resto, esbirros de Mordred); luego repartid una carta boca abajo a cada jugador. Cada jugador mira en secreto la carta que ha recibido, que le indica de qué bando está.

El mal se revela y Merlín entrevé el futuro

El mal se propaga por las tierras de Arturo. El joven rey Pendragon representa el futuro de Bretaña, un futuro de prosperidad, abundancia y honor, pero entre sus caballeros se esconden despiadados esbirros de Mordred. Las fuerzas del mal son escasas, pero se conocen perfectamente y saben permanecer ocultas, sin que nadie sospeche de ellas... excepto por Merlín, que sabe quiénes son los agentes del mal; sin embargo, solo podrá hablar con enigmas, ya que si revela su verdadera identidad, todo habrá terminado.

Después de que los jugadores conozcan su lealtad, el líder se debe asegurar de que todos los partidarios del mal se conozcan entre sí y de que Merlín sepa quiénes son. Para ello, dice en voz alta las siguientes frases:

«Cerrad todos los ojos y cerrad el puño, con el brazo estirado delante de vosotros.»

«Esbirros de Mordred, abrid los ojos. Mirad a vuestro alrededor y aseguraos de reconocer y recordar a todos los demás agentes del mal.»

«Esbirros de Mordred, cerrad los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados y el puño cerrado con el brazo estirado.»

«Esbirros de Mordred, levantad el pulgar, de modo que Merlín pueda saber quiénes sois.»

«Merlín, abre los ojos y mira quiénes son los agentes del mal.»

«Esbirros de Mordred, recoged el pulgar y cerrad el puño como antes.»

«Merlín, cierra los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados y el puño cerrado con el brazo estirado.»

«Abrid todos los ojos.»

Desarrollo del juego

La partida se divide en varias rondas, cada una de las cuales está compuesta por una fase de formación de equipo y una fase de gesta. En la fase de formación de equipo, el líder selecciona a los jugadores que le gustaría tener en el equipo para emprender la gesta. A continuación, todos los jugadores votan para aprobar o rechazar el equipo de la gesta. Si el equipo es rechazado, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo líder y se repite la fase de formación de equipo. En la fase de gesta, cada jugador del equipo debe decidir en secreto entre apoyarla o sabotearla.

Escoge sabiamente a tu equipo y aprueba solamente equipos en cuyos miembros confíes plenamente; piensa que la presencia de un solo agente del mal es suficiente para hacer que la gesta fracase.

Formación del equipo

Es momento de grandes decisiones y de líderes fuertes. No todos los caballeros y damas de Ávalon son leales a Arturo, y debes intentar escoger solamente a aquellos que serán dignos de representarle en las gestas. Y siempre hay que escuchar los consejos de Merlín, aunque sus palabras no son siempre claras.

Asignación del equipo de la gesta. Después de la discusión apropiada, el líder toma la cantidad de indicadores de equipo señalados por la tabla inferior y entrega cada indicador a un jugador cualquiera (puede ser él mismo). Hay que tener en cuenta que cada jugador solo puede recibir un indicador de equipo.

Jugadores	5	6	7	8	9	10
Equipo para la gesta 1	2	2	2	3	3	3
Equipo para la gesta 2	3	3	3	4	4	4
Equipo para la gesta 3	2	4	3	4	4	4
Equipo para la gesta 4	3	3	4	5	5	5
Equipo para la gesta 5	3	4	4	5	5	5

La discusión entre jugadores es fundamental; todos deberían participar para ayudar al líder a escoger el mejor equipo para la gesta. Hablar es la mejor manera de atrapar a los esbirros de Mordred en su propia red de mentiras.

Ejemplo. La primera gesta en una partida a cinco jugadores requiere un equipo de dos jugadores. El líder entrega indicadores de equipo a Xavi (él mismo) y a Antonio; a continuación, pide que se vote.



Votación del equipo de la gesta. Después de eventuales discusiones, el líder pide que se vote el equipo de la gesta que ha elegido.

El líder propone el equipo, pero todos los jugadores votan si aceptan o rechazan el equipo propuesto. El líder puede ser agente del mal o la elección de uno de los jugadores puede revelarse como un error fatal. No te sientas obligado a aceptar todos los equipos; si rechazas uno, es posible que el nuevo líder proponga otro equipo diferente, quizá sin jugadores de los cuales tú sospechas que son leales al mal.

Cada jugador, incluyendo al líder, elige en secreto uno de sus indicadores de voto. Cuando todos los jugadores tengan preparado el suyo, el líder pide que se revelen; a continuación, todos los jugadores, a la vez, dan la vuelta a los indicadores para que el resto de los jugadores pueda ver sus votaciones.

El equipo de la gesta se aprueba si la mayoría de votos son de aprobación y se rechaza si la mayoría son de rechazo. Un empate se considera también un rechazo. Si se aprueba el equipo de la gesta, la partida continúa con la fase de gesta. Si se rechaza el equipo de la gesta, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo líder y se repite la fase de formación de equipo.

Si se rechazan 5 equipos consecutivos para realizar una gesta, el mal gana la partida.

Joaquín



Xavi



Cecilia



Ejemplo. Xavi, Cecilia, Eira y Antonio lo aprueban, mientras que Joaquín lo rechaza. La votación resulta en aprobación y la partida continúa con la fase de gesta.



Eira



Antonio



Consejo: no confíes en nadie

Si no confías en todos los miembros de un equipo, plantéate seriamente rechazar el actual equipo de la gesta; piensa que rechazar un equipo no te etiqueta como agente del mal. Los buenos jugadores suelen usar tres o más votaciones antes de aprobar un equipo, para observar quién da el visto bueno a las diversas propuestas y preguntarle por qué. Recuerda que los esbirros de Mordred se conocen entre sí, de modo que a veces puedes pillarlos respaldando un equipo por el simple hecho de que hay uno de ellos entre sus miembros. Merlín también puede usar su voto para enviar señales al resto, pero debe tener cuidado en no descubrirse... el mal siempre está al acecho.

Ejecución de la gesta

El equipo de paladines está listo; habéis escogido aquellos en quienes depositáis vuestra confianza. Ahora es el momento de descubrir las verdaderas lealtades para con la noble causa de Arturo. ¡Actuad con honor y valentía!

El líder entrega una carta de gesta de cada tipo a cada miembro del equipo, los cuales escogerán una de ellas y la jugarán boca abajo frente a ellos; luego el líder recoge todas las cartas jugadas, las mezcla y, finalmente, las revela. La gesta solo tiene éxito si todas las cartas reveladas son cartas de éxito. La gesta fracasa si se ha jugado al menos una carta de fracaso.

Nota. Los jugadores del bien deben jugar cartas de éxito de gesta, mientras que los esbirros del mal pueden elegir entre jugar cartas de éxito o de fracaso.

Nota. La cuarta gesta en partidas de siete o más jugadores requiere como mínimo dos cartas de fracaso de gesta para ser considerada como gesta fallida.

Nota. Os sugerimos que dos jugadores diferentes mezclen las cartas de gesta jugadas y descartadas antes de revelarlas.

Después de completar la gesta (con éxito o no), avanzad el indicador de ronda a la siguiente casilla de gesta en el tablero. Una gesta que ha tenido éxito se indica colocando un indicador azul con el sello artúrico en la casilla de gesta, mientras que una gesta fallida se indica con un indicador rojo con el sello de Mordred. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo líder y empieza la fase de formación de equipo de la siguiente ronda.

Joaquín



Xavi



Cecilia



Ejemplo. Xavi se da a sí mismo y a Antonio una carta de gesta de cada tipo. Xavi elige la carta de éxito de gesta y la coloca boca abajo frente a él. Antonio coloca la carta de fracaso de gesta boca abajo frente a él.



Eira



Antonio



Xavi coge las dos cartas de gesta, las mezcla y, finalmente, las revela: la gesta ha fracasado. Se coloca un indicador de puntuación rojo en la casilla del tablero correspondiente a la primera gesta, el indicador de ronda avanza a la casilla de la segunda gesta y el indicador de líder cambia al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida

Arturo y el bien vencerán si consiguen completar con éxito tres gestas sin revelar la verdadera identidad de Merlín. Mordred y las fuerzas del mal se alzarán con el triunfo si fracasan tres gestas o si son lo bastante astutos como para descubrir a Merlín.

La partida termina inmediatamente después de que tres gestas hayan tenido éxito o tres gestas hayan resultado fallidas. Los jugadores del mal vencen si tres gestas resultan fallidas o también si en una misma ronda se rechazan cinco equipos consecutivamente.

Asesinar a Merlín: la última oportunidad del mal

Si se han completado con éxito tres gestas, los jugadores del mal tienen una última oportunidad de arrebatar la victoria a los partidarios del bien si identifican correctamente qué jugador es Merlín. Sin mostrar ninguna carta de personaje, los jugadores del mal deben discutir y, cuando estén de acuerdo, el jugador que tenga la carta del asesino debe señalar a un jugador del bien, el que suponen que es Merlín. Si el jugador señalado es, efectivamente, Merlín, el mal ha vencido; en caso contrario, el bien mantiene su victoria.

***Ejemplo.** Xavi, Joaquín y Cecilia son leales al bien, mientras que Eira y Antonio son partidarios del mal. Xavi es Merlín y Eira es el asesino. La quinta gesta se acaba de completar con éxito y así la partida termina con tres éxitos; el bien tiene el triunfo en sus manos, pero Eira y Antonio aún disponen de un último intento desesperado: asesinar a Merlín. Eira y Antonio parecen estar de acuerdo en que Merlín es Cecilia; así pues, Eira, que es el asesino, señala a Cecilia. Pero Cecilia no es Merlín, de modo que el intento de asesinato fracasa y el bien acaba triunfando.*

Joaquín



Xavi



Cecilia



Eira



Antonio



Personajes opcionales y habilidades especiales

Si queréis, podéis añadir a vuestras partidas hasta cuatro personajes adicionales con habilidades especiales. Jugad con estas cartas en cualquier combinación que os apetezca; algunas incrementarán la dificultad para uno de los bandos. Nuestra recomendación es ir paso a paso e introducir cada vez un personaje nuevo para luego cambiarlos o añadir más cuando ya estéis familiarizados con cada uno. En la mayoría de casos decidiréis jugar con Merlín, pero no es necesario.

Perceval. Perceval es un personaje opcional en el lado del bien. Su habilidad especial es que sabe quién es Merlín desde el principio de la partida. Usar sabiamente esta habilidad es clave para proteger la identidad de Merlín. Al introducir a Perceval en las partidas, el bando del bien es ligeramente más potente y ganará más a menudo.

Nota. Para partidas de cinco jugadores, introducíd a Mordred o Morgana si jugáis con Perceval.

Mordred. Mordred es un personaje opcional en el lado del mal. Su habilidad especial es que no revela su identidad a Merlín al principio de la partida. Al introducir a Mordred en las partidas, el bando del mal es ligeramente más potente y ganará más a menudo.

Oberón. Oberón es un personaje opcional en el lado del mal. Su habilidad especial es que no revela su identidad a los demás jugadores del mal ni sabe cuáles son los otros jugadores del mal al principio de la partida («no conoce ni es conocido»). Oberón no se considera un esbirro de Mordred y no abre los ojos durante la fase «El mal se revela» al principio de la partida. Al introducir a Oberón en las partidas, el bando del bien es ligeramente más potente y ganará más a menudo.

Morgana. Morgana es un personaje opcional en el lado del mal. Su habilidad especial es que se hace pasar por Merlín: se muestra como Merlín a Perceval. Al introducir a Morgana en las partidas, el bando del mal es ligeramente más potente y ganará más a menudo.

La fase «El mal se revela» del principio de la partida variará ligeramente en función de qué personajes se añadan. A continuación tenéis las frases a usar para los diversos personajes que se incluyen.

«Cerrad todos los ojos y cerrad el puño, con el brazo estirado delante de vosotros.»

*«Esbirros de Mordred, **pero no Oberón**, abrid los ojos. Mirad a vuestro alrededor y aseguraos de reconocer y recordar a todos los demás agentes del mal.»*

«Esbirros de Mordred, cerrad los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados y el puño cerrado con el brazo estirado.»

*«Esbirros de Mordred, **pero no Mordred**, levantad el pulgar, de modo que Merlín pueda saber quiénes sois.»*

«Merlín, abre los ojos y mira quiénes son los agentes del mal.»

«Esbirros de Mordred, recoged el pulgar y cerrad el puño como antes.»

«Merlín, cierra los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados y el puño cerrado con el brazo estirado.»

«Merlín y Morgana, levantad el pulgar, de modo que Perceval pueda saber quiénes sois.»

«Perceval, abre los ojos para que puedas saber quiénes son Merlín y Morgana.»

«Merlín y Morgana, recoged el pulgar y cerrad el puño como antes.»

«Perceval, cierra los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados y el puño cerrado con el brazo estirado.»

«Abrid todos los ojos.»

Reglas opcionales

Elección del objetivo. Las gestas no tienen por qué realizarse en el orden establecido. El líder escoge la gesta a ejecutar y coloca el indicador de ronda sobre ella, tras lo que procederá a elegir el equipo de la gesta de la manera habitual. El número de personas que integran el equipo de la gesta coincidirá con las exigencias de la gesta elegida por el líder. *Por ejemplo, en una partida de ocho jugadores, el líder escoge empezar por la gesta n.º 3, que requiere cuatro miembros. El líder escoge cuatro jugadores para el equipo y coloca el indicador de ronda en la gesta n.º 3 antes de pasar a la votación del equipo.*

Tras la fase de gesta, colocad el indicador de puntuación apropiado en el tablero, en el espacio correspondiente a la gesta intentada. Cada gesta solo se puede intentar una vez y la quinta solo se puede intentar después de que dos gestas hayan tenido éxito.

En partidas con siete jugadores o más, la gesta n.º 4 sigue necesitando dos fracasos para ser considerada una gesta fallida.

Cartas de trama y de lealtad. Las cartas de lealtad solo se usan si jugáis con las cartas opcionales de trama de la expansión *La trama se complica de La Resistencia*. Algunas cartas de trama obligan a un jugador a revelar su identidad, pero en *Avalon*, la identidad de Merlín debe quedar siempre en secreto (aunque sí puede revelar su lealtad).

Siempre que una carta de trama obligue a revelar vuestro personaje, usad las cartas de lealtad en lugar de las cartas de personaje; lógicamente, debéis usar la carta de lealtad que corresponda a la lealtad de vuestro personaje. Si usáis la carta equivocada perderéis la partida.

La Dama del Lago y cartas de lealtad. Esta regla incorpora una capacidad opcional en el juego: el jugador con la ficha de la Dama del Lago puede mirar la lealtad de otro jugador. A diferencia de otras habilidades, la identidad del jugador que tiene la Dama del Lago es pública y es una información que está disponible para todos los demás. Al principio de la partida, el jugador situado a la derecha del líder recibe la ficha de la Dama del Lago. Inmediatamente después de resolver la segunda, la tercera y la cuarta gesta, el jugador con la Dama del Lago debe escoger un jugador para ser investigado. El jugador escogido recibe las dos cartas de lealtad y pasa a la Dama del Lago la que corresponda a la lealtad de su personaje. El jugador con la Dama del Lago puede discutir y hablar del tema, pero no puede revelar la carta de lealtad que se le ha pasado. Si el jugador investigado pasa la carta de lealtad equivocada, su bando pierde la partida. Finalmente, el jugador investigado recibe la ficha de la Dama del Lago.

Un jugador que ha usado a la Dama del Lago no puede ser objeto de investigación por parte de otro jugador con la Dama del Lago. Además, fijaros que la Dama del Lago solo se usará tres veces en una partida.

Ejemplo. Alicia (jugadora del mal) inicia la partida a la derecha del líder y, por tanto, recibe la ficha de la Dama del Lago.

La primera gesta finaliza con éxito, mientras que la segunda fracasa. Alicia, como Dama del Lago, escoge a Irene (jugadora del bien) para ser investigada. Así, Irene coge las dos cartas de lealtad y pasa a Alicia la carta del bien; Alicia la mira y anuncia «¡Irene es un esbirro de Mordred!» (una descarada mentira, por supuesto). Irene, enojada, le replica inmediatamente: «Ya sabía que no debía confiar en ti, ya no hay ninguna duda de que eres una agente del mal... y una pésima mentirosa, por cierto».

Alicia pasa la ficha de la Dama del Lago a Irene, que al finalizar la próxima gesta podrá examinar la lealtad de algún otro jugador, aunque no la de Alicia.

Nota. Es mejor reservar esta regla opcional para partidas con siete jugadores o más. Además, la Dama del Lago hace que el bando del bien sea ligeramente más poderoso y gane más a menudo.

Créditos

Diseño del juego: Don Eskridge. **Desarrollo del juego:** Travis Worthington. **Diseño gráfico / Ilustraciones:** Luis Francisco, George Patsouras, Marco Turini, Pablo Messuti y Luis Tomás.

Agradecimientos: muchas gracias a mi familia, a la comunidad BGG, a los probadores del juego y a KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, los Berkeley Boardgamers y a todos aquellos que alguna vez «tocaron el techo» jugando a alguna partida de *La Resistencia*.

Créditos de la edición en español

Dirección editorial: Xavi Garriga. **Traducción:** Marc Figueras y Marià Pitarque. **Adaptación gráfica:** Cecilia Ramírez.



Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es



© Copyright 2012
Lone Oak Games, Inc.
Oakland, CA 94610