


# ПОДГОТОВКА

1. Любым способом определите первого игрока. Он получает **корону**.
2. Найдите **2** главных жетона: **Экскалибур** и **про́клятый клинок**. Владелец короны кладёт их перед собой. *(Примечание. В игре есть жетон Экскалибура и клинок Экскалибур. Если в тексте упоминается «меч», то это всегда относится к жетону.)*
3. Разложите на столе все оставшиеся жетоны лицевой стороной вниз и перемешайте их — теперь это запас жетонов под названием **Авалон**.
4. Владелец короны переворачивает свои жетоны *(Экскалибур и проклятый клинок)* лицевой стороной вниз, затем взакрытую добавляет к ним столько жетонов из Авалона, чтобы в итоге у него получилось по одному жетону на игрока. *(При игре вдвоём не добавляйте жетоны, потому что их уже 2.)*
   Перемешайте эти жетоны лицевой стороной вниз и раздайте каждому игроку по одному в качестве начального жетона. *(Скоро начнётся первый раунд, и игроки будут добирать жетоны, пока у них в руке не окажется 4 жетона.)*
5. Поместите **клинки** — Арондит *(Arondight)*, Галатин *(Galatine)* и Экскалибур *(Excalibur)* — в Авалон, распределив жетоны Авалона по **3**-м примерно равным **областям**.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru!
Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



# ПРАВИЛА ИГРЫ

*«Экскалибур»* — это игра о хитростях и коварстве, где благородство остаётся за дверью. Участники должны скрывать свои жетоны и прибегать ко лжи, чтобы посеять за столом недоверие, ведь лишь одному суждено править!

**ЦЕЛЬ ИГРЫ. Побеждает тот, кто в конце партии владеет жетоном Экскалибура, —** он забирает корону и становится правителем! Все остальные должны преклониться перед новым монархом.

- *Если ни у кого нет Экскалибура, в королевстве хаос. Проигрывают все!*
- *Если у игрока есть проклятый клинок, то он —* ***безоговорочно проигравший****.*
- *Если у одного игрока есть и Экскалибур, и проклятый клинок, тогда остальные участники делят осквернённую победу (лишь тень подлинного триумфа).*
- *Свойства некоторых жетонов могут изменить условия победы.*

**ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.** Партия длится несколько **раундов**, пока жетоны в Авалоне почти не закончатся. Каждый раунд состоит из **5** фаз:

1. **Добор.** Игроки одновременно берут жетоны из Авалона, пока у каждого в руке не будет **4** жетона. *(Если несколько игроков хотят один и тот же жетон, его получает игрок, который ближе к владельцу короны по часовой стрелке.)*
2. **Розыгрыш.** Игроки одновременно выбирают один жетон из руки и прячут его в вытянутом кулаке.
3. **Открытие.** Игроки одновременно разжимают кулаки, открывая разыгранные жетоны. *(У некоторых жетонов есть свойство «при открытии» — примените его.)*
4. **Применение.** Начиная с владельца короны и далее по часовой стрелке, каждый игрок применяет свойство своего разыгранного жетона. Затем он немедленно убирает его в коробку лицевой стороной вверх, чтобы все знали, какие жетоны ещё не разыграны. *(Убирайте жетоны в крышку или дно коробки.)*
5. **Передача.** Владелец короны передаёт её игроку слева от себя.

В любой момент, **если 1 любая область Авалона пуста** *(или 2 области в партиях на 6–8 игроков)*, то текущий раунд становится последним раундом игры *(даже если позже в Авалон снова добавят жетоны)*. После этого раунда игра завершается и определяется победитель *(как указано выше)*.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

- **Разговоры — часть игры.** В «Экскалибур» лучше всего играть, если люди веселятся и обвиняют друг друга в том, что у них меч.
- **Избавьтесь от проклятого клинка.** Воспользуйтесь эффектами «украдите» или «верните», чтобы убрать этот жетон из руки!
- **Последний раунд — самый важный!** Следите за тем, как пустеют области. Если последний раунд близко, выбирайте жетоны, которые помогут вам получить Экскалибур!
- **Можно приблизить конец игры.** Если у вас есть Экскалибур, подумайте о том, чтобы опустошить область и завершить игру!
- **Спорные ситуации** всегда разрешаются в порядке хода.

## Памятка

**Авалон.** Запас жетонов, лежащих лицевой стороной вниз в центре стола. Три **клинка** делят Авалон на части, которые называются **областями**. Жетоны Авалона перемешивают, только когда указано.

**Вернуть.** После того как вы добрали или украли жетоны, верните указанное количество жетонов из руки туда, откуда их взяли. Это могут быть **любые** жетоны, в том числе и только что взятые. Возвращая жетоны в Авалон, можете помещать их в любые области. *(Так можно спрятать Экскалибур в Авалоне или передать проклятый клинок.)*

**Добрать.** Заберите указанное количество жетонов из Авалона. Жетоны могут быть из разных областей. Предела руки нет.

**Меч.** Относится к **3** жетонам: Экскалибуру, проклятому клинку и мечу оруженосца.

**Подбросить.** Подбросьте указанный жетон как монету. Если он падает лицевой стороной вверх, это успех; если лицевой стороной вниз, это провал. Затем, учитывая результат, примените соответствующее свойство.

**Постоянный.** При открытии этот жетон считается разыгранным — отложите его лицевой стороной вверх. *(Не убирайте его в коробку и не берите в руку.)* **Пока он в игре, у вас есть его свойство.**

**При открытии.** Примените свойство, как только жетон открывается *(до других жетонов, начиная с владельца короны и далее по часовой стрелке)*.

**Убрать.** Переместите указанные жетоны в коробку лицевой стороной вверх. Считается, что они не в игре.

**Украсть.** Заберите указанное количество случайных жетонов из руки **одного** игрока. Можно перемешивать свои жетоны когда угодно, но их нельзя показывать.


**Артур** (×1). Все, у кого есть **мечи**, выкладывают их лицевой стороной вниз. Не глядя украдите **1** и отдайте обратно остальные.


**Баронесса** (×4). Доберите **2** жетона, затем уберите **1** жетон из руки в коробку *(лицевой стороной вверх)*. Вы не можете убрать **меч**.


**Владычица Озера** (×1). Укажите направление: влево или вправо. Все игроки одновременно передают все свои жетоны из руки в этом направлении.


**Вор** (×6). Украдите **1** жетон. Затем украдите **1** жетон у **другого** игрока *(если можете)*.


**Галахад** (×1). **При открытии:** спрячьте в кулаке **1** жетон из руки. Этот жетон защищён от всех эффектов в этом раунде.


**Гавейн** (×1). Выберите любого игрока. Если у него есть **меч**, он должен отдать вам один из своих мечей *(на его выбор)*.


**Гвиневера** (×1). Все, у кого есть **мечи**, выкладывают их лицевой стороной вниз. Не глядя на лицевые стороны, поместите не более **2** из них в одну область и перемешайте жетоны в ней.


**Дух** (×5). Укажите направление: влево или вправо. Все игроки выкладывают из руки все жетоны *(лицевой стороной вниз)*, затем одновременно крадут **1** жетон из руки игрока в этом направлении *(если могут)*.


**Зелёный Рыцарь** (×1). Все, у кого есть **мечи**, должны отдать их вам.


**Король-Рыбак** (×1). **Постоянный:** вы можете подбросить этот жетон когда угодно. Успех: в этом раунде эффекты с «украдите» забирают у вас **0** жетонов. Провал: уберите Короля-Рыбака *(без эффекта)*.


**Крестьянка** (×8). Доберите **1** жетон или украдите **1** жетон, затем верните **1** жетон.


**Купец** (×7). Доберите **2** жетона или украдите **2** жетона, затем верните **1** жетон.


**Лазутчица** (×3). Посмотрите жетоны в руке любого игрока. Покажите всем один из них, затем отдайте его жетоны обратно.

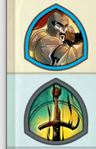

**Ланселот** (×1). **При открытии:** все игроки должны подбросить свои разыгранные жетоны *(а также постоянные жетоны в игре)*. Провал: **игрок убирает этот свой жетон и теряет его свойство**.


**Меч оруженосца** (×1). Этот **меч** нельзя разыграть или убрать *(но он может переходить из рук в руки)*. **Если он у вас, а игрок слева от вас побеждает, то вы тоже побеждаете** *(кроме партий на 2–3 игроков)*.


**Мерлин** (×1). Все, у кого есть **мечи**, должны отдать их вам. Затем в порядке хода те, кто отдал хотя бы один меч, должны украсть **1** жетон из вашей руки.


**Моргана** (×1). Доберите **2** жетона. Затем вы можете немедленно открыть и применить эффект одного из этих **2** жетонов *(убрав его по обычным правилам)*.


**Мордред** (×1). Посмотрите жетоны в руке любого игрока. Вы можете обменяться с ним всеми жетонами.


**Персиваль** (×1). Переверните **4** жетона в Авалоне лицевой стороной вверх, чтобы все их видели. Возьмите один из них, затем переверните остальные **3** лицевой стороной вниз.


**Проклятый клинок** (×1). Этот **меч** нельзя разыграть или убрать *(но он может переходить из рук в руки)*. **Если в конце игры этот жетон у вас, вы не можете победить, вместо этого вы — безоговорочно проигравший.**


**Ремесленник** (×5). Доберите **2** жетона или украдите **2** жетона, затем поместите **2** жетона из руки в любые области в Авалоне *(лицевой стороной вниз)*.


**Робин из Рокслы** (×1). Украдите **1** жетон. Вы **должны** повторять такую кражу *(если можете)*, пока у вас в руке не будет **7** жетонов. Для каждой кражи можно выбрать новую цель.


**Священник** (×5). Доберите **2** жетона. Если вы взяли **меч**, вы должны крикнуть «ура!» *(в противном случае не кричите «ура!»)*.


**Утер** (×1). Укажите направление: влево или вправо. Все, у кого есть мечи, должны передать их в этом направлении.


**Целия** (×1). Выберите не более **2** игроков. Они должны убрать из руки все жетоны с изображением мужчин *(в этой памятке у них синяя обводка)*.


**Чёрный Рыцарь** (×1). **При открытии:** дважды подбросьте этот жетон. Если хоть **1** успех, возьмите в руку **1** разыгранный жетон любого игрока. Он теряет его свойство. *(Можно взять «постоянный».)*


**Экскалибур** (×1). Этот **меч** нельзя разыграть или убрать *(но он может переходить из рук в руки)*. **Если в конце игры этот жетон у вас, вы побеждаете!**