



## اجزاء بازی

۱۴ کارتِ شخصیت:

- مرلین، پرسپوال و ۵ یار وفادارِ آرتور (Loyal Servant of Arthur)  
موردرد، آدم‌کش، مورگانا، اوبران و ۳ سرسپرده‌ی موردرد (Minion of Mordred)  
۱ توکن فرمانده (با نشان تاج)  
۵ توکن گروه (با نشان سپر و اژدها)  
۲۰ توکن رأی (۱۰ توکن رأی موافق (Approve) و ۱۰ توکن رأی مخالف (Reject))  
۱۰ کارتِ مأموریت (۵ کارتِ پیروزی (Success) و ۵ کارتِ شکست (Fail))  
۳ صفحه‌ی امتیازات دوطرفه (۶ صفحه، متناسب با تعداد بازیکنان)  
۵ امتیازشمار (نشانگرهای دوطرفه‌ی آبی / قرمز)  
۱ نشانگرِ دورِ بازی (نشانگرِ گرد با نشان سپر و اژدها)  
۱ نشانگرِ آراء (نشانگرِ گرد با نشان کیسه‌ی پول)  
۱ توکن بانوی دریاچه (Lady of the Lake) (اختیاری)  
۲ کارتِ وفاداری (با نشان‌های اژدها و عقابِ دوسر) (اختیاری): برای استفاده به‌همراه توکن بانوی دریاچه و کارت‌های دسیسه (Plot Thickens) از بازی مقاومت (Resistance)

## هدف بازی

حکایتِ اولون، حکایتِ وفاداریِ محرمانه است. بازیکنان، یا یاران و خدمتگزارانِ وفادارِ آرتور هستند و برای لشکرِ نیکی می‌جنگند یا سرسپردگانِ موردرد و سپاهیانِ پلیدی‌اند. نیکی، با موفقیت در ۳ مأموریت (مأموریت‌هایی در جست‌وجوی آرتور)، به پیروزی خواهد رسید و پلیدی، در صورتی به پیروزی خواهد رسید که ۳ مأموریت به شکست بینجامد! سپاهِ شرّ همچنین با کشتنِ مرلین در پایان بازی یا در صورتی که هیچ گروهی برای انجام مأموریت تشکیل نشود نیز پیروز خواهد شد!

بازیکنان، در هر لحظه از بازی، می‌توانند ادعاهای مختلفی داشته باشند. بحث و گفت‌وگو، فریبکاری، اتهام وارد کردن و استنتاج منطقی، همه و همه به یک اندازه، در پیروزی خیر یا به قدرت رسیدنِ شرّ اهمیت دارند...

## کارت‌ها و توکن‌ها

کارت‌های شخصیت: این کارت‌ها، وفاداری بازیکنان را به یکی از ۲ جناح تعیین می‌کنند (هر بازیکن یک در لشگر خیر است یا در سپاه شر). کارت‌های لشگر خیر، پس‌زمینه‌ی آبی داشته و به نشان ویژه‌ی آر تور مُزین شده‌اند و کارت‌های سپاه شر، پس‌زمینه‌ی قرمز تیره داشته و نشان ویژه‌ی موردرد بر روی آن‌هاست.

برخی از شخصیت‌ها، خصوصیات ویژه دارند؛ مِریلین و آدم‌کش، در همه‌ی بازی‌ها حاضر هستند ولی انتخاب یا عدم انتخاب سایر شخصیت‌های ویژه، اختیاری است.

**هویت شخصیت‌ها، از ابتدا تا انتهای بازی، نباید افشا شود!**

توکن فرمانده: فرمانده، بازیکنی است که گروه را برای انجام مأموریت انتخاب کرده و فرامی‌خواند.

توکن‌های گروه: این توکن‌ها، افراد دعوت‌شده به گروه مأموریت را مشخص می‌کنند.

توکن‌های رأی: بازیکنان، با استفاده از این توکن‌ها، دعوت فرمانده را برای پیوستن به گروه، پذیرفته یا رد می‌کنند.

کارت‌های مأموریت: بازیکنان، با استفاده از این کارت‌ها، پیروزی یا شکست مأموریت را تعیین می‌کنند.

## آماده‌سازی

مُناسب با تعداد بازیکنان، یکی از صفحه‌های امتیازات را انتخاب کنید. صفحه را به همراه امتیازشمارها، توکن‌های گروه و کارت‌های مأموریت، در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید. نشانگر دُور بازی را روی صفحه، در خانه‌ی اولین مأموریت بگذارید. به هر بازیکن، یک جُفت توکن رأی (موافق و مخالف) بدهید. به شکل توافقی، یک فرمانده تعیین کنید و توکن فرمانده را به او بدهید. با استفاده از جدول زیر، تعداد بازیکنان خیر و بازیکنان شر را تعیین کنید:



توکنِ گروه



سرسپرده‌ی موردرد



یارِ وفادارِ آر تور



توکنِ فرمانده



امتیازشمارها



نشانگرِ آراء



نشانگرِ دُور بازی

کارت شکست در مأموریت



کارت پیروزی در مأموریت

توکن رأی مخالف



توکن رأی موافق



تعداد بازیکنان خیر و

۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	تعداد بازیکنان
۳	۴	۴	۵	۶	۶	تعداد لشگریان خیر
۲	۲	۳	۳	۳	۴	تعداد سپاهیان شر

به تعداد لازم و متناسب، کارت‌های شخصیت خیر (یکی از آن‌ها باید مِریلین باشد و بقیه، یاران وفادار آر تور خواهند بود) و کارت‌های شخصیت شر (یکی از آن‌ها باید آدم‌کش باشد و بقیه، سرسپردگان موردرد خواهند بود) را پاهم بر زده و به هر بازیکن، یک کارت بدهید؛ هر بازیکن، دور از چشم دیگران، کارت خود را نگاه می‌کند تا بداند که به کدام جبهه تعلق دارد!

شَرّ، خود را آشکار می‌کند و مرلین به آینده می‌نگرد...

شَرّ مُطلق، بر زمین حُکم فرماست. آرتور، نماینده‌ی آینده و اُمیدی برای سربلندی و شرافتِ مردمِ بریتانیاست که در هیاهوی نبرد جنگجویان شجاع خودش و سرسپردگانِ شرور موردِ درد، هنوز رُخِ عیان نکرده‌است. نیروهای اهریمنی، کم‌تعداد هستند ولی از وجود یکدیگر باخبرند و هویت‌شان برای همه‌ی یارانِ آرتور، بجز یکی، ناشناخته است؛ در حقیقت، تنها مرلین است که سپاهیانِ شَرّ را می‌شناسد اما او نمی‌تواند در موردِ آنان به‌صراحت سخن بگوید زیرا اگر هویت‌اش آشکار شود، لشگریانِ نیکی بازنده خواهند بود! پس از آن که همه‌ی بازیکنان، جبهه‌های خود را شناختند، فرمانده (با استفاده از دستوراتِ زیر) ترتیبی می‌دهد که همه‌ی عمّالی شَرّ، با یکدیگر آشنا شده و مرلین نیز همه‌ی آن‌ها را بشناسد:

همه چشم‌های‌شان را ببندند و یک دست خود را مُشت کرده و جلو بیاورند!

سرسپردگان موردِ درد، چشم‌های‌شان را باز کنند و یکدیگر را کاملاً بشناسند!

سرسپردگان موردِ درد، چشم‌های‌شان را ببندند!

کماکان چشم‌های همه، بسته و یک دست همه، مُشت کرده باشد!

سرسپردگان موردِ درد، انگشت‌های شست‌شان را باز کنند تا مرلین بتواند آن‌ها را بشناسد!

مرلین، چشم‌هایش را باز کند و سپاهیانِ شَرّ را بشناسد!

سرسپردگان موردِ درد، شست‌های‌شان را جمع کرده و دوباره دست‌های‌شان را مُشت کنند!

مرلین، چشم‌هایش را ببندد!

کماکان چشم‌های همه، بسته و یک دست همه، مُشت کرده باشد!

همه چشم‌های‌شان را باز کنند!

### چگونگی بازی

بازی، در چند دُور انجام می‌شود؛ هر دُور، از یک مرحله‌ی تشکیلِ گروه و یک مرحله‌ی مأموریت تشکیل می‌شود. در مرحله‌ی تشکیلِ گروه، فرمانده، پیشنهاد تشکیلِ گروهی را برای آغاز یک مأموریت می‌دهد؛ بازیکنان می‌توانند پیشنهاد را پذیرفته و وارد مرحله‌ی مأموریت شوند یا پیشنهاد را رد کرده و فرماندهی را به نفر بعدی بسپارند و همین‌طور پیش بروند تا این که یکی از گروه‌های پیشنهادی یکی از فرماندهان، مورد پذیرش اکثریت قرار بگیرد. در مرحله‌ی مأموریت، بازیکنان انتخاب‌شده برای شرکت در مأموریت، تعیین می‌کنند که آیا مأموریت به پیروزی انجامیده‌است یا نه! گروه خود را هوشمندانه گزینش کنید! تنها به گروه‌هایی بپیوندید که به همه‌ی اعضای‌شان اطمینان دارید! وجود یک بازیکنِ شَرّ در یک گروه، برای شکستِ مأموریت کافی است!

### مرحله‌ی تشکیلِ گروه

زمان، زمان انتخاب‌های بزرگ و فرماندهان قدرتمند است. همه‌ی شوالیه‌ها و شیرزنان مستقر در اولون، به آرتور وفادار نیستند و شما تنها باید کسانی را انتخاب کنید که با نیکی خود بتوانند نماینده‌ی آرتور باشند. اگر چشمی هُشیار و گوش‌ی شنوا داشته باشید، نصایح مرلین، همچون نجوای حقیقت، به یاری شما خواهند آمد.

۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	تعداد بازیکنان
۲	۲	۲	۳	۳	۳	مأموریت اول
۳	۳	۳	۴	۴	۴	مأموریت دوم
۲	۴	۳	۴	۴	۴	مأموریت سوم
۳	۳	۴	۵	۵	۵	مأموریت چهارم
۳	۴	۴	۵	۵	۵	مأموریت پنجم

فرمانده می تواند ولی مجبور نیست عضوی از گروه باشد! توجه داشته باشید که هر بازیکن فقط می تواند ۱ توکن گروه دریافت کند.

**گفت‌وگو کنید، گفت‌وگو کنید، گفت‌وگو کنید!** همه‌ی بازیکنان باید به فرمانده کمک کنند تا بهترین تصمیم را بگیرد و نفرت گروه را به‌درستی انتخاب کند (البته اگر خودش یکی از بازیکنان شَر نباشد)! گفت‌وگوی منطقی و پویا، راهی مطمئن برای گرفتار کردن سرسپردگانِ موردرد در توری است که خودشان یافته‌اند.

**مثال:** نخستین مأموریت در یک بازی ۵ نفره، نیازمند گروهی ۲نفره است. فرمانده، توکن‌های گروه را به والتر (شخصِ شخیصِ خودش!) و تامس می‌دهد و سپس درخواستِ رأی‌گیری می‌کند.



**رأی‌گیری:** پس از بحث و گفت‌وگوی لازم و کافی، فرمانده درخواستِ رأی‌گیری در موردِ تشکیلِ گروه می‌کند.

فرمانده، پیشنهادِ تشکیلِ گروه را می‌دهد ولی همه‌ی بازیکنان (نه فقط دعوت‌شدگان) حق دارند با تشکیلِ گروه موافقت یا مخالفت کنند! ممکن است فرمانده یکی از افرادِ سپاه شَر باشد یا ممکن است یکی از دعوت‌شدگان به گروه، یک نفوذی باشد! فکر نکنید مجبورید همه‌ی دعوت‌ها را بپذیرید! اگر شما با تشکیلِ یک گروه مخالفت کنید، یک فرمانده جدید می‌تواند پیشنهادِ تشکیلِ یک گروه جدید را بدهد که شاید هیچ‌یک از عمالِ شَر در آن حضور نداشته باشند!

همه‌ی بازیکنان (نه فقط دعوت‌شدگان)، از جمله خود فرمانده، مخفیانه رأی می‌دهند. وقتی همه آماده بودند، همگی هم‌زمان، رأی‌های خود را آشکار می‌کنند. همه‌ی توکن‌های رأی هم‌زمان "رو" شده و همگی از رأی یکدیگر باخبر می‌شوند. اگر اکثریتِ بازیکنان، موافق باشند، گروه تشکیل می‌شود. اگر گروه تشکیل نشود، بازی، وارد مرحله‌ی مأموریت - که در ادامه شرح داده خواهد شد - شده و ادامه خواهد یافت. اگر گروه مورد پذیرش بازیکنان قرار نگیرد (حتی اگر تعدادِ موافقان و مخالفان، برابر هم باشد، گروه تشکیل نخواهد شد)، نفر بعدی در جهتِ ساعت‌گرد، فرمانده شده و مرحله‌ی تشکیلِ گروه، تکرار خواهد شد.

اگر ۵ گروه در یک دور از بازی (پُشتِ سرهم)، مورد پذیرش قرار نگیرند، شَر، پیروز خواهد شد!



مثال: والتر، تامس، لورا و اوی، با تشکیل گروه موافقت می‌کنند ولی جاستین، مخالف است؛ گروه، با اکثریت آراء، پذیرفته شده و بازی، وارد مرحله‌ی مأموریت می‌شود.



## نکته‌ی راهبردی: به هیچ‌کس اعتماد نکنید!

اگر به‌همه‌ی نفرات گروه پیشنهادهای اعتماد ندارید، قویاً پیشنهاد می‌شود که گروه را رد کنید! مخالفت با تشکیل یک گروه، به‌معنای تعلق شما به سپاه شرنیست! بازیکنان حرفه‌ای معمولاً پیش از پذیرفتن یک گروه، ۳ یا ۴ مرتبه مرحله‌ی رأی‌گیری را تکرار می‌کنند. هشیار باشید که چه‌کسانی موافقت می‌کنند و علت موافقت‌شان را هم پرسید-گاه برخی از عمال شتر، با تشکیل گروه موافقت می‌کنند چون می‌دانند یکی دیگر از نیروهای اهریمنی در گروه حضور دارد! مریمن می‌تواند از رأی خود به‌عنوان یک نشانه استفاده کند اما مراقب باشید، سپاهیان شتر، همه‌چیز را زیر نظر دارند!

### مرحله‌ی مأموریت

بحث و گفت‌وگوی دقیق و زیرکانه‌ی شما به‌پایان رسیده و شما، سوالیه‌ها و شیرزنان مورد اعتماد خود را برای مأموریت برگزیده‌اید. اکنون، زمان افشای درونیات حقیقی افراد و وفاداری یا عدم وفاداری‌شان به هدف مقدس شاه آرتور است.

فرمانده، کارت‌های مأموریت را به اعضای گروه می‌دهد (به هر بازیکن، یک کارت پیروزی و یک کارت شکست در مأموریت داده می‌شود). هر بازیکن، یکی از کارت‌های مأموریت را انتخاب کرده و به‌پشت، پیش‌روی خودش می‌گذارد. فرمانده، کارت‌های بازی شده (انتخاب‌شده) را برداشته و پیش از "رو کردن، خوب به‌هم‌شان می‌زند (تا مشخص نشود که کدام کارت، مربوط به کدام بازیکن بوده‌است)! مأموریت فقط در صورتی کامل می‌شود که همه‌ی کارت‌های مأموریت، کارت‌های پیروزی باشند. اگر ۱ کارت شکست (یا بیش‌تر) بازی شده باشد، مأموریت به شکست انجامیده‌است!

**نکته:** بازیکنان لشگر خیر باید کارت پیروزی را انتخاب کنند؛ بازیکنان سپاه شتر می‌توانند کارت پیروزی یا کارت شکست را انتخاب کنند. **نکته:** چهارمین مأموریت (و تنها چهارمین مأموریت) در بازی‌هایی با ۷ بازیکن (یا بیش‌تر) برای شکست خوردن، دست‌کم به ۲ کارت شکست نیاز دارد!

**نکته:** پیشنهاد می‌شود یکی از بازیکنان، کارت‌های باطل شده و یکی دیگر، کارت‌های بازی شده را پیش از "رو شدن، بر بزنند!  
**نکته:** بهتر است یکی از بازیکنانی که در گروه حضور نداشته‌اند، کارت‌های باطل شده را جمع‌آوری کند تا به‌راحتی مشخص شود که کدام کارت‌ها بازی شده (کارت‌های بازی شده در اختیار فرمانده هستند) و کدام کارت‌ها باطل شده‌اند. کارت‌های مأموریت باطل‌شده را باهم بر بزنید.

هر مأموریت موفقیت‌آمیز را با قرار دادن یک امتیازشمار آبی با مهر آرتور بر روی صفحه‌ی امتیازات، مشخص کنید. هر مأموریت شکست‌خورده نیز با یک امتیازشمار قرمز با مهر موردرد بر روی صفحه، مشخص می‌شود. پس از پایان مأموریت (چه با پیروزی و چه با شکست)، نشانگر دور بازی را به‌خانه‌ی مأموریت بعدی (بر روی صفحه) منتقل کنید. فرماندهی به نافر بعدی (در جهت ساعت‌گرد) منتقل شده و دور بعدی بازی، در مرحله‌ی تشکیل گروه آغاز می‌شود.

Justin



Walter



Laura



مثال: والتر، به خودش و تانس، هرکدام یک جفت کارت مأموریت می‌دهد. والتر، کارت پیروزی را انتخاب کرده و به پشت، پیشروی خود می‌گذارد؛ تانس، کارت شکست را انتخاب کرده و (به پشت) پیشروی خود می‌گذارد.

Evie



Thomas



والتر، کارت‌ها را برداشته و پیش از آن که معلوم شود که مأموریت با شکست مواجه شده، بر می‌زند! یک نشانگر قرمز در خانه‌ی نخستین مأموریت در صفحه گذاشته شده، نشانگرِ دور بازی، به خانه‌ی دومین مأموریت رفته و توکنِ فرمانده نیز به نفرِ بعدی (در جهت ساعت‌گرد) سپرده می‌شود.



### پایان بازی

آرتور و لشگر نیکی، در صورتی قدرت می‌یابند که یاران آرتور بتوانند بدون افشا شدن هویت واقعی مرلین، ۳ مأموریت را با موفقیت به پایان برسانند. سپاهیان اهریمنی موردِ درد، در صورتی که ۳ مأموریت به شکست بینجامد یا هویتِ مرلین افشا شود، به پیروزی خواهند رسید! بازی، بلافاصله پس از ۳ مأموریت موفقیت‌آمیز یا ۳ مأموریت شکست‌خورده، به پایان خواهد رسید. سپاهیان شرّ، در صورتی که ۳ مأموریت با شکست روبه‌رو شود، به پیروزی می‌رسند! بازی همچنین در صورتی که ۵ گروه پیشنه‌های، در یک دور بازی (پشتِ سرهم)، مورد پذیرش قرار نگیرند نیز با پیروزی جبهه‌ی شرّ، به پایان می‌رسد!

### سوء قصد به مرلین: آخرین شانس اهریمن!

اگر ۳ مأموریت با پیروزی به پایان برسد، عمّال اهریمن، یک فرصت نهایی خواهند داشت تا با افشای هویتِ واقعی مرلین از میان یاران آرتور، بازی را به سود خود خاتمه دهند؛ آن‌ها بدون "رو کردن هیچ‌کدام از کارت‌های شخصیت، باهم مشورت کرده و بازیکنی که کارت آدم‌کش را در اختیار دارد، یکی از افراد لشگر خیر را مرلین می‌نامد! اگر بازیکن نام‌برده، واقعا مرلین باشد، سپاه پلیدی به پیروزی می‌رسد؛ در غیر این صورت، نیکی، برنده‌ی بازی خواهد بود!

Justin



Walter



Laura



مثال: والتر، جاستین و لورا، از نیکان هستند و اوی و تانس، عمّال اهریمن‌اند. والتر، مرلین است و اوی، آدم‌کش! پنجمین مأموریت با پیروزی به پایان رسیده و بازی نیز با ۳ مأموریت موفقیت‌آمیز تمام شده‌است. اوی و تانس تنها یک فرصت برای فرار از شکست دارند؛ کشتن مرلین! اوی و تانس با هم فکری هم به این نتیجه می‌رسند که لورا، مرلین است. اوی که آدم‌کش است - لورا را مرلین می‌نامد! لورا، مرلین نیست؛ سوء قصد به مرلین نافرجام مانده و لشگر نیکی، پیروز می‌شود!

Evie



Thomas



## کارت‌های شخصیت ویژه (اختیاری)

۴ شخصیت ویژه را می‌توان به بازی اضافه کرد. شما می‌توانید این کارت‌ها را به هر ترتیب و ترکیبی که دوست داشتید، به بازی اضافه کنید. ترکیبات مختلف کارت‌ها می‌توانند رسیدن به پیروزی را برای یکی از طرفین نبرد، دشوار کنند! بهتر است که کارت‌های ویژه را یکی یکی به بازی اضافه کنید و تا با کارکرد و ویژگی یکی، خوب آشنا نشده‌اید، دیگری را وارد بازی نکنید!

**پرسیوال** : پرسیوال، یکی از شخصیت‌های اختیاری لشگر خیر است. ویژگی پرسیوال، آگاهی از هویت مرلین در آغاز بازی است. استفاده‌ی هوشمندانه از آگاهی پرسیوال، می‌تواند کلید مخفی نگه داشتن هویت مرلین باشد. اضافه کردن پرسیوال، لشگر خیر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی نیکان، در بازی، منجر می‌شود.

اضافه کردن پرسیوال، لشگر خیر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی نیکان، در بازی، منجر می‌شود.  
نکته: در بازی‌های ۵ نفره، حتماً همراه با پرسیوال، موردرد یا مورگانا را نیز به بازی اضافه کنید.

**موردرد**: موردرد، یکی از شخصیت‌های اختیاری سپاه شر است. ویژگی موردرد، این است که مرلین، در آغاز بازی، از هویت او، آگاه نمی‌شود. اضافه کردن موردرد، سپاه شر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی آنان، منجر می‌شود.

**اوپران**: اوپران، یکی از شخصیت‌های اختیاری سپاه شر است. ویژگی اوپران، این است که در آغاز بازی، از هویت بقیه‌ی سپاهیان شر، آگاه نشده و دیگران نیز از هویت او، آگاه نمی‌شوند. اوپران، از سرسپردگان موردرد نیست و در هنگام آشکارسازی آغازین، چشم‌هایش را باز نمی‌کند! اضافه کردن اوپران، لشگر خیر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی خیر، در بازی، منجر می‌شود.

**مورگانا**: مورگانا، یکی از شخصیت‌های اختیاری سپاه شر است. ویژگی او این است که می‌تواند در هیأت مرلین ظاهر شود خود را به پرسیوال، مرلین معرفی می‌کند. اضافه کردن مورگانا، سپاه شر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی شر، در بازی، منجر می‌شود.

مرحله‌ی آشکارسازی در آغاز بازی، با توجه به این‌که کدام یک از شخصیت‌های ویژه به بازی اضافه شده‌اند، تغییر می‌کند؛ در صورت حضور شخصیت‌های ویژه، دستورات زیر را به کار ببرید:

"همه چشم‌های شان را ببندند و یک دست خود را مُشت کرده و جلو بیاورند!"

"سرسپردگان موردرد (و نه اوپران!)، چشم‌های شان را باز کنند و یکدیگر را کاملاً بشناسند!"

"سرسپردگان موردرد، چشم‌های شان را ببندند!"

"گماکان چشم‌های همه، بسته و یک دست همه، مُشت کرده باشد!"

"سرسپردگان موردرد (و نه خود موردرد!)، انگشت‌های شست‌شان را باز کنند تا مرلین بتواند آن‌ها را بشناسد!"

"مرلین، چشم‌هایش را باز کند و سپاهیان شر را بشناسد!"

"سرسپردگان موردرد، شست‌های شان را جمع کرده و دوباره دست‌های شان را مُشت کنند!"

"مرلین، چشم‌هایش را ببندد!"

"گماکان چشم‌های همه، بسته و یک دست همه، مُشت کرده باشد!"

"مرلین و مورگانا، انگشت‌های شست‌شان را باز کنند تا پرسیوال بتواند آن‌ها را بشناسد!"

"پرسیوال، چشم‌هایش را باز کند و مرلین و مورگانا را بشناسد!"

"مرلین و مورگانا، شست‌های شان را جمع کرده و دوباره دست‌های شان را مُشت کنند!"

"پرسیوال، چشم‌هایش را باز کند!"

"گماکان چشم‌های همه، بسته و یک دست همه، مُشت کرده باشد!"

"همه چشم‌های شان را باز کنند!"

## قوانین اختیاری

هدف‌گذاری: این شیوه‌ی بازی، به بازیکنان اجازه می‌دهد تا مأموریت‌ها را به هر ترتیبی که صلاح بدانند، با اضافه کردن یک سطح برنامه‌ریزی استراتژیک به بازی، به پایان برسانند.



در مرحله‌ی تشکیل گروه، فرمانده، هم تعیین می‌کند که کدام بازیکنان در گروه حضور داشته باشند و هم تعیین می‌کند که گروه، کدام مأموریت را باید انجام دهد. برای مشخص کردن مأموریتی که فرمانده تعیین کرده، از نشانگر دُور بازی استفاده کنید. تعداد بازیکنانی که برای حضور در یک گروه، تعیین می‌شوند باید متناسب با تعداد افراد مورد نیاز برای آن مأموریت باشند. مثلاً در یک بازی ۸ نفره، فرمانده تصمیم می‌گیرد مأموریت سوم را انجام دهد که نیاز به ۴ بازیکن دارد. فرمانده، ۴ نفر را برای گروه انتخاب کرده و پیش از آن که در خواست رأی‌گیری کند، نشانگر دُور بازی را در خانه‌ی سومین مأموریت می‌گذارد. پس از مرحله‌ی مأموریت، امتیاز شمار متناسب را (بر روی صفحه) در خانه‌ی متناسب با این مأموریت بگذارید. برای انجام هر مأموریت، فقط و فقط یک بار می‌شود اقدام کرد!

فقط وقتی می‌شود برای مأموریت پنجم اقدام کرد که دست‌کم ۲ مأموریت با موفقیت به پایان رسیده باشند.

در بازی‌های ۷ نفره به بالا، باز هم مأموریت چهارم فقط و فقط در صورتی با شکست مواجه خواهد شد که دست‌کم ۲ کارت شکست در مأموریت، بازی شده باشد.

کارت‌های وفاداری و کارت‌های دسیسه: کارت‌های وفاداری، فقط در صورتی مورد استفاده قرار می‌گیرند که شما با کارت‌های دسیسه (اختیاری؛ از بازی اصلی مقاومت) بازی کنید. برخی کارت‌های دسیسه، از بازیکنی می‌خواهند تا جناح خویش را آشکار کند ولی در اولون، هویت مرلین باید مخفی بماند حتی اگر تعلق‌اش به لشکر آرتور آشکار شود.

وقتی که هدف یک کارت دسیسه قرار می‌گیرد - که هویت شما را آشکار خواهد کرد - به جای کارت‌های خودتان، از کارت‌های وفاداری استفاده کرده و آن‌ها را "رو" می‌کنید. شما باید از کارت وفاداری متناسب با جبهه‌ای که به آن تعلق دارید، استفاده کنید. نتیجه‌ی استفاده (ی عامدانه!) از کارت وفاداری اشتباهی، شکست شما در بازی خواهد بود!

کارت‌های وفاداری و توکن بانوی دریاچه: توکن بانوی دریاچه، یک قابلیت اختیاری برای بازیکنان است. بازیکنی که توکن بانوی دریاچه را در اختیار دارد، قادر خواهد بود که به کارت وفاداری یکی دیگر از بازیکنان، نگاه کند. برخلاف سایر شخصیت‌ها، دارنده‌ی این کارت را همه می‌شناسند.

در آغاز بازی، توکن بانوی دریاچه را به نفر سمت راست فرمانده دهید. بلافاصله پس از پایان مأموریت دوم، سوم و چهارم، دارنده‌ی توکن بانوی دریاچه، یکی از بازیکنان را برای آزمون انتخاب می‌کند. بازیکن مورد آزمون، جفت کارت‌های وفاداری را دریافت کرده و کارت متناسب با شخصیت خودش را به بانوی دریاچه می‌دهد. نتیجه‌ی استفاده (ی عامدانه) از کارت وفاداری اشتباهی، شکست شما در بازی خواهد بود!

بانوی دریاچه می‌تواند در مورد کارت وفاداری بازیکن مورد آزمون، صحبت کند ولی اجازه ندارد آشکارش کند.

سپس بازیکن مورد آزمون، توکن بانوی دریاچه را دریافت می‌کند. توکن بانوی دریاچه فقط می‌تواند ۳ بار در طول بازی مورد استفاده قرار بگیرد. از توکن بانوی دریاچه نمی‌توان برای آزمون بازیکنانی که قبلاً از توکن استفاده کرده‌اند، استفاده کرد!

**مثال:** دان (یک بازیکن شُر)، در آغاز بازی، در سمت راست فرمانده نشسته‌است و توکن بانوی دریاچه را دریافت می‌کند. مأموریت اول، با پیروزی به پایان می‌رسد و دومین مأموریت، شکست می‌خورد. دان، به عنوان بانوی دریاچه، مارگارت را - که یک بازیکن خیر است - برای آزمون انتخاب می‌کند. مارگارت ۲ کارت وفاداری را دریافت کرده و کارت خیر را به دان می‌دهد. دان، نگاهی به کارت وفاداری مارگارت انداخته و می‌گوید: "مارگارت، یکی از نوکرهای دست‌به‌سینه‌ی موردرد است!" - یک دروغ شاخ‌دار! مارگارت عصبانی و برافروخته پاسخ می‌دهد: "من هیچ‌وقت به تو اعتماد نداشتم، دان و حالا مطمئن شدم که یک دروغگوی پست‌فطرت هستی!" دان، توکن بانوی دریاچه را به مارگارت می‌دهد. مارگارت پس از پایان مأموریت سوم، قادر خواهد بود یکی دیگر از بازیکنان را به آزمون بکشد! مارگارت نمی‌تواند توکن بانوی دریاچه را علیه دان به کار ببرد!

**نکته:** توکن بانوی دریاچه، در اصل، مناسب بازی‌های ۷ نفره به بالاست. اضافه کردن بانوی دریاچه، لشکر خیر را قدرتمندتر کرده و معمولاً به پیروزی خیر، در بازی، مُنجر می‌شود.

