

СОПРОТИВЛЕНИЕ

THE RESISTANCE

Состав:

- 10 карт персонажей;
- Карта лидера;
- 5 командных карт;
- 20 карт для голосования (10 карт «за» и 10 карт «против»);
- 10 карт миссий (5 карт успеха и 5 карт провала);
- 15 сюжетных карт (используются в дополнении);
- 6 маркеров результата (3 синих и 3 красных);
- Чёрный маркер текущей миссии;
- Игровое поле с отметками миссий и памятками.

Описание

Сопrotивление — дедуктивная психологическая игра. Игроки либо принадлежат к сопротивлению, целью которого является свержение деспотичного правителя, либо становятся шпионами, стремящимися расстроить планы сопротивления.

Сопrotивление побеждает в случае успеха 3 миссий. Победа достается шпионам, если 3 миссии были провалены. Шпионы также могут победить в игре на любом этапе, если сопротивлению не удаётся организовать команду по выполнению миссии (5 срывов голосования за выполнение одной миссии).

Основным правилом данной игры является возможность игроков в любое время высказать свое мнение. Дискуссии, ложные обещания, интуитивные озарения, социальное взаимодействие и логические умозаключения важны для победы в этой игре.

Карты

Карты персонажей определяют принадлежность каждого игрока к сопротивлению или к шпиону.

Принадлежность персонажа к одной из сторон должна сохраняться в тайне на протяжении всей игры.

Карта лидера — показывает того, кто определяет команды для выполнения миссий.

Карты команды — раздаются лидером игрокам, отправляющимся на миссию.

Сюжетные карты — являются дополнительными картами, которые используются в расширении.

Карты для голосования — предназначены для голосования «за» или «против» предложенной лидером миссии.

Карты миссии — определяют успех или провал миссии.



Карта шпиона



Карта сопротивления



Карта лидера



Карта команды



Сюжетная карта

Карта для голосования «против»



Карта провала миссии



Карта для голосования «за»



Карта успешной миссии

Начало игры:

- Поместите игровое поле, маркеры результата, карты персонажей и карты миссий в центр игрового стола. Отметьте чёрным маркером первую миссию на игровом поле подсчёта результатов.
- Раздайте каждому игроку по 2 карты для голосования (одну «за» и одну «против»).
- Выберите случайным образом лидера и дайте ему карту лидера.



Игровое поле
для подсчёта результатов



Маркеры
результата



Карты
персонажей



Карты
миссий

Используйте данную таблицу для определения количества членов сопротивления и шпионов, участвующих в игре.

Количество игроков	5	6	7	8	9	10
Сопротивление	3	4	4	5	6	6
Шпионы	2	2	3	3	3	4

- Выберите персонажей. Перемешайте соответствующее количество карт персонажей. Каждый игрок вытягивает закрытую 1 карту персонажа и смотрит, что на ней изображено, так чтобы не видели остальные. Лидер обязан вытянуть карту персонажа наравне с другими игроками. Помимо того, что лидер выполняет свои обязанности, он также играет выпавшую ему роль шпиона или сопротивления.

Знакомство шпионов друг с другом

После того как каждый игрок узнал, какова его роль в предстоящей игре, лидер должен познакомить шпионов друг с другом. Для этого лидер закрывает глаза и произносит следующий текст (при этом игроки следуют его указаниям):

- Все играющие закрывают глаза.
- Шпионы открывают глаза. Шпионы обводят взглядом остальных игроков и знакомятся с другими шпионами.
- Шпионы закрывают глаза. Теперь глаза всех играющих должны быть закрыты.
- Все играющие открывают глаза.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд, в свою очередь, состоит из этапа формирования команды для выполнения миссии и этапа выполнения миссии.

Этап формирования команды

На данном этапе лидер выбирает игроков, которым предстоит принять участие в миссии, и проводит голосование, в результате которого определяет, состоится ли данная миссия.

Стратегия команды

Так для операции сопротивления вам необходимо стать членом команды, принимающей участие в миссии, даже одного шпиона в команде может быть достаточно, чтобы сопротивление проиграло. Не забывайте, что, если вам не нравится решение лидера, вы всегда можете попробовать договориться с другими игроками и сместить лидера. Если предложение лидера не получает достаточное количество голосов, следующий игрок становится лидером и выбирает новую команду.

Набор игроков для выполнения миссии

После проведения соответствующего обсуждения лидер берёт необходимое количество командных карт (см. таблицу ниже) и раздаёт их игрокам (лидер также может участвовать в выполнении миссии). Каждый игрок может получить только одну командную карту.

Количество игроков	5	6	7	8	9	10
Команда для 1-й миссии	2	2	2	3	3	3
Команда для 2-й миссии	3	3	3	4	4	4
Команда для 3-й миссии	2	4	3	4	4	4
Команда для 4-й миссии	3	3	4	5	5	5
Команда для 5-й миссии	3	4	4	5	5	5

Стратегия шпионов

Если действовать как член сопротивления, говорить как член сопротивления и обдумывать все действия в игре с позиции члена сопротивления плюс проголосовать однажды как член сопротивления, то ваша истинная роль выяснится только тогда, когда будет уже поздно.

Стратегия сопротивления

Настоящий боец сопротивления должен не только вычислить шпиона, но завоевать доверие соратников. Лучший способ добиться доверия — это объяснять другим игрокам, что именно вы собираетесь делать и почему. Шпионы же могут легко запутаться в объяснении своих действий.

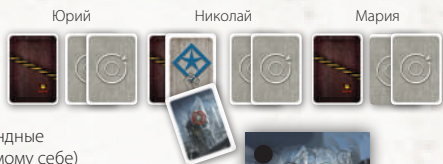
Голосование за команду, выбранную для выполнения миссии.

После соответствующего обсуждения лидер призывает игроков проголосовать за команду, выбранную для выполнения миссии. Каждый игрок, включая лидера, тайно выбирает одну из карт для голосования. После того как все игроки определятся с выбором, лидер просит всех играющих показать выбранные карты.

Команда для выполнения миссии считается одобренной, если большая часть игроков проголосовала «за». Если же большинство проголосовало «против», команда не допускается к выполнению миссии. При равном количестве голосов против команды на миссию и за команду засчитывается неудачное голосование и команда не назначается. Если состав команды для выполнения миссии был одобрен, начинается следующий этап игры — голосование за миссию.

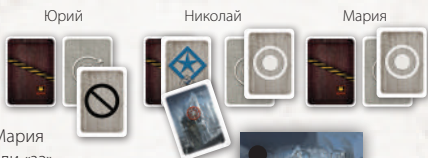
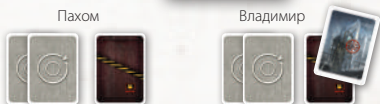
В случае если большинство игроков проголосовало против предложенного состава команды, лидером становится следующий игрок по часовой стрелке. Новый лидер в этом случае повторяет процедуру выбора команды и голосования за неё.

Победа в игре достаётся шпионам, если предложенный состав команды был отвергнут 5 раз в течение одного раунда (5 голосований, в которых большинство игроков проголосовало «против»).



Пример:

лидер выдаёт командные карты Николаю (самому себе) и Владимиру, затем объявляет голосование открытым.



Пример:

Николай, Владимир, Мария и Пахом проголосовали «за», а Юрий — «против» данного состава команды. Таким образом, состав команды считается одобренным, игра переходит на этап выполнения миссии.



Стратегия шпионов

От игры к игре поведение шпионов может стать предсказуемым. Если игроки сопротивления могут предсказать ваше поведение, то они наверняка смогут раскрыть, кто вы есть на самом деле. Меняйте характер своей игры и не пользуйтесь шаблонами.

Стратегия сопротивления

Если вы не доверяете никому в команде, то серьёзно подумайте, стоит ли участвовать в миссии. Внимательно следите за тем, кто и как голосует, а потом спрашивайте почему. Помните, что шпионы знают друг друга, и иногда вы можете вычислить шпиона ещё на этапе голосования.

Этап выполнения миссии

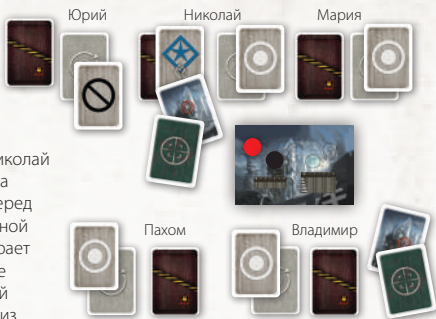
Агенты, выполняющие миссию, кладут взакрытую карту успеха или провала. Карты перемешиваются. Если есть хоть один провал — миссия не выполнена.

Голосование за миссию

Каждый игрок, выполняющий миссию, определяет для себя, будет ли он поддерживать данную миссию, при этом он не сообщает остальным о своём решении. Лидер по очереди раздаёт набор из 2 карт миссий каждому члену команды для выполнения миссии. Член команды выбирает одну из карт миссии (успех или провал) и кладёт её перед собой на стол лицевой стороной вниз. Лидер собирает выбранные членами команды карты, перемешивает их и затем раскладывает на столе. Миссия считается выполненной, если все члены команды выбрали карту успеха. Миссия считается неудачной, если один или несколько членов команды выбрали карту провала.

Пример:

Николай берёт себе и выдаёт Владимиру по 2 карты миссии. Николай выбирает карту успеха миссии и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Владимир выбирает карту провала и также кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.



Николай берёт 2 выбранные карты, перемешивает их и переворачивает. Миссия, за которую голосовали, считается проваленной.

Примечание:

Члены сопротивления должны выбирать карту успешной миссии. Шпионы могут выбрать любую карту.

Примечание:

4-я миссия в игре, в которой участвуют 7 и более игроков, считается неудавшейся при выборе игроками 2 и более карт провалов.

Примечание:

Перемешивать разыгранные и неиспользованные карты миссий рекомендуется 2 разным игрокам.

После того как миссия была выполнена, переместите круглый маркер на строку следующей миссии в таблице для подсчёта результатов.

При успехе предыдущей миссии отметьте её голубым маркером, при провале миссии отметьте её красным маркером. Лидер меняется после голосования за команду на следующего игрока по часовой стрелке независимо от исхода голосования. Далее уже новый лидер заново сдаёт карты игрокам, и этап формирования команды для выполнения миссии повторяется.

Окончание игры

Игра считается завершённой после 3 успешных или 3 проваленных миссий. Сопротивление побеждает, если 3 миссии оказались успешными.

Победа достаётся шпионам, если 3 миссии провалились либо если состав команды на миссию был отклонён в пятый раз за раунд.

Стратегия шпионов

Никогда не бросайте игру. Даже если вас вычислили, вы можете сыграть важную роль для своей команды, не выдав других шпионов. Используйте свой статус раскрытого шпиона, чтобы создать путаницу и разногласия среди игроков сопротивления, защищая нераскрытых игроков своей команды.

Стратегия сопротивления

Используйте всю доступную информацию из разных источников. Проверяйте, кто как голосовал, оценивайте результаты миссии, слушайте, как игроки говорят друг с другом и следите за скрытыми сигналами в их взаимодействии.

Примечания

Информацию в игре можно получать несколькими способами: следует внимательно следить за поведением партнеров, их манерой голосования, оценивать результаты выполнения миссии. Члены сопротивления должны использовать всю информацию, полученную в ходе игры, для того чтобы выявить шпионов.

Варианты игры

Игра может вестись разными способами. Не бойтесь экспериментировать и придумывать новые варианты её проведения. Самыми популярными вариантами являются следующие:

Постановка цели

За миссии не обязательно голосовать в установленном порядке. Лидер сначала выбирает миссию при помощи чёрного маркера, а затем предлагает проголосовать за состав команды для её выполнения. Количество игроков, необходимых для выполнения миссии, зависит от её характера. Игроки одновременно голосуют за миссию и за состав команды для её выполнения. За каждую миссию можно голосовать только один раз. Пятую миссию можно выносить на голосование только после успешного выполнения двух миссий.

Слепые шпионы

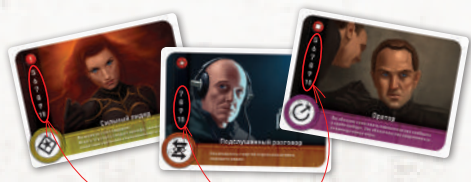
В данном случае пропускается та часть игры, в которой шпионы знакомятся друг с другом.

Шпионы выигрывают слишком часто?

Преодолеть деспотичного правителя не так-то просто. Вы должны быть готовы к тому, что большую часть времени шпионы будут побеждать, особенно если число играющих больше 7 человек. Сюжетные карты расширения предоставляют членам сопротивления дополнительную информацию и позволяют шпионам проявить чудеса хитрости.

РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ СОПРОТИВЛЕНИЕ «ЗАКУЛИСНЫЕ ВОЙНЫ» THE PLOT THICKENING

Для расширения сюжетной линии под названием «Закулисные войны» следует использовать специальные сюжетные карты. Использование данных карт даёт дополнительные возможности для идентификации шпионов и саботажа движения сопротивления. Количество сюжетных карт, используемых в игре, зависит от числа игроков. В игре с 5–6 игроками используются 7 сюжетных карт. Если в игре участвуют более 7 человек, используются все 15 сюжетных карт. Сюжетные карты не являются секретными и должны лежать на столе лицевой стороной вверх в течение всей игры.



Количество играющих

Раздача сюжетных карт

В начале каждого раунда лидер выбирает сюжетные карты, которые будут участвовать в игре (1 сюжетная карта для 5–6 игроков, 2 сюжетные карты для 7–8 игроков и 3 сюжетные карты для 9–10 игроков). Далее лидер раздает выбранные карты любым игрокам (оставить себе сюжетную карту лидер не может). Помните, что каждая игра состоит из 5 раундов.

Использование сюжетных карт

Все сюжетные карты делятся на 3 вида: карты со значком лидера (★) участвуют в игре сразу же после раздачи; карты со значком единицы (1) приберегаются до удобного случая, а карты со значком квадрата (■) остаются в игре до самого её окончания. В случае если ситуация позволяет использовать сразу несколько сюжетных карт, приоритет и очерёдность их использования определяется расположением относительно лидера (сначала участвует в игре сюжетная карта игрока, сидящего рядом с лидером, затем — остальные по часовой стрелке). Каждый игрок имеет право разыграть сюжетную карту только один раз. Если игрок решил, что он не будет использовать карту со значком (1) в этом ходу и пропустил очередь,

он уже не может использовать её после того, как была сыграна какая-либо другая сюжетная карта в этом ходу. Информацией, касающейся сюжетных карт, можно обмениваться открыто, однако вся информация, относящаяся к персонажам игроков и картам миссий, должна храниться в тайне.

Детальное описание карт



Подслушанный разговор — эта карта должна использоваться немедленно. Получивший данную карту от лидера должен ознакомиться с картой персонажа игрока, сидящего рядом (справа или слева).



Формирование мнения — карта имеет постоянную силу. Владелец данной карты должен выбирать карту голосования и вслух сообщать о своём выборе раньше, чем проголосуют все остальные игроки. Это обязательство закрепляется за игроком, получившим данную карту, до конца игры. В случае если в игре принимают участие 2 игрока с такими картами, они должны голосовать и сообщать остальным о своём выборе одновременно.



Проверка благонадёжности — карта разыгрывается немедленно. Лидер должен передать свою карту персонажа на изучение любому из игроков.



Разоблачение — карта разыгрывается немедленно. Получивший данную карту от лидера должен передать свою карту персонажа на изучение любому из игроков.



Недоверие — данную карту можно использовать только один раз. Получивший эту карту может использовать её, чтобы отвергнуть команду, выбранную для выполнения миссии. Использование данной карты аннулирует успешные результаты голосования, а предложенный состав команды для выполнения миссии считается отвергнутым.



Слежу за тобой очень внимательно — данная карта разыгрывается один раз. Игрок, которому досталась такая карта, может использовать её для ознакомления с разыгрываемой картой миссии. Владелец карты необязательно использовать её до начала розыгрыша одной из карт миссий. Использование этой карты никак не влияет на итог выполняемой миссии. В одном

раунде может быть разыграно любое количество подобных карт, однако ознакомиться с той или иной картой миссии в течение одного раунда имеет право только один игрок.



Сильный лидер — карта разыгрывается один раз. Владелец данной карты может использовать её, чтобы стать лидером. Заявить свое право на лидерство следует прежде, чем действующий лидер предпримет какие-либо действия (выберет сюжетные карты или раздаст командные карты игрокам). После розыгрыша карты «Сильный лидер» другая подобная карта может принять участие в игре только после проведения очередного голосования.



Без прикрытия — данная карта разыгрывается один раз. Владелец этой карты может использовать её, чтобы принудить одного из игроков разыграть свою карту миссии в открытую. Владелец карты следует заявить о своих намерениях и выбрать игрока, которому предстоит показать всем свою карту миссии до того, как члены команды, избранной для выполнения миссии, выберут карту своей миссии.



Передача ответственности — карта разыгрывается один раз. Владелец этой карты должен взять у любого игрока одну сюжетную карту.

Пример: лидер выбирает карты «Подслушанный разговор» и «Сильный лидер» и выдаёт карту «Подслушанный разговор» Марии, которая сразу же использует её для ознакомления с картой персонажа у сидящего справа Николая. Мария может отпустить любые, правдивые или ложные, комментарии по поводу персонажа Николая, однако она не имеет права показывать его карту персонажа другим игрокам. Лидер передаёт карту «Сильный лидер» Владимиру, который использует её не сразу, а приберегает на будущее.



Дизайн игры: Дон Эскридж

Разработка игры: Тревис Уортингтон

Графический дизайн / иллюстрации: Луис Франсиско, Джорди Кнуп, Майкл Расмуссен, Джордж Патсурас.

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова.

Благодарности: Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley for playtesting and the Berkeley Boardgamers, Mike Lee, Pete Vasiliauskas for assisting the development of "The Plot Thickens" expansion.

Special thanks to Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, the BGG community, the Eskridges, Narae, Thomas and Jessica, DoPa, Team Don, and many more.



www.mglan.ru



МОСИГРА

www.mosigra.ru



www.indieboardsandcards.com

© 2012 Lone Oak Games.

© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание.

125040 Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.