

СОПРОТИВЛЕНИЕ

THE RESISTANCE

Состав:

- 11 карт персонажей (10 персонажей и 1 лидер);
- 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);
- 1 чёрный маркер;
- Таблица для подсчёта результатов.

Описание

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

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

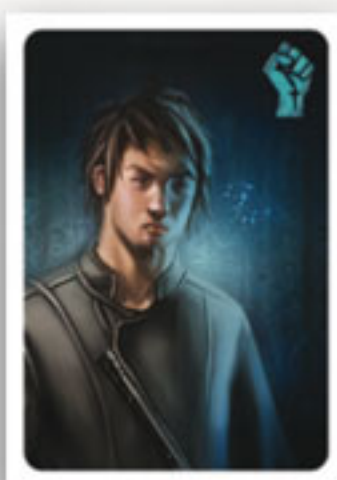
Основным правилом данной игры является возможность игроков в любое время высказать свое мнение. Дискуссии, ложные обещания, интуитивные озарения, социальное взаимодействие и логические умозаключения важны для победы в этой игре.

Карты:

Карты персонажей определяют принадлежность каждого игрока к сопротивлению или к шпионам. **Принадлежность персонажа к одной из сторон должна сохраняться в тайне на протяжении всей игры.**



Карта
шпиона



Карта
сопротивления



Карта
лидера

Карта лидера — находится у того, кто назначает игроков, которые будут участвовать в выполнении миссии.

Карты персонажей — определяют роль каждого игрока в предстоящей миссии.

Карты команды — предназначены для выбора лидером игроков, принимающих участие в миссии.

Карты для голосования — предназначены для голосования «За» или «Против» предложенной лидером миссии.

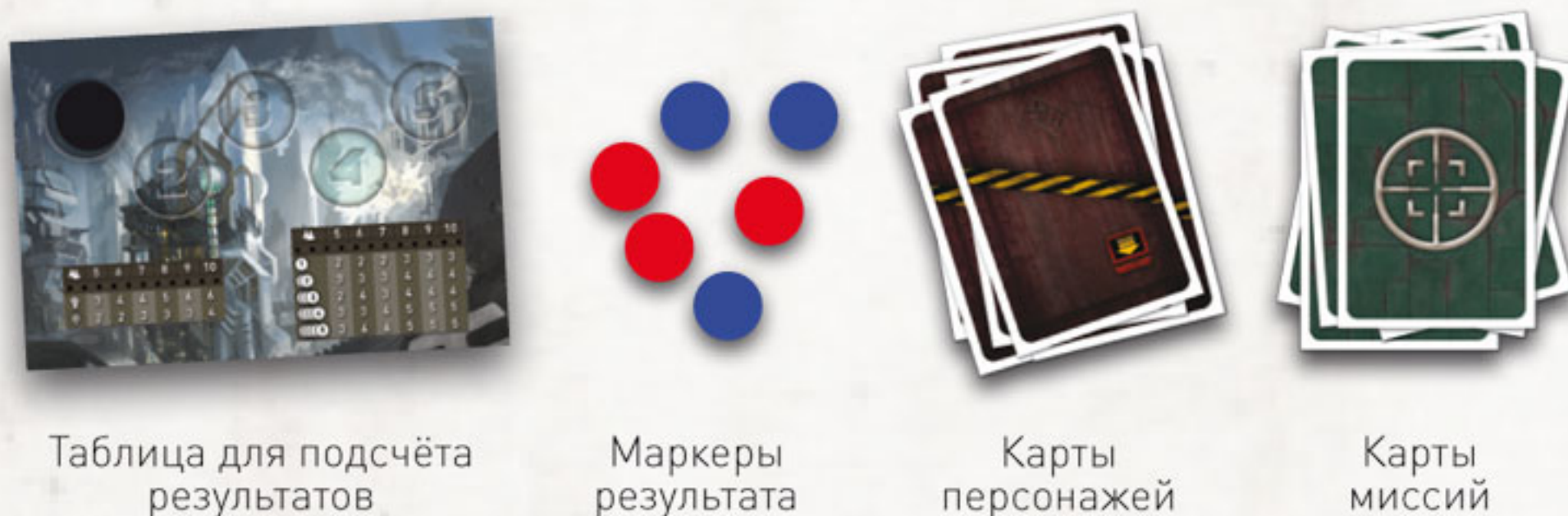
Карты миссии — определяют успех или провал миссии.

Сюжетные карты — дополнительные карты, используемые в расширении.



Начало игры:

1. Поместите таблицу для подсчёта результатов, маркеры результата, карты персонажей и карты миссий в центр игрового стола. Отметьте чёрным маркером первую миссию в таблице подсчёта результатов.



2. Раздайте каждому игроку по 2 карты для голосования (одну «За» и одну «Против»).
3. Выберите случайным образом лидера и дайте ему карту лидера.

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

4. Выберите персонажей.
Перемешайте соответствующее количество карт персонажей. Каждый игрок вытягивает взакрытую 1 карту персонажа и смотрит что на ней изображено так, чтобы не видели остальные. Лидер обязан вытянуть карту персонажа наравне с другими игроками. Лидер, помимо своих обязанностей, 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.

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.

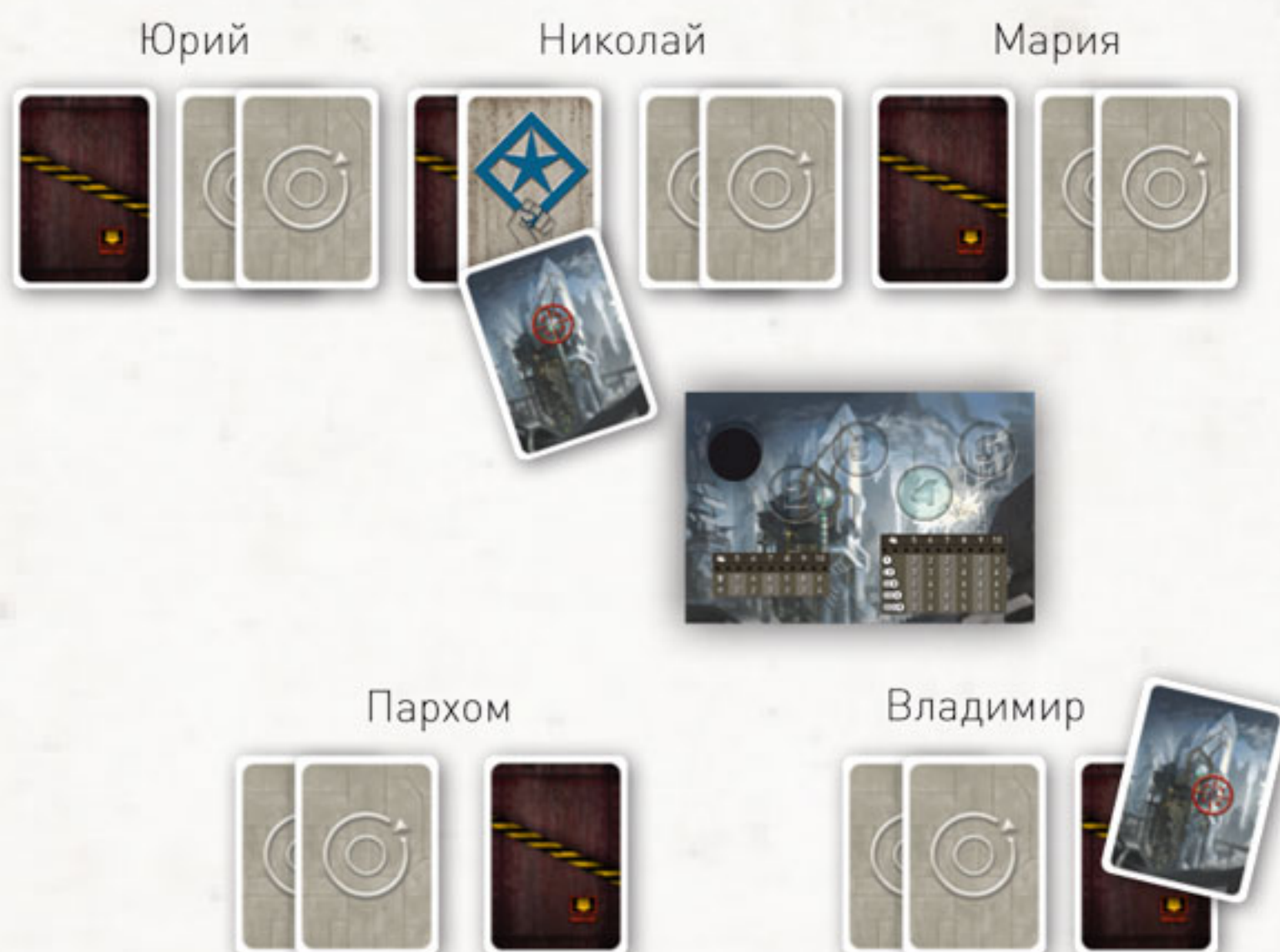
Количество игроков	5	6	7	8	9	10
Команда для 1-й миссии	2	2	2	3	3	3
Команда для 2-й миссии	3	3	3	4	4	4
Команда для 3-й миссии	2	4	3	4	4	4
Команда для 4-й миссии	3	3	4	5	5	5
Команда для 5-й миссии	3	4	4	5	5	5

Голосование за команду, выбранную для выполнения миссии.

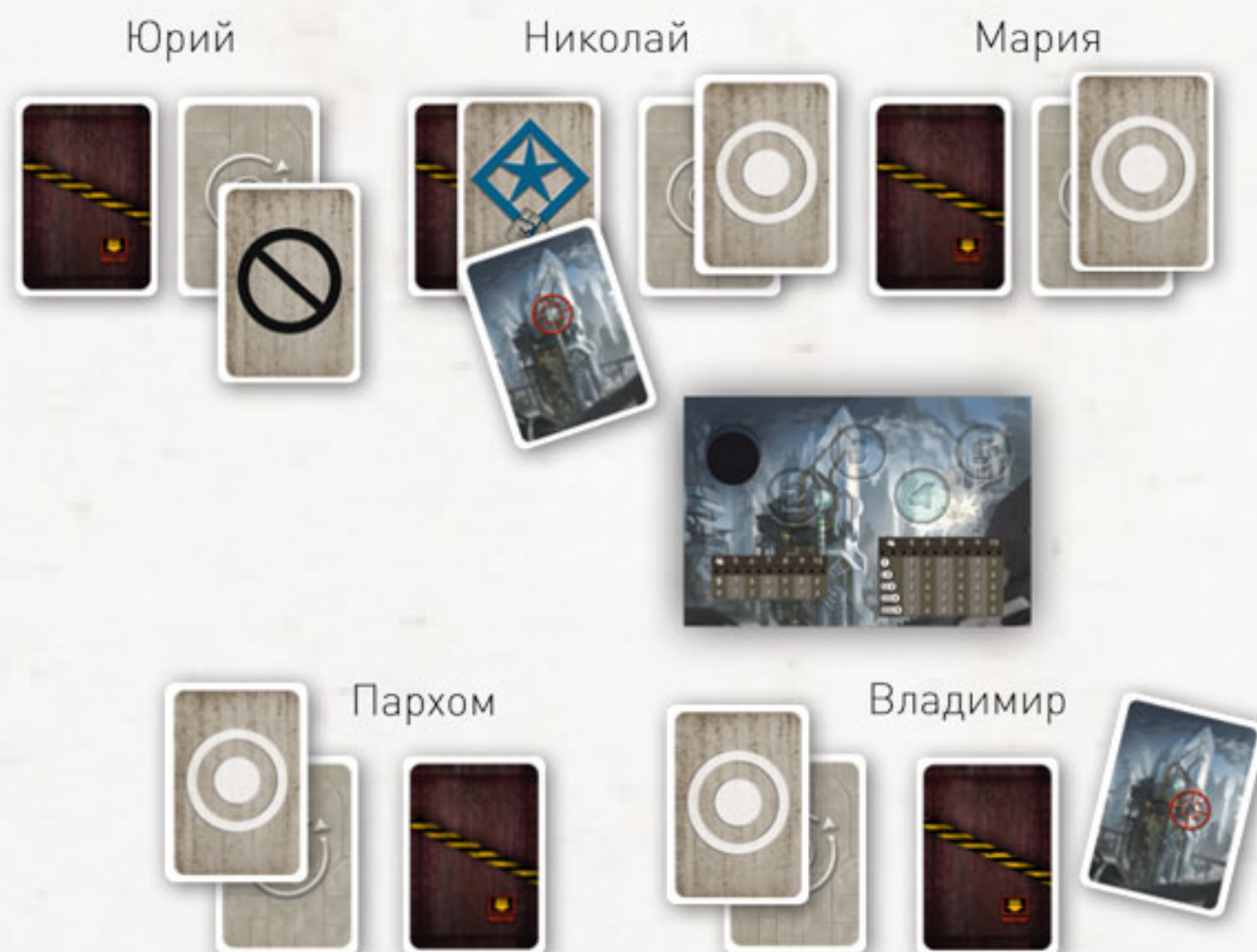
После соответствующего обсуждения лидер призывает игроков проголосовать за команду, выбранную для выполнения миссии. Каждый игрок, включая лидера, тайно выбирает одну из карт для голосования. После того как все игроки определятся с выбором, лидер просит всех играющих показать выбранные карты. Команда для выполнения миссии считается одобренной, если большая часть игроков проголосовала «За». Если же большинство проголосовало «Против», команда не допускается к выполнению миссии. 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, лидер вновь сдаёт карты игрокам, и процедура голосования повторяется.

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

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



Пример: Николай, Владимир, Мария и Пархом проголосовали «За», а Юрий — «Против» данного состава команды. Таким образом, состав команды считается одобренным, игра переходит на этап выполнения миссии.



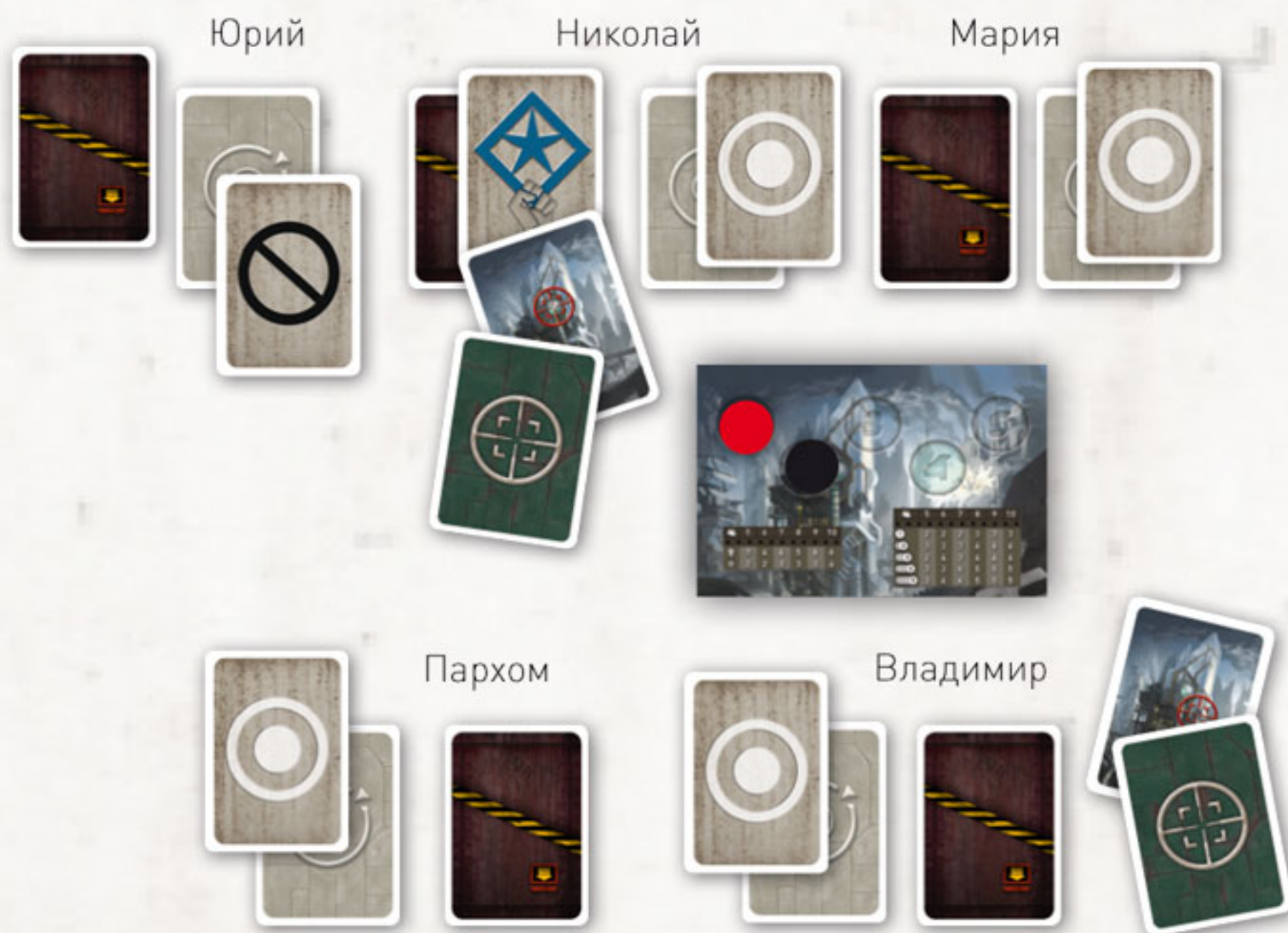
Этап выполнения миссии

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 раздает набор из двух 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. Далее лидер заново сдаёт карты игрокам — этап формирования команды для выполнения миссии повторяется.

3 успешных миссии — победило сопротивление.
3 провала — победили шпионы.

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.

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.

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 предоставят членам сопротивления дополнительную информацию и позволят шпионам проявить чудеса хитрости.

Варианты игры

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

Постановка цели. Лидер предлагает одновременно и состав команды для выполнения миссии, и саму миссию. За каждую миссию можно голосовать только один раз. 5-ю миссию можно выносить на голосование только после успешного выполнения 2-х миссий.

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

THE PLOT THICKENING РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ THE RESISTANCE «ЗАКУЛИСНЫЕ ВОЙНЫ»

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. Игроки не могут пропускать ходы и разыгрывать свои сюжетные карты в следующем круге.

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 выбрать 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, 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. Обладателю 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. Обладатель 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. Обладатель этой карты может использовать её, чтобы принудить одного из игроков разыграть свою карту миссии в открытую. Обладателю 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. Обладатель 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 отпускать 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.



Создатели игры

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.

Acknowledgements: Thanks to Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley for playtesting and the Berkeley Boardgamers, Mike Lee, Pete Vasilias 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



www.mosigra.ru



www.indieboardsandcards.com

© Copyright 2012 Lone Oak Games, Inc.

© 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.