СОПРОТИВЛЕНИЕ
THE RESISTANCE

ПРАВИЛА ИГРЫ

RTFM Объясняется за 7 минут | 5–10 игроков | От 13 лет | Партия 30 минут

Описание

«Сопротивление» — дедуктивная психологическая игра. Вам предстоит свергнуть деспотичного правителя, организуя диверсионные миссии, или сломить сопротивление изнутри, подрывая их деятельность и сея смуту в их рядах.

В течение игры вам нужно будет собирать команду для выполнения миссии и проводить голосования за её успех. Сопротивление 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 в течение одного этапа голосования).

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

Состав

— 10 карт персонажей, они раздаются в начале игры и определяют роль игрока.

— Жетон лидера, которым отмечается, кто сейчас лидер.

— 5 командных жетонов, их нужно раздавать игрокам, которые принимают участие в миссии.

— 20 жетонов для голосования — по 10 жетонов «за» и «против» для голосования за состав миссии.

— 10 карт миссий — 5 карт успеха и 5 карт провала. Именно ими определяется, будет ли миссия успешно выполнена.

— 15 сюжетных карт, они понадобятся в дополнении .

— 5 двухсторонних жетонов результата, которыми отмечаются выполненные и проваленные миссии.

— 3 поля для подсчёта результатов, на которых развернутся основные события.

— Жетон голосования, им отмечается количество голосований.

— Жетон текущей миссии. Им отмечается номер текущей миссии.

— Коллекционный магнит в качестве подарка вам.

— Правила, секретный документ, который вы держите в руках.

Карты

В революционном конфликте участвуют две стороны. Члены сопротивления и шпионы. Ваша принадлежность к тем или другим, определяется картами персонажей. Выпавшая вам роль должна сохраняться в секрете на протяжении всей игры

Карта шпиона

Карта сопротивления

Подготовка к игре

1. Положите игровое поле, соответствующее количеству игроков, жетоны результата, карты персонажей, карты миссий, жетоны команды и жетон лидера в центр игрового стола. Отметьте жетоном миссии первую миссию на игровом поле подсчёта результатов. Положите жетон голосования на первую клетку шкалы голосования. Должно получиться как на примере ниже.

Игровое поле

Командные жетоны

Жетоны результата

Карты персонажей

Карты миссий

2. Раздайте каждому игроку по 2 жетона для голосования (один «за» и один «против»). Оставшиеся жетоны уберите в коробку, они вам не понадобятся.

3. Выберите случайным образом лидера и дайте ему жетон лидера.

4. По таблице ниже определите сколько членов сопротивления и шпионов будут участвовать в игре и возьмите нужное количество карт персонажей. Остальные уберите в коробку.

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

5. Перемешайте карты персонажей и раздайте каждому игроку по одной карте взакрытую. Каждый игрок смотрит, что изображено на его карте, так чтобы не видели остальные. Лидер тоже получает карту персонажа наравне с другими игроками. Помимо того, что лидер выполняет свои обязанности, он также играет выпавшую ему роль шпиона или сопротивления.

Теперь основные приготовления завершены, и вы можете начать вашу революцию, попутно заглядывая в правила.

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 игроки закрывают глаза.

— Шпионы открывают глаза. Шпионы молча 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 миссий. Каждая миссия, в свою очередь, состоит из этапа формирования команды и этапа выполнения миссии.

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 поздно.

Стратегия сопротивления

Настоящий боец сопротивления должен не только вычислить шпиона, но и 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.

Этап формирования команды

На данном этапе лидер выбирает игроков, которым предстоит принять участие в миссии, обсудив это с другими игроками, выдаёт им жетоны команды и проводит голосование, в результате которого определяет, состоится ли данная миссия.

Набор игроков для выполнения миссии

Обсудите кто пойдёт на миссию и после обсуждения лидер берёт необходимое количество командных жетонов (смотрите таблицу ниже) и раздаёт их игрокам. Каждый игрок может получить только один командный жетон (лидер также может участвовать в выполнении миссии).

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 раздачи командных жетонов лидер призывает игроков проголосовать за команду, выбранную им для выполнения миссии. Каждый игрок, включая лидера, тайно выбирает один из жетонов для голосования и выкладывает его перед собой взакрытую. После того как все игроки определятся с выбором, лидер просит всех играющих показать выбранные жетоны. Команда для выполнения миссии считается одобренной, если большая часть игроков проголосовала «за». Если же большинство проголосовало «против», команда не допускается к выполнению миссии. В случае ничьи состав команды также считается отклонённым. 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, передайте ему жетон лидера, а жетон голосования передвиньте на одну клетку вперёд по шкале голосования. Новый лидер в этом случае повторяет процедуру выбора команды и голосования за неё.

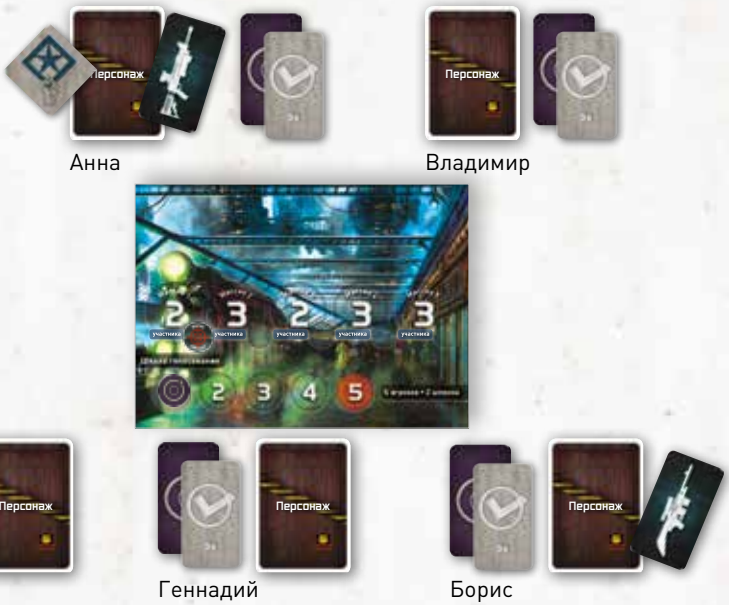
Победа достаётся шпионам, если предложенный состав команды был отвергнут 5 раз в течение одного этапа формирования команды (5 голосований, в которых большинство игроков проголосовало «против» или была ничья).

Пример: лидер выдаёт командные жетоны Анне (самой себе) и Борису, затем объявляет голосование открытым.

Анна Владимир

Дмитрий Геннадий Борис

Пример: Анна, Борис, Владимир и Геннадий проголосовали «за», а Дмитрий — «против» данного состава команды. Таким образом, состав команды считается одобренным, игра переходит на этап выполнения миссии.



Стратегия команды

Так как для операции сопротивления вам необходимо стать членом команды, принимающей участие в миссии, то 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.

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 формирования команды.

Этап выполнения миссии

В этом этапе участники миссии будут тайно голосовать за успех или провал миссии. Для этого им нужно будет взакрытую выложить карту успеха или провала. Помните что члены сопротивления должны выбирать карту успешной миссии. Шпионы могут выбрать любую карту.

Голосование за миссию

Игроки, выполняющие миссию, определяют для себя, будут ли они поддерживать данную миссию, при этом вы не сообщаете остальным о своём решении. Лидер по очереди раздаёт две карты миссии (успех и провал) каждому члену команды для выполнения миссии. Вам нужно выбрать одну из карт миссии и положить её перед собой на стол взакрытую. Лидер собирает выбранные членами команды карты, перемешивает их и затем раскладывает на столе в открытую. Миссия считается выполненной, если все члены команды выбрали карту успеха. Миссия считается проваленной, если один или несколько членов команды выбрали карту провала.

Примечание: если в игре участвуют 7 и более игроков, то четвёртая миссия, считается неудавшейся при выборе игроками 2 и более карт провалов.

Примечание: перемешивать разыгранные и неиспользованные карты миссий рекомендуется 2 разным игрокам, чтобы не было возможности проследить кто какие карты сыграл.

Пример: Анна берёт себе и выдаёт Борису по 2 карты миссии. Анна выбирает карту успеха миссии и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Борис выбирает карту провала и также кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.

Анна берёт 2 выбранные карты, перемешивает их и переворачивает. Миссия, за которую голосовали, считается проваленной. После карты, собирает Дмитрий, перемешивает их и возвращает в центр стола.

После того как миссия была завершена, переместите жетон текущей миссии на клетку следующей миссии на поле для подсчёта результатов. При успехе предыдущей миссии положите на неё жетон успеха, при провале миссии положите на неё жетон провала. Верните жетон голосования на первую клетку на шкале голосований.

Теперь жетон лидера переходит следующему по часовой стрелке игроку, 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 5 раз в течение одного этапа голосования за команду.

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 партнёров, 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 необязательно голосовать в установленном порядке. Лидер сначала выбирает миссию при помощи жетона миссии, а затем предлагает проголосовать за состав команды для её выполнения. Количество игроков, необходимых для выполнения миссии, зависит от её номера. 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. Вы так же можете попробовать использовать лишь часть правил из этого варианта.

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

Шпионы выигрывают слишком часто?

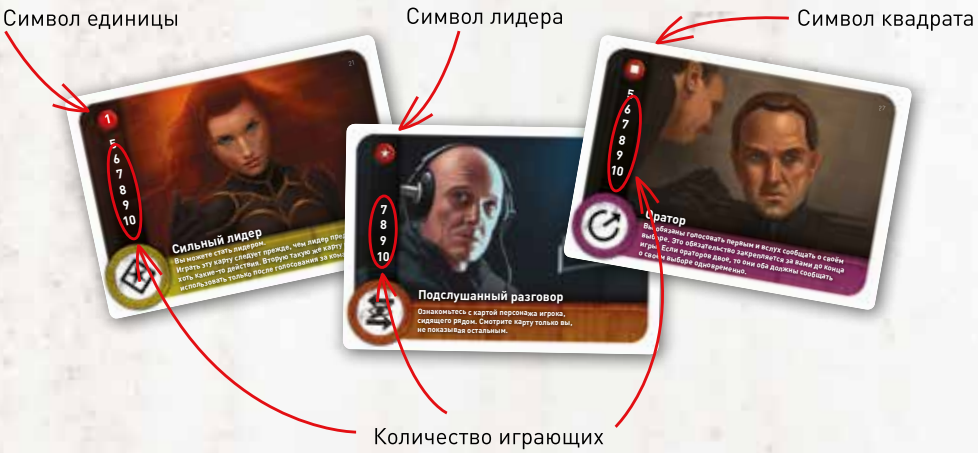
Преодолеть деспотичного правителя не так-то просто. Вы должны быть готовы к тому, что большую часть времени шпионы будут побеждать, особенно, если число играющих больше 7 человек. Сюжетные карты расширения предоставят членам сопротивления дополнительную информацию и позволят шпионам проявить чудеса хитрости.

THE PLOT THICKENING

Дополнение к игре «сопротивление»

«Закулисные войны»

Для расширения сюжетной линии под названием «Закулисные войны» следует использовать специальные сюжетные карты. Использование этих 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. Какие именно карты использовать, указано на самих картах слева. Сюжетные карты не являются секретными и должны лежать на столе лицевой стороной вверх в течение всей игры.



Раздача сюжетных карт

Перед началом каждой новой миссии 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 раздаёт выбранные карты любым игрокам в открытую (оставить себе сюжетную карту лидер не может). Помните, что каждая игра состоит из 5 миссий.

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 слева от лидера, затем — остальные по часовой стрелке). Каждый игрок имеет право разыграть сюжетную карту только один раз за миссию. Если игрок решил, что он не будет использовать карту со значком (1) в этом ходу и пропустит 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, высказывая ложные или правдивые утверждения, однако показывать что на чужих картах нельзя.

Детальное описание карт

Подслушанный разговор — эта карта должна использоваться немедленно. Если вы получили эту карту от лидера, то вы должны посмотреть карту персонажа игрока, сидящего рядом (справа или слева).

Формирование мнения — карта действует в течение всей игры. Обладатель данной карты должен выбирать жетон 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, по выбору получившего эту карту.

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

Недоверие — 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 одной из выложенных карт миссии. Обладателю карты необязательно использовать её до начала розыгрыша одной из карт миссий. Использование этой карты никак не влияет на итог выполняемой миссии. В одной миссии может быть разыграно любое количество подобных карт, однако ознакомиться с той или иной картой миссии в течение одной миссии, имеет право только один игрок.

Сильный лидер — обладатель данной карты может использовать её, чтобы стать лидером. Заявить своё 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 — 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 другие члены команды, избранной для выполнения миссии, выберут свою карту миссии.

Передача ответственности — обладатель этой карты должен взять у любого игрока одну сюжетную карту.

Пример: Анна выбирает карты «Подслушанный разговор» и «Сильный лидер» и выдаёт карту «Подслушанный разговор» Владимиру, который сразу же использует её для ознакомления с картой персонажа у сидящей справа Анны. Владимир может отпускать любые, правдивые или ложные, комментарии по поводу персонажа Анны, однако он не имеет права показывать её карту персонажа другим игрокам.

Анна передаёт карту «Сильный лидер» Борису, который использует её не сразу, а приберегает на будущее.

Сочетается с...

С «За бортом!»
Если вы любите психологические игры, то «За бортом!» вам понравится просто до безумия. Или нет. Потому что они все, знаете ли, на любителя. Но присмотреться очень советуем.

С «Бешеными псами»
Хотите больше треша и угара? Тогда попробуйте другую ветку эволюции «Мафии» — «Бешеных псов».

С «Городками!»
Ведь в этой игре сразу две биты. Помогает снять напряжение.

indieboardsandcards.com

mosigra.ru

mglan.ru

Автор игры Д. Эскридж.
Разработка игры Т. Уортингтон.
Графический дизайн/иллюстрации: Л. Франсиско, Д. Кнуп, М. Расмуссен, Д. Патсурас.
Локализация: Д. Кибкало, Д. Чупикин, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, В. Герасимов, Е. Кутепова, М. Половцев, И. Соболь, Л. Савельева, Л. Коваль. А. Половцева.
Благодарности: Б. Карпентер, Е. Хехл, М. Бёрли, М. Ли, П. Василиаскас, Е. Зимерман, К. Сален, К. Джонс, Е. Нарэ и многим другим.

© Copyright 2012 Lone Oak Games, Inc.
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2012.
117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.
Телефон +7 (926) 522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.