

Keeping a close eye on you / Rajtad tartom a szemem (2/2) - *Egyszer használható* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, megnézheti a Csapat egy tagjának már letett szavazatát, még mielőtt azt a többivel összekevernék. A kártya használatát nem kell a szavazás előtt bejelenteni. Ha két játékosnak is van Szavazatleső kártyája, azt egy körben nem használhatják mindketten ugyanarra az emberre.

Strong Leader / Erőskezű vezető (2/2) - *Egyszer használható* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, egy későbbi kör elején kinevezheti magát Vezetőnek, de csak még azelőtt, hogy az aktuális Vezető bármit csinálna (Extrakártyát húzna, vagy Csoportot javasolna). Csak egy **Erőskezű vezető** kártya játszható ki egy körben, hiába van másnál is ilyen. A kör végeztével az új Vezető a **Erőskezű vezető** balján ülő játékos lesz.

In the spotlight / Reflektorfényben (0/1) - *Egyszer használható* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, lehetősége van arra, hogy a játék során egyszer nyíltan szavazzon. Ezt a Csoport megalakulása után, de még a szavazás előtt kell bejelenteni!

Take Responsibility / Felelősség átvállalása (1/1) - *Azonnal kijátszandó* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, a játék során egy Extrakártyát át kell vennie egy tetszőleges játékostól.

FAQ:

Ha egy kezdő játékosal szeretnénk játszani, kezdhethetjük a játékot ezzel a kiegészítővel? Igen, semmi oka nincsen, hogy ne ezzel a kiegészítővel kezdjünk, ha egy kezdő játékos kerül egy tapasztalt játékosokat tartalmazó csapatba. De nem szerencsés, ha a kezdő játékos rögtön Vezető lesz, ez nagyon megnehezíti számára a játékot, abban az esetben ha a kém szerepet kapja.

THE RESISTANCE

The Resistance - Az ellenállás

Tartalom

- 11 karakter kártya (10 karakter, 1 vezető)
- 5 csapat kártya
- 20 szavazó kártya (10 Elfogadva és 10 Ellenezve)
- 10 küldetés kártya (5 Sikeres, 5 Siketelen)
- 15 összeesküvés kártya (A kártyákat a "The Plot Thickens" kiegészítő esetén használjuk)
- 6 pontjelző (3 kék és 3 piros)
- 1 körszám jelző (Fekete korong)
- 1 Küldetés tábla

Játék célja

A „The Resistance” a következtetések és a titkos identitások játéka. A játékosok vagy egy Ellenálló szervezet tagjai, amely megpróbálja megdönteni a rosszindulatú kormány hatalmát, vagy a kormány kémjei, akik megpróbálják meggyújtani az ellenállás terveit. Az ellenállók nyernek, ha három küldetés sikeresen fejeződik be, a kémek ha három küldetés elbukik. A kémek akkor is nyernek, ha az ellenállás nem tud valamely küldetésre csapatot szervezni (5 sikertelen szavazat).

Alapvető szabály, hogy a játékosok a játék során bármikor bármit mondhatnak. A megbeszélések, viták, mások megtévesztése, intuíciók, interakciók és logikai következtetések mind egyformán fontosak a játék megnyeréséhez.

Az információkat, amiket egy Cselekmény kártya kijátszásával szereztünk megvitathatjuk a többiekkel, de soha nem szabad a Karakter- és Küldeteskártyákat más játékosoknak megmutatni.

Cselekmény kártyák részletes bemutatása

A zárójelben: perjel előtti szám: 5-6 játékos esetén hány darab kell, perjel után pedig 7-10 játékos esetén hány darab ilyen kártya kell.

Overhead Conversation / Lehallgatás (0/2) - *Azonnal kijátszandó* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, annak meg kell néznie az egyik mellette ülőnek a Karakterkártyáját. A Vezető karakterkártyáját is megnézheti szabadon.

Opinion Marker / Véleményformálás (1/2) - *Hatása a játék végéig tart* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, annak a javasolt Csoport megszavazásakor a többiek előtt, külön kell szavaznia, hogy elfogadja-e az adott Csoportot. A játék végéig érvényben van. Ha két Előszavazó is játékban van, akkor ők ketten egyszerre szavaznak a többiek előtt.

Open up / Nyílt lapokkal (0/1) - *Azonnal kijátszandó* - A Vezetőnek meg kell mutatnia a Karakterkártyáját egy tetszőleges játékosnak.

Establish confidence / Bizalom (0/1) - *Azonnal kijátszandó* - Aki ezt a lapot kapta a Vezetőtől, köteles a Karakterkártyáját egy tetszőleges játékosnak megmutatni (akár a Vezetőnek)

No Confidence / Bizalmatlanság (1/3) - *Egyszer használható* - Aki ezt a lapot kapja a Vezetőtől, leszavazhat egy már megalakult Csapatot.

The Plot Thickens - A helyzet bonyolódik

Kiegészítő a 'The Resistance' játékhoz

Az „The Plot Thickens” kiegészítő bevezeti a játékba a Cselekmény kártyákat. Ezek a kártyák további lehetőséget biztosítanak a karakterek hovatartozásának azonosítására vagy elrejtésére.

A Cselekmény kártyák jelzéseket tartalmaznak, hogy a játékos számtól függően mely kártyákkal játszhatunk az adott játékban. 5-6 játékos esetén 7, 7-10 játékos esetén az összes Cselekmény kártyát használhatjuk. A Cselekmény kártyák nem titkosak, képpel felfelé kell őket tartani, amint játékba kerültek.

Cselekmény kártyák kiosztása.

Minden kör elkezdése előtt a vezető a játékos számtól függően 1-3 Cselekmény kártyát húz a megkevert és lefordított húzópakliból és azt tetszőleges játékosnak - saját magát kivéve - kiosztja. 5-6 játékos esetén 1 kártyát, 7-8 játékosnál 2 és 9-10 játékos esetén 3 kártyát oszt ki körönként.

Figyelem, a játék csak 5 körből áll!

Cselekmény kártyák kijátszása

Három típusú Cselekmény kártyával találkozhatunk: A Vezető szimbólummal ellátott kártyák (csillag) hatása azonnal életbe lép, az „egyes” (1) ikont tartalmazó kártyákat megtarthatjuk amíg fel nem használjuk őket, a négyzet szimbólumos kártya a teljes játék alatt kifejti hatását, nem kell eldobni. Abban az esetben, ha egyszerre több Cselekmény kártyát szeretnének a játékosok kijátszani, a Vezetőtől órajárással megegyező sorrendben tehetik meg. Körönként minden játékosnak egy lehetősége van eldönteni, hogy kijátszik-e Cselekmény kártyát, vagy későbbi körre halasztja ezt a lehetőséget.

A kártyák

Karakter kártyák - Meghatározzák a játékosok hovatartozását (minden játékos vagy ellenálló vagy kém). **A játékos karakterkártyáját a játék során nem fedheti fel, a rajta található képről nem beszélhet.**



Kém



Ellenálló



Vezető kártya

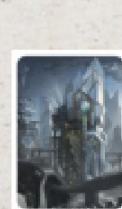
Vezető kártya - Kijelöli a Vezetőt, aki meghatározza, mely játékosok fognak részt venni egy Küldetésben.

Csapat kártya - Kijelöli a küldetésben részt vevő Csapat tagjait.

Szavazó kártya - Elfogadja (Approved), vagy Ellenzi (Rejected) a Vezető által kijelölt Csapatot.

Küldetés kártya - Meghatározza, hogy egy Küldetés sikeres volt-e, vagy sikertelen.

Cselekmény kártyák - További akciókat hajthatjuk vége segítségükkel. A „The Plot Thickens” kiegészítő tartozékai, szabály és leírás ott található.



Csapat kártya



Ellenezve



Elfogadva



Sikertelen



Sikeres



Cselekmény kártya

Előkészítés

Helyezd a küldetéstáblát a játéktér közepére. Helyezd mellé a pont jelzőket, csapat és küldetés kártyákat. Kapjon minden játékos egy szettet a 2 db szavazó kártyából, válasszátok ki véletlenszerűen a Vezetőt, aki megkapja a vezető kártyát.

Használjátok az alábbi táblázatot, hogy meghatározzátok, hány Ellenálló és hány Kém játékos lesz a játékban.

| Játékos | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------|---|---|---|---|---|----|
| Ellenálló | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 |
| Kém | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |

A táblázatnak megfelelő számú karakter kártyát keverjük össze. Osszunk minden játékosnak egyet, képpel lefele. Minden játékos nézze meg, hogy milyen szerepet kapott a játékban, de vigyázzon, hogy más játékos ne lássa a kártyáját!

Kémek felfedése

Miután minden játékos megismerte a szerepét, a Vezetőnek biztosítania kell, hogy a kémek megismerjék egymást, az alábbi forgatókönyv alapján. A Vezető a forgatókönyv szerinti utasítja a játékosokat.

„Mindenki csukja be a szemét”

„A kémek nyissák ki a szemüket. A kémek nézzenek körül és ismerjék meg egymást.”

„A kémek csukják be a szemüket.”

„Mindenki nyissa ki a szemét.”

További részleteket ezeket és sok más változata megtalálható a www.IndieBoardsAndCards.com

Készítők

Tervezte: *Don Eskridge*

Fejlesztés: *Travis Worthington*

Grafikai tervezés/Illusztrációk: *Luis Francisco, Jordy Knoop, Michael Rasmussen*

Köszönetnyilvánítás: Köszönet Brian Carpenternek, Eric Hehl-nek, Martin Burley-nek a tesztelésért és a Berkeley Boardgamersnek, Mike Leenek, Pete Vasiliauskasnak hogy segítettek a „The Plot Thickens” kiegészítő fejlesztésében. Külön köszönet Eric Zimmermannak, Katie Salennek, Chris Jonesnak, a BGG közösségnek, az Eskridges családnak, Narae, Thomas and Jessica, DoPa, Team Don, és még sokan másoknak.

Ha tetszett a játék, megtalálhatod más kis kiadók játékaival együtt az WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM -on.

Játék vége

A Játék azonnal véget ér, miután három küldetés sikeres vagy sikertelen lesz. Az Ellenállók győznek, ha három küldetés sikeres, a kémek győznek ha három küldetés sikertelen lesz.

Megjegyzés

A játék során az információk több helyről is jöhetnek. Először a játékosok szavazati mintája, másodsor a küldetések eredménye fontos, harmadiknak pedig érdemes figyelni a játékosok reakciót. Az Ellenállás tagjainak fontos figyelni ezekre a jelekre, hogy kiszűrhesék, mely játékosok lehetnek kémek.

Nem könnyű megdönteni egy erős kormányt. Lehet rá számítani, hogy a játékok többségében a kémek fognak győzni amennyiben az alapjátékkal játszunk, különösen ha több mint 7 játékos vesz részt a játékban. A Cselekmény kártyák a „The Plot Thicknes” (*A helyzet bonyolódik*) kiegészítőben (*a játék tartalmazza*) több információt biztosítanak az Ellenállók részére, valamint alkalmat a Kémeknek, hogy becsapják őket.

Játék variációk

A The Resistance játék nagymértékben függ a játzó csoporttól. Nyugodtan kísérletezzetek különböző változatokkal. Két népszerű változat:

Célzás - A Vezető javasolja mind a Küldetést, mind a Csapatot is. Minden küldetésnél csak egyszer próbálkozhat és az 5. küldetés csak akkor kísérrelhető meg, miután két küldetés sikeres volt.

Vak kémek - Hagyjátok ki az előkészületekből a Kémek felfedése fázist.

Játék

A játék több körben zajlik, minden egyes kör egy Csapatépítő fázissal kezdődik majd a Küldetés fázis következik.

Csapatépítés

A Csapatépítő fázisban a Vezető kijelöli a játékosokat, akiknek végre kell hajtani a küldetést. A játékosok, miután megismerték a csapat összeállítását szavaznak, hogy elfogadják-e az összeállítást, vagy esetleg elutasítják azt.

Küldetés csapat kiválasztása: a miután a viták lezárultak, a Vezető magához veszi a szükséges számú csapat kártyát (lásd a lenti táblázatot) és kiosztja azoknak a játékosnak akiket szeretne a csapatban látni. csapat kártyát bárkinek oszthat, akár magának is. Egy játékos csak egy csapat kártyát kaphat.

| Játékosok | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-------------|---|---|----|----|----|----|
| 1. küldetés | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 2. küldetés | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 3. küldetés | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 4. küldetés | 3 | 3 | 4* | 5* | 5* | 5* |
| 5. küldetés | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |

* A küldetés elbukásához két Sikertelen kártya kell

Csapat szavazás: Miután a Vezető kijelölte a csapat tagjait, a játékosok megbeszélhetik a választást. Ezután Vezető felkéri a játékosokat, hogy szavazzák meg, elfogadják-e a csapat vagy sem. A játékosok a Vezetővel együtt titokban kiválasztják a Szavazó kártyák közül az Elfogadva, vagy az Ellenezve kártyákat, majd egyszerre bemutatják azt. A csapatot elfogadták, ha a szavazatok többsége „Elfogadva”. Ha a többség ellenzi a csapat összeállítást vagy ha a szavazatok száma egyenlő, akkor a csapatot elutasították. Ha jóváhagyták, a játék folytatódik a Küldetés körrel. Amennyiben

elutasították, a Vezető kártyát továbbadjuk az óramutató járásával megegyezően a következő játékosnak és újra megismételjük a Csapatépítő fázist.

Amennyiben a csapatot ötször elutasítják, a kémek megnyerik a játékot.

Példakör:

A Vezető oszt egy Csapat kártyát Paulnak (saját maga) és Charlesnak és felszólítja a játékosokat, hogy szavazzanak.



Paul, Charles, Candice és Ian elfogadják, Ralph ellenzi – tehát a csapatszavazás sikeres volt, a játék folytatódik a Küldetés fázissal.

Küldetés lejátszása

A küldetés minden játékosa titokban eldönti, hogy támogatja vagy szabotálja azt. A Vezető a csapat minden tagjának oszt Küldetés kártyákat (1 db Sikeres, 1 db Sikertelen kártyát). A csapat játékosai kiválasztják melyik Küldetés kártyát kívánják kijátszani, majd a választott kártyát képpel lefelé maguk elé teszik. A Vezető összegyűjti

a kártyákat és megkeveri azokat, mielőtt felfedné. (Az eldobott kártyákat is keverjük meg!) A Küldetés sikeres volt, ha az összes kártya Sikeres lesz. A küldetés elbukik, ha egy kártya is a kijátszottak közül Sikertelen.

Megjegyzés: *Az Ellenállók csak a Sikeres kártyát választhatják, míg a kémek bármelyiket kijátszhatják.*

Megjegyzés: *A 4. Küldetés 7-10 játékos esetén csak akkor bukik el, ha a Küldetés kártyák közül legalább kettő Sikertelen.*

Megjegyzés: *Szerencsés, ha két különböző játékos keveri meg a kijátszott és az eldobott Küldetés kártyákat. Figyeljünk rá, nehogy összekeverjük az eldobott lakokat a kijátszottal és természetesen az eldobott lapok sem nézhetőek meg.*

Miután kiderült, hogy egy küldetés hogy végződött, azt játéktáblán Kék (sikeres) vagy Piros (sikertelen) korongokkal jelölhetjük. A Vezető kártyát az óramutató járásával megegyezően adjuk tovább a következő játékosnak és a Csapat építés fázissal kezdjük el a következő kört.

Példa: *Paul oszt magának és Charlesnak egy szett Küldetés kártyát. Paul kiválasztja a „Sikeres” kártyát és maga elé helyezi képpel lefelé, Charles pedig az „Sikertelen” kártyát helyezi maga elő képpel lefelé.*



Paul összegyűjti a két Küldetés kártyát és megkeveri, mielőtt felfedné, hogy küldetés elbukott.