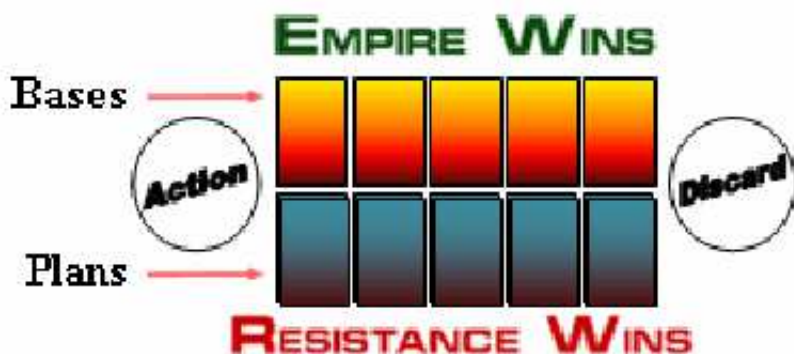


Resistance является социальной игрой с блефом, дедукцией и переговорами. Она предназначена для 5 до 10 игроков, длится около 30 минут, и можно играть обычной колодой карт.

Империя должна рухнуть. Наша миссия должна увенчаться успехом. Уничтожив их ключевые базы, мы разрушим Императорские силы и освободим наш народ. Но шпионы проникли в наши ряды, готовые к саботажу. Мы должны разоблачить их. Через пять суток мы изменим судьбу или умрем за свободу. Мы Сопротивление!

Игроки получают роли либо Оперативников сопротивления, либо имперских шпионов. Игра длится три-пять раундов. Игроки сопротивления должны захватить три базы Империи. Задача Имперских шпионов, помешать сопротивлению. Для этого необходимо вычислить, кто есть кто, и завоевать их доверие. Каждый раунд начинается с обсуждения. Лидер выбирает игроков, которые предоставят планы по захвату имперских баз. Все голосуют за назначение. Если назначения проходит большинством голосов, лидер выдает назначенным игрокам планы (по две карты, чёрную и красную) игроки тайно решают поддержать или сорвать миссию. Основываясь на результатах, миссия завершена успешно (База захвачена Сопротивлением) или провалена (База осталась у Империи). Команда, которая выигрывает три миссии, выигрывает игру.



Подготовка к игре.

1. Базы.

Примечание. В основной версии игры, базы обозначаются пятью черными картами от Туза до 5-ки. И цифры, кроме обозначения номера раунда полезной нагрузки не несут. В дополнении «Прицеливание» карты баз выкладываются несколько иначе. В соответствии с таблицей:

Количество планов.

Количество игроков	Номер раунда				
	1	2	3	4	5
5	2	2	3	3	3
6-7	2	3	3	4	4
8-10	3	4	4	5	5

Выбирается пять карт с номиналами соответствующими количеству планов для данного числа игроков. (Например, для 6-7 игроков это двойка, две тройки и две четверки) и выкладываются в ряд лицом вверх. Для стандартной игры, порядок как в таблице, для игры с расширением – случайный.

2. Роли.

См. таблицу ниже для числа карт на команду.

К-во игроков	5	6	7	8	9	10
Сопrotивление	3	4	4	5	6	6
Шпионы	2	2	3	3	3	4

Используйте любые красные карты для участников сопротивления и черные для имперских шпионов. Добавьте Джокера для выбора лидера.

Перемешать и сдать по одной карте лицом вниз каждому игроку. Игроки могут просматривать свою роль, но никогда не показывают ее другим. Игрок, который получает карту лидера (джокер) поворачивает ее лицевой стороной вверх, и получает оставшуюся карту. Этот игрок является первым лидером. Если никто не получает карту лидера, лидером становится раздающий.

3. Планы.

Сделайте пять пар карт красного (поддержка) и черного (саботаж) цвета, и положите их лицевой стороной вниз под базы.

4. Идентификация

После того, как все игроки ознакомились со своими ролями, лидер просит всех, закрыть глаза на пять секунд. Гнусные Имперские Шпионы быстро открывают свои глаза, узнают друг друга, и снова закрывают. Все открывают глаза. В расширении «Слепая империя» знакомство шпионов не происходит. И они в каждом подозревают участника сопротивления.

Теперь мы готовы к игре!

1. **Назначение:** каждый раунд, игроки должны решить, кто будет проводить рабочие планы на текущую миссию. Количество планов на миссию, определяют по таблице или по цифре на карте базы, если раскладка баз делалась по таблице. Обсуждается текущее положение дел. Кто из игроков может быть Шпионом? Обсуждение всегда разрешено. Когда все готово, лидер решает, кому можно доверять, предоставляя Планы выбранным игрокам. Лидер может назначить и самого себя. Каждый игрок может получить только один набор планов.

2. **Голосование:** лидер просит всех проголосовать по выдвинутым кандидатурам (списком, а не поименно :)). Рекомендуется открытое голосование. Сосчитайте до трех, и все игроки (включая руководителя) поднимают большие пальцы вверх или опускают вниз. После каждого голосования карта лидера передается следующему игроку. Решение принимается большинством игроков. Если решение не принято, необходимо обсудить результаты и повторить фазу с назначением нового руководителя. Если голосование провалено пять раз в один раунд, империя выигрывает игру. Голосуйте внимательно, и не стесняйтесь отказаться от плохих решений!

3. **Решение:** Каждый игрок получивший планы, должен тайно решить, поддержать или сорвать миссию, выбрав одну из своих карт плана. Выбранная карта помещается лицевой стороной вниз посреди стола. Игроки Сопротивления должны играть только карты поддержки (красные). Только Императорские шпионы могут разыграть как карту саботажа (черную), так и карты поддержки (красные), чтобы завоевать доверие сопротивления...

4. **Исход миссии:** лидер тасует и раскрывает карты, которые игроки предоставили в планах. Если они все красные, Планы сработали отлично, и миссия была успешной. Но если одна или несколько карт, черные, Планы были саботированы и миссия провалена! Переместить карту базы на сторону победившей команды (над базовой линией или под неё). Если команда выигрывает три миссии, она выигрывает игру, и дело сопротивления восторжествовало.

Для 7-10 игроков: только в четвертом раунде, для провала миссии необходимо две карты саботажа.

Если вам понравилась игра и, попробуйте следующее расширение.

Прицеливание:

Игроки теперь выбирают, какие базы являются целями в каждом раунде. Это расширение добавляет стратегического планирования к игре. Игроки должны обсуждать, развивать и менять свои планы по свержению империи. Выбирается пять карт с номиналами соответствующими количеству планов для данного числа игроков. (Например, для 6-7 игроков это двойка, две тройки и две четверки) Карты перемешиваются и выкладываются в ряд лицом вверх. Они являются базовыми картами. Число каждой базовой карты показывает, сколько планов необходимо для захвата базы. Пятую базу, которая называется Главная База (Prime Base), повернуть на 90 градусов (тапнуть). Для 7-10 игроков, четвертую базу, которая называется База «Х», поверните на 45 градусов (т.е. по диагонали к основному ряду).

Теперь на этапе Назначения, лидер выбирает, какие базы будут целями миссии в текущем раунде и кто из игроков предоставляет планы. Выбор лидера и по базам и по игрокам голосуется одновременно.

Для Х Базы требуется две карты Саботажа провала миссии. Главная База не может быть целью пока сопротивление не выиграло две миссии (независимо от специализации). Ни одна из баз не является обязательной целью, и никакая не может являться целью дважды. Вы должны планировать свою миссию хорошо!

Специальности:

Специальности являются уникальными способностями, которые могут служить в процессе игры добру или злу. Они добавляют стратегии, индивидуальности, а иногда хаоса в игру. Есть два набора из пяти различных специальностей. Используйте 2 набора карт от Туза до 5-ки, красные или черные (или создайте свои собственные карты). Перемешайте и раздайте по одной специальности каждому игроку, лицом вверх. Для 9-10 игроков, необходимо расширение «Прицеливание». Для меньшего числа игроков, не применяйте специальность «Принудительное прицеливание».

Для использования специальности, Игрок объявляет об этом после того, как Лидер назначит цели и команду (лидер должен предоставить время для обсуждения и активации специальностей). Все специальности, кроме «Принудительного прицеливания» должны быть направлены на других игроков, они не могут применяться на себя. Действие длится один тур и независимо от исхода голосования, сыгранная специальность убирается в отбой на всю игру Специальности.

1. Доверие: выбрать игрока, который должен иметь один из планов в этот раунд
2. Недоверие: выбрать игрока, который не может получить план в этот раунд
3. Отмена специальности: выберите и отмените специальность, сыгранную в этот раунд (даже «отмену специальности»)
4. Передача права голоса: выбрать игрока, голос которого будет считаться за два голоса, и игрока, который не может голосовать.
5. Принудительное прицеливание: Выберите свободную базу, которая будет целью миссии в этом раунде