

COMPLETE RESISTANCE

Полный комплект дополнений для игры «Соппротивление»

Перед вами перевод правил для всех трёх дополнений к игре Соппротивление:

Hidden agenda, Hostile intent и The Plot Thickens.

Для них необходима оригинальная игра, желательно использовать 2-е издание игры, т.к. в данном переводе нет сюжетных карт и правил для них.

Дополнения состоят из модулей правил для изменения стандартного варианта игры.

Порядок игры и условия победы остаются такими же, как и в основной игре, за исключением ряда изменений для каждого из этих модулей, указанных ниже.

Модули можно комбинировать, но рекомендуется сыграть каждый модуль отдельно (и без карт сюжета) перед их объединением.

Модуль «Убийца»

Командующий знает, какие игроки являются шпионами, но сопротивление побеждает только если командующего не раскрыли.

Изменения при подготовке к игре

Замените одну из карт персонажей сопротивления на командующего, а одну из карт персонажей шпионов на убийцу.

На этапе знакомства используйте следующий шаблон, чтобы шпионы знали друг друга, командующий знал шпионов, но шпионы не знали командующего:

- **Все закрывают глаза и вытягивают перед собой руку сомкнутую в кулак.**
- **Шпионы открывают глаза и молча обводят взглядом остальных игроков, знакомясь друг с другом.**
- **Шпионы закрывают свои глаза. Глаза всех игроков должны быть закрыты.**
- **Шпионы вытягивают большой палец вверх.**
- **Командующий открывает глаза и знакомится со шпионами.**
- **Командующий закрывает глаза.**
- **Шпионы смыкают пальцы обратно в кулак.**
- **Все игроки открывают глаза.**

Изменения во время игры

Игра завершается после 3 успешных или 3 проваленных миссий.

Если 3 миссии провалены, шпионы побеждают как обычно.

Если 3 миссии успешно завершены, шпионы все ещё могут победить, если правильно укажут на игрока, являющегося командующим. Шпионы совещаются, не раскрывая карт персонажей, и после этого убийца указывает на предполагаемого командующего. Если убийца указал верно, шпионы побеждают, если нет, то побеждает сопротивление.

Если вы комбинируете модуль «Убийца» с другими модулями, где раскрываются карты персонажей, используйте карты роли вместо карты персонажа во время передачи при раскрытии: шпионы передают карту роли шпиона, сопротивление передает роли сопротивления, не показывая карты своих персонажей.

Варианты модуля «Убийца»

Дополнительные персонажи с особыми способностями могут быть включены в этот модуль. Лучше добавлять в игру только 1 такого персонажа, добавьте других, или замените добавленного после того, как поймете как за них нужно играть.

Телохранитель - Игрок сопротивления знающий с начала игры кто из игроков является командующим. Правильное использование этого знания является ключом к защите личности Командующего. Добавление его в игру сделает сопротивление более сильным и позволит им чаще выигрывать.

Примечание: *При игре внятером, добавляя телохранителя, также добавьте Инкогнито шпионов или Ложного командующего.*

Инкогнито - Игрок шпионов, которого в начале игры не знает командующий.. Добавление его в игру сделает шпионов сильнее и позволит им чаще выигрывать.

Слепой шпион - Игрок шпионов, чья особенность в незнании остальных шпионов, другие шпионы так же не знают его роль. Он не открывает глаза и никак не обозначает себя при знакомстве со шпионами, но при знакомстве с Командующим, он, так же, как и остальные шпионы, показывает большим пальцем, что он шпион. Добавление его в игру сделает сопротивление более сильным и позволит им чаще выигрывать.

Ложный командующий - Игрок шпионов, чья особенность в том, что он притворяется командующим. При знакомстве телохранителя с Командующим, он так же вытягивает большой палец, чтобы телохранитель точно не мог понять, кто является настоящим командующим. Добавление его в игру сделает шпионов более сильными и позволит им чаще выигрывать.

Фаза знакомства будет изменяться в зависимости от того, какие роли вы решили добавить. Ниже пример текста знакомства со всеми персонажами. Уберите в своей игре лишние участки в зависимости от добавленных ролей:

- **Все вытягивают перед собой руку, сжатую в кулаке, и закрывают глаза.**
- **Шпионы (кроме Слепого) открывают глаза и знакомятся друг с другом.**
- **Шпионы закрывают глаза.**
- **Шпионы (кроме Инкогнито) поднимают большой палец вверх.**
- **Командующий открывает глаза и знакомится со шпионами.**
- **Командующий закрывает глаза, и шпионы сжимают руку в кулак.**
- **Командующий и Ложный командующий вытягивают большой палец вверх.**
- **Телохранитель открывает глаза и знакомится с Командующим и Ложным командующим.**
- **Телохранитель закрывает глаза, а командующий и Ложный командующий сжимают руку в кулак.**
- **У всех игроков должны быть закрыты глаза и сжатые в кулак руки.**
- **Все открывают глаза.**

Модуль «Ловец»

Отправляемая на миссию команда больше, чем нужно, но лидер может изолировать одного из членов команды и следить за ним. Шпион на миссии никогда не знает, саботирует ли он миссию, или выдает себя. **Примечание:** *Рекомендуется использовать этот модуль при игре от 8 игроков и более.*

Изменения при подготовке к игре

Возьмите дополнительно 1 набор карт миссии и 1 командный жетон.

Изменения во время игры

Во время набора игроков для выполнения миссии лидер выбирает на 1 игрока больше чем нужно. Порядок голосования за команду остается без изменений.

Во время фазы голосования за миссию каждый игрок находящийся на миссии выбирает карту миссии и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз, лидер выбирает одну из этих карт, смотрит на её значение и откладывает в сторону, эта карта не влияет на результат миссии. Затем лидер собирает оставшиеся выбранные членами команды на миссии карты, перемешивает и раскрывает как обычно.

Лидер может обсуждать увиденную карту, но не может показывать её остальными игрокам.

Модуль «Сержант»

Жетон сержанта - это дополнительная необязательная способность игрока. Лидер выбирает одного из игроков на миссии и дает ему жетон Сержанта. После голосования за миссию, Сержант может выбрать одного из игроков на миссии и поменять выложенную им карту на ту, что у него в руках, и после посмотреть на оставшуюся в руках. **Примечание:** *Этот модуль несовместим с модулями где используются карты миссии отличные от Успех и Провал.*

Изменения при подготовке к игре

Поместите жетон сержанта рядом с игровым полем.

Изменения во время игры

На этапе набора команды Лидер дает одному из игроков выбранных на миссию жетон Сержанта. После идет этап голосования за команду как обычно, и если миссию отменяют, выбранный сержант возвращает жетон Сержанта к игровому полю. Если игроки успешно проголосовали за команду, то после голосования за миссию каждый её участник помещает карту миссии перед собой. Сержант может указать игрока, который должен поменять карту миссии лежащую перед ним и ту, что находится у него в руках. После этого он может посмотреть на карту в руках у этого игрока. Лидер перемешивает карты, лежащие перед игроками, и раскрывает их как обычно. Сержант может обсуждать увиденную карту миссии, но не может показывать её остальным игрокам. **Примечание:** *Если Сержант отказался менять карту миссии, он не может смотреть на карты участников миссии.*

Модуль «Перебежчик»

Один из членов сопротивления и один из шпионов в определенный момент могут поменяться командами.

Изменения при подготовке к игре

Замените по одной карте члена сопротивления и шпиона на карту перебежчика.

Сформируйте колоду верности из 5 карт смены команд перебежчиков, перемешайте её и поместите лицевой стороной вниз возле игрового поля.

Изменения в фазе знакомства

Во время знакомства перебежчик шпионов не открывает глаза, но показывает на себя пальцем чтобы другие шпионы знали его роль.

Изменения во время игры

В начале 3 и каждого последующего раунда откройте 1 карту в колоде верности.

Если это карта «Без изменений», перебежчики не меняют команды и игра продолжается как обычно. Если открыта карта «Смена команды», оба перебежчика тайно меняют свои команды - Перебежчик шпионов теперь играет за сопротивление, а перебежчик сопротивления играет за шпионов. Эта смена влияет на все аспекты игры, включая условия победы и правила розыгрыша карт миссий. **Примечание:** *Перебежчики не меняются своими картами персонажей.*

Перебежчики могут сменить за игру команду один раз, два или не изменить её вовсе.

Если вы комбинируете модуль «Перебежчик» с другими модулями, где раскрываются карты персонажей, используйте карты роли вместо карты персонажа при передачи карты для раскрытия: шпионы передают карту роли шпиона, сопротивление передает карту роли сопротивления, не показывая карты своих персонажей. Перебежчики должны передавать карту роли соответствующую его команде в данный момент.

Вариант игры с перебежчиком: Перебежчики знают друг друга

Изменения при подготовке к игре

Подготовка и игра происходят так же, однако этот вариант рекомендуются только для игры от 8 игроков.

Изменения в фазе знакомства

После знакомства шпионов добавьте в этап следующий текст:

- **Перебежчики открывают глаза и знакомятся друг с другом.**
- **Перебежчики закрывают глаза.**

Модуль «Обманщик»

Обманщик может изменить результат любой миссии - в руках сопротивления это может спасти проваленную миссию, или повернуть её успех в поражение.

Изменения при подготовке к игре

Можете выбрать 1 из 3 вариантов:

- заменить одну из карт персонажей сопротивления на обманщика сопротивления;
- заменить одну из карт персонажей шпионов на карту обманщика шпионов;
- выполнить обе замены указанные выше.

Поместите карты замены результата миссии возле игрового поля.

Изменения во время игры

Во время фазы голосования за миссию лидер выдает каждому участнику по 3 карты миссии (Успех, Провал, Замена результата).

Только обманщики могут выбирать карты "Замены результата". Обманщик шпионов может использовать Успех или Замена результата, но не может выбирать Провал.

Миссия считается успешной, если все открытые карты имеют значение "Успех" и либо нет ни одной, либо открыты обе карты "Замены результата". Миссия так же считается успешной, если одна или несколько открытых карт имеют значение "Провал" и открыта одна карта "Замены результата".

Миссия считается проваленной, если среди открытых карт есть одна или несколько карт со значением "Провал" и либо нет ни одной, либо открыты обе карты "Замены результата". Миссия так же считается проваленной, если все открытые карты имеют значение "Успех" и открыта одна карта "Замены результата".

Вариант игры с обманщиком №2

Обманщик шпионов не знакомится с остальными шпионами во время соответствующей фазы и остается скрытым.

Модуль «Инквизитор»

Жетон инквизитора - это дополнительная необязательная способность игрока. Игрок с этим жетоном может посмотреть на принадлежность другого игрока к одной из команд. В отличии от других персонажей со способностями, игрок, являющийся инквизитором - открытая информация. **Примечание:** *Использовать этот модуль лучше всего в игре от 7 игроков.*

Изменения при подготовке к игре

В начале игры дайте жетон инквизитора игроку сидящему справа от лидера.

Изменения во время игры

Сразу после 2-й, 3-й и 4-й миссии игрок с жетоном инквизитора выбирает одного игрока для проверки. Игрок которого он выбрал передает ему свою карту персонажа. Инквизитор может обсуждать увиденную карту, но не может показывать её остальными игрокам. После этого инквизитор передает проверяемому игроку жетон инквизитора.

Способность инквизитора может быть использована только 3 раза за игру.

Инквизитор, проверивший другого игрока не может быть проверен этим игроком после передачи жетона инквизитора.

Модуль «Изгой»

В этом модуле в каждой из команд есть Изгой - игрок, играющий только за себя и имеющий возможность победить единолично, оставив свою команду в проигравших.

Изменения при подготовке к игре

Замените по одной карте члена сопротивления и шпиона на карту Изгоя. Поместите возле игрового поля карты миссии "Успех изгоя" и жетон "Слежка".

Изменения в фазе знакомства

Во время знакомства Изгой шпионов не открывает глаза, и не показывает на себя. Он должен оставаться неизвестным, но и не знает кто ещё может быть шпионом.

Изменения во время игры

На этапе набора команды Лидер дает одному из участников миссии жетон "Слежка".

На этапе голосования Лидер раздает каждому участнику по 3 карты миссии ("Успех", "Провал" и "Успех изгоя").

Изгой сопротивления может разыгрывать карты "Успех" или "Успех изгоя". Изгой шпионов может разыгрывать карты миссии "Успех" или "Провал".

Изгой с жетоном "Слежка" не может разыгрывать карту миссии "Успех изгоя". Изгой сопротивления с этим жетоном может разыгрывать только карту миссии "Успех". Изгой шпионов с этим жетоном может разыгрывать "Успех" или "Провал" как обычно.

Карта Успех изгоя считается как и обычная карта "Успех" при учете результата миссии.

После 3 успешной миссии Изгой сопротивления раскрывается, и, если он присутствовал на миссии, которая привела к победе и разыграл на ней карту "Успех Изгоя", а также разыгрывал карту "Успех изгоя" в любой другой миссии до этой (даже если она была провалена по итогу), то он побеждает в одиночку, а все шпионы и остальные члены сопротивления проигрывают. Если же условия выше не были выполнены, Изгой сопротивления проигрывает как и шпионы.

После 3 проваленной миссии Изгой шпионов раскрывается, и, если он присутствовал на миссии, которая привела к победе шпионов и разыграл на ней карту "Провал", а также разыгрывал карту "Провал" в любой другой миссии до этой, то он побеждает в одиночку, а все остальные шпионы и члены сопротивления проигрывают. Если же условия выше не были выполнены, Изгой шпионов проигрывает как и члены сопротивления.

Модуль «Охотник»

В этом модуле каждая из команд должна определить игрока с определенной ролью в противоположной команде, чтобы победить. Охотник шпионов выдает себя сам после 3-й проваленной миссии и должен правильно указать на главаря сопротивления, чтобы подтвердить победу. Так же охотник сопротивления открывает себя сам после 3-й успешной миссии и должен правильно указать на главаря шпионов чтобы подтвердить победу.

Изменения при подготовке к игре

При игре для 5 или 6 игроков поместите возле игрового поля 2 карты роли ("Главарь" и "Не главарь").

При игре для 7 и более игроков поместите возле игрового поля 3 карты роли ("Главарь шпионов", "Главарь сопротивления" и "Не главарь") а также карты миссии ("Провал главаря").

Сформируйте колоду персонажей в зависимости от количества игроков:

5 игроков: Главарь сопротивления, Охотник сопротивления, Главарь шпионов, Охотник шпионов, Член сопротивления.

6 игроков: Главарь сопротивления, Охотник сопротивления, Главарь шпионов, Охотник шпионов, Два члена сопротивления.

7 игроков: Главарь сопротивления, Охотник сопротивления, Главарь шпионов, Охотник шпионов, Два члена сопротивления, Шпион.

8 игроков: Два главаря сопротивления, Охотник сопротивления, Главарь шпионов, Охотник шпионов, Два члена сопротивления, Шпион.

9 игроков: Два главаря сопротивления, Охотник сопротивления, Главарь шпионов, Охотник шпионов, Три члена сопротивления, Шпион.

10 игроков: Два главаря сопротивления, Охотник сопротивления, Два главаря шпионов, Охотник шпионов, Три члена сопротивления, Шпион.

Изменения в фазе знакомства

Добавьте следующий текст:

- **Все закрывают глаза и вытягивают руку сжатую в кулак.**
- **Главарь шпионов вытягивает большой палец вверх.**
- **Все шпионы открывают глаза и знакомятся друг с другом и главарем.**
- **Все закрывают глаза и сжимают руку в кулак.**
- **Все открывают глаза.**

При игре от 8 игроков добавьте следующий этап чтобы главари сопротивления знали друг друга:

- **Главари сопротивления открывают глаза и знакомятся друг с другом.**
- **Главари сопротивления закрывают глаза.**

Изменения во время игры

Набор игроков для выполнения миссии.

После того, как лидер набрал игроков для выполнения миссии (до голосования за команду), лидер дает одному из игроков (но не себе) не на миссии жетон "Следователь". Если миссию одобряют, этот игрок становится следователем, в случае если миссия будет провалена. **Примечание:** Этот шаг пропускается на 5 миссии, на последней миссии расследования быть не может.

Голосование за миссию

При игре от 8 игроков: Лидер выдает всем участникам миссии по 3 карты миссии ("Успех", "Провал" и "Провал главаря"). Главарь шпионов может выбирать только "Успех" или "Провал главаря", главарь сопротивления может выбирать только "Успех".

Миссия считается проваленной, если была разыграна хотя бы одна карта "Провал" или "Провал главаря", за исключением миссии №4, для провала которой требуется не менее 2 карт "Провала" или "Провала главаря". **Примечание:** Это правило не используется при игре для 5 и 6 игроков, для неё не используются карты "Провала главаря", а вместо них Главарь шпионов использует обычную карту "Провала".

Условия для досрочного завершения игры: Охотник шпионов может попытаться раскрыть главаря сопротивления и закончить игру после того как разыграна карта "Провал главаря". **Примечание:** Все досрочные завершения игры должны происходить до этапа расследования.

5 или 6 игроков: Если во время голосования за миссию главарь шпионов разыграл карту "Провал", Охотник шпионов может раскрыть себя и перейти к обвинению (см. ниже). Охотник шпионов должен точно знать, что именно главарь шпионов разыграл провал.

7 и более игроков: Если во время голосования за миссию была разыграна карта "Провал главаря", Охотник шпионов может раскрыть себя и перейти к обвинению (см. ниже). **Примечание:** 4 миссия должна быть провалена путем розыгрыша карт "Провал главаря" и "Провал".

Обвинение при досрочном завершении игры:

Если Охотник шпионов верно указал на главаря сопротивления, шпионы побеждают. Если нет, результат миссии изменяется на противоположный (переверните жетон результата) и игра продолжается как обычно, но все теперь знают, кто Охотник шпионов.

Примечание: Верное обвинение для досрочного завершения игры может вызвать ситуацию, когда переворот маркера результата приводит к тому что 3 миссии завершены успешно, и тогда начинается этап обвинения как обычно: Охотник сопротивления должен указать на главаря шпионов, чтобы победить, и если охотник указал неверно, жетон результата миссии снова переворачивается.

Обвинение при досрочном завершении игры может происходить только 1 раз за игру.

Примечание: Фаза расследования откладывается, если совершено обвинение при досрочном завершении игры.

Расследование

Если миссия завершена успешно, лидер сам помещает под следствие любого другого игрока. Если миссия провалена, Следователь помещает под следствие любого игрока. **Примечание:** Расследование откладывается после 3 успешных или проваленных миссий. В этом случае, расследование продолжится, если обвинение не привело к победе одной из сторон.

Игрок под следствием берет карты роли, выбирает ту, что соответствует его карте персонажа и передает её следователю.

- **Главарь сопротивления** передает карту роли **Главарь (5 или 6 игроков)** или **Главарь сопротивления (7 и более игроков)**.

- **Главарь шпионов** передает карту **Главарь** или **Главарь шпионов**.

- **Остальные игроки** передают карту **Не главарь**.

Следователь может обсуждать увиденную карту, но не может показывать её остальными игрокам. Карта роли возвращается в колоду ролей и перемешивается, после чего игра продолжается.

Обвинение

Сразу после 3-й успешной миссии Охотник сопротивления раскрывается и должен указать на игрока, который является Главарем шпионов по мнению Охотника. Игрок, на которого указали, должен честно ответить является ли он Главарем шпионов, но не должен раскрывать свою роль, если не является им.

Если Охотник сопротивления угадал, сопротивление выигрывает. Если не угадал, результат последней миссии изменяется на "Провал". Переверните жетон результата для обозначение этого действия. Завершите этап расследования и продолжайте игру как обычно, но уже со знанием кто из игроков Охотник сопротивления.

Сразу после 3-й проваленной миссии Охотник шпионов раскрывается и должен указать на игрока, который является Главарем сопротивления по его мнению. Игрок, на которого указали, должен честно ответить является ли он Главарем сопротивления, но не должен раскрывать свою роль, если не является им.

Если Охотник шпионов угадал, шпионы выигрывают. Если не угадал, результат последней миссии изменяется на Успех. Переверните жетон результата для обозначение этого действия. Завершите этап расследования и продолжайте игру как обычно, но уже со знанием кто из игроков Охотник шпионов.

После 5-й миссии неверное Обвинение приводит к началу Обвинения другой командой и так до тех пор, пока одна из них не выиграет.

Если модуль Охотник комбинируется с другим модулями, в которых раскрываются карты персонажей, используйте вместо них карты ролей.

Варианты модуля «Охотник»

Дополнительные персонажи с особыми способностями могут быть включены в этот модуль. Лучше добавлять в игру только 1 такого персонажа, добавьте других или замените добавленного после того как поймете как за них нужно играть.

Двойник сопротивления - если Двойник под следствием, он может показать карту роли Главарь (5 или 6 игроков) или Главарь сопротивления (7 и более игроков). Если его обвиняют - обвинение провалено, т.к. он не является Главарем сопротивления.

Куратор сопротивления - Главарь сопротивления знает, кто является Куратором сопротивления с самого начала игры, и это позволит ему более успешно проводить миссии. Под следствием Куратор показывает карту роли "Не главарь". Если Охотник шпионов во время обвинения указывает на Куратора, шпионы побеждают. Добавьте в этап знакомства следующий текст при игре с куратором:

- Главарь сопротивления открывает глаза, Куратор вытягивает большой палец вверх.

- Главарь сопротивления закрывает глаза, Куратор сжимает руку в кулак.

Агент шпионов под прикрытием - Агент под прикрытием не знает других шпионов, но другие шпионы знают, кто является агентом под прикрытием.

Агент сопротивления под прикрытием - может использоваться вместе с Агентом шпионов под прикрытием. Он притворяется Агентом под прикрытием шпионов для других шпионов. Добавьте в этап знакомства следующий текст при игре с агентом(ами) под прикрытием:

- Все закрывают глаза и вытягивают руку сжатую в кулак.

- Главарь шпионов и агент(ы) под прикрытием вытягивает большой палец вверх.

- Все шпионы за исключением агента под прикрытием открывают глаза.

- Главарь шпионов указывает на себя чтобы шпионы узнали его.

- Все закрывают глаза и сжимают руку в кулак.

- Все открывают глаза.

Обличение - Необязательно правило при игре с двумя агентами под прикрытием.

Во время этапа набора команды Агент шпионов под прикрытием может обличить Агента сопротивления под прикрытием. Он раскрывает свою роль и должен указать на игрока, который по его мнению является агентом сопротивления под прикрытием.

Обличённый игрок должен честно ответить, является ли он агентом сопротивления под прикрытием, но не раскрывает свою роль, если нет. Если Агент шпионов под прикрытием правильно обличил Агента сопротивления, то они меняются картами персонажей (и командами). Если обличение неверно, игра продолжается как обычно, но все теперь знают кто является агентом шпионов под прикрытием.

Обличать можно только 1 раз за игру.

Данный материал предназначен только для ознакомления.
Перевод сделан в некоммерческих целях для домашнего использования.

Автор игры: Дон Эскридж.

Все права на дополнения и оригинальную игру принадлежат Lone Oak Games, Inc.

Издание оригинальной игры в России ООО «Магелан».