

СЪПРОТИВА

СЪДЪРЖАНИЕ:

10 карти с персонажи

10 карти Мисия (5 Успех и 5 Провал)

5 екипни маркера

20 плочки за гласуване (10 плочки **Одобрявам** и 10 плочки **Отхвърлям**)

5 маркера за резултат (двустранни, със синя и червена страна)

1 маркер за рунда

1 маркер за гласуванията

1 маркер за лидера

3 двустранни табла за мисиите

1 маркер за инквизитора (ако прилагате режим на игра „Инквизиторът“)

ЦЕЛ НА ИГРАТА:

Съпротива е социална дедуктивна игра с тайни самоличности. Играчите са или членове на съпротивата, чиято цел е да свалят корумпираното правителство, или шпиони, опитващи се да прекършат усилията на бунтовниците. Съпротивата печели, ако три мисии завършат с успех, а шпионите – ако три мисии се провалят или ако съпротивата не успее да организира и изпрати екип на мисия (5 отхвърлени гласувания за една мисия).

Основно правило на играта е, че може да говорите и да твърдите каквото си искате през цялото време. Дискусиите, подвеждането, логическото мислене и взаимодействието между играчите са еднакво важни, за да се доберете до победата.

КАРТИ И МАРКЕРИ:

Карти с персонажи – определят ролята на играчите (всеки играч е или агент на съпротивата, или шпионин).

Играчите не може и не трябва да разкриват персонажите си през никоя част на играта, нито да обсъждат илюстрациите на картите си.

Маркер за лидера – Определя играча, който ще предлага екипа за изпращане на мисия.

Екипни маркери – Указват играчите, които участват в предложения екип.

Плочки за гласуване – С тях одобрявате или отхвърляте екипа, предложен от лидера.

Карти Мисия – С тях определяте дали мисията завършва с успех или с провал.

Маркер за инквизитора – дава специално умение на един от играчите, ако играете с „Инквизиторът“.



Шпионин



Агент на съпротивата



Маркер за инквизитора



Маркери за резултат



Маркер за лидера



Екипни маркер



Маркер за рунда



Маркер за гласуванията



Плочки Одобрявам и Отхвърлям



Карти Успех и Провал

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА:

Вземете таблото за мисиите, съответстващо на броя играчи. Поставете го в центъра на масата заедно с маркерите за резултат, екипните маркери и картите Мисия. Поставете маркера за рунда върху таблото на позицията за 1-ва мисия. Раздайте на всички по 1 чифт плочки за гласуване (по една от двата вида).

Изберете лидер на случаен принцип. Този играч получава маркера за лидера. Използвайте таблицата долу, за да определите броя на **агентите на съпротивата** и на **шпионите**, които ще включите в играта.

Играчи	5	6	7	8	9	10
Съпротива	3	4	4	5	6	6
Шпиони	2	2	3	3	3	4

Размесете съответния брой карти с персонажи. Раздайте по една карта на всеки играч с лицето надолу. Всички поглеждат картата си скришом, за да разберат на коя страна ще играят.

РАЗКРИВАНЕ НА ШПИОНИТЕ:

След като всички играчи видят картите си, лидерът изрича следните реплики, чрез които да подсигури, че всички шпиони се познават:

„Нека всички затворят очите си.“

„Шпиони, отворете очи и се огледайте добре. Запомнете кои са останалите шпиони.“

„Шпиони, затворете очи. Очите на всички трябва да са затворени.“

„Сега всички едновременно отворете очи.“

ХОД НА ИГРАТА:

Играта се състои от няколко рунда. Всеки рунд има фаза **Подготовка на екипа** и фаза **Мисия**.

1. Фаза Подготовка на екипа

През фаза *Подготовка на екипа* лидерът избира кои играчи да включи в екипа, който ще бъде изпратен на мисия. След това всички играчи гласуват дали одобряват или отхвърлят предложения екип.

СЪВЕТ КЪМ СЪПРОТИВАТА: ВКЛЮЧЕТЕ СЕ В ЕКИПА

Като агент на съпротивата, вие трябва да се стремите да бъдете част от екипа, изпратен на мисията. Дори и един шпионин е достатъчен, за да бъде провалена мисията. Лидерът предлага екипа, но всички имат правото да гласуват. Ако предложението на лидера не бъде прието, то следващият играч става лидер и предлага нов екип.

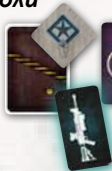
Избор на екипа: След известна дискусия лидерът взема необходимия брой маркери за екипа (според таблицата долу) и раздава на избрани от него играчи по един от тях. Лидерът може да участва в екипа, но не е задължително. Имайте предвид, че на един играч може да му бъде даден само по един маркер.

Играчи	5	6	7	8	9	10
Екип за 1-ва мисия	2	2	2	3	3	3
Екип за 2-ра мисия	3	3	3	4	4	4
Екип за 3-та мисия	2	4	3	4	4	4
Екип за 4-та мисия	3	3	4	5	5	5
Екип за 5-та мисия	3	4	4	5	5	5

Лора



Поли



Краси



Пример: В игра с петима играчи за първата мисия трябва да изпратите екип от двама. Лидерът дава маркери на Поли (на себе си) и на Явор, след това призовава за гласуване.



Иван



Явор



СЪВЕТ КЪМ ШПИОНИТЕ:

ПРЕСТРУВАЙТЕ СЕ НА ЧЛЕНОВЕ НА СЪПРОТИВАТА

Членовете на съпротивата се стремят да ви спипат - мислете бързо и помнете, че ако се преструвате и гласувате като агент на съпротивата, по-трудно биха ви заподозрели. Всички агенти целят да отидат на мисията, затова трябва и вие да правите същото.

СЪВЕТ КЪМ СЪПРОТИВАТА: СПЕЧЕЛЕНЕ ДОВЕРИЕТО НА ХОРАТА

Един добър агент на съпротивата не само надушва кои са шпионите, той трябва да изгради доверие в себе си. Най-добрият начин да го постигнете е, като обяснявате на останалите играчи какво се опитвате да осъществите и защо. Подложени на разпит, шпионите може да се оплетат в собствената си мрежа от лъжи и да се разкрият.

Одобряване на екипа: След края на дискусията лидерът призовава играчите да гласуват за предложенния екип.

Всеки играч включително и лидерът, тайно избира плочка за гласуване. Когато всички са готови, лидерът приканва играчите да разкрият вота си. Плочките се обръщат така, че всички да видят как е гласувано. Екипът е изпратен на мисията, ако мнозинството го одобрява. Ако екипът е **одобрен**, играта продължава с фаза *Мисия* (виж по-долу). Ако екипът е **отхвърлен** (важи също и при равен вот), лидерството се предава по часовниковата стрелка и фаза *Подготовка на екипа* се повтаря.

Шпионите печелят играта, ако пет поредни екипа са отхвърлени за един рунд (в 5 последователни гласувания).



Пример: Поли, Краси, Иван и Явор одобряват, а Лора е против – предложението е прието и играта продължава с фаза *Мисия*.

СЪВЕТ ЗА ШПИОНИТЕ: ПРОМЕНЯЙТЕ МОДЕЛА СИ НА ПОВЕДЕНИЕ

Игра след игра шпионите може да станат предсказуеми, повтаряйки едни и същи действия, например никога да не провалят първата мисия. Ако агентите на съпротивата могат да предугаят действията ви, е по-вероятно да разкрият самоличността ви.

СЪВЕТ ЗА СЪПРОТИВАТА: НЕ ВЯРВАЙТЕ НА НИКОГО

Ако не сте сигурни във всички от предложенния екип, то със сигурност обмислете добре дали да не отхвърлите предложението. Добрите играчи от Съпротивата обичайно отказват първите предложения, проследявайки три и дори повече гласувания и през цялото време разпитват всеки одобрил, защо го е направил. Помнете, шпионите се познават и понякога може да ги хванете да одобряват екип, защото друг шпионин е бил сред предложените играчи.

2. Фаза Мисия

Всеки участник в екипа трябва тайно да реши дали да подкрепи или да саботира мисията. Лидерът подава по един чифт карти Мисия на всеки от екипа. Всеки участник в мисията избира една от двете карти и я играе с лицето надолу пред себе си. Лидерът **събира и размесва** изиграните карти Мисия преди да ги разкрие. Мисията е изпълнена **успешно** само ако **всички** разкрити карти са **Успех**. Мисията се **проваля**, ако е изиграна **една (или повече)** карта **Провал**.

Бележка: Агентите на съпротивата трябва задължително да играят картата **Успех**. Шпионите може да избират дали да дадат **Успех** или **Провал**.

Бележка: 4-та мисия (и само 4-та мисия) изисква при игра със 7 или повече души да бъдат изиграни поне **две карти Провал**, за да се счита мисията за провалена.

Съвет: Препоръчително е двама играчи да размесват изиграните и изчистените карти Мисия преди те да бъдат разкрити. Най-добре възложете на играч, който не е в екипа, да събере всички изчистени карти Мисия, за да е ясно кои карти са изиграни и кои изчистени.

Отбележете всяка успешна мисия на таблото, като сложите **син маркер** за резултат със символа на съпротивата. Провалените мисии се отбелязват на таблото с **червен маркер** със символа на шпионите. След приключването на мисия (независимо дали успешно или с провал), преместете маркера за рунда върху следващата мисия на таблото. Следващият играч по часовниковата стрелка става лидер и започва нов рунд с фаза *Подготовка на екипа*.



Пример: Поли дава на себе си и на Явор по един чифт карти Мисия. Поли избира карта **Успех** и я поставя пред себе си, Явор поставя карта **Провал** пред себе си.

Поли взима двете карти Мисия и ги размесва преди да разкрие, че мисията се е провалила. След това тя поставя червен маркер на първата мисия на таблото, придвижва маркера за рунда върху втора мисия и предава маркера за лидер по часовниковата стрелка.



КРАЙ НА ИГРАТА:

Играта приключва веднага след **три успешни** или **три провалени** мисии. Съпротивата печели, ако три мисии завършат с успех, а шпионите – ако три мисии са провалени или ако пет поредни екипа не са одобрени за един рунд (5 последователни гласувания, завършили с отхвърляне).

СЪВЕТ ЗА ШПИОНИТЕ: НИКОГА НЕ СЕ ОТКАЗВАЙТЕ

Дори да са ви хванали, че сте шпионин, все още играете важна роля, изразяваща се в това, да пазите самоличността на другите шпиони. Възползвайте се от това, че сте разобличен, за да създадете объркване и несигурност сред агентите на съпротивата, междувременно покривайки своите неразкрити съотборници.

СЪВЕТ ЗА СЪПРОТИВАТА:

ИЗПОЛЗВАЙТЕ ЦЯЛАТА НАЛИЧНА ИНФОРМАЦИЯ

В тази игра може да се сдобие с информация по най-различни начини. Например от начинът, по който гласуват за екип играчите, резултатите от мисиите или поведението на играчите, докато комуникират помежду си. Агентите на съпротивата трябва да се възползват от всичката налична информация, за да успеят да изобличат шпионите.

ВАРИАНТИ:

Съпротива е игра, която до голяма степен зависи от групата, събрала се да играе. Експериментирайте спокойно и опитайте различни възможности. Два от популярните варианти са:

Планиране: Този вариант позволява на играчите да изпълняват мисиите в произволен ред, като така се добавя повече стратегия в играта.

През фаза *Подготовка на екипа* лидерът номинира не само кои играчи да влязат в екипа, но и кой номер мисия да предприемат. Използвайте *маркера за рунда*, за да отбележите мисията, която лидерът е избрал. Бройката на играчите в екипа отново трябва да отговаря на указания върху таблото брой за тази мисия. Ако играчите отхвърлят предложени екип, следващият лидер може да избере друга мисия, със съответния брой хора за екипа.

След фаза Мисия поставете подходящия маркер за резултат на съответната позиция на таблото според мисията, която е била предприета. Веднъж изиграна, тази мисия не може да бъде повторена.

Мисия 5 не може да бъде предприемана преди да има две успешно осъществени мисии. В игра със 7 или повече играчи, мисия 4 все още изисква да бъдат изиграни две карти с **Провал** през фаза *Мисия*, за да бъде тя провалена.

Шпионаж на сяло – Пропуснете стъпката в началото на играта, когато шпионите се разкриват един на друг.

Шпионите печелят твърде често?

Не е лесно да се справите с тежката задача да свалите влиятелно правителство. Очаквайте, че шпионите ще печелят завидна част от игрите, ако следвате само базовите правила, особено със 7 и повече играчи. Режимът на игра Инквизиторът (включен в това издание на играта) предоставя допълнителна информация за агентите на съпротивата и възможности за шпионите да бъдат още по-коварни.

РЕЖИМ НА ИГРА - ИНКВИЗИТОРЪТ

Маркерът за инквизитора ви дава допълнително умение в играта. Играчът, който влиза в ролята на инквизитора, ще може да проучи персонажа на друг играч.

Бележка: *най-добре използвайте инквизитора само при игра със 7 или повече души.*

Промену в подготовката за игра: В началото на играта подайте маркера за инквизитора на играча вдясно от лидера.

Промену в правилата: Веднага след края на 2-ра, 3-та и 4-та мисия, играчът с маркера за инквизитора избира един от играчите, когото да проучи. Посоченият играч подава своята карта с персонаж на инквизитора.

Инквизиторът може да обсъжда, но не и да показва видяната карта.

След това играчът, който е бил проучен, получава маркера за инквизитора.

Играч, използвал уменията на инквизитора, не може да бъде проверяван в следващи рундове от други инквизитори.

Бележка: *Уменията на инквизитора се ползват само три пъти по време на игра.*

Пример: *Оги (шпионин) в началото на играта се намира вдясно от лидера и получава маркера за инквизитора.*

Първата мисия завършва с успех, втората мисия е провалена. Оги, инквизиторът, избира да проучи Мишо (агент на съпротивата). Мишо дава своята карта с персонаж на Оги. Оги поглежда картата и обявява: „Мишо е шпионин!“ – което си е откровена лъжа! Мишо е бесен и бързо отвръща „Никога не съм ти имал доверие, Оги, а сега съм сигурен, че си лъжец и шпионин“.

Оги дава маркера за инквизитора на Мишо. Мишо ще може да проучи самоличността на друг играч след края на трета мисия, но няма да има право да проучва Оги.

СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА

Автор: Дон Ескридж

Разработка на играта: Травис Уъртингтън

Графичен дизайн/Илюстрации: Луис Франциско, Ярек Ноцон и Джихун Джанг

Превод: Красимира Димитрова

Редакция: Александър Геров

Оформление: Леда Герова



Българско лицензирано издание

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин: **BigBag.bg**

София, ул. Лъвски рид 6

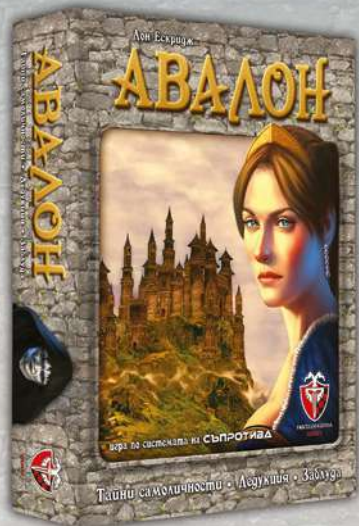
facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Харесваш играта СЪПРОТИВА?

Влез В света на **АВАЛОН**!



Авалон е самостоятелна игра, която използва системата на Съпротива по изцяло нов начин!

В играта Авалон Мерлин ще трябва да разкрие злите сили в лицето на Мордред, Моргана и Оберон, и с помощта на Пърсивал ще опита да поведе преданите последователи на крал Артур към успешно осъществяване на поредица от мисии. Разбира се, слугите на Мордред ще се опитват всячески да попречат на силите на доброто така, както шпионите осуетяват мисиите на агентите на съпротивата. Интригата в играта е още по-заплетена благодарение на индивидуалните умения на специалните персонажи.

