

RÉSISTANCE

Contenu :

11 cartes Identité (10 *Identité* & 1 *Leader*)

5 cartes Escouade

20 cartes de vote (10 « *Approuver* » & 10 « *Rejeter* »)

10 cartes Mission (5 « *Mission Réussie* » & 5 « *Mission Échouée* »)

15 cartes Complot (*utilisées uniquement pour jouer avec l'extension. « Des Manigances au Complot »*)

6 marqueurs de score (3 jetons bleus pour les missions réussies et 3 jetons rouges pour les missions échouées)

1 marqueur de progression (jeton noir)

Plateau de score

But du jeu :

Résistance est un jeu de persuasion et de déduction autour d'un système d'identités secrètes. Les joueurs y incarnent des membres de la Résistance luttant pour renverser le gouvernement, ou des Espions tentant d'enrayer cette rébellion. La Résistance remporte la partie si trois Missions sont menées avec succès, tandis que les Espions sont immédiatement déclarés vainqueurs s'ils parviennent à faire échouer trois Missions. Les Espions peuvent également gagner à tout moment si la Résistance échoue 5 fois d'affilée à désigner une Escouade pour la prochaine Mission (5 votes négatifs pour la même mission).

Une règle essentielle de ce jeu est la totale liberté de parole de tous les joueurs, à tout moment de la partie. Le dialogué, le mensonge, l'intuition et les interactions entre les joueurs sont aussi importants pour parvenir à la victoire que les déductions logiques.

Les cartes :

Cartes Identité : Déterminent l'allégeance du joueur (*chaque joueur est soit un membre de la Résistance, soit un Espion*). **Un joueur ne doit jamais révéler sa carte Identité.**



Un Espion

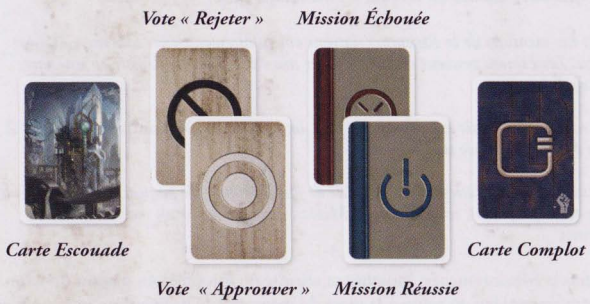


Un membre de la
Résistance



Carte Leader

- Cartes Escouade :** Utilisées pour désigner les joueurs assignés à l'Escouade pour la prochaine Mission.
- Cartes de vote :** Utilisées pour approuver ou rejeter l'Escouade désignée par le Leader.
- Cartes de mission :** Utilisées pour déterminer la réussite ou l'échec de la Mission.
- Cartes Complot :** Actions spéciales utilisées uniquement avec l'extension



Préparation :

Posez les marqueurs de score, les cartes Escouade et les cartes Mission à côté du plateau, au centre de la zone de jeu, puis placez le marqueur de progression sur la case de la première Mission. Donnez deux cartes de vote (*une de chaque type : Approuver et Rejeter*) à chacun des joueurs.

Remettez ensuite la carte Leader à un joueur désigné au hasard, puis utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de membres de la Résistance et d'Espions à inclure dans la partie.

Joueurs	5	6	7	8	9	10
Résistance	3	4	4	5	6	6
Espions	2	2	3	3	3	4

Mélangez les cartes Identité correspondantes et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur, qui prend connaissance de son rôle en la regardant discrètement.

Identification des Espions :

Une fois que les joueurs ont pris connaissance de leur allégeance, le Leader doit s'assurer que tous les espions se reconnaissent en donnant les directives suivantes :

“Tout le monde ferme les yeux.”

“Les Espions ouvrent les yeux et regardent les autres joueurs afin de tous se reconnaître entre eux.”

“Les Espions referment les yeux. Tout le monde doit maintenant avoir les yeux fermés.”

“Tout le monde ouvre les yeux.”

Déroulement de la partie :

La partie est composée de plusieurs manches, comprenant chacune une phase de formation de l'Escouade et une phase de Mission.

Former une Escouade

Lors de la phase de formation de l'Escouade, le Leader désigne les joueurs qu'il souhaite affecter à la prochaine Mission, puis tous les joueurs votent pour approuver ou rejeter l'Escouade proposée.

Affectation à l'escouade : Après les discussions nécessaires, le Leader prend le nombre de cartes Escouade correspondant à la prochaine Mission (*en se reportant au tableau ci-dessous*) et assigne chaque carte au joueur de son choix (*y compris lui-même*). Chaque joueur ne peut recevoir qu'une seule carte Escouade par Mission.

Joueurs	5	6	7	8	9	10
1 ^e Escouade	2	2	2	3	3	3
2 ^e Escouade	3	3	3	4	4	4
3 ^e Escouade	2	4	3	4	4	4
4 ^e Escouade	3	3	4	5	5	5
5 ^e Escouade	3	4	4	5	5	5

Vote : Après les discussions nécessaires, le Leader appelle au Vote pour l'Escouade qu'il a proposée. Chaque joueur, y compris lui-même, choisit secrètement une de ses cartes de vote. Lorsque tout le monde a fait son choix, le Leader demande la révélation des cartes de vote. Si la majorité des votes sont positifs, l'Escouade est approuvée et la partie continue avec la phase de Mission. Sinon (*y compris en cas d'égalité*), la proposition d'Escouade est rejetée : le joueur assis à gauche du Leader actuel reçoit la carte Leader et commence une nouvelle phase de formation de l'Escouade.

Si cinq Escouades sont rejetées dans la même manche (5 votes négatifs d'affilée), les Espions remportent immédiatement la partie.

Ralph



Paul



Candice



Exemple : Le Leader attribue les cartes Escouade à Paul (lui-même) et Michael, puis appelle au Vote.



Ian



Michael



Ralph



Paul



Candice



Exemple : Paul, Michael, Candice et Ian approuvent l'Escouade, tandis que Ralph la rejette ; le Vote est positif, la partie continue avec la phase de Mission.



Accomplir la Mission

Chaque joueur assigné à l'Escouade décide secrètement de soutenir ou de saboter la Mission. Le Leader leur donne chacun deux cartes Mission différentes. Chaque membre de l'Escouade choisit une de ces cartes Mission et la joue face cachée devant lui. Le Leader ramasse les cartes jouées, les mélange puis les révèle. La Mission n'est remplie que si seules des cartes Mission Réussie ont été jouées. Si une (ou plusieurs) carte Mission Échouée est révélée, la Mission est ratée.

Note : Les membres de la Résistance doivent obligatoirement jouer une carte Mission Réussie. Les Espions peuvent choisir de jouer une carte Mission Réussie ou une carte Mission Échouée.

Note : Dans une partie à 7 joueurs ou plus, la 4e Mission n'échoue que si au moins 2 cartes Mission Échouée sont révélées.

Note : Avant la révélation, il est conseillé de faire mélanger le paquet de cartes Mission jouées (et, séparément, celui des cartes Mission défaussées) par au moins 2 joueurs différents.

Une fois la Mission menée, indiquez sa réussite ou son échec en plaçant un jeton respectivement bleu ou rouge à la place du marqueur de progression, puis avancez ce dernier sur la case de la Mission suivante. Le Leader actuel passe la carte Leader à son voisin de gauche, qui entame une nouvelle phase de formation de l'Escouade.

Exemple : Paul donne deux cartes Mission à Michael et à lui-même. Paul choisit une carte Mission Réussie et la place face cachée devant lui, tandis que Michael pose devant lui une carte Mission Échouée.



Paul ramasse les deux cartes Mission, les mélange et les révèle, découvrant ainsi l'échec de la Mission.



Fin de la partie :

La partie prend immédiatement fin lorsque trois Missions ont été réussies (*victoire de la Résistance*), ou trois Missions ont échoué (*victoire des Espions*).

Notes :

Les membres de la Résistance peuvent se baser sur des informations de différents types : il y a d'abord la façon de voter de chacun, puis les résultats des Missions, et enfin les indices décelés à travers les interactions entre les joueurs. Les membres de la Résistance devront utiliser toutes les informations dont ils disposent pour démasquer les espions infiltrés parmi eux.

Renverser un gouvernement solidement établi n'est jamais chose facile. Vous devez vous attendre à une large proportion de victoires des Espions avec les règles de base, notamment pour les parties à plus de 7 joueurs. Les cartes Complot de l'extension Des Manigances au Complot (*incluse*) apportent de nouvelles sources d'information pour les membres de la Résistance, ainsi que de nouvelles possibilités de manœuvres pour les Espions.

Variantes :

Une partie de Résistance repose beaucoup sur l'état d'esprit de votre groupe de joueurs ; n'hésitez donc pas à expérimenter différentes variantes. En voici deux très répandues :

Attaques ciblées : Le Leader propose à la fois la Mission et l'Escouade. Chaque Mission ne peut être tentée qu'une seule fois, et la 5^e Mission ne peut être entreprise qu'après avoir réussi deux autres missions.

Espions isolés : Ignorer la phase d'identification des Espions.

Pour plus de détails et d'autres variantes, rendez-vous sur www.IndieBoardsAndCards.com

Crédits :

Auteur : Don Eskridge

Édition/développement : Travis Worthington

Conception graphique et illustrations : Luis Francisco, Jordy Koop, Michael Rassmussen

Traduction : Matthieu Bonin

Relecture : Maël & Judith Brustlein

DES MANIGANCES AU COMLOT

Extension pour Résistance

Des Manigances au Complot ajoute des cartes Complot, qui procurent de nouveaux moyens d'identifier les autres joueurs ou de dissimuler sa propre allégeance. Pour une partie à moins de 7 joueurs, on n'utilise que 10 des 15 cartes Complot ; référez-vous aux chiffres indiqués sur le côté gauche des cartes pour savoir lesquelles. À 7 joueurs ou plus, on joue avec toutes les cartes Complot. Les cartes Complot ne sont pas secrètes et doivent rester face visible une fois en jeu.

Distribuer des cartes Complot :

Au début de chaque manche, le Leader pioche des cartes Complot (2 dans une partie de 5 à 8 joueurs, 3 pour 9 ou 10 joueurs) et les distribue au(x) joueur(s) de son choix (autres que lui-même). N'oubliez pas qu'il n'y a que 5 manches dans une partie.

Jouer des cartes Complot :

Il y a trois types de cartes Complots : les cartes comportant le symbole Leader (★) doivent être jouées immédiatement, puis défaussées ; celle avec un chiffre 1 (1) peuvent être conservées jusqu'à ce qu'elles soient jouées ; enfin, la carte avec un pictogramme carré (■) reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Au cas où plusieurs cartes Complot puissent être jouées en même temps, elles devront être jouées dans le sens horaires, en commençant par le Leader. Un joueur ayant renoncé à jouer une carte Complot à son tour ne peut plus en utiliser jusqu'à la fin de la manche. Les informations récoltées par le biais de cartes Complot peuvent être partagées, mais on ne doit jamais montrer une carte Identité ou Mission aux autres joueurs.

Détail des cartes :



Oreille indiscreète – Effet immédiat – Le joueur qui reçoit cette carte doit regarder la carte Identité d'un de ces voisins.



Leader d'opinion – Effet permanent – Le joueur qui reçoit cette carte doit choisir et révéler sa carte de vote avant que les autres joueurs ne choisissent la leur. Cette carte reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Si deux cartes « Leader d'opinion » sont en jeu, les deux joueurs révèlent leurs cartes simultanément.



Question de confiance – Effet immédiat – Le Leader doit montrer sa carte Identité à un joueur de son choix.



Confidence – Effet immédiat – Le joueur qui reçoit cette carte doit montrer sa carte Identité à un autre joueur de son choix (*y compris le Leader*).



Vote de défiance – Usage unique – Le joueur qui reçoit cette carte peut la jouer pour rejeter une Escouade approuvée après un Vote positif. Ce refus compte comme un Vote négatif et entraîne donc un changement de Leader.



Je t'ai à l'œil – Usage unique – Le joueur qui reçoit cette carte peut l'utiliser pour regarder la carte Mission jouée par un autre joueur.

Cette carte peut être jouée sans avertissement après que les membres de l'Escouade ont choisi leur carte Mission, mais elle n'affecte pas l'effet de la carte Mission regardée. Plusieurs cartes Mission peuvent être regardées durant une manche, mais chaque carte mission ne peut être regardée que par un seul joueur.



Leader charismatique – Usage unique – Le joueur qui reçoit cette carte peut l'utiliser au début d'une manche ou après un Vote négatif afin de devenir le nouveau Leader. Il doit alors jouer cette carte avant que les cartes Complot n'aient été piochées ou les cartes Escouade distribuées. Lorsqu'une carte « Leader charismatique » est jouée, on ne peut pas en jouer d'autre avant le prochain Vote.



En plein lumière – Usage unique – Le joueur qui reçoit cette carte peut l'utiliser pour obliger un membre de l'Escouade à jouer sa carte Mission face visible. Cette carte Complot doit toutefois être jouée, et sa cible désignée, avant que les membres de l'Escouade ne choisissent une carte Mission.



Prendre les choses en main – Effet immédiat – Le joueur qui reçoit cette carte doit prendre une carte Complot à un autre joueur.

Exemple : Le Leader pioche les cartes « Oreille indiscreète » et « Leader charismatique ». Il donne la première à Deniz, qui la joue immédiatement pour regarder la carte Identité de Paula (qui est assise à côté de lui). Deniz peut alors faire n'importe quelle déclaration (vraie ou fausse) sur l'allégeance de Paula, mais ne peut montrer à personne (autre que lui-même) la carte Identité de cette dernière. Le Leader donne la carte « Leader charismatique » à Charles, qui ne peut pas la jouer tout de suite et la conserve donc pour l'utiliser plus tard.

FAQ :

Puis-je tout de suite inclure l'extension avec des joueurs débutants ? Oui, il n'y a aucune raison de ne pas jouer avec l'extension lorsque vous accueillez de nouveaux joueurs dans un groupe déjà familiarisé avec les règles avancées. Il est toutefois conseillé de ne pas désigner un joueur débutant comme premier Leader, afin de ne pas lui rendre le début de partie trop compliqué dans le cas où ce soit un Espion.