

# A RESISTÊNCIA

## Regras do Jogo

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

### Conteúdo:

- 11 Cartas de Personagem (10 Personagens e 1 Líder)
- 5 Cartas de Equipa
- 20 Cartas de Voto (10 Cartas de Aprovar e 10 de Rejeitar)
- 10 Cartas de Missão (5 Cartas de Missão Bem Sucedida e 5 de Fracassada)
- 15 Cartas de Conspiração (Cartas usadas na expansão "A Conspiração Adensa-se")
- 6 Marcadores de Pontuação (3 Azuis e 3 Vermelhos)
- 1 Marcador de Ronda (Disco preto)

### Objetivo

"A Resistência" é um jogo social de dedução, que funciona à base de identidades secretas. Os jogadores podem ser ou membros da Resistência, que tentam depor o governo, ou Espiões, que tentam sabotar a Resistência. A Resistência ganha o jogo se três Missões tiverem sucesso; os Espiões ganham se três Missões falharem. Os Espiões também podem ganhar se a Resistência não conseguir organizar a sua Equipa de Missão em qualquer altura do jogo (5 votos sem sucesso numa única missão).

Uma regra fundamental do jogo é que os jogadores podem dizer tudo o que desejarem, em qualquer altura do jogo, para atingir o seu objetivo. O uso de ferramentas tais como a discussão, a manipulação, a intuição e a interação social é tão importante para a vitória como as deduções lógicas.

### As Cartas:

Cartas de Personagem – Determinam a afiliação do jogador (cada jogador é um operacional da resistência, ou um espião). Os jogadores não podem revelar as suas cartas de Personagem em nenhuma altura do jogo.



Um Espião



Um Operacional da Resistência



Carta de Líder

**Carta de Líder** – Designa os jogadores que formarão a Equipa de Missão.

**Cartas de Equipa** – Atribuem posições à Equipa de Missão.

**Cartas de Voto** – Aprovam ou rejeitam a Equipa de Missão do Líder.

**Cartas de Missão** – Determinam se a Missão tem sucesso ou fracassa.

**Cartas de Conspiração** – Ações adicionais usadas na expansão.



Carta de Equipa

Voto Rejeitado

Voto Aprovado

Missão Fracassada

Missão Bem Sucedida

Carta de Conspiração

## Preparação:

Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo com os Marcadores de Pontuação, cartas de Equipa e cartas de Missão ao lado do tabuleiro. Coloque o marcador de Ronda no 1º espaço de Missão do tabuleiro. Distribua a cada jogador um conjunto de duas cartas de Voto.

Escolha ao acaso um Líder, que recebe a carta de Líder. Use a tabela abaixo para determinar o número de Operacionais da Resistência e de Espiões que existirão no jogo:

Jogadores	5	6	7	8	9	10
Resistência	3	4	4	5	6	6
Espiões	2	2	3	3	3	4

Baralhe o número apropriado de cartas de Personagem. Distribua uma carta com a face voltada para baixo a cada jogador. Cada jogador olha em segredo para a personagem que lhe foi atribuída na carta de Personagem.

## Os Espiões Revelam-se

Depois de todos os jogadores conhecerem a sua afiliação, o Líder tem de garantir que todos os Espiões se reconhecem uns aos outros, ao repetir o seguinte guião:

*“Agora, toda a gente fecha os olhos.”*

*“Espiões, abram os olhos. Olhem à vossa volta. Têm de ter a certeza que reconhecem todos os outros Espiões.”*

*“Espiões, fechem os olhos. Toda a gente tem de ter os olhos fechados.”*

*“Agora, toda a gente abre os olhos.”*

## Decorrer do Jogo:

O jogo é composto por várias Ronda; cada Ronda tem uma fase de construção de Equipa e uma fase de missão.

### Construir a Equipa:

Na fase de construção de equipa, o Líder escolhe os jogadores que de seja ter na Equipa de Missão. Depois disso, todos os jogadores votam no sentido de aprovar ou rejeitar a Equipa de Missão.

*Atribuição da Equipa de Missão:* Depois da discussão que se ache apropriada, o Líder pega no número de cartas de Equipa necessário (usando a tabela em baixo) e atribui cada carta de Equipa a qualquer um dos jogadores, incluindo ele próprio. Note-se que cada jogador só pode receber uma carta de Equipa.

Jogadores	5	6	7	8	9	10
1ª Equipa de Missão	2	2	2	3	3	3
2ª Equipa de Missão	3	3	3	4	4	4
3ª Equipa de Missão	2	4	3	4	4	4
4ª Equipa de Missão	3	3	4	5	5	5
5ª Equipa de Missão	3	4	4	5	5	5

Voto de Equipa de Missão: Depois da discussão que se ache apropriada, o Líder convoca uma votação acerca das suas atribuições de Equipa. Cada jogador, incluindo o Líder, vota secretamente com as suas cartas de Voto. Quando todos os jogadores tiverem escolhido a sua carta de Voto, o Líder pede que as cartas sejam reveladas. A Equipa de Missão é aprovada caso a maioria dos votos seja afirmativa, e é reprovada caso a maioria dos votos rejeite as atribuições. Um empate é também uma rejeição. Se a Equipa de Missão é aprovada, os jogadores prosseguem para a fase de Missão. Se a Equipa de Missão é rejeitada, o Líder passa a vez no sentido dos ponteiros do relógio e a fase de Construção de Equipa é repetida.

**Os Espiões ganham o jogo se forem rejeitadas cinco Equipas de Missão numa única ronda (5 votos de rejeição).**



**Exemplo:** O Líder entrega cartas de Equipa ao Paulo (ele mesmo), e ao Carlos. Depois, convoca a votação.



**Exemplo:** O Paulo, o Carlos, a Marta e o Pedro Aprovam; O José Rejeita – a Votação é aprovada, o jogo prossegue para a fase de Missão.



### Conduzir a Missão

Cada jogador da Equipa de Missão tem de decidir em segredo se quer apoiar ou sabotar a Missão. O Líder entrega um conjunto de cartas de Missão a cada membro da Equipa de Missão. Cada jogador na Missão escolhe uma carta de Missão e coloca-a de face voltada para baixo à sua frente. O Líder recolhe e baralha as cartas de Missão jogadas antes de as revelar. A Missão tem sucesso apenas se todas as cartas reveladas forem cartas de Missão Bem Sucedida; a Missão falha se uma (ou mais) cartas de Missão Fracassada tiverem sido jogadas.

**Nota:** A Resistência tem de escolher uma carta de Missão Bem Sucedida; os Espiões podem escolher quer a carta de Missão Bem Sucedida, quer a carta de Missão Fracassada.

**Nota:** A 4ª Missão em jogos com 7 ou mais jogadores requer duas cartas de Missão Fracassada para ser considerada uma missão falhada.

**Nota:** Sugere-se que dois jogadores diferentes baralhem as cartas de Missão jogadas e descartadas, antes de serem reveladas.

Depois de completar a Missão, avance o marcador de Ronda para o espaço da próxima Missão no tabuleiro. Indique as Missões Bem Sucedidas com um Marcador Azul e as Missões Fracassadas com um Marcador Vermelho, no espaço de Missão. O Líder passa a vez, seguindo a ordem dos ponteiros do relógio, e a fase de Construção de Equipa da Ronda seguinte começa.



**Exemplo:** O Paulo distribui a ele mesmo e ao Carlos, um conjunto de duas cartas de Missão. O Paulo escolhe a carta Missão Bem Sucedida e coloca-a de face voltada para baixo à sua frente. O Carlos coloca a carta Missão Fracassada de face voltada para baixo à sua frente.



O Paulo recebe as duas cartas de Missão e baralha-as, antes de revelar que a Missão falhou.

## Final do Jogo:

O jogo acaba imediatamente assim que tenham existido ou três Missões bem sucedidas ou três missões falhadas. A Resistência ganha se três missões forem bem sucedidas. Os Espiões ganham se três missões tiverem falhado.

## Notas:

A informação em “A Resistência” surge em múltiplos níveis. Em primeiro lugar, estão os padrões de votação dos jogadores, em segundo, os resultados das Missões, e em terceiro lugar, estão as pistas que se podem discernir das interações entre os jogadores. Os Operacionais da Resistência têm de usar toda a informação de que dispõem para eliminar a infestação de Espiões.

Não é fácil depor um governo poderoso. É de esperar que os Espiões ganhem bastantes vezes com as regras básicas do jogo, especialmente em jogos com mais de 7 jogadores. As cartas de Conspiração da expansão “A Conspiração Adensa-se” (aqui incluídas) trazem informação adicional aos operacionais da Resistência, e oportunidades para os Espiões serem ainda mais enganadores.

## Variantes:

A Resistência é um jogo altamente dependente do grupo com que se joga. Convidamo-lo a explorar outras variantes. Duas variantes populares são:

**Trabalhar por Objetivos** – O Líder propõe a Missão e a Equipa. Cada Missão só pode ser tentada uma única vez, e a 5ª Missão só pode ser tentada depois de duas Missões bem sucedidas.

**Espiões Mistério** – Não se realiza o passo “Os Espiões Revelam-se”.

Podes encontrar detalhes adicionais sobre estas variantes e muitas outras em [www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

## Créditos:

**Design do Jogo:** Don Eskridge

**Desenvolvimento do Jogo:** Travis Worhington

**Design Gráfico/Ilustrações:** Luis Francisco, Jordy Koop, Carlos Rassmussen

**Tradução Portuguesa:** Regina Fernandes of Runadrake Translations – Redkyron Lda.

# A CONSPIRAÇÃO ADENSA-SE

## Uma expansão para A Resistência

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

“A Conspiração Adensa-se” introduz as cartas de Conspiração. Estas cartas dão oportunidades adicionais para que as afiliações de Personagem sejam melhor identificadas ou ocultadas. As cartas de Conspiração estão marcadas, de modo a indicar que as cartas estão incluídas no jogo para o número de jogadores presentes. Em jogos com 5-6 jogadores, usam-se 10 cartas de Conspiração; em jogos com 7 ou mais jogadores, usam-se todas as 15 cartas de Conspiração.

### Distribuir Cartas de Conspiração:

No início de cada Ronda, o Líder bisca as cartas de Conspiração (2 para 5-8 jogadores, ou 3 para 9-10 jogadores) e distribui as cartas aos outros jogadores (mas não a ele mesmo). Lembre-se que o jogo apenas tem cinco rondas.

### Jogar Cartas de Conspiração:

Há três tipos de cartas de Conspiração. As cartas com símbolo de Líder (★) são usadas imediatamente e depois descartadas; as que têm um símbolo de “Um” (1) são mantidas com o jogador até serem usadas; E uma carta com o ícone (■) indica que a carta fica em jogo até ao final. Se houver uma situação em que possam ser jogadas várias cartas de Conspiração, a precedência e ordem são determinadas pela sua proximidade, junto ao Líder (começando com o Líder no sentido dos ponteiros do relógio). Cada jogador tem uma hipótese de jogar quaisquer cartas aplicáveis: um jogador não pode passar a vez e jogar cartas mais adiante na mesma oportunidade.

**Conversa Paralela** – Usar imediatamente – O jogador a quem o Líder entrega esta carta tem de olhar para a carta de Personagem de um dos jogadores ao seu lado.

**Posição de Influência** – Efeito Permanente – O jogador a quem o Líder entrega esta carta tem de escolher e revelar a sua carta de Voto, antes de todos os outros jogadores terem escolhido as suas cartas de Voto. Esta carta mantém o efeito até ao final do jogo. Se houver duas destas cartas em jogo, esses jogadores têm de revelar os seus votos simultaneamente.

**Dar Confiança** – Usar imediatamente – O Líder tem de passar a sua carta de Personagem a qualquer outro jogador para ser examinada.

**Desabafo** – Usar imediatamente – O jogador a quem o Líder entregar esta carta tem de passar a sua carta de

Personagem a qualquer outro jogador (incluindo o Líder) para ser examinada.

**Desconfiado** – Usar apenas uma vez – O jogador a quem o Líder entrega esta carta, pode usar esta carta para rejeitar uma Equipa de Missão já aprovada (votação bem sucedida). Esta carta conta como uma Votação fracassada.

**Estamos de olho em ti** – Usar apenas uma vez – O jogador a quem o Líder entrega esta carta pode usá-la para examinar uma carta de Missão já jogada. Não é necessário que o jogador anuncie que vai jogar esta carta antes das cartas de Missão serem jogadas, nem afeta a carta de Missão já jogada. Podem ser examinadas múltiplas cartas de Missão numa única ronda, mas apenas um único jogador pode examinar a carta de Missão de um outro jogador numa ronda.

**Líder Forte** – Usar apenas uma vez – O jogador a quem o Líder entrega esta carta pode usar esta carta para se tornar o Líder. O uso desta carta tem de ser declarado antes do Líder fazer qualquer ação (bisca cartas de Conspiração, ou distribuir cartas de Equipa). Quando um “Líder Forte” é jogado, não se pode jogar outro “Líder Forte” até que tenha havido uma Votação.

**Sob Mira** – Usar apenas uma vez – O jogador a quem o Líder entrega esta carta pode usá-la para forçar um jogador a jogar a sua carta de Missão com a face voltada para cima. O jogador que usa esta carta tem de declarar o seu uso e o jogador visado, antes de qualquer jogador da Equipa de Missão selecionar a sua carta de Missão.

**Assumir a Responsabilidade** – Usar apenas uma vez – O jogador a quem o Líder entrega esta carta tem de retirar uma carta de Conspiração a qualquer um dos outros jogadores.

*Exemplo: O Líder bisca “Conversa Paralela” e “Líder Forte”. O Líder entrega a “Conversa Paralela” ao João, que imediatamente a usa para olhar para a carta de Personagem da Paula (que está sentada ao seu lado). O João pode fazer qualquer afirmação (verdadeira ou falsa) acerca da afiliação da Paula, mas não pode mostrar a mais ninguém (a não ser a si mesmo) a carta de Personagem dela. O Líder entrega “Líder Forte” ao Carlos, o Carlos não pode jogar essa carta imediatamente, mantém a carta para a jogar mais tarde.*

### Perguntas Frequentes:

*Devo apresentar a expansão a novos jogadores imediatamente?*

Sim, não há motivo para que não traga novos jogadores para um grupo experiente usando o jogo avançado. Será porém sensato não deixar que o novo jogador seja o primeiro Líder, pois seria complicado para ele iniciar o jogo no papel de Espião.

