

two dodatki

THE RESISTANCE

Tajne Cele i Wrogie Zamiary to dodatki do gry The Resistance. Nie stanowią one samodzielnej gry i do ich użycia potrzebna jest podstawowa gra The Resistance.

Każdy z obu dodatków składa się z trzech oddzielnych modułów wprowadzających do gry zupełnie inne zasady. Daje to łącznie aż 6 różnych sposobów na urozmaicenie gry w The Resistance.

Poszczególne moduły mogą wprowadzić zmiany w zasadach oraz warunkach zwycięstwa, w odniesieniu do podstawowej wersji gry. Moduły mogą być ze sobą łączone w dowolnej konfiguracji, jednak zalecamy najpierw zagrać z każdym z modułów z osobna (i bez Kart Intrygi), zanim zaczniecie wprowadzać do gry po kilka modułów jednocześnie.



WROGIE & TAJNE ZAMIARY CELE

ZAWARTOŚĆ

Moduł **ZAMACHOWIEC** (str. 4)



6 kart Tożsamości
(Komendantka, Zamachowiec,
Ochroniarz, Tajniak, Samotny Agent,
Faktywa Komendantka)

Moduł **MYŚLIWY** (str. 9)



2 karty Misji
(1 karta Sukcesu,
1 karta Porażki)



1 żeton
Drużyny

Moduł **ZDRAJCA** (str. 10)



2 karty Tożsamości
(Zdrajcy)



5 kart Lojalności Zdrajcy

(3 karty
Brak
zmiany)

(2 karty
Zmiana
strony)

ZAWARTOŚĆ

Moduł **ŁOWCA** (str. 12)



10 kart Tożsamości
(4x SzeF, 2x Łowca,
Marionetka, Koordynatorka,
Ukryty Agent, Pozorantka)



4 karty Lojalności
(SzeF Agentów,
SzeF Bojowników,
SzeF, Nie SzeF)



6 kart Misji
(Porażka SzeFa)



1 żeton Śledczego

Moduł **INKWIZYTOR** (str. 21)



2 karty Lojalności
(Agent, Bojownik)



1 żeton Inkwizytora

Moduł **ODWRACACZ** (str. 23)



2 karty Tożsamości
(Odwracacz)



6 kart Misji
(Odwrótność)

MODUŁ ZAMACHOWIEC

Ten moduł wprowadza do gry dodatkowe role:

Komendantkę (Bojownik) i **Zamachowca** (Agent).

Komendantka wie, kim są Agenci, jednakże Bojownicy wygrać tylko, jeśli tożsamość Komendantki pozostanie ukryta.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

W miejsce jednej karty Bojownika i jednej karty Agenta użyjcie kart Tożsamości Komendantki i Zamachowca.

W FAZIE UJAWNIEŃ:

Posłużcie się poniższym skryptym, aby umożliwić Agentom rozpoznanie się nawzajem, a następnie pozwolić Komendantce poznać ich tożsamość bez zdradzania swojej własnej:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Agenci otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać pozostałych Agentów.”

„Agenci zamykają oczy. Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Agenci: wyciągnijcie kciuki, aby Komendantka mogła poznać waszą tożsamość.”

„Komendantko: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest Agentem.”

„Agenci: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć wyciągniętą przed sobą zaciśniętą pięść.”

„Komendantko: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”

ZMIANY W ZASADACH ROZGRYWKI:

Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy trzy Misje zakończą się Sukcesem lub Porażką.

Jeśli trzy Misje zakończą się porażką, to Agenci wygrywają w standardowy sposób.

Jeśli trzy Misje zakończą się Sukcesem, Agenci mają jeszcze ostatnią szansę – mogą wygrać, jeśli prawidłowo wskażą Komendantkę. Bez ujawniania swoich kart Postaci Agenci dyskutują na temat tożsamości Komendantki, po czym gracz będący Zamachowcem wskazuje, kto z Bojowników pełni rolę Komendantki.

Jeśli wskazany gracz faktycznie jest Komendantką, to Agenci wygrywają. Jeśli Zamachowiec wskazał niewłaściwego gracza, to ostatecznie triumfują Bojownicy.

Jeśli moduł Zamachowiec jest wykorzystywany w połączeniu z jakimkolwiek innym wariantem wprowadzającym ujawnianie karty Tożsamości, to zamiast pokazywać swoje karty, użycie w tym przypadku kart Lojalności z modułu Inkwizytor: Agent musi przekazać kartę Lojalności Agenta, a Bojownik kartę Lojalności Bojownika.

MODUŁ ZAMACHOWIEC

OPCJONALNE TOŻSAMOŚCI I ICH SPECJALNE ROLE:

W rozgrywce mogą być wykorzystane 4 dodatkowe Tożsamości posiadające specjalne role. Używa się ich zamiast standardowych kart Tożsamości i mogą one być włączane do gry w dowolnej konfiguracji. Różne kombinacje sprawiają, że jednej lub drugiej ze stron będzie trudniej wygrać. Na początku najlepiej jest wprowadzać po jednej dodatkowej Tożsamości na rozgrywkę. Gdy gracze zdążą lepiej poznać ich role i jak nimi grać, można wykorzystać ich więcej naraz.



Ochroniarz: postać stojąca po stronie Bojowników. Ochroniarz na początku gry poznaje tożsamość Komendantki. Rozważne wykorzystanie swojej wiedzy przez Ochroniarza jest kluczowe dla zachowania tożsamości Komendantki w ukryciu. Dodanie Ochroniarza do gry uczyni Bojowników potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

Uwaga! Jeśli podczas rozgrywki 5-osobowej gracie z **Ochroniarzem**, upewnijcie się, że w grze będzie także **Tajniak** lub **Falszywa Komendantka**.



Samotny Agent: postać stojąca po stronie Agentów. Samotny Agent na początku gry nie wyjawia swojej tożsamości pozostałym Agentom ani sam nie dowiadyuje się, kim oni są. Samotny Agent nie otwiera oczu w momencie, kiedy Agenci dowiadują się o sobie nawzajem. Ujawnia się natomiast Komendantce razem z pozostałymi Agentami. Dodanie Samotnego Agentu do gry uczyni Bojowników potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.



Tajniak: postać stojąca po stronie Agentów. Tajniak na początku gry nie wyjawia swojej tożsamości Komendantce. Dodanie Tajniaka do gry uczyni Agentów potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.



Falszywa Komendantka: postać stojąca po stronie Agentów. Falszywa Komendantka na początku gry podszywa się pod Komendantkę – ujawnia się Ochroniarzowi jednocześnie z Komendantką. Dodanie Falszywej Komendantki do gry uczyni Agentów potężniejszymi i sprawi, że będą częściej wygrywać.

Uwaga! Jeżeli w grze nie bierze udziału **Ochroniarz**, to rola **Falszywej Komendantki** nie zadziała.

Faza Ujawnienia na początku gry będzie przebiegała różnie, w zależności od tego, jakie role zostały dodane do rozgrywki. Poniżej przedstawiamy zmieniony skrypt, według którego należy przeprowadzić fazę Ujawnienia, w zależności od tego, które postacie biorą udział w grze:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Agenci, ale bez Samotnego Agenta, otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać tożsamość pozostałych Agentów.”

„Agenci zamykają oczy. Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Agenci, łącznie z Samotnym Agentem, ale z wyjątkiem Tajniaka: wyciągnijcie kciuki, aby Komendantka mogła poznać waszą tożsamość.”

„Komendantko: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest Agentem.”

MODUŁ ZAMACHOWIEC

„Agenci, łącznie z Samotnym Agentem: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć przed sobą wyciągniętą pięść.”

„Komendantko: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Komendantko i Fałszywa Komendantko: wyciągnijcie kciuki, aby Ochroniarz mógł poznać waszą tożsamość.”

„Ochroniarzu: otwórz oczy, aby zobaczyć, kto jest Komendantką i Fałszywą Komendantką.”

„Komendantko i Fałszywa Komendantko: schowajcie kciuki, aby na powrót mieć przed sobą wyciągniętą pięść.”

„Ochroniarzu: zamknij oczy.”

„Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”

MODUŁ MYŚLIWY

Drużyny wyruszające na Misje stają się większe niż potrzeba, więc Przywódca może odseparować jednego z członków Drużyny i obserwować jego poczynania. Jeśli jesteś Agentem wyruszającym na Misję, nigdy nie będziesz pewnym, czy uda ci się doprowadzić do jej niepowodzenia... czy przypadkiem nie ujawnisz swojej tożsamości.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Grając w 8 (lub więcej) osób, użyjcie dodatkowego zestawu kart Misji i żetonu Drużyny zawartego w tym dodatku.

ZMIANY W ROZGRYWCE:

W fazie Zbierania Drużyny Przywódca bierze jeden żeton Drużyny więcej i tym samym wybiera do Drużyny jednego gracza więcej niż wynika to z tabeli Misji. Głosowanie nad składem Drużyny przebiega bez zmian.

W fazie Misji każdy gracz w Drużynie wybiera jedną z kart Misji i kładzie ją zakrytą przed sobą. Przywódca wybiera jedną z zagranych w ten sposób kart Misji, ogląda ją, po czym odkłada na bok – ta karta nie będzie miała wpływu na rezultat Misji. Następnie Przywódca zbiera pozostałe karty i, nie oglądając ich, tasuje je, a potem odkrywa.

Przywódca może rozmawiać na temat karty Misji, którą sprawdził i odrzucił. Może przekazać na jej temat prawdziwe bądź fałszywe informacje, ale nie może odkryć jej przed innymi graczami.

MODUŁ ZDRAJCA

WARIANT I

ZDRAJCY ZMIENIAJĄ LOJALNOŚĆ W TRAKCIE GRY.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Zanim rozdacie graczom karty Tożsamości, weźcie obie karty Zdrajcy i zastąpcie nimi jedną kartę Bojownika oraz jedną kartę Agenta.

Z kart Lojalności Zdrajcy utwórzcie talię 5 kart z 3 kart „Brak zmiany” (pustych) oraz 2 kart „Zmiany strony”. Potasujcie talię i ułóżcie rewersem do góry obok planszy Misji.

W FAZIE UJAWNIEŃ:

Agent Zdrajca nie otwiera oczu, kiedy robią to pozostali Agenci. Zamiast tego wyciąga kciuk, aby poznali oni jego tożsamość.

ZMIANY W ROZGRYWCIE:

Na początku trzeciej i każdej kolejnej rozgrywanej Misji należy odkryć wierzchnią kartę z talii Lojalności Zdrajcy. Jeśli będzie to karta „Brak zmiany”, to nic się nie dzieje i należy kontynuować grę na normalnych zasadach.

Jeśli zostanie pociągnięta karta „Zmiany strony”, Zdrajca zmienia swoją lojalność i przechodzi na drugą stronę. Obaj gracze posiadający kartę Zdrajcy w sekrecie zmieniają swoją lojalność – Bojownik staje się Agentem i odwrotnie. Zmiana ta dotyczy wszystkich aspektów gry – przede wszystkim zagrywania kart Misji.

Możliwe jest, że podczas gry Zdrajcy zmienią w ten sposób stronę raz, dwa razy albo wcale.

Uwaga! Gracze pod żadnym pozorem nie odkrywają swoich kart Postaci, ani ich sobie nie przekazują.

Jeśli moduł Zdrajca jest wykorzystywany w połączeniu z jakimkolwiek innym wariantem wprowadzającym ujawnianie karty Tożsamości, to zamiast pokazywać swoje karty, użyjcie w tym przypadku kart Lojalności z modułu Inkwizytor: Agent musi przekazać kartę Lojalności Agent, a Bojownik kartę Lojalności Bojownika.

WARIANT II

OBAJ ZDRAJCY ZNAJĄ NAWZAJEM SWOJĄ TOŻSAMOŚĆ.

Wariant polecany tylko w większych grupach.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU GRY:

Zanim rozdacie graczom karty Tożsamości, weźcie obie karty Zdrajcy i zastąpcie nimi jedną kartę Bojownika oraz jedną kartę Agent. Nie używajcie kart Lojalności Zdrajcy – nie zmieniają oni stron w tym wariantcie.

W FAZIE UJAWNIENIA:

Zdrajca w normalny sposób poznaje tożsamość pozostałych Agentów (a oni jego). Pod koniec fazy Ujawnienia dodajcie następujący krok:

**„Zdrajcy: otwórzcie oczy, aby poznać
swojego odpowiednika.”**

„Zdrajcy: zamknijcie oczy.”

MODUŁ ŁOWCA

Grając z tym modułem zarówno Bojownicy, jak i Agenci muszą w celu osiągnięcia zwycięstwa zidentyfikować określoną postać z przeciwnej drużyny. Agent Łowca ujawnia się po trzeciej nieudanej Misji i musi poprawnie wskazać Szefa Bojowników, aby zapewnić Agentom wygraną. Analogicznie, Bojownik Łowca ujawnia się po trzeciej udanej Misji i musi wskazać Szefa Agentów, aby Bojownicy wygrali.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Na środku obszaru gry połóżcie planszę Misji odpowiadającą liczbie graczy. W jej pobliżu połóżcie żetony Rezultatu Misji, żetony Drużyny, karty Misji oraz żeton Śledczego. Znacznik Rundy połóżcie na polu Pierwszej Misji. Każdy z graczy powinien też otrzymać 2 karty Głosowania (Za i Przeciw). W dowolny sposób wybierzcie Przywódcę – otrzymuje on żeton Przywódcy.

Do rozgrywki 5- i 6-osobowej użyjcie dwóch kart Lojalności (Szef i Nie Szef) – połóżcie je obok planszy Misji.

Do gry w 7 i więcej osób wykorzystajcie trzy karty Lojalności (Szef Agentów, Szef Bojowników, Nie Szef) oraz karty Misji z modułu Łowcy (Porażka Szefa) – połóżcie je wszystkie obok planszy Misji.

Kiedy określicie, ilu Bojowników i ilu Agentów znajdzie się w grze, weźcie obowiązkowo następujące karty Tożsamości: Szef Bojowników, Bojownik Łowca, Szef Agentów, Agent Łowca, a resztę kart Tożsamości uzupełnijcie zwykłymi kartami Bojowników i Agentów. Przy 8 i więcej graczach użyjcie obu kart Szefów Bojowników. W rozgrywce 10-osobowej użyjcie dodatkowo obu kart Szefów Agentów. Dokładnie potasujcie wszystkie potrzebne karty Bojowników i Agentów, po czym rozdajcie po jednej karcie każdemu z graczy. Każdy gracz dyskretnie ogląda swoją kartę, aby poznać swoją rolę.

Szczegółowy wykaz potrzebnych kart Tożsamości w zależności od liczby graczy:

- 5 graczy: SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, SzeF Agentów, Agent Łowca, „zwykły” Bojownik.
- 6 graczy: SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, SzeF Agentów, Agent Łowca, 2x „zwykły” Bojownik.
- 7 graczy: SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, SzeF Agentów, Agent Łowca, 2x „zwykły” Bojownik, „zwykły” Agent.
- 8 graczy: 2x SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, SzeF Agentów, Agent Łowca, 2x „zwykły” Bojownik, „zwykły” Agent.
- 9 graczy: 2x SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, SzeF Agentów, Agent Łowca, 3x „zwykły” Bojownik, „zwykły” Agent.
- 10 graczy: 2x SzeF Bojowników, Bojownik Łowca, 2x SzeF Agentów, Agent Łowca, 3x „zwykły” Bojownik, „zwykły” Agent.

FAZA UJAWNIENIA:

Posłuchcie się następującymi komendami, aby umożliwić Agentom poznanie swojego Szefa i siebie nawzajem:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Szefie Agentów (Szefowie Agentów): wyciągnij(cie) kciuk(i).”

„Agenci, w tym Szefowie Agentów, otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać pozostałych Agentów oraz Szefa (Szefów).”

„Wszyscy zamykają oczy i chowają kciuki.”

„Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”

MODUŁ ŁOWCA

Przy 8 i więcej graczach, zanim wszyscy otworzycie oczy, dodajcie następujące kroki do powyższego schematu, aby Szefowie Bojowników mogli się nawzajem poznać:

„Szefowie Bojowników: otwórzcie oczy, aby zobaczyć się nawzajem.”

„Szefowie Bojowników: zamknijcie oczy.”

FAZA ZBIERANIA DRUŻYNY:

Na etapie Wyboru Drużyny (ale przed Głosowaniem) Przywódca przekazuje żeton Śledczego jednemu z graczy, którego nie wybrał do Drużyny (ale nie może wręczyć go sobie). Jeśli Drużyna zostanie zaakceptowana, gracz ten zostanie Śledczym w przypadku niepowodzenia Misji.

Uwaga! W 5. Misji nigdy nie pojawia się Śledczy i należy pominąć powyższy krok.

FAZA MISJI:

W rozgrywce dla 7 i więcej graczy: Przywódca przekazuje każdemu członkowi Drużyny zestaw 3 kart Misji (Sukces, Porażka, Porażka Szefa). Spośród tych kart Szef Agentów może zagrać wyłącznie Sukces albo Porażkę Szefa, zaś Szef Bojowników może zagrać tylko Sukces. Misja nie powiedzie się, kiedy zostanie zagrana jedna (lub więcej) karta Porażki i/lub Porażki Szefa. Wyjątkiem pozostaje 4. Misja, która wymaga min. 2 kart Porażki i/lub Porażki Szefa.

Uwaga! Powyższa reguła nie obowiązuje w grze 5- i 6-osobowej. Przy tak małej liczbie graczy nie używa się kart Porażki Szefa, zamiast nich Szefowie używają standardowych kart Porażki.

Wczesniejsze zakończenie gry: kiedy SzeF Agentów udaremni powodzenie Misji, to Agent Łowca może podjąć próbę zdemaskowania Szefa Bojowników i wczesniejszego zakończenia gry.

Uwaga! Oskarżenie musi być zadeklarowane zanim rozpocznie się faza Śledztwa.

- Gra 5- i 6-osobowa: jeśli podczas Misji została zagrana karta Porażki, Agent Łowca może się ujawnić i wysunąć Oskarżenie (szczegóły poniżej). Agent Łowca będzie wiedział, że to SzeF Agentów zagrał kartę Porażki.
- Gra w 7 i więcej osób: jeśli podczas Misji została zagrana co najmniej 1 karta Porażki Szefa, Agent Łowca może się ujawnić i wystosować Oskarżenie (szczegóły poniżej).

Uwaga! Aby zakończona porażką 4. Misja spowodowała próbę wczesniejszego zakończenia gry, przynajmniej jedna z zagranych kart Porażki musi być kartą Porażki Szefa.

Oskarżenie przed końcem gry: jeśli oskarżonym okaże się być faktycznie SzeF Bojowników, to Agenci natychmiast wygrywają. Jeśli oskarżony nie będzie Szefem Bojowników, to rezultat Misji zostaje odwrócony – Porażka zamienia się w Sukces (odwróćcie żeton Rezultatu Misji na drugą stronę) i rozgrywka toczy się dalej normalnym trybem, z tym że każdy wie, który z Agentów jest Łowcą.

Uwaga! Jeśli Oskarżenie przed końcem gry okaże się błędne, może to spowodować, że trzecia Misja zakończy się Sukcesem. W takim przypadku obowiązują standardowe reguły Oskarżenia – Bojownik Łowca musi oskarżyć Szefa Agentów, aby wygrać, a błędne Oskarżenie zmienia rezultat Misji i jest ona na powrót Porażką.

Oskarżenie przed końcem gry może być wykonane tylko raz w ciągu gry.

Uwaga! Jeśli zostaje podjęte Oskarżenie przed końcem gry, to Śledztwo zostaje opóźnione (ale nie anulowane).

MODUŁ ŁOWCA

ŚLEDZTWO:

Jeśli Misja zakończy się Sukcesem, Przywódca zbada tożsamość dowolnego innego gracza (nie siebie).

Jeśli Misja będzie Porażką, to Śledczy zbada tożsamość dowolnego innego gracza (nie siebie).

Uwaga! Faza Śledztwa zostaje opóźniona w przypadku trzeciej udanej lub trzeciej nieudanej Misji. W takich przypadkach natychmiast przechodzi się do fazy Oskarżenia, a do fazy Śledztwa powróci się później, jeśli Oskarżenie będzie błędne. Niewłaściwe Oskarżenie nie ma wpływu na to, kto ma przeprowadzić Śledztwo (jest to uzależnione tylko od rezultatu Misji – jak opisano w akapicie powyżej).

Gracz, którego tożsamość jest sprawdzana, otrzymuje specjalne karty Lojalności z modułu Łowcy, a następnie wybiera kartę odpowiadającą jego karcie Tożsamości i przekazuje ją Śledczemu.

- Szef Bojowników musi pokazać kartę Lojalności „Szef” (5-6 graczy) albo „Szef Bojowników” (7 i więcej graczy).
- Analogicznie, Szef Agentów musi pokazać kartę Lojalności „Szef” (5-6 graczy) albo „Szef Agentów” (7 i więcej graczy).
- Każdy pozostały gracz musi pokazać kartę „Nie Szef”.

Śledczy może dyskutować na temat uzyskanych informacji. Może przekazać prawdziwe albo fałszywe dane na temat Lojalności gracza, ale nigdy nie wolno mu pokazać karty innym graczom. Karty Lojalności następnie tasuje się i odkłada na ich miejsce, zanim gra będzie kontynuowana.

OSKARŻENIE:

Natychmiast po 3. zakończonej Sukcesem Misji Bojownik Łowca ujawnia się. Musi on oskarżyć innego gracza o bycie Szefem Agentów – oskarżony musi szczerze odpowiedzieć na stawiane mu zarzuty, ale nie ujawnia swojej karty Tożsamości, jeśli Oskarżenie było błędne.

Jeśli oskarżony jest faktycznie Szefem Agentów, Bojownicy wygrywają.

Jeśli oskarżony nie jest Szefem Agentów, to rezultat Misji się zmienia – Sukces zmienia się w Porażkę. Odwróćcie żeton Rezultatu Misji na stronę Porażki. Przeprowadźcie fazę Śledztwa, po czym gra toczy się dalej normalnym trybem z tą różnicą, że teraz wszyscy już wiedzą, który z Bojowników jest Łowcą.

Z kolei natychmiast po 3. zakończonej Porażką Misji ujawnia się Agent Łowca. Musi on oskarżyć innego gracza o bycie Szefem Bojowników – oskarżony musi szczerze odpowiedzieć na stawiane mu zarzuty, ale

nie ujawnia swojej karty Tożsamości, jeśli Oskarżenie było błędne.

Jeśli oskarżony jest faktycznie Szefem Bojowników, Agenci wygrywają.

Jeśli oskarżony nie jest Szefem Bojowników, to rezultat Misji ulega zmianie – Porażka zamienia się w Sukces. Odwróćcie żeton Rezultatu Misji na stronę Sukcesu. Przeprowadźcie fazę Śledztwa, po czym gra toczy się dalej normalnym trybem z tą różnicą, że teraz wszyscy już wiedzą, który z Agentów jest Łowcą.

Po zakończeniu 5. Misji błędne Oskarżenie daje szansę przeciwnej drużynie, aby wystosowała swoje Oskarżenie. Przeprowadza ona ponownie proces Oskarżenia – poprawne Oskarżenie przyniesie drużynie zwycięstwo, a błędne spowoduje ponowną próbę Oskarżenia przez drużynę przeciwną. I tak na zmianę, aż jedna z drużyn ostatecznie wygra.

Jeśli moduł Łowca jest wykorzystywany w połączeniu z jakimkolwiek innym wariantem wprowadzającym

MODUŁ ŁOWCA

ujawnianie karty Tożsamości, to zamiast pokazywać swoje karty, użyjcie w tym przypadku kart Lojalności z modułu Inkwizytor: Agent musi przekazać kartę Lojalności Agenta, a Bojownik kartę Lojalności Bojownika.

OPCJONALNE TOŻSAMOŚCI I ICH SPECJALNE ROLE:

Używając modułu Łowca, można dołączyć do gry dodatkowe Tożsamości posiadające specjalne role. Używa się ich zamiast standardowych kart Tożsamości i mogą one być włączane do gry w dowolnej konfiguracji. Na początku najlepiej jest wprowadzać po jednej dodatkowej Tożsamości na rozgrywkę. Gdy gracze zdążą lepiej poznać ich role i jak nimi grać, można wykorzystać ich więcej naraz.



Marionetka: postać stojąca po stronie Bojowników. Kiedy w trakcie Śledztwa sprawdzana jest jej Lojalność, Marionetka może pokazać kartę Szefa (5 lub 6 graczy) albo kartę Szefa Bojowników (7 i więcej graczy). Jeśli zostanie oskarżona, Oskarżenie będzie błędne, ponieważ Marionetka nie jest Szefem.



Koordynatorka: postać stojąca po stronie Bojowników. Szef(owie) Bojowników zna(ją) tożsamość Koordynatorki od początku gry i może (mogą) wykorzystać tę wiedzę do wysyłania na Misję skutecznych Drużyn. Kiedy w trakcie Śledztwa sprawdzana jest jej Lojalność, Koordynatorka musi pokazać kartę Nie Szef. Jeśli zostanie oskarżona o bycie Szefem Bojowników przez Agenta Łowcę, Agenci wygrywają. Grając z Koordynatorką, w fazie Ujawnienia należy dodać następujące kroki:

„Szefie (Szefowie) Bojowników: otwórz(cie) oczy. Koordynatorko: wyciągnij kciuk.”

„Szefie (Szefowie) Bojowników: zamknij(cie) oczy. Koordynatorko: schowaj kciuk.”



Ukryty Agent: postać stojąca po stronie Agentów. Ukryty Agent nie wie, kim są pozostali Agenci, ale oni będą wiedzieć, kto jest Ukrytym Agentem.



Pozorantka: postać stojąca po stronie Bojowników. Pozorantka może być wykorzystana razem z Ukrytym Agentem. Pozorantka na początku gry podszywa się pod Ukrytego Agenta – ujawnia się Agentom jednocześnie z Ukrytym Agentem.

Grając z Ukrytym Agentem (samotnie lub z Pozorantką), użyjcie następującego skryptu w fazie Ujawnienia:

„Wszyscy zamykamy oczy i każdy wyciąga przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Szefie Agentów (Szefowie Agentów), Ukryty Agencie i Pozorantko: wyciągnijcie kciuki.”

„Wszyscy Agenci, z wyjątkiem Ukrytego Agenta, otwierają oczy i rozglądają się, aby poznać pozostałych Agentów oraz Szefa (Szefów).” – Szef będzie miał zarówno otwarte oczy, jak i wyciągnięty kciuk.

„Wszyscy zamykają oczy i chowają kciuki.”

„Wszyscy powinni mieć zamknięte oczy oraz wyciągniętą przed siebie zaciśniętą pięść.”

„Wszyscy otwieramy oczy.”

MODUŁ ŁOWCA

NAPIĘTNOWANIE:

Opcjonalna zasada w rozgrywce z użyciem Ukrytego Agenta i Pozorantki.

W dowolnym momencie fazy Budowania Drużyny (ale jeszcze przed Głosowaniem), Ukryty Agent może się ujawnić i obwinić innego gracza o bycie Pozorantką. Wskazany gracz musi odpowiedzieć szczerze na postawiony mu zarzut, ale nie ujawnia swojej karty Tożsamości, jeśli został błędnie napiętnowany. Jeśli wskazany gracz jest Pozorantką, to zamienia się z Ukrytym Agentem kartami Tożsamości (zmieniając tym samym Drużynę). Jeśli napiętnowany gracz nie jest Pozorantką, to gra toczy się dalej z tą różnicą, że teraz wszyscy wiedzą, kto jest Ukrytym Agentem.

Napiętnowanie może zdarzyć się tylko raz w ciągu gry.

MODUŁ INKWIZYTOR

Żeton Inkwizytora daje graczowi dodatkową zdolność. Gracz posiadający ten żeton może sprawdzić lojalność innego gracza. Tożsamość Inkwizytora jest zawsze jawna.

Uwaga! Inkwizytor najlepiej sprawdza się w rozgrywkach w 7 i więcej graczy.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Na początku gry należy wręczyć żeton Inkwizytora graczowi siedzącemu po prawicy Przywódcy – gracz ten zachowuje ów żeton aż do końca drugiej rundy, kiedy będzie z niego korzystał.

ZMIANY W ROZGRYWCIE:

Natychmiast po ukończeniu drugiej, trzeciej i czwartej rundy gracz posiadający żeton Inkwizytora wybiera jednego z graczy. Wybrany gracz otrzymuje 2 karty Lojalności, a następnie musi oddać Inkwizytorowi tę z kart, która odpowiada jego lojalności – Agenta albo Bojownika.

Inkwizytor może dyskutować na temat otrzymanej karty Lojalności, może przekazać innym dowolne informacje na jej temat – prawdziwe lub fałszywe. Nie może jednak nikomu pokazać owej karty Lojalności.

Następnie gracz, którego lojalność sprawdzano, otrzymuje żeton Inkwizytora. Zdolność Inkwizytora będzie użyta tylko 3 razy podczas gry. Gracz, który użył zdolności Inkwizytora, nie może być później celem działania tej zdolności (jego lojalność nie może zostać sprawdzona przez kolejnego gracza, który będzie posiadał żeton Inkwizytora).

MODUŁ INKWIZYTOR

Przykład: Sławek (stojący po stronie Agentów) siedzi po prawej stronie Przywódcy, zatem otrzymuje żeton Inkwizytora. Pierwsza Misja kończy się Sukcesem, druga – Porażką. Sławek jako Inkwizytor decyduje, że chce sprawdzić lojalność Marty (gracza Bojowników). Marta bierze 2 karty Lojalności i przekazuje Sławkowi kartę z symbolem Bojowników. Sławek spogląda na kartę i oświadcza: „Marta jest przebiegłym Agentem”. Oburzona tym kłamstwem Marta krzyczy w odpowiedzi: „Nigdy ci nie ufałam! Jesteś parszywym kłamcą i Agentem”. Sławek przekazuje Marcie żeton Inkwizytora. Po zakończeniu trzeciej Misji Marta będzie mogła sprawdzić lojalność wybranego gracza (ale nie Sławka).

MODUŁ ODWRACACZ



Odwracacz posiada zdolność zmiany rezultatu misji – może odmienić los Misji skazanej na porażkę albo obrócić pewne zwycięstwo w klęskę.

ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO GRY:

Zaczynając grę, użycie jednej lub obu następujących kart: Bojownika Odwracacza i/lub Agenta Odwracacza. Resztę wymaganych kart Tożsamości uzupełnijcie zwykłymi kartami Bojowników i Agentów.

Obok planszy Misji połóżcie 6 kart Odwrotności Misji.

ZMIANY W ROZGRYWCE:

W fazie Misji Przywódca przekazuje każdemu członkowi Drużyny zestaw 3 kart Misji (Sukces, Porażka,

Odwrotność). Tylko Odwracacz(e) może (mogą) zagrać kartę Odwrotności. Agent Odwracacz może zagrać tylko Sukces albo Odwrotność – nie może zagrać Porażki.

Misja zakończy się **Sukcesem** jeśli wszystkie zagrane karty to karty Sukcesu i zero albo dwie karty Odwrotności. Misja będzie Sukcesem również jeśli jedna (lub więcej) kart Porażki zostanie zagrana razem z kartą Odwrotności.

Misja będzie **Porażką**, jeśli jedna (lub więcej) zagranych kart będzie kartą Porażki i żadna z kart nie będzie kartą Odwrotności albo będą jeszcze dwie karty Odwrotności. Misja będzie Porażką również jeśli zagrane zostaną karty Sukcesu i jedna karta Odwrotności.

Przykład dla 2. Misji w grze 8-osobowej: zostają odkryte karty zagrane przez 4-osobową Drużynę: Sukces, Sukces, Porażka, Odwrotność. Misja kończy się Sukcesem.

Jeśli moduł Odwracacz jest wykorzystywany w połączeniu z jakimkolwiek innym wariantem wprowadzającym ujawnianie karty Tożsamości, to zamiast pokazywać swoje karty, użyjcie w tym przypadku kart Lojalności z modułu Inkwizytor: Agent musi przekazać kartę Lojalności Agentu, a Bojownik kartę Lojalności Bojownika.

Autor dodatków: Don Eskridge
Projekt Graficzny: Luis Francisco
Ilustracje: Jarek Nocoń

Autor dziękuje następującym osobom: rodzina autora, społeczność BGG, testerzy, KJ, Dave, Narae, Tom, Jess, grupa Berkeley Board Gamers oraz wszyscy, którzy kiedykolwiek kipieli ze złości podczas gry w The Resistance.
Dodatkowe podziękowania: Joshua Kimble, Matt Cocuzzi, Clyde Wright, Youjin, Melissa & Amos, Ken & Jieun, Kwang-hee, Hellena, Walter, Evie, Justin & Laura.
Podziękowania również dla wszystkich testerów, którzy pomogli w pracach nad dodatkiem, w szczególności byli to: Chris, Patrick, Erwin, David, Pete oraz Phil.



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portalgames.pl
portal@portalgames.pl



© 2014 Indie Boards and Cards
© 2016 Portal Games Sp. z o.o.

OPCJONALNA ZASADA DLA ODWRACACZY:

Agent Odwracacz nie ujawnia się pozostałym Agentom w fazie Ujawnienia.

POLSKA WERSJA GRY:
Opracowanie graficzne oraz skład: Maciej Mutwil, Rafał Szyma
Tłumaczenie: Łukasz Piechaczek

Szanowny Kliencie,
nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

PATRONI:

ŚWIAT GIER
PLANSZOWYCH
KAWERNA

