

THE RESISTANCE

Matériel :

10 cartes Personnage
10 cartes Mission (5 cartes Succès et 5 cartes Échec)
15 cartes Intrigue (cartes de l'extension « L'Affaire se Corse »)
5 pions Équipe
20 pions Vote (10 pions Approuvé et 10 pions Rejeté)
5 marqueurs Score (marqueurs rouges et bleus)
1 marqueur Tour
1 marqueur Scrutin
1 pion Meneur
3 Tableaux de Score, recto/verso.



Vidéo des Règles
sur Youtube

Objectif :

The Resistance est un jeu de société de déduction à base d'identités secrètes. Les joueurs sont soit des membres de la Résistance qui s'efforcent de renverser un gouvernement malveillant, soit des Espions tentant au contraire de contrecarrer la Résistance. La Résistance remporte la partie si trois Missions au moins ont été accomplies, tandis que les Espions sont victorieux si trois Missions échouent. Les Espions l'emportent également si la Résistance ne parvient pas à organiser l'Équipe d'Intervention à un moment ou l'autre de la partie (5 scrutins défavorables sur une même mission).

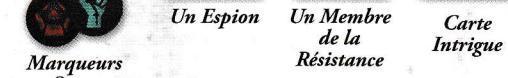
L'une des règles fondamentales du jeu est que les joueurs peuvent dire tout ce qu'ils souhaitent à tout instant. L'argumentation, la fourberie, l'intuition, la communication et la déduction logique sont autant de voies vers la victoire.

Les cartes et les pions :

Cartes Personnage – Déterminent l'affiliation du joueur (chaque joueur est soit agent de la Résistance soit espion). **On ne doit révéler la carte Personnage d'un joueur à aucun moment de la partie, pas plus qu'on ne peut évoquer son illustration.**



Pion Meneur – Désigne le joueur qui va proposer l'Équipe d'Intervention.



Pions Vote – Attribuent les postes dans l'Équipe d'Intervention.



Cartes Mission – Déterminent l'échec ou le succès de la Mission.



Cartes Intrigue – Actions supplémentaires intervenant dans l'extension « L'Affaire se Corse ».



Instructions de Préparation :

Sélectionnez le tableau correspondant au nombre de joueurs. Disposez ce tableau au centre de la zone de jeu, à côté des marqueurs Score, les pions Équipe et les cartes Mission. Posez le marqueur Tour sur la case 1^{re} Mission du tableau. Attribuez ses deux pions Vote à chaque joueur.

Choisissez un Meneur au hasard et confiez-lui le pion Meneur. Reportez-vous à la table ci-dessous pour déterminer le nombre de Membres de la Résistance et d'Espions qui interviendront 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 Personnage correspondantes. Répartissez-les entre les joueurs, à raison d'une carte chacun, face cachée. Chaque joueur consulte alors en secret le rôle qui lui est assigné par sa carte Personnage.

Les Espions se Reconnaissent :

Une fois que tous les joueurs connaissent leur affiliation, le Meneur s'assure que tous les Espions se connaissent mutuellement en prononçant les instructions suivantes :

« Chacun ferme les yeux. »

« Les Espions ouvrent les yeux. Les Espions observent les autres pour s'assurer de connaître l'identité de tous les autres Espions. »

« Les Espions ferment les yeux. Chacun a désormais les yeux fermés. »

« Chacun ouvre les yeux. »

Déroulement d'une Partie :

Une partie se joue en plusieurs Tours. Chaque Tour comprend une étape de composition d'Équipe et une étape de Mission.

Composer l'Équipe

La phase de composition d'Équipe se déroule comme suit : le Meneur choisit les joueurs qu'il voudrait avoir dans son Équipe d'Intervention, puis tous les joueurs votent pour approuver ou rejeter cette composition.

Conseil pour la Résistance : Entrez dans l'Équipe

Si vous êtes membre de la Résistance, il vous faut intégrer les Équipes d'Intervention, car la présence du moindre Espion dans une Équipe suffit à faire échouer la mission. C'est au Meneur de proposer sa composition, mais chacun a une voix dans le vote qui suit. Si la proposition du Meneur n'obtient pas assez de votes, c'est le joueur suivant qui devient Meneur et doit proposer une nouvelle composition.

Affectations de l'Équipe d'Intervention : après discussion, le Meneur pioche un certain nombre de pions Équipe (comme indiqué sur la table suivante) et assigne chacun de ces pions à un des joueurs (qui peut être lui-même). À noter qu'un même joueur ne peut se voir assigner plus d'un pion Équipe.

Joueurs	5	6	7	8	9	10
1 ^e Équipe d'Intervention	2	2	2	3	3	3
2 ^e Équipe d'Intervention	3	3	3	4	4	4
3 ^e Équipe d'Intervention	2	4	3	4	4	4
4 ^e Équipe d'Intervention	3	3	4	5	5	5
5 ^e Équipe d'Intervention	3	4	4	5	5	5



Exemple : La première mission d'une partie à cinq joueurs exige une équipe de deux joueurs. Le Meneur confie les pions Équipe à Julien (lui-même) et à Michel, puis appelle au vote.

Conseil pour les Espions : Faites comme la Résistance

Les joueurs de la Résistance cherchent à vous coincer : soyez réactifs en gardant bien à l'esprit que vous serez plus difficile à cerner si vous agissez et votez comme un résistant. Tous les agents de la Résistance voudront participer aux missions. Vous devriez donc faire de même.

Conseil pour la Résistance : Montrez-vous Digne de Confiance

Un bon joueur de la Résistance sait non seulement détecter les Espions, mais suscite également la confiance. Le meilleur moyen de rassurer les autres, de leur expliquer ce que vous tentez de faire, consiste à en exposer les raisons. Quand on les interroge, les Espions peuvent s'empêtrer dans leur tissu de mensonges et se dévoiler ainsi au grand jour.

Scrutin de l'Équipe d'Intervention : Après discussion, le Meneur demande aux joueurs de voter pour ou contre sa composition d'Équipe. Chaque joueur, y compris le Meneur, choisit son pion Vote à l'insu des autres. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur pion Vote, le Meneur lance le dépouillement. Chaque joueur retourne le pion Vote qu'il a sélectionné afin que tout le monde puisse voir son choix. L'Équipe d'Intervention est approuvée si le scrutin se traduit par une majorité de votes Approuvé. Elle est rejetée si le décompte montre une majorité de votes Rejeté, ainsi qu'en cas d'égalité. Si l'Équipe d'Intervention est approuvée, on passe à l'étape de Mission. Si la composition est rejetée, le Meneur passe la main au joueur qui est directement à sa gauche et on répète l'étape de composition d'Équipe.

Les Espions remportent la partie si cinq compositions d'Équipe sont rejetées dans un même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs).



Exemple : Julien, Michel, Maya et Yoann approuvent, Raph rejette : la composition d'Équipe est donc approuvée et l'on peut passer à l'étape de Mission.

Conseil pour les Espions : Ne Soyez pas Trop Prévisible

De partie en partie, les Espions peuvent finir par se comporter plus ou moins de la même manière, en ne ratant jamais la première Mission, par exemple. Si les agents de la Résistance peuvent prévoir ce que vous allez faire, ils vous démasqueront plus facilement.

Conseil pour la Résistance : Ne Vous Fiez à Personne

Si vous n'avez pas confiance en chaque membre de l'Équipe proposée, il est temps de penser à rejeter la composition. Les bons joueurs de la Résistance recourent souvent à au moins trois votes par Tour, pour mieux observer ceux qui votent pour et leur demander leurs motivations. N'oubliez pas que les Espions se connaissent et que l'on peut parfois comprendre ou deviner qu'ils approuvent une composition pour la simple raison qu'un Espion y figure.

Mener la Mission

Chaque joueur de l'Équipe d'Intervention doit décider en secret s'il va apporter son soutien à la Mission ou s'il va la saboter. Le Meneur confie une paire de cartes Mission à chaque membre de l'Équipe d'Intervention. Chaque joueur de l'Équipe choisit une carte Mission (Succès ou Échec) qu'il dispose face cachée devant lui. Le Meneur ramasse alors ces cartes Mission et les mélange avant de les révéler. On considère que la Mission est accomplie si toutes les cartes révélées affichent « Succès ». Il suffit qu'une des cartes Mission affiche « Échec » pour que la Mission échoue.

Note : les membres de la Résistance doivent sélectionner la carte affichant « Succès » ; les Espions ont le choix entre la carte « Succès » et la carte « Échec ».

Note : la 4^e Mission d'une partie comptant au moins 7 joueurs n'échoue que si au moins deux des cartes Mission révélées affichent « Échec ».

Note : il est conseillé de confier à deux joueurs différents le mélange des cartes jouées et défaussées avant de révéler le résultat de la Mission.

Une fois la Mission terminée, faites progresser le marqueur Tour dans la case Mission suivante du Tableau. Une Mission accomplie se traduit par un marqueur Score bleu sur la case Mission correspondante, tandis qu'une Mission qui a échoué laisse un marqueur Score rouge. Le Meneur laisse la main à son successeur (le joueur directement à sa gauche) et l'étape de composition d'Équipe du tour suivant peut commencer.



Exemple : Julien confie une paire de cartes Mission à Michel et à lui-même. Il choisit la carte « Succès » et la dispose devant lui, face cachée. Michel pose la carte « Échec » face cachée devant lui.



Julien ramasse les deux cartes Mission jouées et les mélange avant de révéler l'échec de la Mission. Il dispose un marqueur Score rouge sur la case de la première Mission du Tableau, fait progresser le marqueur Tour sur la case de la deuxième Mission, et fait avancer le pion Meneur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de Partie :

La partie se termine dès que trois Missions ont été accomplies ou que trois Missions ont échoué. Si trois Missions ont été accomplies, c'est la Résistance qui l'emporte. Si trois Missions ont échoué, les Espions gagnent. Les Espions l'emportent également si cinq propositions d'Équipe sont rejetées dans un même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs).

Conseil pour les Espions : N'Abandonnez Jamais

Même si vous êtes démasqué, vous jouez un rôle crucial pour la sécurité des autres Espions. Profitez de votre statut d'Espion avéré pour semer la confusion et le malaise parmi les agents de la Résistance tout en protégeant les Espions qui n'ont pas été découverts.

Conseil pour la Résistance : Puissez dans Toutes les Bribes d'Information

Les renseignements sont fournis à la Résistance par plusieurs intermédiaires. Il y a d'abord la manière dont les joueurs votent, puis le résultat des Missions, et enfin les indices transparaissant dans les interactions entre joueurs. Les membres de la Résistance doivent profiter de toutes ces informations pour éradiquer la contamination des Espions.

Variantes :

The Resistance est un jeu dont l'ambiance dépend principalement du groupe qui s'y adonne. N'hésitez pas à explorer des variantes, notamment les deux plus jouées :

Calibrage – Les Missions ne sont pas forcément entreprises dans l'ordre. Le Meneur choisit d'abord la Mission qu'il veut lancer (en la désignant avec le marqueur Tour sur le Tableau) avant de terminer l'étape de composition d'Équipe. Le nombre de joueurs composant l'Équipe correspond à la Mission choisie par le Meneur.

Les joueurs votent aussi bien dans le cas de la proposition de Mission du Meneur que dans celui de sa composition d'Équipe.

Chaque Mission ne peut être tentée qu'une seule fois. Aucune Mission n'est obligatoire. La 5^e Mission ne peut être choisie avant d'avoir terminé deux autres Missions avec succès.

Espionnage désorganisé – Sautez l'étape « Les Espions se Reconnaissent »

Les Espions Gagnent Trop Souvent ?

Il n'est jamais aisé de renverser un gouvernement puissant. En respectant les règles de base, les Espions devraient l'emporter plus souvent, notamment si vous jouez à sept ou plus. Les cartes Intrigue de l'extension « L'Affaire se Corse » (incluses) donnent des renseignements supplémentaires aux membres de la Résistance, tout en élargissant la palette de fourberie des Espions.

