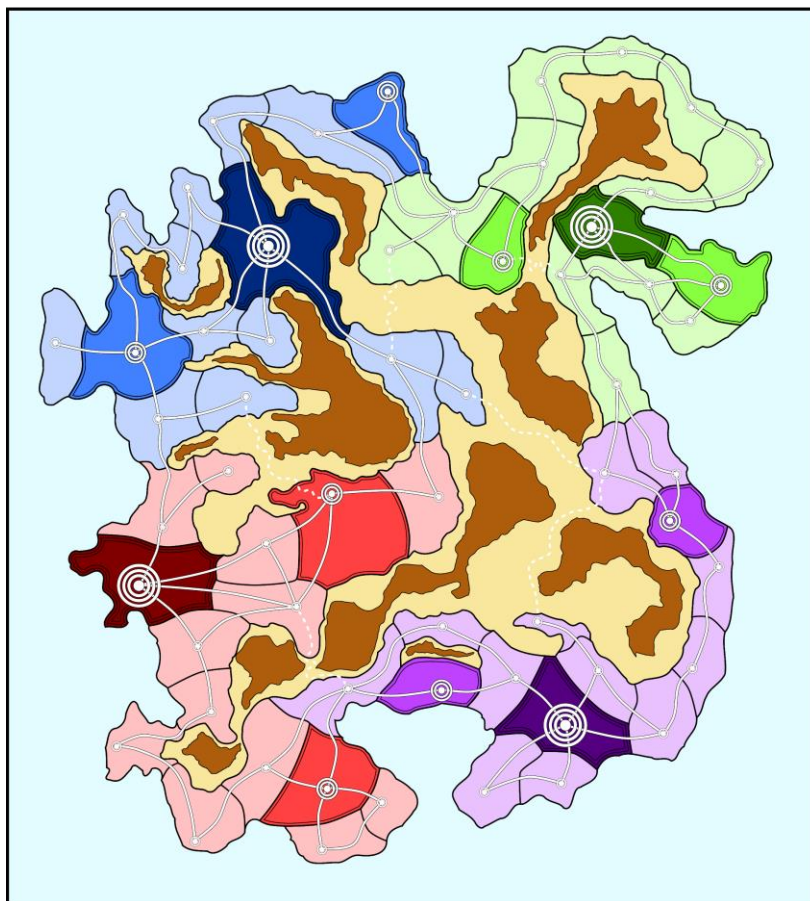





Project: Resistance

Annexes



Aide de jeu

Résumé des actions joueurs

Début de phase	Phase d'actions – Actions possibles (suite)
Révéler un objectif (combiner des cartes indices)	Éliminer un soldat ennemi (Militaire > nb Soldats) : Retirer 1 Soldat
Obtenir de nouvelles cartes Résistance (1 carte parmi X, X=vitesse d'invasion)	Utiliser un objet spécial (cf. carte) : Réaliser l'effet et les conséquences décrites sur la carte
Réorganiser son équipe (Changer ses jetons personnages de compétence)	Préparer une action Résistance : Ajouter cubes Réputation sur carte Résistance disponible ; Activer si nb cubes suffisant.
Phase d'actions – Actions possibles	Transférer (personnages et/ou objets) : Donner des cartes Objet et/ou des jetons Personnages à un autre joueur dans la même zone.
Se déplacer : X zones adjacentes reliées par route (X = vitesse de déplacement du personnage) ou 1 zone voisine par route de montagne.	Planifier une future action : Poser un jeton Planification sur la première case vide d'une compétence ; Défausser après prochain usage de la compétence.
Recruter (1 réputation,  limite selon taille) : 1 jeton parmi X (X=Communication)	Fin de phase
Enquêter (1 réputation,  limite selon taille) : 1 carte parmi X (X=Communication)	Aligner les compteurs d'actions (sur le joueur le plus avancé).
Fouiller (1 réputation,  limite selon taille) : 1 carte parmi X (X=Ingénierie)	Gagner de la Réputation : Convertir chaque soldat éliminé en 2 cubes Réputation, répartis équitablement entre les joueurs (les cubes restants sont répartis librement, 1 par joueur).
Fabriquer un objet spécial (Ingénierie>=4) : Remplacer Éléments par Objet spécial	

Évolutions possibles

Plateau modulaire

L'une des évolutions possibles du jeu, permettant une variété plus grande de scénario, serait de rendre le plateau modulable, à base de plaque pour chacune des régions (en utilisant éventuellement 8 régions au lieu de 4). Cela permettrait d'avoir des cartes plus ou moins grandes, et d'avoir un contexte différent, plus cohérents avec des objectifs variables.

Mode campagne (ou Legacy)

On peut organiser les missions selon un arbre de missions possibles, dont les conséquences des unes influeraient sur le choix et les conditions de réalisation des suivantes.

Project: Resistance - Annexes

Par exemple, les personnages-jouables pourraient être moins nombreux au début de la campagne, et des scénarios demanderaient de localiser puis de délivrer de nouveaux personnages. Ces personnages pourraient alors être utilisés par la suite. De même pour des objets spéciaux, ou des actions *Résistance*.

Mode à 1, 2, 5 ou 6 joueurs

Le fonctionnement du jeu, dans lequel le nombre d'actions de l'armée est mesuré sur une piste de compteurs d'actions, est facilement adaptable à un nombre variable de joueurs, sans rallonger les parties (les joueurs feront plus ou moins d'actions personnellement).

Par ailleurs, des variables comme la réputation de départ, ou le coût des cartes ***Résistance*** permet d'équilibrer le manque ou le trop-plein de personnages sur le terrain.