



## СОПРОТИВЛЕНИЕ. ПРАВИЛА ИГРЫ.

Игра "Сопротивление" подобно игре "Мафия" заключается в противостоянии между "хорошими" и "плохими" - Оперативниками Сопротивления и Шпионами.

### Подготовка к игре

В ходе подготовки к игре каждый игрок получает карту с ролью, определяющей дальнейший вектор действий игрока. Ролей всего две - шпион и Оперативник Сопротивления.

1. Шпион - инсайдер коварной организации "Империя", в задачи которого входит проникновение в формирующуюся для миссий группу и саботаж её действий.

2. Оперативник Сопротивления - протагонист игры (аналог "Мирного" в игре "Мафия"), его задача - вычислить шпионов и не допустить их до участия в миссиях, обеспечив их выполнение.

Соотношение шпионов и оперативников:

Количество игроков	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Сопротивление	3	4	4	5	6	6
Шпионы	2	2	3	3	3	4

### Ход игры

Как только роли игроков определены, шпионам необходимо познакомиться друг с другом. Ведущий, он же Лидер произносит следующий текст, а играющие следуют его указаниям.

- Все закрывают глаза.

- Шпионы открывают глаза, обводят всех игроков взглядом и знакомятся друг с другом.

- Шпионы закрывают глаза. Теперь глаза у всех должны быть закрыты.

- Все открывают глаза.

Теперь, когда шпионы знакомы между собой, настало время начала основной части игры. Сама игра состоит из 5ти раундов, каждый из которых состоит из двух этапов - этап формирования команды и этапа выполнения миссии.

#### Этап формирования команды

На этом этапе совместными усилиями игроки должны решить, кто из них пойдёт выполнять ответственную миссию, в которой не место для шпионов. Игроки в команду выбираются путем обсуждений и голосования. Этот процесс похож на подобный в игре "Мафия", с отличием в том, что выбирают нескольких человек, и никто при этом не выбывает из игры. Голосование идёт за состав в целом

Из раунда в раунд число участников миссии меняется следующим образом:

Количество игроков	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Команда для 1й миссии	2	2	2	3	3	3
Команда для 2й миссии	3	3	3	4	4	4
Команда для 3й миссии	2	3	3	4	4	4
Команда для 4й миссии	3	3	4	5	5	5
Команда для 5й миссии	3	4	4	5	5	5

Разница в количестве игроков в команде от раунда к раунду объясняется тем, что появляется больше информации об игроках, формируются подозрения на предыдущих успехах и провалах. Это также влияет на сложность игры и добавляет динамики.

### Этап выполнения миссии

Этот этап несколько проще предыдущего. Участники команды на миссию получают по две карты миссий ("успех" и "провал"). Затем, каждый из них принимает решение о том, успешен ли был отряд, не сообщая об этом вслух. Для участника Сопротивления карта однозначно - "успех", а вот шпион в зависимости от собственной стратегии может выбирать. После этого все игроки закрывают глаза и по очереди, по сигналу Лидера, каждый из игроков отряда показывает Лидеру соответствующую своему решению карту миссии.

Если все карты миссии - "успех", то отряд справился, хоть один "провал" - миссия засчитывается в победу шпионов.

### **Условия победы**

Шпионы побеждают в случае, если 3 миссии провалены. Также шпионы могут победить на любом этапе игры, если не удаётся сформировать команду для выполнения миссии (5 срывов голосования за выполнение миссии).

Сопротивление побеждает, если 3 миссии пройдут успешно.