

**REGULY GRY**

don eskridge

**THE  
RESISTANCE**

A woman with long blonde hair is shown in profile, looking out of a window. The window shows a futuristic city at night with blue and white lights. The background of the entire image is a red, textured pattern of overlapping squares.

# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



10 kart Tożsamości  
(6 Bojowników,  
4 Agentów)



10 kart Misji  
(5 kart Sukcesu  
i 5 kart Porażki)



20 kart Głosowania  
(10 kart Za  
i 10 kart Przeciw)



15 kart Intrygi



5 żetonów  
Rezultatu Misji



5 żetonów Drużyny



1 znacznik Rundy



1 żeton Przywódcy



1 znacznik Nieudanego  
Głosowania



3 dwustronne plansze Misji  
(każda strona jest dla innej liczby graczy)

The Resistance to gra, w której każdy wciela się w postać, której tożsamość jest ukryta przed innymi graczami. Gracze przyjmują role:

- Bojowników starających się obalić nieudolny, działający na szkodę obywateli rząd albo
- Agentów rządowych, którzy próbują udaremnić zamiary Bojowników.



Bojownicy wygrają grę w momencie, gdy trzy z pięciu Misji zakończą się sukcesem.

Agenci wygrywają, gdy: trzy Misje zakończą się porażką albo jeżeli pięć razy z rzędu nie uda się skompletować Drużyny, która ma wyruszyć na Misję.

Najistotniejszym elementem The Resistance są rozmowy, które można do woli prowadzić przez cały czas gry. Dyskusje, podstępny oskarżenia, zwodzenie innych, wymiana informacji, intuicja czy umiejętność wyciągania wniosków to cechy mające istotne znaczenie dla przebiegu gry i ostatecznego zwycięstwa Bojowników lub Agentów.

**Karty Tożsamości** – określają przynależność gracza do określonej strony (każdy gracz może być albo Bojownikiem, albo Agentem). Karty Tożsamości Bojowników są koloru niebieskiego, zaś karty Agentów – czerwone.

Karty Tożsamości są tajne i gracze nie mogą sobie nawzajem ich pokazywać w żadnym momencie gry. Nie można też rozmawiać o wyglądzie kart ani żadnym znajdującym się na nich elemencie.

**Żeton Przywódcy** – osoba, która aktualnie posiada żeton Przywódcy, wskazuje graczy, którzy wejdą w skład Drużyny wyruszającej na Misję.

**Żetony Drużyny** – są przydzielane graczom wybranym przez Przywódcę do uczestnictwa w Misji.





**Karty Głosowania** – wykorzystywane są podczas Głosowania w fazie Zbierania Drużyny. Określają zgodę lub sprzeciw wobec decyzji Przywódcy dotyczącej składu Drużyny.



**Karty Misji** – tymi kartami gracze, którzy wejdą w skład Drużyny określają, czy Misja się powiedzie, czy też nie.

**Plansze Misji** – widnieją na nich pola kolejnych Misji, w których podana jest liczba graczy, których Przywódca powinien wyznaczyć do udziału w Misji. Na Planszach znajduje się również tor Nieudanego Głosowania, który pozwoli graczom śledzić, ile razy z rzędu nie udało się wybrać składu Drużyny idącej na Misję.

**Żetony Rezultatu Misji** – służą do zaznaczania na planszy przebiegu Misji (niebieska strona oznacza zwycięstwo Bojowników, zaś czerwona strona – zwycięstwo Agentów).



**Znacznik Rundy** – używa się go do wskazania, którą Misję gracze aktualnie rozgrywają.

**Znacznik Nieudanego Głosowania** – służy do oznaczania, ile razy skład Drużyny został odrzucony w jednej fazie Wyboru Drużyny.



**Karty Intrygi** – dają graczom dodatkowe możliwości i urozmaicają grę. Stanowią one dodatek „W sieci intryg” opisany na str. 14.

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Na środku obszaru gry połóżcie planszę Misji odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

W jej pobliżu połóżcie żetony Drużyny, żetony Rezultatu Misji oraz karty Misji.

Znacznik Nieudanego Głosowania połóżcie na polu 0.

Znacznik Rundy połóżcie na polu Pierwszej Misji, aby była widoczna liczba graczy, którzy mają utworzyć Drużynę podczas tej Misji.

Każdy z graczy powinien też otrzymać 2 karty Głosowania (po jednej: Za i Przeciw).

W dowolny sposób wybierzcie gracza, który zostanie Przywódcą. Otrzymuje on żeton Przywódcy.

Używając tabeli obok, określcie, ilu Bojowników oraz Agentów znajdzie się w grze.

Gracze	5	6	7	8	9	10
Bojownicy	3	4	4	5	6	6
Agenci	2	2	3	3	3	4

Dokładnie potasujcie określoną w powyższej tabelce liczbę kart Bojowników oraz Agentów i rozdajcie po jednej zakrytej karcie każdemu z graczy.

Następnie gracze dyskretnie oglądają swoje karty, aby dowiedzieć się, jaką rolę pełnią w grze.

Kiedy już każdy z graczy wie, po której jest stronie, Przywódca musi zapewnić Agentom możliwość poznania się nawzajem. Robi to, posługując się poniższymi komendami:

**„Wszyscy zamykamy oczy.”**

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

**„Agenci zamykają oczy. Teraz wszyscy powinni mieć zamknięte oczy.”**

**„Wszyscy otwieramy oczy.”**

Gra składa się z kilku rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy: Zbieranie Drużyny i Misję.

W fazie Zbierania Drużyny Przywódca wskaże graczy, którzy będą mieli za zadanie wykonać Misję.

Następnie gracze będą głosować. Albo zaakceptują skład Drużyny i przejdą do fazy Misji, albo sprzeciwią się wyborowi Przywódcy i żeton Przywódcy zostanie przekazany kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W takiej sytuacji faza Zbierania Drużyny jest powtarzana, aż skład drużyny zostanie zaakceptowany.

W fazie Misji gracze, którzy zostali wybrani do Drużyny, zadecydują, czy Misja zakończy się sukcesem, czy porażką.

Z rozważą akceptuj skład Drużyny. Zgadzasz się na wybór Drużyny, tylko jeśli ufasz wszystkim graczom, którzy się w niej znajdują.

Jako Bojownik powinieneś starać się dostać do drużyny. Wystarczy jeden Agent w Drużynie, aby Misja zakończyła się porażką.

# FAZA ZBIERANIA DRUŻYNY

**Wybór Drużyny:** Przywódca sprawdza, która Misja jest aktualnie wykonywana, po czym bierze odpowiednią liczbę żetonów Drużyny i rozdziela je pomiędzy wybranych przez siebie graczy.

Liczba uczestników Misji jest uzależniona od liczby wszystkich graczy w grze i określa ją poniższa tabela.

Gracze	5	6	7	8	9	10
1. Misja	2	2	2	3	3	3
2. Misja	3	3	3	4	4	4
3. Misja	2	4	3	4	4	4
4. Misja	3	3	4	5	5	5
5. Misja	3	4	4	5	5	5

Należy zwrócić uwagę na to, że jeden gracz może otrzymać tylko jeden żeton Drużyny.

Przywódca może wybrać siebie jako jednego z członków Drużyny, ale nie jest to wymagane.

Dyskutuj, dyskutuj i jeszcze raz dyskutuj. Wszyscy gracze powinni się zaangażować, aby pomóc Przywódcy podjąć właściwą decyzję co do składu Drużyny. Aktywna i rzeczowa dyskusja jest świetnym sposobem na złapanie Agentów w sidła ich własnych kłamstw.

*Przykład: Pierwsza Misja w rozgrywce 5-osobowej wymaga stworzenia Drużyny składającej się z 2 graczy. Przywódcą jest Maciek. Jeden żeton Drużyny wręcza samemu sobie, drugi Łukaszowi, a następnie wzywa graczy do głosowania.*

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



# GŁOSOWANIE

## **STRATEGIA DLA AGENTÓW: ZACHOWUJCIE SIĘ JAK BOJOWNICY**

Bojownicy chcą was dopaść, więc musicie się ukrywać. Pamiętajcie, aby zachowywać się i głosować jak Bojownicy, a będzie im was trudniej wykryć. Wszyscy Bojownicy będą chcieli, żeby to ich wybrano na Misję, a więc i wam powinno na tym zależeć.

## **STRATEGIA DLA BOJOWNIKÓW: WZBUDZAJCIE ZAUFANIE**

Zadaniem Bojownika jest nie tylko demaskowanie Agentów, ale także wzbudzenie zaufania w stosunku do swojej osoby. Najlepszym tego sposobem jest szczerze przedstawienie tego, co zamierzasz zrobić i dlaczego. W przeciwieństwie do tego Agenci, wzięci w krzyżowy ogień pytań, mogą pogubić się w swoich kłamstwach i zdradzić swoją tożsamość.

Po wymianie zdań i spostrzeżeń, Przywódca zarządza głosowanie, w którym gracze określają, czy wybrany przez niego skład Drużyny im odpowiada.

Przywódca wybiera Drużynę, ale każdy gracz ma głos, którym decyduje, czy zaakceptuje ów wybór, czy odrzuci skład zaproponowanej Drużyny. Przywódca może być Agentem albo wybór któregoś z graczy może być błędnym posunięciem. Nie musisz akceptować każdego zaproponowanego składu. Jeśli odrzucicie skład Drużyny, nowy Przywódca może wskazać inny skład, być może taki, który nie będzie zawierał Agentów.

Każdy z graczy, wliczając w to Przywódcę, w tajemnicy przed innymi wybiera jedną z kart Głosowania.

Kiedy wszyscy już zdecydują, układają przed sobą zakrytą kartę Głosowania.

Przywódca następnie prosi o ujawnienie swoich głosów.

Gracze odwracają karty Głosowania awerssem do góry, aby każdy mógł zobaczyć, kto jak głosował.

Drużyna wskazana przez Przywódcę weźmie udział w Misji, tylko jeśli większość graczy ją poprze. Remis uznawany jest za odrzucenie propozycji Przywódcy.

Jeżeli w tym momencie Drużyna została zatwierdzona, należy przejść do Fazy Misji. Jeśli nie, Przywódca przekazuje żeton Przywódcy kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i faza Zbierania Drużyny jest powtarzana.



Agenci wygrywają grę, jeśli podczas jednej Misji pięć razy z rzędu zostanie odrzucony skład Drużyny.

Kolejne głosowania, w których skład Drużyny zostaje odrzucony zaznacza się na planszy Misji, gdzie znajduje się licznik Nieudanych Głosowań. Należy jednak pamiętać, że w momencie, kiedy Drużyna zostanie zaakceptowana, licznik ten się zeruje.

#### STRATEGIA DLA AGENTÓW: ZMIÉŃCIE SWOJE NAWYKI

Grając często, możecie stać się przewidywalni i powtarzać utarte schematy, np. nigdy nie psuć pierwszej Misji. Jeśli Bojownicy są w stanie przewidzieć wasze zachowanie, łatwiej będzie im was zdemaskować.

#### STRATEGIA DLA BOJOWNIKÓW: NIE UFAJCIE NIKOMU

Jeśli nie jesteście przekonani do wszystkich osób, które znalazły się w Drużynie, to powinniście poważnie zastanowić się nad sprzeciwieniem się zaproponowanemu składowi. Doświadczeni gracze zazwyczaj będą głosować kilka razy, zanim zgodzą się na proponowany skład Drużyny. Zwracajcie uwagę na tych, którzy się zgodzili i pytajcie o powody ich decyzji – czasem Agent będzie głosował za, ponieważ wie, że w proponowanej Drużynie znalazł się inny Agent.

*Przykład: Maciek, Kasia, Marta, Łukasz zgadzają się, Robert wyraża sprzeciw – skład Drużyny zostaje zaakceptowany większością głosów. Gracze przechodzą do fazy Misji.*

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



# FAZA MISJI

Przywódca przekazuje zestaw kart Misji (1 kartę Sukcesu i 1 kartę Porażki) każdemu członkowi Drużyny.

Każdy gracz będący w Drużynie musi w tajemnicy przed innymi zdecydować, czy wspiera, czy sabotuje Misję. Każdy członek Drużyny wybiera jedną z kart Misji i kładzie ją zakrytą przed sobą.

Przywódca, nie oglądając kart, zbiera je i tasuje, a następnie odkrywa.

Misja powiodła się wyłącznie wówczas, gdy wszystkie karty Misji wskazują na Sukces.

Jeżeli choć jedna (lub więcej) z kart wskazuje na Porażkę, Misja się nie powiodła.

**Uwaga!** Bojownicy zawsze muszą wybrać kartę Sukcesu; z kolei Agenci mogą zagrać Sukces lub Porażkę.

**Uwaga!** Czwarta Misja (i tylko ta) w grze dla 7 lub więcej graczy wymaga co najmniej dwóch kart Porażki, aby zakończyć się niepowodzeniem.

**Uwaga!** Sugerujemy, aby odrzucone i zagrane karty Misji były tasowane przez dwie różne osoby zanim zostaną one ujawnione. Najlepiej wyznaczyć osobę spoza Drużyny do tego, aby zebrała niezagrane karty Misji, aby było jasne, które karty gracze wybrali, a które odrzucili. Odrzucone karty również należy potasować.

Jeśli Misja się powiodła, zaznaczcie to na planszy Misji, umieszczając na niej żeton Rezultatu Misji tak, aby widoczna była jego niebieska strona.

Porażkę oznacza się żetonem Rezultatu Misji umieszczonym na planszy czerwoną stroną do góry.

Po tym jak Misja została zakończona (nieważne czy Sukcesem, czy Porażką), należy przesunąć znacznik Rundy na kolejne pole Misji na planszy.

Żeton Przywódcy należy przekazać graczowi po lewej.

Nowa Runda zaczyna się od fazy Zbierania Drużyny.

Przykład: Maciek rozdaje sobie oraz Łukaszowi zestaw kart Misji. Maciek wybiera kartę Sukcesu i wyklada ją zakrytą przed siebie, Łukasz zaś wyklada przed sobą zakrytą kartę Porażki.

Robert



Maciek



Kasia



Marta



Łukasz



Maciek bierze obie karty i tasuje, po czym odkrywa je i okazuje się, że Misja się nie powiodła. W polu Misji na planszy umieszcza żeton Rezultatu Misji czerwoną stroną do góry, następnie przesuwa znacznik Misji na kolejne pole i przekazuje żeton Przywódcy następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

# ZAKOŃCZENIE GRY

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

Bojownicy zwyciężają, gdy trzy Misje zakończyły się Sukcesem.

Agenci wygrywają, kiedy trzy Misje zakończyły się Porażką.

Agenci mogą również wygrać, jeśli podczas jednej Misji w fazie Zbierania Drużyny pięć razy z rzędu zostanie odrzucony skład Drużyny.

## **STRATEGIA DLA AGENTÓW: NIGDY SIĘ NIE PODDAWAJCIE**

Nawet jeśli zostaniesz zdemaskowany jako Agent, to twoja rola wciąż jest ważna – osłaniaj pozostałych Agentów i nie dopuść do ich wykrycia. Użyj swojego statusu ujawnionego Agentu, aby siać zamęt i zwodzić Bojowników, a tym samym nie dopuścić do odkrycia tożsamości innych Agentów.

## **STRATEGIA DLA BOJOWNIKÓW: WYKORZYSTAJCIE WSZYSTKIE DOSTĘPNE INFORMACJE**

Istotnych informacji i wskazówek w The Resistance można doszukiwać się na kilku etapach gry: najpierw podczas głosowania, później w fazie Misji i ostatecznie podczas interakcji między graczami. Bojownicy powinni bacznie obserwować i analizować zachowanie poszczególnych graczy, aby wykryć Agentów.

# WARIANTY

Rozgrywka w The Resistance w dużej mierze zależy od graczy, którzy do niej zasiądą. Nie bójcie się zatem spróbować poniższych opcjonalnych wariantów gry.

## **WYBÓR CELU**

Wariant gry z wyborem celu pozwala graczom wykonywać Misje w dowolnej kolejności, jaką wybiorą, przez co gra wymaga dodatkowego planowania swojej strategii.

Podczas Fazy Zbierania Drużyny przywódca proponuje nie tylko graczy uczestniczących w Misji, ale także jej numer. Wybór Misji należy zaznaczyć przy użyciu znacznika Rundy. Liczba graczy wybieranych do utworzenia Drużyny powinna odpowiadać liczbie graczy potrzebnych do wykonania danej Misji.



*Przykład: W grze bierze udział 8 graczy. Przywódca wybiera na początek Trzecią Misję, która wymaga udziału 4 graczy. Przywódca wybiera 4 graczy, którzy utworzą Drużynę i znacznikiem Rundy oznacza na planszy Trzecią Misję. Następnie wzywa graczy do głosowania.*

Po fazie Misji należy położyć na planszy żeton Resultatu Misji w polu Misji, która była aktualnie rozgrywana.

Do każdej Misji można podejść tylko raz.

Piąta Misja może zostać wybrana tylko, jeśli przynajmniej dwie wcześniejsze Misje zostały ukończone.

W grze dla 7 i więcej graczy, Czwarta Misja nadal wymaga co najmniej dwóch kart Porażki, aby zakończyć się niepowodzeniem.

### **GRA W CIEMNO**

Na początku gry pomińcie fazę Ujawnienia. Agenci nie będą wiedzieli, kto jest kim.

# W SIECI INTRYG

## ROZSZERZENIE DO GRY THE RESISTANCE.

Dodatek ten składa się z 15 kart Intrygi. Karty Intrygi wprowadzają do rozgrywki dodatkowe możliwości odkrywania Tożsamości innych graczy, ale też obrony przed takimi działaniami.

Uwaga! Nie zalecamy grać z dodatkiem podczas pierwszych rozgrywek. Karty Intrygi wprowadźcie do gry dopiero, kiedy już dobrze poznacie podstawowe zasady gry w The Resistance.

Karty Intrygi posiadają specjalne oznaczenia, pozwalające określić, które z nich wchodzi do gry, w zależności od liczby graczy biorących udział w zabawie. W rozgrywce, w której bierze udział 5 i 6 graczy, używamy 7 kart Intrygi, zaś w rozgrywkach z udziałem 7 i więcej graczy używa się wszystkich 15 kart.

Karty Intrygi zawsze są jawne – należy je odkryć zaraz po tym, gdy pojawią się w grze i pozostają one cały czas odkryte.

## ROZDAWANIE KART INTRYGI



Na początku każdej rundy Przywódca dobiera karty Intrygi w następującej liczbie:


- a) 1 w rozgrywkach z udziałem 5 i 6 graczy,
- b) 2 w rozgrywkach z udziałem 7 i 8 graczy
- c) 3 gdy w grze bierze udział 9 i 10 graczy.

Po obejrzeniu ich, odkryte karty przekazuje wybranym przez siebie graczom, lecz nigdy sobie (z wyjątkiem karty: To kwestia zaufania). Pamiętaj, że gra trwa tylko 5 Rund.

## ZAGRYWANIE KART INTRYGI

W grze występują trzy rodzaje kart Intrygi:

- karty z symbolem Przywódcy  muszą zostać rozpatrzone natychmiast po ich przekazaniu, a następnie są odrzucane z gry.
- karty oznaczone „jedyneką”  pozostają wyłożone przed graczem aż do momentu ich jednorazowego użycia, po czym zostają odrzucone.

- karta oznaczona kwadratem  działa przez cały czas gry.

W trakcie gry liczba kart Intrygi obecnych na stole będzie się zwiększać. W sytuacji, w której kilka kart mogłoby zostać użytych jednocześnie, rozpatrywanie efektów kart zaczyna się w kolejności od Przywódcy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz ma jedną szansę na zagranie karty – zgodnie z kolejnością. Jeśli jej nie wykorzysta, szansa przepada.

Informacje uzyskane dzięki kartom Intrygi mogą być omawiane przez graczy. Należy jednak pamiętać, że nawet jeśli w wyniku działania karty Intrygi gracz mógł podejrzeć kartę Tożsamości lub Misji należącą do innego gracza, to nie wolno mu pokazać tej karty innym graczom.

## DOKŁADNE OMÓWIENIE KART

**Jesteś naszym okiem i uchem** – zagraj natychmiast – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, musi obejrzeć kartę Tożsamości jednego z graczy siedzących bezpośrednio obok niego.

**Liczymy się z twoim zdaniem** – karta o działaniu stałym – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, musi wybrać i ujawnić kartę Głosowania zanim pozostali gracze wybiorą karty Głosowania. Karta Liczymy się z twoim zdaniem pozostaje w grze do końca rozgrywki. Jeśli w grze znajdują się dwie takie karty, posiadający je gracze odsłaniają swoje karty Głosowania równocześnie.

**To kwestia zaufania** – zagraj natychmiast – Przywódca musi ujawnić swoją kartę Tożsamości innemu graczowi. Uwaga – to jedyna karta, którą Przywódca zagrywa na siebie.

**Tylko tobie zaufam** – zagraj natychmiast – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, musi ujawnić swoją kartę Tożsamości innemu graczowi (może być nim również Przywódca).

**Nie ufajcie mu** – karta jednorazowa – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, może użyć jej, aby odrzucić pozytywny wynik głosowania, którego skutkiem było zatwierdzenie Drużyny. Zagrание tej karty powoduje, że





głosowanie uznaje się za nieudane. Należy zaznaczyć to na liczniku Nieudanych Głosowań. Przywódca przekazuje żeton Przywódcy kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i faza Zbierania Drużyny jest powtarzana.



**Mam cię na oku** – karta jednorazowa – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, może użyć jej, aby podejrzeć zagrana kartę Misji. Gracz nie musi obwieszczać, że chce użyć tej karty, zanim gracze wybiorą karty Misji, może zagrać tę kartę zaraz po tym, gdy gracze zagrają karty Misji. Jeśli w grze jest kilka kart Mam cię na oku, to w trakcie rundy może być sprawdzonych kilka kart Misji, lecz pojedyncza karta Misji może zostać sprawdzona tylko przez jednego gracza. Innymi słowy każdy gracz musi sprawdzić inną kartę Misji.



**Charyzmatyczny Przywódca** – karta jednorazowa – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, może użyć jej, aby przejąć Przywództwo. Użycie tej karty należy ogłosić, zanim aktualny Przywódca podejmie jakiegokolwiek działania (takie jak np. dobranie kart Intrygi, wyznaczenie składu Drużyny). Kiedy karta Charyzmatyczny Przywódca zostaje zagrana, następna taka karta może zostać zagrana dopiero po najbliższym Głosowaniu.



**Pod obserwacją** – karta jednorazowa – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, może zmusić innego gracza, aby ten zagrał kartę Misji jawnie. Gracz musi ogłosić użycie tej karty oraz wskazać gracza będącego celem jej działania, zanim gracze wchodzący w skład Drużyny wybiorą karty Misji.

**Przejmujesz odpowiedzialność** – karta jednorazowa – gracz, któremu Przywódca przekazał tę kartę, musi wziąć kartę Intrygi leżącą przed innym graczem.

### *Przykład użycia kart Intrygi*

*Przywódca dobiera karty Jesteś naszym okiem i uchem oraz Charyzmatyczny Przywódca. Przywódca przekazuje kartę Jesteś naszym okiem i uchem Marcie, która natychmiast wykorzystuje ją, aby obejrzeć kartę Tożsamości Kasi (siedzącej obok Marty). Marta może przekazać pozostałym graczom dowolne informacje dotyczące karty Tożsamości, którą właśnie obejrzała – prawdziwe bądź fałszywe. Nie może jednak nikomu pokazać tej karty Tożsamości. Przywódca przekazuje drugą kartę Łukaszowi, jednak nie może on od razu zagrać karty Charyzmatyczny Przywódca, gdyż jest już na to za późno. Zatrzymuje ją więc, aby wykorzystać w dogodnym momencie.*



**Autor gry:** Don Eskridge

**Rozwój gry:** Travis Worthington

**Projekt graficzny i ilustracje:** Luis Francisco, Jordy Knoop, Michael Rasmussen, George Patsouras, Jordan Saia, Maryam Khatoon, Luis Tomas, Vinh Mac, Alex Murur

Podziękowania należą się następującym osobom: Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley za testowanie gry oraz graczom z grupy Berkeley Boardgamers, Mike'owi Lee, Pete'owi Vasiliauskasowi za pomoc w pracach nad dodatkiem „W Sieci Intryg”.

Specjalne podziękowania: Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, społeczność BGG, rodzina Eskridge, Narae, Thomas i Jessica, DoPa, Team Don, oraz wielu innych.

**Polska wersja gry:**

**Opracowanie graficzne:** Rafał Szyma

**Tłumaczenie instrukcji:** Łukasz Piechaczek

Materiały na wkładce opracowane na podstawie wpisów blogowych Macieja „Kwiatosza” Kwiatka: <http://kwiatosz.znadplanszy.pl>



© 2010 Indie Boards  
and Cards  
© 2017 Portal Games



Portal Games Sp. z o.o.  
ul. św. Urbana 15  
44-100 Gliwice

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: [wsparcie@portalgames.pl](mailto:wsparcie@portalgames.pl).

**PATRONI**

**GZWÓRKA**

POLSKIE RADIO



[fantastyka.pl](http://fantastyka.pl)



**GAMES  
FANATIC**

**dla studenta.pl**

MAŁA KULTURA POPULARNA  
**ESSENSJA**  
[HTTP://WWW.ESENSJA.PL](http://www.essensja.pl)

[www.paradoks.net.pl](http://www.paradoks.net.pl)  
**PARADOKS**

**FAHRENHEIT**

**ŚWIAT GIER  
PLANSZOWYCH**

**KAWERNA**

**DODATEK  
DO GRY  
THE RESISTANCE**



**THE  
RESISTANCE**

**WROGIE  
ZAMIARY & TAJNE  
CELE**



# STRATEGICZNA GRA KARCIANA W POSTAPOKALIPTYCZNYM ŚWIECIE






DON ESKRIDGE

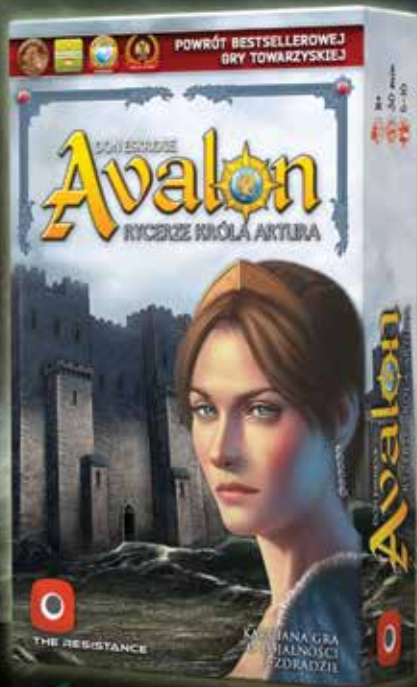
# Avalon

RYCERZE KRÓLA ARTURA

RYCERZE  
KRÓLA ARTURA  
KONTRA  
POPLECZNYCY  
MORDREDA

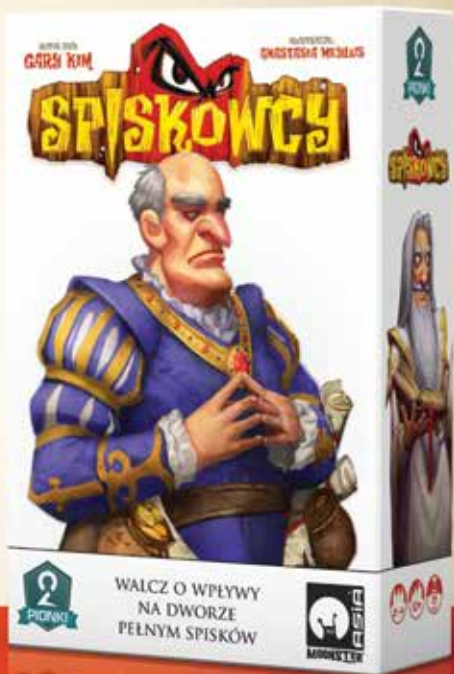
 PORTAL  
GAMES

 8+  30 min  5-10



# SPISKOWCY

WALCZ O WPŁYWY  
NA DWORZE  
PEŁNYM SPISKÓW



# ZAPRASZAMY DO Podziemi

BLEFUJ I WEJDŹ...  
O ILE SIĘ OŚMIELISZ!



# BOHATER

DO  
WYNAJĘCIA

STWÓRZ WŁASNĄ  
DRUŻYNĘ BOHATERÓW



# SKRÓCONY PRZEBIEG RUNDY

1. Przywódca sprawdza numer aktualnej Misji.
2. Przywódca wybiera odpowiednią liczbę osób do Drużyny.
3. Wszyscy gracze głosują nad zaproponowanym składem Drużyny:
  - jeśli większość wyraziła **zgode**, należy przejść do kolejnego kroku;
  - jeśli był **remis** lub większość się **sprzeciwiła**, należy zaznaczyć to na torze Nieudanego Głosowania i przeka-

zać żeton Przywódcy następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nowy Przywódca wraca do kroku 2.

4. Drużyna decyduje, czy Misja zakończyła się Sukcesem czy Porażką. Rezultat należy zaznaczyć na planszy Misji.

5. Znacznik Rundy należy przesunąć na pole kolejnej Misji, a żeton Przywódcy przekazać następnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Bojownicy wygryją, jeśli trzy z pięciu Misji zakończą się Sukcesem.

Agenci wygrywają, jeśli spełnią jeden z poniższych warunków:

- trzy z pięciu Misji zakończą się Porażką;
- podczas jednej rundy pięć razy z rzędu nie uda się skompletować Drużyny na Misję.

