

# RÉSISTANCE - RÈGLES

(Inspiré de *The Resistance*, créé par Don Eskridge)

## Jeu pour 5 à 10 joueurs

**Résistance** (The Resistance), est un jeu de cartes à **identité secrète** (un peu comme Le Loups-Garou de thiercelieux, Sportz, Avalon, etc.)

Chaque joueur se voit distribué une carte d'identité (il y en a 10). Le joueur peut être soit **CHANGELIN** (les méchants : 4 cartes rouges symbolisées par un **cœur**), soit **RESISTANT** (les gentils : 6 cartes bleues symbolisées par un **soleil**)



## But du jeu

Les **résistants** gagnent s'ils remportent **3** missions.

Les **changelins** gagnent s'ils remportent **3** missions.

## 1) Préparation

On place un dé sur la "Vote Track" sur sa face "1". Puis, selon le nombre de joueurs, on mélange et distribue à chacun une carte de rôle selon la règle suivante:

Nombre de Changelins et Résistants pour une partie

Number of players:	5	6	7	8	9	10
<b>Résistance</b>	3	4	4	5	6	6
<b>Changelins</b>	2	2	3	3	3	4

## 2) Identification des changelins

Quand les cartes identité ont été distribuées et que tout le monde a pris connaissance de son allégeance, le Leader (une espèce de maître du jeu, mais qui joue) doit faire en sorte que les espions se reconnaissent entre eux.

1. Tout le monde **ferme les yeux**.
2. Les **Changelins ouvrent les yeux** et regardent les autres joueurs afin de connaître leurs semblables.
3. Les **Changelins ferment les yeux**. Tout le monde doit maintenant avoir les yeux fermés.
4. Tout le monde **ouvre les yeux**.

## 3) Déroulement de la partie

Chaque tour se compose de **2 phases** :

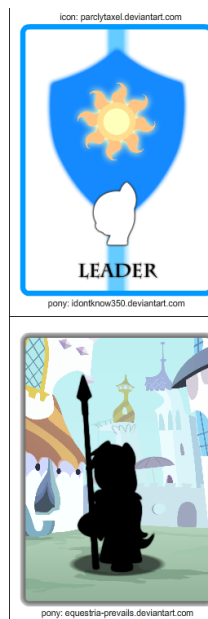
### • 1ère phase : Formation d'une escouade

Le **Leader** (chacun à votre tour vous devenez leader et le 1er leader est désigné au hasard) **désigne** les joueurs qu'il souhaite **assigner à la prochaine mission**.

Nombre de joueurs requis sur chaque mission

Nombre de joueurs:	5	6	7	8	9	10
Mission 1	2	2	2	3	3	3
Mission 2	3	3	3	4	4	4
Mission 3	2	4	3	4	4	4
Mission 4	3	3	4*	5*	5*	5*
Mission 5	3	4	4	5	5	5

(\*) Deux cartes "Fail" sont requises pour que cette mission soit considérée comme un échec



Une fois l'escouade composée, tous les joueurs votent pour **approuver** ou **rejeter** le départ de la mission.



Si la majorité des votes **approuve** la mission, l'escouade **part en mission** (phase de mission).

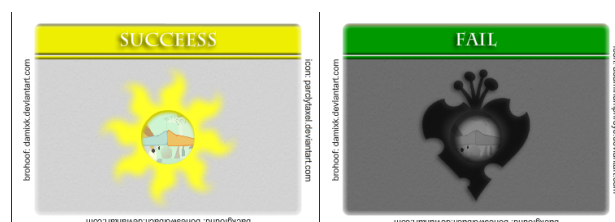
Si l'escouade est **rejetée** (c'est le cas sur un ex-aequo), la mission est **annulée** et le joueur à gauche du leader devient leader et une nouvelle phase de formation de l'escouade commence. On augmente alors la valeur du dé de la "Vote Track" de 1.

❗ Si **5** escouades sont **rejetées** à la suite (si le dé affiche la face "6"), **les changelins remportent la partie**.

### • 2nde phase : La mission

Chaque membre de l'escouade choisit de saboter ou non la mission. Le leader distribue à chacun une carte "succès" (Success) et une carte "échec" (Fail).

- Les Résistants **DOIVENT** jouer la carte "Success" (c'est dans leur intérêt)
- Les Changelins **PEUVENT** jouer la carte "Success" **ou** "Fail" en fonction de leur stratégie



**La mission est remplie** si aucune carte "Fail" n'a été jouée (ou moins de 2 pour la 4e escouade si il y a 7 joueurs ou plus).

### • 3ème phase : Changement de leader

La carte du leader passe au joueur à gauche du leader actuel. Il sera le leader pour le prochain tour.

## **Fin de la partie**

La partie s'achève quand **trois missions** d'un même camp ont **échoué** ou **réussi**:

- 3 réussites : Les résistants remportent la partie !
- 3 échecs : Les changelins remportent la partie !