

گروه مقاومت

اجزای بازی

۱۰ کارت شخصیت

۱۰ کارت ماموریت (۵ کارت موفقیت و ۵ کارت شکست)

۵ کارت نقشه یا دسیسه (کارت ها در توسعه "دسیسه چینی" استفاده می شوند).

۵ توکن تیم

۲۰ توکن رای گیری (۱۰ موافق و ۱۰ مخالف)

۵ نشانگر امتیاز (نشانگرهای قرمز و آبی)

۱ نشانگر دور

۱ نشانگر مسیر رای گیری

۱ توکن رهبر

۳ صفحه امتیاز گیری (یک رو و متناسب با تعداد بازیکنان)

هدف بازی

گروه مقاومت: یک بازی نقش مخفی است. بازیکنان یا از اعضای گروه مقاومت هستند که برای سرنگونی یک دولت سرکش تلاش می کنند و یا جاسوسانی هستند که سعی در متلاشی کردن گروه مقاومت دارند. گروه مقاومت پس از به موفقیت رساندن سه هدف پیروز بازی می شوند و گروه جاسوسان با ناکام گذاشتن این سه هدف از انجامشان، به پیروزی می رسند. گروه جاسوسان همچنین می تواند با جلوگیری از سازماندهی شدن ماموریت تیمی گروه مقاومت، پیروز بازی شود (شکست ۵ رای گیری برای یک ماموریت).

بازیکنان می توانند در طول بازی به هر شکلی ادعا کنند. بحث کرده، تهمت بزنند، فریب بدهند و تصمیمات منطقی بگیرند. کلید پیروزی در این نکات نهفته است.

کارت ها و نشانگرها

کارت های شخصیت: وابستگی هر بازیکن را مشخص می کند (جاسوس یا عضو گروه مقاومت بودن هر بازیکن). کارت شخصیت هر بازیکن مخفی است و در هیچ حالتی رو نشده و تحت هیچ عنوان از شکل و تصویر آن بحث نشود.



گروه مقاومت



جاسوس

نشانگر رهبر – بازیکنی است که برای هدف آن دور، تیم پیشنهاد می دهد.



نشانگرهای تیم – تعیین کننده حضور شما در تیم در فاز هدف می باشد.



نشانگر های رای گیری - جهت تایید و یا رد تیم پیشنهادی رهبر استفاده می شوند.

رای مخالف

رای موافق



کارت های ماموریت - تعیین کننده موفقیت و یا شکست ماموریت می باشند.

ماموریت با شکست رو برو شد

ماموریت با موفقیت پشت سر گذاشته شد



نشانگر دور بازی



نشانگر رای گیری



نشانگر های امتیاز



کارت های نقشه (توطئه): کارت هایی هستند که در توسعه "دسیسه چینی" استفاده می شوند.

کارت دسیسه (نقشه)



چیش بازی

متناسب با تعداد بازیکنان، صفحه امتیاز گیری مناسب را بردارید. آن را به همراه نشانگرهای امتیاز، توکن های تیم و کارت های هدف در وسط زمین بازی قرار دهید. نشانگر دور را بر روی اولین فضای هدف در این صفحه قرار دهید. به هر بازیکن یک ست از دو توکن رای گیری بدهید. به صورت تصادفی رهبر را مشخص کنید. او توکن رهبر را بر می دارد. از جدول زیر برای تعیین تعداد بازیکنان در گروه های مقاومت و جاسوس ها استفاده کنید.

بازیکنان	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
گروه مقاومت	۳	۴	۴	۵	۶	۶
جاسوس ها	۲	۲	۳	۳	۳	۴

کارت های مورد نیاز از شخصیت ها را با هم مخلوط کنید. سپس به هر بازیکن یک کارت به پشت بدهید. پس از آن هر بازیکن باید به صورت مخفی به کارت شخصیت خود نگاه کند.

آشکار سازی جاسوسان:

بعد از اینکه همه بازیکنان نقش خودشان را دانستند، رهبر باید با تکرار متن زیر اطمینان حاصل کند که تمامی بازیکنان تیم جاسوسان هم دیگر را بشناسند:

"همه چشمان خود را ببندید"

"جاسوسان چشمان خود را باز کنید و به اطراف نگاه کنید تا یکدیگر را بشناسید"

"همه جاسوس ها چشمان خود را ببندید"

"همه چشمان خود را باز کنید"

روند بازی

بازی شامل چندین دور است. هر دور شامل یک فاز تیم بندی و ماموریت سازی است.

تیم بندی

در فاز تیم بندی رهبر یک تیم برای کامل کردن یک ماموریت تشکیل می دهد - همه بازیکنان یا باید تیم پیشنهادی رهبر را قبول کنند و یا تیم پیشنهادی را با رای های موافق / مخالف رد کنند.

نکته استراتژیک گروه مقاومت: به یک تیم بندی برسید

به عنوان عضوی از گروه مقاومت، شما نیازمند رسیدن به یک تیم بندی برای تکمیل ماموریت های خود هستید. حتی حضور یک جاسوس در تیم، می تواند باعث شکست شما بشود. رهبر باید اعضای تیم را پیشنهاد بدهد، اما همگی باید با رای خود پیشنهاد او را مورد تایید قرار بدهند. اگر پیشنهاد رهبر رد شود، رهبری به بازیکن بعدی می رسد و همین روال ادامه می یابد تا تیم پیشنهادی مورد قبول واقع شود.

تعیین تیم: پس از یک بحث مناسب، رهبر تعداد نشانگر های تیم مورد نیاز را بر می دارد (از جدول زیر استفاده کنید) و به هر بازیکن یک نشانگر تیم بدهید. خود رهبر هم می تواند عضوی از تیم پیشنهادی باشد. توجه داشته باشید که به هر بازیکن یک نشانگر تیم بدهید.

بازیکنان	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
ماموریت اول	۲	۲	۲	۳	۳	۳
ماموریت دوم	۳	۳	۳	۴	۴	۴
ماموریت سوم	۲	۴	۳	۴	۴	۴
ماموریت چهارم	۳	۳	۴	۵	۵	۵
ماموریت پنجم	۳	۴	۴	۵	۵	۵

مثال: اولین هدف در یک بازی پنج نفره نیاز به یک تیم دو نفره دارد. رهبر نشانگر های تیم را به پاول (خودش) و چارلز می دهد. سپس درخواست رای گیری می کند.



نکته استراتژیک گروه جاسوسان: همانند گروه مقاومت عمل کنید

بازیکنان مقاومت شما را نمی شناسند - سریع فکر کنید و به یاد داشته باشید که اگر شما همانند یک بازیکن مقاومت عمل کرده و رای بدهید، شناسایی شما سخت تر خواهد شد. همه اعضای مقاومت می خواهند مأموریت خود را ادامه دهند و بنابراین شما باید از این راه وارد شوید.

نکته استراتژیک گروه مقاومت: برای خودتان اعتماد جلب کنید

بازیکنان خوب مقاومت نه تنها تعیین کننده کسانی هستند که جاسوس می باشند، بلکه قابل اعتماد بود خود را نیز ثابت می کنند. بهترین راه ایجاد اعتماد این است که دیگران را به آنچه می خواهید انجام دهید قانع کنید. هنگام بازجویی، جاسوسان می توانند در دام افتاده و خود را افشا کنند.

رای گیری تیم: بعد از بحث کردن های مربوطه، رهبر برای تیم انتخابی اش درخواست رای گیری می کند. هر بازیکن، از جمله رهبر، یک کارت را به صورت مخفیانه انتخاب می کند. سپس رهبر از بازیکنان می خواهد تا رای های خود را رو کنند. همه رای ها رو می شوند تا بازیکنان ببینند که شما چگونه رای داده اید. اگر رای موافق با اکثریت باشد، تیم پیشنهادی مورد قبول واقع می شود. اگر تیم پیشنهادی تایید شود، بازی وارد فاز هدف می شود (در زیر). اگر تیم رد شود (رای مساوی نیز رد در نظر گرفته می شود) در جهت عقربه های ساعت بازیکن رهبر تعویض می شود و فاز تیم بندی تکرار می شود.

اگر در یک دور ۵ بار تیم پیشنهادی رد شود، جاسوسان پیروز بازی می شوند (۵ رای گیری پیوسته).

مثال: پاول، توماس، لورا و چارلز رای موافق دادند و بان رای مخالف. نتیجه رای گیری تایید پیشنهاد است و بازی وارد فاز هدف می شود.



نکته استراتژیک تیم جاسوسان: روش های خود را تغییر دهید

از یک بازی به بازی دیگر جاسوسان می توانند در الگوهای قابل پیش بینی رفتار کنند، مانند هرگز ماموریت اول شکست نمی خورد. اگر اعضای گروه مقاومت بتوانند رفتار شما را پیش بینی کنند، احتمال کشف هویت شما بیشتر می شود.

نکته استراتژیک گروه مقاومت: به هیچ کس اعتماد نکنید

اگر شما به هیچ کس در تیم پیشنهادی اعتماد ندارید، پس صراحتاً این پیشنهاد را رد کنید. بازکنان حرفه ای گروه مقاومت، تعداد سه بار یا بیشتر رای گیری می کنند تا تیم پیشنهادی را قبول کنند. خوب نگاه کنید که چه کسی موافقت می کند، از آن ها بپرسید که چرا موافقت کرده اند. برخی اوقات جاسوسان چون همدیگر را می شناسند، رای تایید می دهند.

فاز ماموریت:

رهبر یک ست از کارت های ماموریت را به هر بازیکن در تیم می دهد. هر بازیکن در ماموریت یک کارت انتخاب می کند و به پشت آن را در مقابل خود قرار می دهد. رهبر این کارت ها را جمع آوری کرده و قبل از رو کردن آن ها، با هم مخلوط می کند. اگر همه کارت های ماموریت رو شده کارت های موفقیت باشند، ماموریت نیز موفق اعلام می شود. در غیر این صورت، اگر تعداد یک (یا بیشتر) کارت شکست رو شود، ماموریت با شکست مواجه می شود.

نکته: بازیکنان گروه مقاومت باید کارت موفقیت ماموریت و تیم جاسوسان یا کارت شکست ماموریت و یا موفقیت ماموریت را انتخاب کنند.

نکته: چهارمین ماموریت (و فقط چهارمین ماموریت) در بازی با ۷ نفر یا بیشتر به حداقل دو کارت شکست برای شکست هدف احتیاج دارد.

نکته: بهتر است کسی که در بازی نیست، همه کارت های ماموریت خارج شده را جمع آوری کند. به این صورت مشخص می شود که چه کارتی بازی و چه کارتی خارج شده است. کارت های خارج شده را نیز مخلوط کنید.

بعد از اینکه یک ماموریت تکمیل شد (یا با موفقیت یا شکست)، نشانگر دور را به فضای هدف بعدی در صفحه بازی حرکت دهید. موفقیت ماموریت را با نشانگر آبی و شکست آن را با نشانگر قرمز رنگ در فضای ماموریت نشان دهید. رهبر در جهت عقربه های ساعت عوض می شود و دور بعد با فاز تیم بندی شروع می شود.

مثال: پاول به خودش و چارلز یک ست از کارت های ماموریت می دهد. پاول کارت موفقیت در ماموریت را انتخاب کرده و به پشت در مقابل خود قرار می دهد، چارلز کارت شکست را انتخاب می کند و به پشت در مقابل خود می گذارد.



پاول دو کارت ماموریت را بر داشته و قبل از رو کردن، آن ها را مخلوط می کند. پس از رو کردن کارت ها مشخص می شود که ماموریت با شکست مواجه شده است. لذا یک نشانگر قرمز در اولین فضای صفحه بازی قرار می گیرد. نشانگر دور را به فضای ماموریت دوم حرکت دهید. رهبر در جهت عقربه های ساعت عوض می شود.



پایان بازی:

بازی پس از اینکه سه هدف به موفقیت و یا شکست انجامید به اتمام می رسد. گروه مقاومت با کسب ه موفقیت پیروز می شوند. اگر سه شکست در بازی رخ بدهد، جاسوسان برنده می شوند. همچنین بازی بلافاصله پس از اینکه ۵ بار در یک دور رای گیری تیم با شکست روبرو شود، با پیروزی جاسوسان به اتمام می رسد.

نکته استراتژیک جاسوسان: هرگز تسلیم نشوید

حتی اگر شما به عنوان یک جاسوس دستگیر شوید، هنوز هم نقش ارزشمندی در حفظ ایمنی جاسوس های دیگر بازی می کنید. از وضعیت خود به عنوان یک جاسوس شناخته شده برای ایجاد سردرگمی و نارضایتی در میان اعضای مقاومت در حالی که از جاسوسان مخفی باقی مانده حفاظت می کنید، استفاده کنید.

نکته استراتژیک گروه مقاومت: از تمام اطلاعات موجود استفاده کنید

اطلاعات گروه مقاومت از سطوح مختلف می آید. ابتدا الگوهای رای گیری بازیکنان، دوم، نتایج مأموریت و سوم، سرنخ هایی هستند که می توانید از تعامل بازیکنان تشخیص دهید. گروه مقاومت باید از تمام اطلاعات موجود برای ریشه کن کردن جاسوسان استفاده کند.

قوانین اختیاری

هدف گذاری: با استفاده از این تغییر در بازی، بازیکنان می توانند اهداف را با هر ترتیبی که برنامه های استراتژیک آن ها ایجاب کرده و هیجان بازی را بیشتر می کند، کامل کنند.

در طول فاز تیم بندی، رهبر هم مشخص می کند که اعضای تیم پیشنهادی او چه کسانی هستند و هم آن تیم چه هدفی را باید کامل کند. از نشانگر این دور برای مشخص کردن نوع هدفی که تعیین شده است، استفاده کنید. تعداد اعضای که باید در تیم وجود داشته باشد متناسب با عدد مورد نیاز هدف است. برای مثال در یک بازی ۸ نفره، رهبر تصمیم می گیرد که هدف سوم را تکمیل کند که ۴ نفر برای تیم می خواهد. او ۴ نفر را برای تیم انتخاب می کند و نشانگر دور را قبل از رای گیری روی هدف سوم می گذارد.

پس از فاز هدف، نشانگر امتیاز مناسب را روی فضای هدف انتخاب شده در صفحه امتیاز گیری قرار دهید. پس از این دیگر نمی توان آن هدف را مجدداً انتخاب کرد.

هدف پنجم تا زمانی که دو هدف دیگر با موفقیت پشت سر گذاشته نشوند، قابل انجام نیست.

در بازی های ۷ بازیکن یا بیشتر، هدف چهارم همچنان برای شکست نیاز به دو کارت شکست در فاز هدف دارد.

جاسوس های کور: از مرحله آشکارسازی جاسوس ها صرف نظر کنید.

اغلب جاسوس ها برنده شده اند؟

دولت قدرتمند به آسان قابل سرنگونی نیست. شما می توانید انتظار داشته باشید که جاسوسان با قوانین اصلی بازی با قدرت پیروز شوند، مخصوصاً وقتی که با تعداد ۷ یا بیشتر بازیکن بازی می کنید. کارت های نقشه در توسعه "دسیسه چینی" شامل اطلاعات اضافی برای گروه مقاومت و همچنین فرصت هایی برای فریبنده تر شدن جاسوسان است.

دسیسه چینی

یک توسعه برای بازی گروه مقاومت

"دسیسه چینی" کارت های نقشه را وارد بازی می کند. این کارت ها فرصتی اضافی یا وابستگی های شخصیتی را برای شناسایی یا پنهان شدن فراهم می کنند.

کارت های نقشه برای مشخص شدن اینکه کدام یک از آن ها متناسب با تعداد بازیکنان باید در بازی استفاده شوند، علامت گذاری شده اند. در بازی های با ۵-۶ بازیکن از ۷ کارت نقشه و در بازی ها با ۷+ بازیکن ۱۵ کارت نقشه استفاده می شود.

کارت های نقشه، مخفی نیستند. به محض اینکه کشیده شدند، آن ها را رو کنید و تا زمانی که در بازی باقی می ماند، آن ها را در معرض دید قرار دهید.

توزیع کارت های نقشه:

در ابتدای هر دور، رهبر تعدادی از کارت های نقشه را می کشد (۱ برای ۵-۶ بازیکن، ۲ بازیکن برای ۷-۸ بازیکن و ۳ برای ۹-۱۰ بازیکن). سپس کارت های نقشه کشیده شده را بین بازیکنان دیگر (به غیر از خودش) توزیع می کند. به یاد داشته باشید تنها ۵ دور در این بازی وجود دارد.

بازی کردن کارت نقشه:

سه نوع کارت نقشه وجود دارد. کارت ها با نماد رهبر (★) بر روی آن ها، بلافاصله استفاده شده و پس از آن حذف می شوند. کارت های با نماد یک (1) تا زمانی که استفاده شوند، نگه داشته می شوند و یک کارت با نماد مربع (■) وجود دارد که تا انتها در بازی باقی می ماند. اگر وضعیتی ایجاد شود که در آن چند کارت نقشه را بتوان استفاده کرد، اولویت و نظم با نزدیک تر بودن به رهبر تعیین می شود (در جهت عقربه های ساعت از رهبر شروع می شود). هر بازیکن یک فرصت برای بازی کردن کارت قابل اجرا دارد، یک بازیکن ممکن است اکنون کارت را بازی نکرده و بعدها تصمیم بگیرد که در همان موقعیت آن را بازی کند. اطلاعاتی که از طریق استفاده از یک کارت نقشه به دست می آیند، می تواند مورد بحث قرار گیرند، اما شخصیت بازیکن یا کارت های مأموریت به دیگر بازیکنان نشان داده نمی شوند.

توضیح کارت ها:

استراق سمع - بلافاصله استفاده کنید - بازیکنی که صاحب این کارت است، باید به کارت شخصیت یک بازیکن مجاور خود نگاه کند.



صاحب نظر - دارای اثر دائمی - بازیکنی که صاحب این کارت است، باید قبل از اینکه هر بازیکن دیگری نشانگر رأی خود را انتخاب کند، نشانگر رأی خود را انتخاب کرده و نشان دهد. این کارت تا پایان بازی سر جای خودش باقی می ماند. اگر دو کارت "صاحب نظر" در این بازی باشند، آن بازیکنان باید رأی خود را همزمان نشان دهند.



جلب اعتماد - بلافاصله استفاده کنید - رهبر باید کارت شخصیت خود را به هر بازیکن دیگری برای بررسی بدهد.



باز کردن - بلافاصله استفاده کنید - بازیکنی که صاحب این کارت است، باید کارت شخصیت خود را به هر بازیکن دیگری (از جمله رهبر) برای بررسی بدهد.



بی اعتمادی - یک بار استفاده می شود - بازیکنی که صاحب این کارت است، می تواند از آن استفاده کند تا یک مأموریت تیمی تایید شده (رأی موفقیت آمیز) را رد کند. استفاده از این کارت به عنوان یک رأی ناموفق محسوب می شود.



نگه داشتن یک چشم بسته بر روی شما - یک بار استفاده می شود - بازیکنی که صاحب این کارت است، می تواند از آن برای بررسی کارت مأموریت بازی شده یک بازیکن استفاده کند. نیازی نیست که قبل از اینکه کارت های مأموریت بازی شوند، قصد استفاده از آن را اعلام کنید و همچنین بر کارت مأموریت بازی شده تاثیر نمی گذارد. ممکن است چندین کارت مأموریت در یک دور بررسی شوند، اما امکان ندارد که یک بازیکن چندین کارت مأموریت را در یک دور مورد بررسی قرار دهد.



رهبر قوی - یک بار استفاده می شود- بازیکنی که صاحب این کارت است، می تواند از آن برای تبدیل شدن به رهبر استفاده کند. استفاده از این کارت باید قبل از اینکه رهبر هر گونه اقدامی انجام دهد اعلام شود (قبل از اینکه رهبر کارت های نقشه را بکشد یا نشانگرهای تیم را پخش کند). هنگامی که "رهبر قوی" بازی می شود، کارت "رهبر قوی" دیگر تا زمانی که یک رای گیری انجام نشود، بازی نخواهد شد.



زیر نور افکن - یک بار استفاده می شود - بازیکنی که صاحب این کارت است، می تواند از آن استفاده کند تا یک بازیکن دیگر را مجبور به بازی کردن کارت ماموریت خود به صورت رو به بالا (به رو) کند. بازیکنی که این کارت را بازی می کند باید استفاده از آن و بازیکن هدف خود را قبل از اینکه بازیکنان در تیم ماموریت کارت های ماموریت خود را انتخاب کنند، اعلام شود.



مسئولیت قبول کردن - یک استفاده می شود - بازیکنی که صاحب این کارت است، باید یک کارت نقشه از یک بازیکن دیگر بگیرد.



به عنوان مثال: رهبر "استراق سمع" و "رهبر قوی" را می کشد. رهبر "استراق سمع" را به دنیز می دهد که او بلافاصله از آن برای دیدن کارت شخصیت پاولا (که در کنار دنیز نشسته است) استفاده می کند. دنیز ممکن است هر گونه بیانیه ای (درست یا غلط) مربوط به نوع وابستگی پاولا بدهد. اما نباید کسی (به غیر از خودش) کارت شخصیت او را نشان بدهد. رهبر، کارت "رهبر قوی" را به چارلز می دهد، چارلز می تواند بلافاصله آن را بازی کند، او کارت را برای بازی کردن در آینده نگه می دارد.

اگر من پیش از این بازی گروه مقاومت را بازی نکرده بودم، آیا باید کارت های نقشه (دسیسه) را در اولین بازی خود امتحان کنم؟
این کار توصیه نمی شود که در ابتدا کارت های نقشه را بازی کنید. اگر پس از چند بازی شما احساس می کنید اطلاعات بیشتری می خواهید، سعی کنید آن ها را در دفعات بعد که بازی می کنید اضافه کنید.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

