

# RÉSISTANCE

## MATÉRIEL :

### - Jeu de base -

10 cartes Personnage  
10 cartes Mission (5 cartes Succès et 5 cartes Échec)  
1 pion Enquêteur  
2 cartes Affiliation de l'Enquêteur (Espion, Résistance)  
3 marqueurs Enquêteur  
5 pions Équipe  
20 pions Vote (10 pions Approuvé et 10 pions Rejeté)  
5 marqueurs Score (marqueurs rouges et bleus)  
1 marqueur Tour  
1 marqueur Scrutin  
1 pion Meneur  
3 Tableaux de score

### - Module Piège -

2 cartes Mission (1 carte Succès et 1 carte Échec)  
1 pion Équipe

### - Module Inverseur -

2 cartes Personnage Inverseur  
6 cartes Mission (Succès Inverseur)

### - Module Renégat -

2 cartes Personnage Renégat  
6 cartes Mission (Succès Renégat)  
1 marqueur de surveillance



### Module Piège



### Module Inverseur



### Module Renégat



## OBJECTIF :

Résistance est un jeu de société de déduction à base d'identités secrètes. Les joueurs sont soit des Membres de la Résistance qui s'efforcent de renverser un gouvernement malveillant, soit des Espions tentant de contrecarrer la Résistance. La Résistance remporte la partie si au moins trois Missions ont été accomplies avec succès, tandis que les Espions sont victorieux si trois Missions échouent. Les Espions l'emportent également si la Résistance ne parvient pas à organiser l'Équipe d'Intervention à un moment ou l'autre de la partie (5 scrutins défavorables sur une même Mission).

La liberté d'expression est primordiale durant une partie de Résistance. Ainsi, les joueurs sont libres de dire tout ce qu'ils souhaitent pendant le jeu. N'hésitez donc pas à communiquer, argumenter et même mentir pour vous frayer un chemin vers la victoire, mais ne laissez pas de côté votre intuition et votre capacité de réflexion.

## LES CARTES ET LES PIONS :

Les cartes Personnage déterminent l'affiliation du joueur (chaque joueur est soit Membre de la Résistance, soit Espion). Pendant la partie, ne révélez jamais la carte Personnage d'un joueur. N'évoquez pas non plus son illustration.

- Le pion Meneur désigne le joueur qui va proposer l'Équipe d'intervention.
- Les pions Équipe désignent les membres de l'Équipe d'intervention.
- Les pions Vote servent à approuver ou rejeter l'Équipe d'Intervention.
- Les cartes Mission déterminent le succès ou l'échec de la Mission.
- Le pion Enquêteur permet des actions supplémentaires à la fin de certaines missions.

## MISE EN PLACE :

Sélectionnez le Tableau correspondant au nombre de joueurs. Disposez ce Tableau au centre de la zone de jeu, à côté des marqueurs Score, des pions Équipe et des cartes Mission. Posez le marqueur Tour sur la case Mission 1 du Tableau. Distribuez à chaque joueur ses deux pions Vote. Choisissez un Meneur au hasard et confiez-lui le pion Meneur. Reportez vous au tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de Membres de la Résistance et d'Espions qui interviendront dans la partie. Posez le marqueur Scrutin sur la case 0 des scrutins du Tableau.

Joueurs	5	6	7	8	9	10
Résistance	3	4	4	5	6	6
Espions	2	2	3	3	3	4

Mélangez les cartes Personnage correspondantes. Distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Regardez tous discrètement votre carte Personnage pour connaître votre rôle.

## LES ESPIONS SE RECONNAISSENT :

Une fois que tous les joueurs connaissent leur affiliation, le Meneur s'assure que tous les Espions se connaissent mutuellement en prononçant les instructions suivantes :

- « Tous les joueurs ferment les yeux. »
- « Les Espions ouvrent les yeux et regardent les autres joueurs pour connaître l'identité des autres Espions. »
- « Les Espions ferment les yeux. Tous les joueurs doivent avoir les yeux fermés. »
- « Tous les joueurs ouvrent les yeux. »

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Une partie se joue en plusieurs Tours. Chaque Tour comprend une étape de composition d'Équipe et une étape de Mission.

### - Composer l'Équipe -

Pour composer l'Équipe, opérez ainsi : le Meneur choisit les joueurs qu'il voudrait avoir dans son Équipe d'Intervention. Les joueurs votent ensuite pour approuver ou rejeter cette équipe.

### CONSEIL POUR LA RÉSISTANCE : REJOIGNEZ L'ÉQUIPE

Si vous êtes Membre de la Résistance, il vous faut intégrer les Équipes d'Intervention, car la présence du moindre Espion dans une Équipe suffit à faire échouer la Mission. C'est au Meneur de proposer sa composition, mais chacun a une voix dans le vote qui suit. Si la proposition du Meneur n'obtient pas assez de votes, c'est le joueur suivant qui devient le Meneur et qui doit proposer une nouvelle composition d'Équipe.



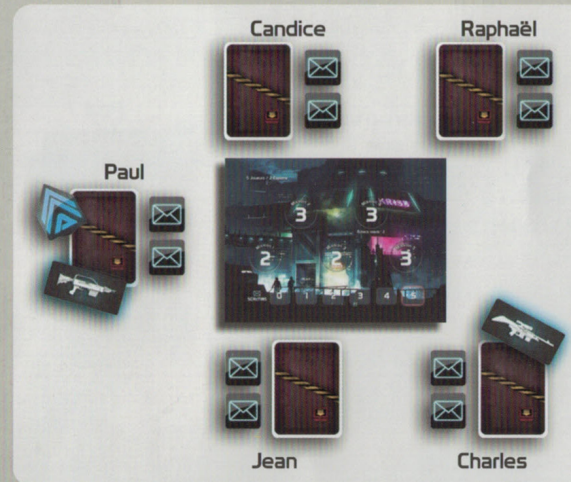
Affectation de l'Équipe d'Intervention pour chaque mission : après discussion, le Meneur pioche un certain nombre de pions Équipe (selon le tableau suivant) et assigne chacun de ces pions à un des joueurs (lui-même pouvant participer). Un même joueur ne peut pas se voir assigner plus d'un pion Équipe.

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

Note : le nombre de pions Équipe à utiliser pour chaque mission est aussi indiqué sur le plateau dans le cercle correspondant à chaque mission.

Exemple :

la première Mission d'une partie à 5 joueurs exige une Équipe de deux joueurs. Le Meneur confie les pions Équipe à Paul (lui-même) et Charles, puis appelle au vote.



### CONSEIL POUR LA RÉSISTANCE : MONTREZ-VOUS DIGNE DE CONFIANCE

Un bon joueur de la Résistance sait non seulement détecter les Espions, mais suscite également la confiance.

Le meilleur moyen de rassurer les autres, de leur expliquer ce que vous tentez de faire, consiste à en exposer les raisons. Quand on les interroge, les Espions peuvent s'empêtrer dans leur tissu de mensonges et se dévoiler au grand jour.





### CONSEIL POUR LES ESPIONS : FAITES COMME LA RÉSISTANCE

Les joueurs de la Résistance cherchent à vous coincer : soyez réactifs en gardant bien à l'esprit que vous serez plus difficiles à cerner si vous agissez et votez comme un Membre de la Résistance. Tous les Membres de la Résistance voudront participer aux Missions. Vous devriez donc faire de même.

### - Le Scrutin -

Après discussion, le Meneur demande aux joueurs de voter pour ou contre sa composition d'Équipe. Chaque joueur, y compris le Meneur, choisit son pion Vote à l'insu des autres. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur pion Vote, le Meneur lance le dépouillement. Chaque joueur retourne le pion Vote qu'il a sélectionné afin que tout le monde puisse voir son choix.

L'Équipe d'Intervention est approuvée si le scrutin se traduit par une majorité de votes Approuvé. Elle est rejetée si le décompte montre une majorité de votes Rejeté, ainsi qu'en cas d'égalité.

- Si l'Équipe d'Intervention est approuvée, on replace le marqueur Scrutin sur la case 0 du Tableau pour remettre à zéro le nombre de scrutins défavorables consécutifs et on passe à l'étape de la Mission.
- Si la composition est rejetée, le Meneur passe la main au joueur à sa gauche, on utilise le marqueur Scrutin pour comptabiliser le nombre de scrutins défavorables consécutifs sur le Tableau et on répète l'étape de composition d'Équipe.

Les Espions remportent la partie si cinq compositions d'Équipe sont rejetées dans un même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs).

Exemple :

la première Mission d'une partie à 5 joueurs exige une Équipe de deux joueurs. Le Meneur confie les pions Équipe à Paul (lui-même) et Charles, puis appelle au vote.



### CONSEIL POUR LA RÉSISTANCE : NE VOUS FIEZ À PERSONNE

Si vous n'avez pas confiance en chaque membre de l'Équipe proposée, il vaut peut-être mieux rejeter cette composition. Les bons joueurs de la Résistance recourent souvent à au moins trois votes par Tour pour mieux observer ceux qui votent pour et leur demander leurs motivations. N'oubliez pas que les Espions se connaissent et que l'on peut parfois comprendre ou deviner qu'ils approuvent une composition pour la simple raison qu'un Espion y figure.



### CONSEIL POUR LES ESPIONS : NE SOYEZ PAS TROP PRÉVISIBLES

De partie en partie, les Espions peuvent finir par se comporter plus ou moins de la même manière, en ne ratant jamais la première Mission, par exemple. Si les Membres de la Résistance peuvent prévoir ce que vous allez faire, ils vous démasqueront plus facilement.

### - Mener la Mission -

Chaque joueur de l'Équipe d'Intervention doit décider en secret s'il va apporter son soutien à la Mission ou s'il va la saboter. Le Meneur confie une paire de cartes Mission à chaque membre de l'Équipe d'Intervention. Chaque joueur de l'Équipe choisit une carte Mission (Succès ou Échec) qu'il dispose face cachée devant lui. Le Meneur ramasse alors ces cartes Mission et les mélange avant de les révéler. On considère que la Mission est accomplie si toutes les cartes révélées affichent « Succès ». Il suffit qu'une des cartes Mission affiche « Échec » pour que la Mission échoue.

Note : Les Membres de la Résistance doivent sélectionner la carte « Succès » ; les espions ont le choix entre la carte « Succès » et la carte « Échec ».

Note : La 4ème Mission d'une partie comptant au moins 7 joueurs n'échoue que si au moins deux des cartes Mission sont des cartes « Échec ».

Note : Il est conseillé de confier à deux joueurs différents le mélange des cartes jouées et défaussées avant de révéler les résultats de la Mission.

Une fois la Mission terminée, faites progresser le marqueur Tour sur la case Mission suivante du Tableau. Une Mission accomplie se traduit par un marqueur Score bleu sur la case Mission correspondante, tandis qu'une Mission qui a échoué hérite d'un marqueur Score rouge. Le Meneur laisse la main à son successeur (le joueur à sa gauche) et l'étape de composition d'Équipe du tour suivant peut commencer.

Exemple :

Paul confie une paire de cartes Mission à Charles et lui-même. Il choisit la carte « Succès » et la pose devant lui, face cachée. Charles pose, face cachée, la carte « Échec » devant lui.



Paul ramasse les deux cartes Mission jouées et les mélange avant de révéler l'échec de la Mission. Il place un marqueur Score rouge sur la première Mission du Tableau, avance le marqueur Tour sur la case de la deuxième Mission et fait passer le pion Meneur au joueur suivant dans le sens horaire.

## L'ENQUÊTEUR :

Le pion Enquêteur offre de nouvelles possibilités à un joueur. Le joueur qui dispose de ce pion peut examiner l'affiliation d'un autre joueur.

### - Modifications de la mise en place -

Au début de la partie, donnez le pion Enquêteur au joueur situé à droite du Meneur.

### - Modifications du déroulement de la partie -

À la fin des Missions 2, 3 et 4, le joueur disposant du pion Enquêteur choisit un joueur à examiner.

- Le joueur ciblé montre sa carte Personnage à l'Enquêteur.
- L'Enquêteur peut débattre de la carte, mais ne peut en aucun cas la montrer. Il reçoit un marqueur Enquêteur.
- Le joueur qui a été examiné prend alors le pion Enquêteur.
- Un joueur avec un marqueur Enquêteur ne peut pas être la cible d'un autre Enquêteur.

**Note :** L'Enquêteur ne sera donc utilisé que trois fois pendant la partie.

**Exemple :**

Jérémie (Espion) est à droite du Meneur au début de la partie et reçoit donc le pion Enquêteur.

La première Mission s'achève sur un « Succès », la seconde par un « Échec ». Jérémie, en tant qu'Enquêteur, choisit d'examiner Daniel (Résistance). Daniel transmet sa carte Personnage à Jérémie qui l'examine et proclame « Daniel est un espion ! », un mensonge éhonté. Daniel est indigné et proteste vigoureusement :

« Je ne t'ai jamais fait confiance, Jérémie, et je sais maintenant que tu es un menteur doublé d'un espion. » Jérémie passe ensuite le pion Enquêteur à Daniel. Ce dernier pourra examiner la carte Personnage d'un autre joueur une fois la troisième Mission achevée. Cependant, il ne pourra pas examiner la carte Personnage de Jérémie.

## FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine dès que trois Missions ont été accomplies ou que trois Missions ont échoué. Si trois Missions ont été accomplies, c'est la Résistance qui l'emporte. Si trois Missions ont échoué, les Espions ont gagné. Les Espions l'emportent également si cinq compositions d'Équipe sont rejetées dans un même Tour (5 scrutins défavorables consécutifs).



### CONSEIL POUR LES ESPIONS : N'ABANDONNEZ JAMAIS

Même si vous êtes démasqué, vous jouez un rôle crucial pour la sécurité des autres Espions. Profitez de votre statut d'Espion avéré pour semer la confusion et le malaise parmi les Membres de la Résistance tout en protégeant les Espions qui n'ont pas été découverts.

### CONSEIL POUR LA RÉSISTANCE : SERVEZ-VOUS DE TOUTES LES INFORMATIONS POSSIBLES

Les renseignements parviennent à la Résistance par de multiples canaux. Il y a d'abord la manière dont les joueurs votent, puis le résultat des Missions et enfin les indices transparaissant dans les interactions entre joueurs. Les Membres de la Résistance doivent profiter de toutes ces informations pour éradiquer la contamination des Espions.



## MODULES :

Résistance est un jeu dont l'ambiance dépend principalement du groupe qui s'y adonne. N'hésitez pas à piocher dans les modules suivants pour encore plus de dénonciations, de mensonges et de suspense.

Si le module Renégat ou Inverseur est utilisé lors d'une variante impliquant la révélation des cartes Personnage, utilisez les cartes Affiliation de l'Enquêteur au lieu de transmettre les cartes Personnage ; un Espion doit transmettre la carte Affiliation Espion, les Résistants doivent transmettre la carte Affiliation Résistant.

## MODULE PIÈGE :

Les Équipes d'Intervention sont composées de plus de personnes que nécessaire. Cela permet au Meneur d'isoler un de ses membres et ainsi d'observer ses agissements. Si vous êtes un Espion au sein de l'Équipe d'Intervention, vous ne saurez donc pas si vous faites échouer la Mission... ou si vous grillez votre identité.

### - Modifications de la mise en place -

Si la partie comporte 8 joueurs (ou plus), les joueurs disposent des cartes Mission et le pion Équipe supplémentaires à côté du Tableau de score.

### - Modifications du déroulement de la partie -

Pendant l'étape de composition d'Équipe, le Meneur prend un pion Équipe supplémentaire et ajoute donc un membre de plus à l'Équipe. La phase de scrutin de l'Équipe d'Intervention ne change pas. Pendant l'étape de Mission, chaque joueur y participant choisit une carte Mission qu'il dispose devant lui face cachée. Le Meneur choisit alors une des cartes Mission jouées, la regarde et la met de côté. Cette carte n'entre plus en compte pour le résultat de la Mission. Le Meneur ramasse ensuite les cartes restantes et les mélange avant de les révéler. Le Meneur peut parler de la carte qu'il a défaussée, mais n'a pas le droit de la montrer.

## MODULE INVERSEUR :

Les Inverseurs ont la possibilité de changer le résultat de n'importe quelle Mission : une Mission avortée peut se transformer en succès, mais une victoire peut aussi se voir changée en échec.

### - Modifications de la mise en place -

Commencez par choisir une ou deux cartes Personnage Inverseur (Espion et/ou Membre de la Résistance) et ajoutez-y le nombre de cartes Personnage Espion et Membre de la Résistance nécessaire selon le nombre de joueurs. Placez les cartes Mission Inversion près du Tableau de Score.

### - Modifications du déroulement de la partie -

Pendant l'étape « Mener la Mission », le Meneur donne un jeu de trois cartes Mission (Succès, Échec et Inversion) à chaque membre de l'Équipe d'Intervention. Seuls les Inverseurs peuvent jouer une carte Mission Inversion. **L'Inverseur Espion peut uniquement jouer une carte Succès ou Inversion, il ne peut pas jouer de carte Échec.**

Déterminez normalement si la mission est un succès ou un échec sans tenir des comptes des cartes Inversion éventuellement jouées. Puis en fonction des cartes Inversion jouées :

- Si 1 carte Inversion a été jouée, alors le résultat de la mission est inversé.
- Si 0 ou 2 cartes Inversion ont été jouées, alors le résultat de la mission est conservé.

**Exemple :**

Lors d'une mission à quatre joueurs, les cartes révélées sont Succès, Succès, Échec, Inversion. La mission est un succès.

Quelle que soit leur affiliation, les Renégats préfèrent faire cavalier seul et n'aiment pas partager la victoire. Ils ont donc leurs propres conditions de victoire.

### - Modifications de la mise en place -

Commencez par choisir une ou deux cartes Personnage Renégat (Espion et/ou Membre de la Résistance) et ajoutez-y le nombre de cartes Personnage Espion et Membre de la Résistance nécessaires selon le nombre de joueurs.

Placez les cartes Mission Renégat et le jeton Surveillance près du Tableau de Score.

Pendant l'étape « Les Espions se reconnaissent », les Renégats n'ouvrent pas les yeux. Il ne connaît pas les autres Espions et ceux-ci ne le connaissent pas non plus. Si vous jouez avec le Commandant du module Assassin, le Renégat Espion ne se révèle pas au Commandant.

### - Modifications du déroulement de la partie -

Après qu'une Équipe d'Intervention a été approuvée, le Meneur choisit un joueur de l'Équipe d'Intervention et lui donne le jeton Surveillance.

**Note :** Dans une partie à 5-6 joueurs, n'utilisez pas le jeton Surveillance pour les deux premières Missions.

Le Meneur donne un jeu de trois cartes Mission (Succès, Échec et Succès Renégat) à chaque membre de l'Équipe d'Intervention. Seul le Renégat Membre de la Résistance a le droit de jouer la carte Succès Renégat. Une carte Succès Renégat compte pour une carte Succès.

Si le Renégat Membre de la Résistance est en possession du jeton Surveillance, il n'a pas le droit de jouer la carte Succès Renégat.

Le Renégat Membre de la Résistance gagne immédiatement la partie si ces deux conditions sont respectées :

- La Résistance accomplit une 3ème Mission avec succès.
- Il a joué la carte Succès Renégat lors de cette dernière Mission et lors d'une Mission précédente.

Le Renégat Espion gagne immédiatement la partie si ces deux conditions sont respectées :

- Les Espions font échouer une 3ème Mission.
- Il a joué une carte Échec lors de cette dernière Mission et lors d'une Mission précédente.

La victoire d'un Renégat n'est que partielle si son Équipe remporte la partie, mais qu'il n'a pas réussi à remplir ses conditions de victoire personnelles.

Si vous jouez aussi avec le Commandant du module Assassin et qu'un Renégat remporte la partie, la phase d'Assassinat n'a pas lieu et le Renégat est le seul vainqueur. Si vous jouez aussi avec le module Chasseur, et qu'un Renégat remporte la partie, l'étape d'Accusation n'a pas lieu. S'il ne gagne pas, l'étape d'Accusation se déroule normalement (ce qui laisse au Renégat Membre de la Résistance une deuxième chance de remporter la partie). Quand un Renégat Membre de la Résistance remporte la partie, il ne partage la victoire avec personne.

### CRÉDITS :

**Auteur :** Don Eskridge

**Développement du jeu :** Travis Worthington

**Conception graphique et illustrations :**  
Luis Francisco, Jarek Nocon, Jihoon Jang, Luis Francisco et Anthony Questel.

**Traduction et Relecture :** Philippe Pinon, Gregory Penne, Thais Aulnette et David Bertolo.

**Remerciements :** Merci à Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley pour les tests et aux «the Berkeley Boardgamers», Mike Lee, Pete Vasiliauskas pour l'aide au développement de l'extension "The Plot Thickens".  
Remerciements spéciaux à Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, la communauté BGG, «the Eskridges», Narae, Thomas et Jessica, DoPa, Team Don mais aussi Joshua Kimble, Matt Cocuzzi, Clyde Wright, Youjin, Melissa & Amos, Ken & Jieun, Kwang-hee, Hellena, Walter, Evie, Justin et Laura, Chris, Patrick, Erwin, David, Pete, Phil, KJ, Dave, Tom et Jess.



Distribution exclusive de l'édition française par Matagot, 48 rue de la Bienfaisance, 75008 Paris  
support@matagot.com  
www.matagot.com

© 2020 Lone Oak Games, Inc. Tous Droits réservés. permission.