

LA RESISTENCIA

Contenido:

- 10 cartas de personaje
- 10 cartas de misión (5 de éxito y 5 de fallo)
- 15 cartas de trama (para la expansión "La trama se complica")
- 5 indicadores de equipo
- 20 indicadores de voto (10 de aprobación y 10 de rechazo)
- 5 indicadores de puntuación (en azul y rojo)
- 1 indicador de ronda
- 1 indicador de progreso para la votación
- 1 indicador de líder
- 3 tableros de puntuación



Reglamento online

Objetivo:

La Resistencia es un juego social de deducción con identidades secretas. Los jugadores son miembros de la Resistencia que intenta derrocar al gobierno. Sin embargo, entre ellos también hay espías que intentarán frustrar los planes de la organización rebelde. La Resistencia gana el juego si consigue que tres misiones se completen con éxito; los espías ganan si consiguen que tres misiones fallen. Los espías también pueden ganar si la Resistencia es incapaz de organizar su equipo para la misión en alguna ronda de la partida (5 propuestas rechazadas para organizar un equipo de la misión).

Una regla fundamental del juego es que los jugadores pueden decir lo que quieran y cuando quieran a lo largo de la partida. La discusión, el engaño, la intuición y la interacción social son tan importantes para ganar como las deducciones basadas en la lógica.

Las cartas e indicadores:

Cartas de personaje – Determinan la afiliación del jugador (*cada jugador es, o un agente de la resistencia, o un espía*).

Los jugadores no pueden revelar estas cartas en ningún momento de la partida ni hacer alusiones al personaje que ilustran.

Indicadores de líder – El líder elige a los jugadores que formarán el equipo de la misión.

Indicadores de equipo – Asignan posiciones en el equipo de la misión.

Indicador de voto – Aprueban o rechazan el equipo de la misión elegido por el líder.

Cartas de misión – Determinan el éxito o el fallo de la misión.

Cartas de trama – Acciones adicionales.



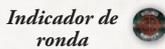
Indicador de equipo



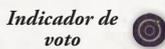
Indicador de puntuación



Indicador de líder



Indicador de ronda



Indicador de voto



Un espía



Un agente de la Resistencia



Carta de trama

Voto de rechazo



Voto de aprobación

Fallo



Éxito

Preparativos:

Escoge el tablero apropiado para el número de jugadores y colócalo en el centro de la mesa, junto a los indicadores de puntuación, los indicadores de equipo y las cartas de misión. Coloca el indicador de ronda en el espacio de la 1ª misión. Reparte a cada jugador los dos indicadores de voto.

Se elige un líder al azar que recibirá el indicador de líder. Usa la tabla siguiente para determinar el número de agentes de la Resistencia y espías que habrá en la partida:

Jugadores	5	6	7	8	9	10
Resistencia	3	4	4	5	6	6
Espías	2	2	3	3	3	4

Mezcla las cantidades indicadas de cartas de personaje. Reparte una carta boca abajo a cada jugador. Cada jugador mira en secreto la carta que ha recibido, la cual indica el tipo de personaje que es.

Los espías se revelan:

Después de que los jugadores conozcan su afiliación, el líder se debe asegurar de que todos los espías se conocen entre sí. Para ello, lee en alto las siguientes frases:

“Cerrad todos los ojos.”

“Espías, abrid los ojos. Mirad a vuestro alrededor y aseguraos de reconocer y recordar a todos los demás espías.”

“Espías, cerrad los ojos. Ahora todo el mundo debería tener los ojos cerrados.”

“Abrid todos los ojos.”

Desarrollo del juego:

La partida se divide en varias rondas, cada una de las cuales está compuesta por una fase de formación de equipo y una fase de misión.

Formar el equipo

En esta fase el líder selecciona a los jugadores que le gustaría tener en el equipo de la misión. A continuación, todos los jugadores votan para aprobar o rechazar el equipo de la misión.

Consejos para la Resistencia: entra en el equipo

Como agente de la Resistencia, tu objetivo es entrar en el equipo de la misión. Piensa que la presencia de un solo espía es suficiente para hacer que fracase. El líder propone a ciertos jugadores para formar parte de ese equipo, pero después hay que someterlo a votación. Si la propuesta del líder es rechazada, el siguiente jugador en sentido horario pasa a ser el líder y puede proponer un nuevo equipo.

Elegir al equipo de la misión: Después de la discusión apropiada, el líder toma la cantidad de indicadores de equipo señalados por la tabla inferior y entrega cada indicador a un jugador cualquiera, incluido él mismo. Hay que tener en cuenta que cada jugador solo puede recibir un indicador de equipo.

Jugadores	5	6	7	8	9	10
1ª Misión – Equipo	2	2	2	3	3	3
2ª Misión – Equipo	3	3	3	4	4	4
3ª Misión – Equipo	2	4	3	4	4	4
4ª Misión – Equipo	3	3	4	5	5	5
5ª Misión – Equipo	3	4	4	5	5	5

Fran



Pol



Aidi



Ejemplo: La primera misión en una partida a cinco jugadores requiere un equipo de dos jugadores. El líder entrega indicadores de equipo a Pol (él mismo) y Francesc, y a continuación pide que se vote.



Xaloc



Francesc



Consejos para los espías: actúa como uno de ellos

Los agentes de la Resistencia te siguen el rastro: piensa con rapidez y recuerda que, si actúas y te comportas como uno de ellos, se lo pondrás difícil a la hora de encontrarte. Todos los agentes de la Resistencia querrán entrar en los equipos de misión, así que tú deberías hacer otro tanto.

Consejos para la Resistencia: haz que confíen en ti

Un buen agente de la Resistencia no solo delata a los espías, sino que también se gana la confianza de su grupo. La mejor manera de conseguirlo es explicar al resto de los jugadores lo que intentas hacer y por qué. Al interrogarlos, los espías podrían quedar atrapados en su red de mentiras y delatarse.

Votar el equipo de la misión: Después de que todos los aspectos se hayan discutido con propiedad, el líder pide que se vote el equipo de la misión que ha elegido. Cada jugador, incluyendo al líder, elige en secreto uno de sus indicadores de voto. Cuando todos los jugadores tengan preparado su indicador de voto, el líder pide que se revelen. A continuación, todos los jugadores a la vez dan la vuelta a los indicadores para que el resto de los jugadores puedan ver sus votaciones. El equipo de la misión se aprueba si la mayoría de votos son de aprobación y se rechaza si la mayoría son de rechazo. Un empate se considera también un rechazo. Si el equipo de la misión es aprobado, la partida continúa con la fase de misión. Si el equipo de la misión es rechazado, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo líder y se repite la fase de formación de equipo.

Si se rechazan 5 equipos consecutivos para realizar una misión, los espías ganan la partida.



Ejemplo: Pol, Francesc, Aidi y Xaloc lo aprueban, mientras que Fran lo rechaza. La votación resulta en aprobación y la partida continúa con la fase de misión.

Consejos para los espías: cambia tu modus operandi

Es posible que, de partida a partida, los espías se queden bloqueados en un mismo patrón de comportamiento (por ejemplo, haciendo que la primera misión no falle). Si los agentes de la Resistencia saben predecir tu comportamiento, podrán descubrirte con mayor facilidad.

Consejos para la Resistencia: no confíes en nadie

Si no confías en todos los miembros de un equipo, plantéate seriamente rechazar el actual equipo de la misión. Los buenos agentes de la Resistencia suelen usar tres o más votaciones por ronda para observar quién da el visto bueno al equipo y preguntarle por qué. Recuerda que los espías se conocen entre sí, de modo que a veces puedes pillarlos respaldando un equipo por el simple hecho de que hay un espía entre sus miembros.

Ejecutar la misión

Cada jugador del equipo de la misión debe decidir en secreto entre apoyarla o sabotearla. El líder entrega una carta de misión de cada tipo a cada miembro del equipo, los cuales escogerán una carta de misión y la jugarán boca abajo frente a ellos. El líder recoge todas las cartas jugadas y las mezcla antes de revelarlas. La misión solo tiene éxito si todas las cartas reveladas son cartas de éxito. La misión falla si se ha jugado al menos una carta de fallo.

Nota: La Resistencia debe jugar cartas de éxito de misión, mientras que los espías pueden elegir entre jugar cartas de éxito de misión o de fallo de misión.

Nota: La 4ª misión en partidas de 7 ó más jugadores requiere como mínimo dos cartas de fallo de misión para ser considerada como misión fallida.

Nota: Te sugerimos que dos jugadores diferentes mezclen las cartas de misión jugadas y descartadas antes de revelarlas.

Después de que la misión haya sido completada, avanza el indicador de ronda a la siguiente casilla de misión en el tablero. Una misión que ha tenido éxito se indica colocando un indicador azul en la casilla de misión, mientras que una misión fallida se indica con un indicador rojo. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo líder y empieza la fase de formación de equipo de la siguiente ronda.

Ejemplo: Pol se da a sí mismo y a Francesc una carta de misión de cada tipo. Pol elige la carta de éxito de misión y la coloca boca abajo frente a él. Francesc coloca la carta de fallo de misión boca abajo frente a él.



Pol coge las dos cartas de misión, las mezcla y finalmente las revela: la misión ha fracasado.

Se coloca un indicador de puntuación rojo en el recuadro del tablero correspondiente a la primera misión, el indicador de ronda avanza a la casilla de la segunda misión y el indicador de líder cambia al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de juego:

La partida termina inmediatamente después de que tres misiones hayan tenido éxito o tres misiones hayan resultado fallidas. La Resistencia gana si tres misiones tienen éxito. Los espías ganan si tres misiones resultan fallidas o el equipo de la misión es rechazado cinco veces seguidas en una sola ronda.

Consejos para los espías: nunca te rindas

Aunque hayan descubierto que eres un espía, aún tienes una labor importante que desempeñar manteniendo a salvo al resto de los espías. Aprovecha que ya saben quién eres para extender la confusión y el descontento entre los agentes de la Resistencia mientras a su vez proteges al resto de los espías.

Consejos para la Resistencia: aprovecha toda la información disponible

En la Resistencia la información fluye en múltiples niveles. En primer lugar están los patrones de votación de los jugadores, en segundo lugar los resultados de las misiones y en tercer lugar las señales que se pueden percibir en las interacciones entre jugadores. Los agentes de la Resistencia deben usar toda la información a su disposición para erradicar a los espías.

Variantes:

La Resistencia es un juego que varía mucho dependiendo del grupo que lo juega. Siéntete libre de experimentar con diferentes variantes. Dos variantes muy populares son:

Elección del objetivo – Las misiones no tienen por qué realizarse en el orden establecido. El líder escoge la misión a ejecutar y coloca el indicador de ronda sobre ella, tras lo que procederá a elegir el equipo de la misión de la manera habitual. El número de personas que integran el equipo de la misión coincidirá con las exigencias de la misión elegida por el líder. A continuación, los jugadores votan la misión propuesta por el líder así como el equipo. Cada misión solo se puede intentar una vez y la 5ª misión solo se puede intentar después de que dos misiones hayan tenido éxito.

Espías ciegos – No se realiza la fase de Los espías se revelan.

¿Ganan normalmente los espías?

No es fácil derrocar un gobierno poderoso, por lo que no es extraño que los espías ganen bastantes veces cuando se juega con las reglas básicas, especialmente cuando se juega con más de 7 jugadores. Las cartas de trama de la expansión “La trama se complica” proporcionan información adicional para los agentes de la Resistencia y oportunidades para que los espías sean aún más engañosos.

LA TRAMA SE COMPLICA

Una expansión para La Resistencia

La trama se complica es una expansión en la que se incorporan cartas de trama: un elemento que aumenta las posibilidades de descubrir u ocultar la afiliación de los jugadores.

Las cartas de trama incluyen un identificador que señala cuáles deben incluirse en partidas con un determinado número de jugadores. En partidas de 5-6 jugadores se usan 7 cartas de trama, mientras que para partidas de 7 jugadores o más se emplean todas.

Las cartas de trama no son secretas. Muéstralas en el momento de robarlas y déjalas visibles mientras estén en juego.

Repartiendo cartas de trama:

Al inicio de cada ronda el líder roba el número de cartas de trama pertinente (1 para 5-6 jugadores, 2 para 7-8 jugadores y 3 para 9-10 jugadores) y las distribuye entre el resto de los jugadores.

Recordad que cada partida consta de 5 rondas.

Jugando cartas de trama:

Hay tres tipos de cartas de trama: las que tienen el símbolo del líder (★) deben jugarse de manera inmediata y después descartarse; las que tienen un número 1 (1) deben guardarse hasta el momento de usarlas; y las que tienen un cuadrado (■) permanecen en juego a lo largo de toda la partida. Si más de un jugador quiere jugar una carta en una situación concreta, el orden se determinará en base a la posición respecto al líder (empezando por él y siguiendo en sentido horario). Cada jugador tiene su turno para jugar una carta que cumpla los requisitos, por lo que no puede pasar y esperar a que vuelva a ser su turno en la siguiente vuelta para jugarla.

El grupo puede discutir la información que se haya obtenido mediante una carta de trama, pero la carta de personaje y su carta de misión nunca podrán revelarse públicamente.

Descripción detallada de las cartas:



Escuchar a hurtadillas (uso inmediato): el jugador que recibe esta carta debe mirar la carta de personaje de un jugador sentado a su lado.



Líder de opinión (efecto permanente): el jugador que recibe esta carta debe votar y revelar su indicador de voto antes de que el resto de los jugadores hayan realizado la votación. Esta carta tiene efecto permanente hasta el final de la partida. Si hay dos Líderes de opinión en juego, ambos jugadores deberán revelar sus indicadores de manera simultánea.



Reforzando la confianza (uso inmediato): el líder debe ceder su carta de personaje a cualquier otro jugador para que la examine.



Confidencias (uso inmediato): el jugador que recibe esta carta debe ceder su carta de personaje a cualquier otro jugador, incluyendo el líder, para que la examine.



Desconfianza (un solo uso): el jugador que reciba esta carta puede usarla para rechazar un equipo de misión que ya haya sido aprobado mediante votación. El uso de esta carta hace que la propuesta de equipo se considere rechazada.



Bajo vigilancia (un solo uso): el jugador que reciba esta carta puede usarla para consultar la carta de misión de otro jugador. No es necesario anunciarlo antes de que se jueguen las cartas de misión ni tiene efectos sobre ellas una vez se han jugado. Es posible que varias cartas de misión se comprueben de este modo en una misma ronda, pero cada personaje bajo vigilancia solo podrá revelar su carta de misión a un único jugador.



Líder nato (un solo uso): el jugador que recibe esta carta puede usarla para convertirse en el líder. Sin embargo, deberá anunciarlo antes de que el actual líder realice ninguna acción (robar cartas de trama o repartir indicadores de equipo). Si se juega una carta de este tipo, deberá esperarse a que concluya la votación antes de volver a jugar otro Líder nato.



Blanco de todas las miradas (un solo uso): el jugador que recibe esta carta puede usarla para hacer que un jugador juegue su carta de misión boca arriba. Sin embargo, deberá anunciarlo y seleccionar el objetivo antes de que los miembros del equipo de la misión hayan escogido sus cartas.



Asumir responsabilidades (un solo uso): el jugador que recibe esta carta debe coger una carta de trama del jugador que escoja.

Ejemplo: El líder roba Escuchar a hurtadillas y Líder nato. Entrega la primera carta a A, quien la usará de manera inmediata para mirar la carta de personaje de B (sentada a su lado). A podrá hacer cualquier comentario acerca de la afiliación de B (verdadero o falso), pero él será el único con derecho a ver la carta. El líder entrega Líder nato a C, que no la juega de inmediato, sino que la guarda para otro momento.

Preguntas frecuentes:

Si es la primera vez que juego a La Resistencia, ¿debería incluir las cartas de trama en la partida?

Lo más recomendable es jugar un par de veces sin ellas. Si al cabo de unas partidas quieres que haya más flujo de información en juego, es momento de incluir las cartas de trama en tu siguiente partida.

Créditos:

Diseño del juego: Don Eskridge

Traducción: Fran Garea, Maite Madinabeitia

Desarrollo del juego: Travis Worthington

Diseño gráfico/Ilustraciones: Luis Francisco, Jordy Knoop, Michael Rasmussen, George Patsouras, Jordan Saia, Maryam Khatoon, Luis Tomas, Vinh Mac, Alex Murur

Agradecimientos: Gracias a Brian Carpenter, Eric Hehl, Martin Burley por el testeo y a Berkeley Boardgamers, Mike Lee, Pete Vasiliauskas por su ayuda en el desarrollo de la expansión “La trama se complica”. Agradecer especialmente a Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, la comunidad BGG, los Eskridges, Narae, Thomas y Jessica, DoPa, Team Don y muchos más.

Versión española: HomoLudicus Juegos, S.L. www.homoludicus.org