



Состав:

- 10 карт Персонажей;
- 1 жетон Лидера;
- 5 карт Зачарованного оружия (карт Команды);
- 20 карт Голосования (10 карт «за» и 10 карт «против»);
- 10 карт Миссий (5 карт успеха и 5 карт провала);
- 15 карт Сюжета (используются в дополнении);
- 6 жетонов Победы (3 «солнца» и 3 «луны»);
- 1 чёрный жетон;
- 3 карты местности.



Описание

Resistance - дедуктивная психологическая игра. Игроки либо как Герои сражаются с тиранией Тёмного Властелина, подчинившего своей злой воле небольшую сказочную страну, либо же становятся Предателями, стремящимися помешать этому.

Тёмный Властелин чрезвычайно могуществен и силен, имеет в своём распоряжении огромные ресурсы, могучую армию приспешников и лучших колдунов и волшебников. Хотя, казалось бы, на этом можно и закончить, но мир живёт по своим законам и добрые боги укрывают от обнаружения магией храбрую группу приключенцев – отважных людей, эльфов и гномов. С помощью силы могущественных демонов Тёмный Властелин притянул в сны некоторых из героев, обратив их ко тьме. Каждому из Предателей он сулил что-то своё: власть и могущество, бессмертие, несметные богатства, а кому-то жизнь и безопасность родных, что он держал в плену. А может быть, это было нечто... иное? Кто знает, на что человек готов пойти ради исполнения своей мечты? И кого Тёмный Властелин переманил на свою сторону?

Герои побеждают в случае успеха 3 миссий. Победа достаётся Предателям, если 3 миссии были провалены. Предатели также могут победить на любом этапе игры, если Героям не удастся договориться и организовать ударный отряд (5 срывов голосования за выполнение миссии).

Основным правилом данной игры является возможность игроков в любое время высказать свое мнение, каким бы оно не было. Дискуссии, ложные обещания, интуитивные озарения, социальное взаимодействие и логические умозаключения важны для победы в этой игре. Даже если всё вышеперечисленное ложь и клевета.

Карты и жетоны:

Карты персонажей определяют принадлежность каждого игрока к Героям или к Предателям. Принадлежность персонажа к одной из сторон должна сохраняться в тайне на протяжении всей игры.

Жетон лидера — находится у того, кто назначает игроков, которые будут участвовать в выполнении миссии.

Карты персонажей — определяют роль каждого игрока в предстоящей миссии.

Карты зачарованного оружия (команды) — предназначены для выбора лидером игроков, входящих в ударный отряд по выполнению миссии.

Карты Голосования — предназначены для голосования «За» или «Против» предложенного Лидером состава ударного отряда.

Карты Миссии — определяют успех или провал миссии. Сюжетные карты — дополнительные карты, используемые в расширении.

Жетон Лидера



Карта Героя



Карта Предателя



Карты голосования



«За»



«Против»



Оборот

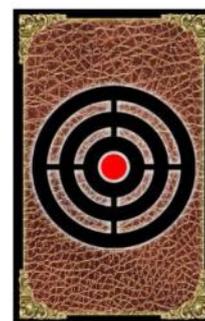


«Успех»

Карты Миссии



«Провал»



Оборот

Зачарованное оружие



Карта Сюжета



Карта Местности



Начало игры:

1. Поместите карту местности (одну, но с соответствующим количеством игроков), жетоны Победы, карты персонажей и карты Миссий в центр игрового стола. Отметьте чёрным маркером первую миссию на карте местности.

2. Раздайте каждому игроку по 2 карты Голосования (одну «За» и одну «Против»);

3. Выберите случайным образом Лидера и дайте ему жетон Лидера.

Используйте данную таблицу для определения количества Героев и Предателей, участвующих в игре.

Количество игроков	Герои	Предатели
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3
9	6	3
10	6	4

4. Выберите персонажей.

Перемешайте соответствующее количество карт Персонажей. Каждый игрок вытягивает закрытую 1 карту Персонажа и смотрит что на ней изображено так, чтобы этого не видели остальные. Лидер обязан вытянуть карту персонажа наравне с другими игроками. Лидер, помимо своих обязанностей, также играет выпавшую ему роль Предателя или Героя.

Знакомство Предателей друг с другом

После того как каждый игрок узнал, какова его роль в предстоящей игре, Лидер должен познакомить Предателей друг с другом. Для этого Лидер закрывает глаза и произносит следующий текст (при этом игроки следуют его указаниям):

— Все играющие закрывают глаза.

— Предатели открывают глаза, обводят взглядом остальных игроков и знакомятся с другими Предателями.

— Предатели закрывают глаза. Теперь глаза всех игроков должны быть закрыты.

— Все игроки открывают глаза.

В сны Предателей вторгается Тёмный Властелин и во сне же знакомит их друг с другом. Герои в свою очередь спят и видят обычные сны не подозревая о предательстве.

Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раунд, в свою очередь, состоит из этапа формирования ударного отряда для выполнения миссии и этапа выполнения миссии.

Этап формирования ударного отряда

На данном этапе Лидер выбирает игроков, которым предстоит принять участие в миссии, и проводит голосование, в результате которого определяет, отправится ли сформированный отряд на выполнение Миссии.

Выбор игроков для выполнения миссии. После проведения соответствующего обсуждения Лидер берёт необходимое количество карт Зачарованного оружия (см. таблицу ниже) и раздаёт их игрокам (Лидер также может участвовать в выполнении миссии). Каждый игрок может получить только одну карту Зачарованного оружия.

Количество игроков	Количество игроков необходимых для выполнения миссии:				
	№1	№2	№3	№4	№5
5	2	3	2	3	3
6	2	3	4	3	4
7	2	3	3	4	4
8	3	4	4	5	5
9	3	4	4	5	5
10	3	4	4	5	5

Голосование за ударный отряд, сформированный для выполнения Миссии.

После соответствующего обсуждения Лидер призывает игроков проголосовать за ударный отряд, сформированный для выполнения миссии. Каждый игрок, включая Лидера, тайно выбирает одну из карт Голосования. После того как все игроки определятся с выбором, Лидер просит всех играющих показать выбранные карты. Ударный отряд считается одобренным, если большая часть игроков проголосовала «За». Если же большинство проголосовало «Против», либо голоса разделились поровну, отряд не допускается к выполнению миссии. Если состав отряда для выполнения миссии был одобрен, начинается следующий этап игры — голосование за Миссию. В случае если большинство игроков проголосовало «Против» предложенного состава команды, либо голоса разделились поровну, назначается новый Лидер и уже он вновь сдаёт карты игрокам для повторения процедуры голосования.

Победа достаётся Предателям, если предложенный состав ударной группы был отвергнут 5 раз в течение одного раунда (5 голосований, в которых большинство игроков проголосовало «Против», либо голоса разделились поровну),

Пример: Лидер выдает карты Зачарованного оружия Николаю (самому себе) и Владимиру, затем объявляет голосование открытым.

Пример: Николай, Владимир, Мария и Пётр проголосовали «За» а Юрий — «Против» данного состава команды. Таким образом, состав команды считается одобренным, игра переходит на этап выполнения миссии.

Этап выполнения миссии

Члены ударного отряда, выполняющие миссию, кладут взакрытую карту Успеха или Провала. Карты перемешиваются. Если есть хоть один «Провал» — миссия не выполнена.

Голосование за миссию

Каждый игрок, выполняющий Миссию, определяет для себя, будет ли он поддерживать эту Миссию, при этом он не сообщает остальным о своём решении. Лидер по очереди раздаёт набор из двух карт Миссий каждому члену отряда для выполнения миссии. Член отряда выбирает одну из карт миссии («Успех» или «Провал») и кладёт её перед собой на стол лицевой стороной вниз. Лидер собирает выбранные членами отряда карты, перемешивает их и затем раскладывает на столе. Миссия считается выполненной, если все члены отряда выбрали карту Успеха. Миссия считается неудачной, если один или несколько членов команды выбрали карту Провала.

Пример: Николай берёт себе и выдаёт Владимиру по 2 карты миссии. Николай выбирает карту Успеха Миссии и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. Владимир выбирает карту Провала и также кладёт её перед собой лицевой стороной вниз.

Николай берёт 2 выбранные карты, перемешивает их и переворачивает. Миссия, за которую голосовали, считается проваленной.

Примечание. Герои могут выбирать только карту Успеха Миссии, Предатели могут выбрать любую карту.

Примечание. 4-я миссия в игре, в которой участвуют 7 и более игроков, считается неудавшейся при выборе игроками 2 и более карт Провалов.

Примечание. Перемешивать разыгранные и неиспользованные карты миссий рекомендуется 2 разным игрокам.

После того как Миссия была выполнена, переместите круглый маркер на строку следующей миссии на карте Местности. При успехе предыдущей Миссии отметьте её жетоном «солнца», при провале миссии отметьте её жетоном «луны». Далее Лидер заново сдаёт карты игрокам — этап формирования ударного отряда для выполнения миссии повторяется.

В конце каждого раунда Лидер сменяется на другого игрока, расположенного по часовой стрелке от текущего Лидера.

3 успешных миссии — победили Герои. 3 провала — победили Предатели.

Окончание игры

Игра считается завершённой после 3 успешных или 3 проваленных миссий.

Герои побеждают, если 3 миссии оказались успешными. Победа достаётся Предателям, если 3 миссии провалились.

Примечания:

Информацию в игре можно получать несколькими способами: следует внимательно следить за поведением партнеров, их манерой голосования, оценивать результаты выполнения миссии. Герои должны использовать всю информацию, полученную в ходе игры, для того чтобы выявить Предателей.

Победить Тёмного Властелина не так-то просто. Вы должны быть готовы к тому, что большую часть времени Предатели будут побеждать, особенно если число играющих больше 7 человек. Сюжетные карты расширения не только предоставят Героям дополнительную информацию, но и позволят Предателям проявить чудеса хитрости.

Варианты игры

Игра может вестись разными способами. Не бойтесь экспериментировать и придумывать новые варианты её проведения. Самыми популярными вариантами являются следующие:

1) Постановка цели.

Лидер предлагает одновременно и состав ударного отряда для выполнения миссии, и саму миссию. За каждую миссию можно голосовать только один раз. 5-ю миссию можно выносить на голосование только после успешного выполнения 2-х миссий.

2) Неспящие Предатели.

В данном случае пропускается та часть игры, в которой Предатели знакомятся друг с другом.

3) Атмосферные Миссии.

В этом варианте Лидер не просто собирает игроков на выполнение Миссии, а ещё и сообщает им в чём состоит эта Миссия. Тематику Миссий можно придумать самостоятельно или взять их из примеров на предпоследней странице.

РАСШИРЕНИЕ ИГРЫ «ЗАКУЛИСНЫЕ ВОИНЫ»

Для расширения сюжетной линии под названием «Закулисные войны» следует использовать специальные Сюжетные карты. Использование данных карт даёт дополнительные возможности для выявления Предателей и саботажа борьбы Героев. Количество Сюжетных карт, используемых в игре, зависит от числа игроков. В игре с 5-6 игроками используются 7 Сюжетных карт. Если в игре участвуют более 7 человек, используются все 15 Сюжетных карт. Сюжетные карты не являются секретными и должны лежать на столе лицевой стороной вверх в течение всей игры.

Раздача Сюжетных карт

В начале каждого раунда Лидер выбирает Сюжетные карты, которые будут участвовать в игре (1 Сюжетная карта для 5-6 игроков, 2 Сюжетные карты для 7-8 игроков и 3 Сюжетные карты для 9-10 игроков).

Далее Лидер раздает выбранные карты любым игрокам (оставить себе Сюжетную карту лидер не может). Помните, что каждая игра состоит из 5 раундов.

Использование Сюжетных карт

Все Сюжетные карты делятся на 3 вида: карты со значком лидера («звезда») участвуют в игре сразу же после раздачи; карты со значком единицы («1») приберегаются до удобного случая, а карты со значком «квадрата» остаются в игре до самого её окончания. В случае если ситуация позволяет использовать сразу несколько Сюжетных карт, приоритет и очерёдность их использования определяется расположением относительно Лидера (сначала участвует в игре сюжетная карта игрока, сидящего рядом с Лидером, затем — остальные по часовой стрелке). Каждый игрок имеет право разыграть Сюжетную карту только один раз. Игроки не могут пропускать ходы и разыгрывать свои Сюжетные карты в следующем круге.

Информацией, касающейся Сюжетных карт, можно обмениваться открыто, однако вся информация, относящаяся к персонажам игроков и картам Миссий, должна храниться в тайне.

Детальное описание карт:

Подслушанный разговор — эта карта должна использоваться немедленно. Получивший данную карту от Лидера должен ознакомиться с картой Персонажа игрока, сидящего рядом (справа или слева).

Задай тон — карта имеет постоянную силу. Владелец данной карты должен выбрать карту Голосования и вслух сообщить о своём выборе раньше, чем проголосуют все остальные игроки. Это обязательство закрепляется за игроком, получившим данную карту, до конца игры. В случае если в игре принимают участие 2 игрока с такими картами, они должны голосовать и сообщать остальным о своём выборе одновременно.

Налаживание отношений — карта разыгрывается немедленно. Лидер должен передать свою карту Персонажа на изучение любому из игроков.

Раскрыть себя — карта разыгрывается немедленно. Получивший данную карту от Лидера должен передать свою карту Персонажа на изучение любому из игроков.

Подтасованный результат — данную карту можно использовать только один раз. Получивший эту карту может использовать её, чтобы отвергнуть отряд, выбранный для выполнения Миссии. Использование данной карты аннулирует успешные результаты голосования, предложенный состав отряда для выполнения миссии считается отвергнутым.

Я слежу за тобой — эта карта разыгрывается один раз. Игрок, которому досталась такая карта, может использовать её для ознакомления с разыгрываемой картой Миссии. Владелец карты необязательно использовать её до начала розыгрыша одной из карт Миссий. Использование этой карты никак не влияет на итог выполняемой Миссии. В одном раунде может быть разыграно любое количество подобных карт, однако ознакомиться с той или иной картой Миссии в течение одного раунда имеет право только один игрок.

Новый Лидер — карта разыгрывается один раз. Владелец данной карты может использовать её, чтобы стать Лидером. Заявить свое право на лидерство следует прежде, чем действующий Лидер предпримет какие-либо действия (выберет Сюжетные карты или раздаст карты зачарованного оружия игрокам). После

розыгрыша карты «Новый Лидер» другая подобная карта может принять участие в игре только после проведения очередного Голосования.

В центре внимания — данная карта разыгрывается один раз. Владелец этой карты может использовать её, чтобы принудить одного из игроков разыграть свою карту Миссии в открытую. Владелателю карты следует заявить о своих намерениях и выбрать игрока, которому предстоит показать всем свою карту Миссии до того, как члены команды, избранной для выполнения Миссии, выберут карту своей Миссии.

Взять ответственность — карта разыгрывается один раз. Владелец этой карты должен взять у любого игрока одну Сюжетную карту.

Пример: Лидер выбирает карты «Подслушанный разговор» и «Новый Лидер» и выдаёт карту «Подслушанный разговор» Марии, которая сразу же использует её для ознакомления с картой Персонажа у сидящего справа Николая. Мария может отпускать любые, правдивые или ложные комментарии по поводу Персонажа Николая, однако она не имеет права показывать его карту Персонажа другим игрокам. Лидер передаёт карту «Новый лидер» Владимиру, который использует её не сразу, а приберегает на будущее.

Атмосферные Миссии

Здесь приведены некоторые примеры тематики Миссии, Вы можете самостоятельно придумывать и включать их в свою игру. Этот вариант опционален — ибо способен увеличить продолжительность игры.

Для удобства атмосферные Миссии разделены по группам, в зависимости от того как много участников необходимо для её выполнения. Эти группы — «малый отряд», «средний отряд» и «большой отряд». Деление условное и основывается на логике. В угоду веселья логику можно легко отбросить.

Малый отряд:

- Совершить кражу артефакта

Говорят, что Тёмный Властелин очень дорожит неким артефактом. Он хранит его в кладовых своей цитадели. Охранников много, но они совершенно не ждут нападения. Позже можно выяснить каким образом его можно обернуть против Тёмного Властелина.

- Встретиться с главарём бандитов

Иногда приходится идти на поводу у слухов. Главарь местной шайки бандитов утверждает, что знает нечто важное о Тёмном Властелине. Взамен этой информации он хочет скрыться из страны. И поскольку есть подозрения, что это засада необходимо взять с собой несколько человек для прикрытия.

- Поймать вора

Один из добытых артефактов был похищен! Вор не мог уйти далеко. Нужно поймать его прежде, чем он успеет скрыться в ближайшем городе.

- Перехват переписки

Тёмный Властелин послал важное письмо с приказами своим генералам, воюющим на севере. Необходимо отловить почтового ворона и подменить приказы на

написанные вами. Сложность представляет собой как поиск защищенного заклинаниями ворона, так и его поимка.

- Освобождение наставника

Вам стало известно, что старый наставник одного из Персонажей был пленён. Его держат в одиноко стоящей избушке в глуши и пытаются. Необходимо отыскать избушку и вызволить наставника прежде, чем он скончается от ран.

- Проникновение в библиотеку

В этой библиотеке хранится множество информации по истории, магии, оккультизму. Возможно среди этой груды книг найдётся та, что подскажет как свергнуть Тёмного Властелина.

- Поймать шпиона

В последнее время у вашего убежища видели странного типа. Что он там делал? Быть может, следил за нами? А может это связной одного из предателей? Нужно выследить и поймать его. Он может знать что то полезное.

- Сопровождение посла дварфов

Посол подгорного короля прибывает с намерением узнать реальное положение дел в королевстве. Необходимо встретить его и сопроводить его на встречу с местным главой общины дварфов.

- Уничтожить мост

Тёмный Властелин послал отряд бесов сжечь священный лес эльфов. Без моста бесам будет сложно пересечь реку – ведь они сильно боятся воды. Тем временем эльфы смогут подготовиться к обороне.

- Завалить проход в склеп

В этом склепе отсыпаются вампиры-приспешники Тёмного Властелина. По ночам они кусают невинных граждан, пополняя ряды себе подобных, а вот днём они беззащитны. Это не убьёт их, но хотя бы задержит.

- Выведать новости

Нужно проникнуть в ближайший город, переодевшись обычными странниками. Следующим этапом будет проникновение в кабаки и бары. Там под видом пьянчуг нужно спрашивать местных что творится в округе. Задание сложное, но интересное.

- Открыть бар

Быть героем нелегко. Нужно уметь хоть иногда расслабиться. Но чем важнее задача, тем сложнее о ней забыть. Алкоголь не выход, но это работает. Потому чрезвычайно важно добыть алкогольную жидкость, в идеале с тем, кто будет её разливать по стаканом – барменом.

Средний отряд:

- Кража чертежей «машины Смерти»

От пленного прислужника Тёмного Властелина вам удалось выведать, что планируется строительство некой «машины Смерти». Никто из вас не знает, что это и как это можно использовать, но этот шанс нельзя терять. Нужно проникнуть на территорию мастерской в столице и выкрасть чертежи.

- Захват кареты с жалованием наёмников

На этой карете везут полугодовое жалование наёмным войскам Тёмного Властелина. Карета хорошо охраняется и движется достаточно быстро. Нужно успеть

перехватить её во время пути к лагерю. Если наёмники не получат своё золото, то могут поднять бунт.

- Убийство наместника

Тёмный Властелин назначил на управление провинциальным городом своего наместника. Наместник прославился массовыми казнями женщин и детей. Устранение этого подлеца создаст вакуум власти и отвлечет на время как внимание Тёмного Властелина, так и его военные ресурсы от реальных планов по его свержению.

- Поиск летающего корабля

Летающий корабль, вёзший армию солдат и оружие в помощь Героям, разбился в северных лесах. Нужно найти его раньше отрядов Тёмного Властелина – ведь там всё ещё могут быть выжившие. В любом случае следует уничтожить обломки корабля, что бы Тёмный Властелин не смог завладеть данной технологией.

- Саботаж снабжения армии

Армия Тёмного Властелина, ведущая кровопролитную войну на севере, сильно зависит от поставок продовольствия с сёл. Для затруднения доставки можно устроить обвал на узком переходе в ущелье.

- Организация маршрута контрабанды

Для организации бунта нужно оружие. Много оружия. Единственный способ достать его, не привлекая внимания тёмного Властелина – это контрабанда. Проблема в том, что границы хорошо охраняются и поиск лазейки может занять много времени.

- Заболтать дракона

В горах на юго-западе селяне видели дракона. Если удастся склонить его на свою сторону, то он станет отличным подспорьем в борьбе. А ещё можно попутно вынести золото из сокровищницы. Драконы любят золото, не так ли?

- Поход в подземелье

По легенде именно там лежит оружие избранника богов, что может разрубить любые доспехи. На пути у отряда встанут хитроумные ловушки и кровожадные монстры. Дополнительным неудобством станут замкнутые пространства и спертый воздух.

- Сжечь бордель

Солдаты Тёмного Властелина не обрадуются этой новости. Их моральный дух упадёт и боеспособность понизится.

Большой отряд:

- Освобождение рабов в рудниках

Тёмный Властелин арестовывает ни в чём не повинных граждан и направляет их на добычу руды. Надсмотрщики не дают сбежать рабам, а охрана не даёт никому проникнуть снаружи. Подступы охраняются, регулярно проходят часовые. Тем самым сорвётся снабжение кузниц. А вот армия хоть и оголодавших, но обзолённых рабов вам бы очень пригодилась – ведь они тоже не жалуют Тёмного Властелина.

- Ограбление каравана

Тёмный Властелин послал большой караван в восточные земли, и он возвращается на днях. Судя по количеству охраны – в нём везут нечто ценное. Возможности проникнуть незаметно и выведать обстановку в караване нет, поэтому караван придётся брать грубой силой.

- Освобождение столицы

Вам удалось связаться с ячейкой сопротивления в столице. Вашему ударному отряду требуется отвлечь на себя внимание элитной гвардии, дав шанс плохо обученным ополченцам взять под контроль город. Наверняка Тёмный Властелин сможет сбежать, но потеря столицы серьёзно пошатнёт его власть.

- Спасение принцессы

Тёмный Властелин заточил принцессу в замке, устав от её отказов вступить с ним в брак, и решил околдовать её. Принцесса поможет вам найти поддержку и отклик в сердцах обычных граждан, а ещё и в кругу сопредельных монархов.

- Штурм башни злого мага

Некий волшебник, вставший на сторону зла, проводит в своей башне ужасные эксперименты по выведению новой породы монстров. Нужно остановить его любой ценой, иначе погибнет множество простых обывателей.

- Защитить избранного

Тёмный Властелин узнав, что существует предсказание о его свержении, приказал уничтожить деревню, в которой живёт Избранный. На уничтожение отправился элитный отряд его приспешников, и поскольку никто не знает, кто именно из жителей деревни Избранный нужно избежать жертв среди жителей деревни.

- Уничтожить храм демонопоклонников

Тёмный Властелин, продав свою душу демонам заключил с ними договор, частью которого являются жертвоприношения в этом храме. Если уничтожить его, то демоны могут разорвать сделку. А что при этом станет с Тёмным Властелином страшно даже подумать!



Выжимка из правил

Цели:

- * Герои (символ «Солнце») должны успешно завершить 3/5 Миссий, в то время как Предателям (символ «Луна») нужно провалить 3/5 миссий.
- * Если во время любого раунда предлагаемый состав ударного отряда для выполнения Миссии не может быть утверждён (при пяти различных предложенных Отрядах), то побеждают Предатели.

Начало игры:

- * Поместите чёрный жетон на "1" в карте Местности, каждый следующий раунд передвигайте его на следующее число.
- * Раздайте игрокам карты Персонажей лицом вниз, по одной на каждого игрока.
- * Определите Предателей: все закрывают глаза; Предатели открывают глаза для опознания друг друга.

Ход игры:

- В начале каждого раунда все игроки получает по две карты голосования («за» и «против»).
- Так определяется должны ли выбранные игроки быть включены в состав ударного отряда.
- Определяется «Лидер». В первом раунде случайно, а в последующих - по часовой стрелке от действующего Лидера. Лидер кладет перед собой жетон Лидера.
- Лидер набирает игроков в ударный отряд и раздаёт им карты Зачарованного оружия (см. Карты Местности для определения того, сколько бойцов требуется в отряде).
- Все игроки голосуют одновременно о "Принятии" или "Отклонении" состава отряда. Если есть большинство «за», то отряд одобрен, а если нет, то жетон Лидера переходит к игроку слева от текущего Лидера. Процедура голосования повторяется.
- Когда отряд будет одобрен, то каждый игрок отряда получит по две карты Миссии - одну "Провал" (Луна) и один "Успех" (Солнце).
- Бойцы ударного отряда тайно голосуют за Успех или Провал Миссии, поместив выбранную карту рубашкой вверх. После чего как выбранные карты перемешиваются, а уж затем вскрываются..
- Если есть хотя бы одна карта Провала, то Миссия не удалась - поместите жетон «Луны» на карту Местности.
- Если все карты означают Успех, то на карту Местности помещается жетон «Солнца».
- * Исключение: Миссия № 4, иногда в ней требуется две карты «Провала».
- Перемешайте вместе все карты Миссии (как использованные, так и неиспользованные) и снова разделите их на две стопки – «Успеха» и «Провала».

Карты Сюжета (5-10 игроков):

- Дополнение "Закулисные войны" включает в себя 15 дополнительных карт Сюжета.
- Лидер в каждом раунде вытягивает определённое количество карт из колоды Сюжета (5/6 игроков = 1, 7-8 игроков = 2, 9-10 игроков = 3) и раздает их другим игрокам по своему выбору (но не может оставить себе ни одной).
- Эти карты дают игрокам специальные способности при их использовании.
- Карты Сюжета не являются секретными, и кладутся лицом вверх, как только были взяты.
- Карты с символом звезды используется сразу, а затем сбрасываются. Карты с квадратным значком остаются на всю игру, а с "1" берегутся до удобного случая их использовать.
- Карты используются в порядке очерёдности, если необходимо.