

DER WIDERSTAND

Inhalt

- 10 Charakterkarten
- 10 Missionskarten (5 x Erfolg & 5 x Fehlschlag)
- 15 Plotkarten (benötigt für die Variante „Die Spannung steigt“)
- 5 Team-Marker
- 20 Abstimmungsmarker (10 Pro-Stimmen & 10 Contra-Stimmen)
- 5 Wertungsmarker (Blaue & Rote Marker)
- 1 Rundenmarker
- 1 Wahlmarker
- 1 Anführer-Marker
- 3 Spieltafeln

Spielziel

DER WIDERSTAND ist ein interaktives Deduktionsspiel mit Geheimen Identitäten. Jeder Spieler ist entweder Mitglied des Widerstands oder arbeitet für den finsternen Megakonzern, der die Welt rücksichtslos regiert. Die Widerstandskämpfer, die den Megakonzern zu Fall bringen wollen, gewinnen, wenn drei Missionen erfolgreich abgeschlossen wurden. Die Spione gewinnen, wenn drei Missionen fehlgeschlagen sind und damit die Pläne des Widerstandes vereitelt wurden. Sollte der Widerstand nicht fähig sein, ein Missionsteam zusammenzustellen (d.h. wenn 5 Abstimmungen zu ein und derselben Mission scheitern), gewinnen ebenfalls die Spione.

Die wichtigste Spielregel lautet, dass alle Spieler jederzeit sagen können, was sie wollen. Wer siegen will, muss gleichermaßen auf Konfrontation, Täuschung, Intuition, soziale Interaktion und logische Schlussfolgerung bauen.

Karten & Marker

Charakterkarten – Bestimmen die Fraktionszugehörigkeit der Spieler (jeder Spieler ist entweder ein Widerstandskämpfer oder ein Spion). Die Charakterkarten dürfen während des Spiels unter keinen Umständen gezeigt werden. Auch über die Illustrationen darf man sich nicht unterhalten.

Missionskarten – Entscheiden über Erfolg oder Fehlschlag der Mission.

Plotkarten – Bieten weitere Handlungsmöglichkeiten in der Variante „Die Spannung steigt“.



Spion



Widerstandskämpfer



Missionskarte: Erfolg



Missionskarte: Fehlschlag



Plotkarte

Abstimmungsmarker – Nehmen das vom Anführer vorgeschlagene Missionsteam an oder lehnen es ab.

Contra-Stimme



Pro-Stimme

Weitere Marker – Weisen z.B. einen Platz im Missionsteam zu oder geben den Anführer an.



Anführer-Marker



Wertungs-marker



Team-Marker



Rundenmarker



Wahlmarker

Spielaufbau

Zunächst nimmt man die zur Spieleranzahl passende Spieltafel und legt sie gemeinsam mit den Wertungsmarkern, den Team-Markern und den Missionskarten zentral auf den Spieltisch. Der Rundenmarker kommt auf das erste Missionsfeld der Spieltafel. Der Wahlmarker wird auf das erste Feld der Leiste Abstimmung gelegt. Dann erhält jeder Spieler einen Satz Abstimmungsmarker.

Der Anführer wird zufällig ausgewählt und erhält den Anführer-Marker. Anhand folgender Tabelle wird bestimmt, wie viele Widerstandskämpfer und wie viele Spione an der Partie teilnehmen.

Spieleranzahl	5	6	7	8	9	10
Widerstandskämpfer	3	4	4	5	6	6
Spione	2	2	3	3	3	4

Als nächstes mischt man die entsprechende Anzahl Charakterkarten und teilt jedem Spieler verdeckt eine Karte zu. Im Geheimen sieht jeder Spieler auf seiner Karte nach, zu welcher Fraktion er gehört.

Enthüllung der Spione

Sobald jeder Spieler weiß, zu welcher Fraktion er gehört, muss der Anführer sicherstellen, dass die Spione sich gegenseitig kennen. Dazu liest er folgende Anweisungen vor:

„Alle schließen die Augen.“

„Die Spione öffnen die Augen. Sie sehen sich um und merken sich, wer die anderen Spione sind.“

„Die Spione schließen die Augen wieder. Alle Augen müssen jetzt geschlossen sein.“

„Jetzt öffnen alle die Augen.“

Tipps für Widerstandskämpfer: Sichere dir einen Platz im Team

Als Widerstandskämpfer solltest du dir einen Platz im Missionsteam sichern, da bereits ein einziger Spion genügt, um die Mission fehlschlagen zu lassen. Der Anführer schlägt das Team zwar vor, aber bei der Abstimmung hat jeder eine Stimme. Wenn der Vorschlag des Anführers nicht genügend Pro-Stimmen auf sich vereinen kann, wird der nächste Spieler zum Anführer und darf ein neues Team vorschlagen.

Spielablauf

Eine Partie geht über mehrere Runden, die jeweils aus einer **Teamaufstellungs-Phase** und einer **Missions-Phase** bestehen.

Teamaufstellung

In dieser Phase wählt der Anführer die Spieler, die er gerne im Missionsteam hätte. Anschließend stimmen alle Spieler darüber ab, ob das vorgeschlagene Missionsteam angenommen oder abgelehnt wird.

Zusammenstellung des Missionsteams: Nach ausreichender Diskussion nimmt der Anführer die entsprechende Anzahl an Team-Markern (*gemäß folgender Tabelle*) und verteilt sie an beliebige Mitspieler (auch sich selbst kann er einen Team-Marker geben). Man beachte allerdings, dass kein Spieler jemals mehr als 1 Team-Marker haben darf.

Spieleranzahl	5	6	7	8	9	10
Erstes Missionsteam	2	2	2	3	3	3
Zweites Missionsteam	3	3	3	4	4	4
Drittes Missionsteam	2	4	3	4	4	4
Viertes Missionsteam	3	3	4	5	5	5
Fünftes Missionsteam	3	4	4	5	5	5

Christoph



Stephan



Tanja



Beispiel: Die erste Mission in einer 5-Spieler-Partie erfordert ein Team aus zwei Spielern. Der Anführer gibt einen Team-Marker an Stephan (sich selbst) und einen an Gabriel. Dann ruft er zur Abstimmung auf.

Boris



Gabriel



Tipps für Spione: Verhalte dich wie ein Widerstandskämpfer

Die Widerstandskämpfer sind hinter dir her - sei also auf der Hut und bedenke, dass es schwieriger ist, dich zu enttarnen, wenn du dich wie ein Widerstandskämpfer verhältst und abstimmt. Alle Widerstandskämpfer wollen einen Platz im Missionsteam, warum also nicht auch du?

Tipps für Widerstandskämpfer: Gewinne das Vertrauen deiner Mitspieler

Ein guter Widerstandskämpfer enttarnt nicht nur Spione, er gewinnt auch das Vertrauen seiner Mitspieler. Dies erreichst du am besten, indem du dein Handeln und deine Beweggründe den anderen Spielern stets erklärst. Bei genauem Nachfragen verfangen sich Spione oftmals im Netz ihrer eigenen Lügen und enttarnen sich dadurch selbst.

Abstimmung über das Missionsteam: Nach ausreichender Diskussion ruft der Anführer zur Abstimmung über das von ihm vorgeschlagene Missionsteam auf. Jeder Spieler, auch der Anführer selbst, wählt nun im Geheimen einen Abstimmungsmarker. Nachdem alle gewählt haben, gibt der Anführer ein Zeichen, woraufhin alle Spieler gleichzeitig ihre Abstimmungsmarker aufdecken, sodass jeder sehen kann, wie sie abgestimmt haben. Wenn die Mehrheit der Stimmen Pro ist, wurde das Missionsteam angenommen. Ist die Mehrheit der Stimmen Contra oder herrscht Gleichstand, wurde das Missionsteam abgelehnt. Bei Annahme des Missionsteams geht man zur Missions-Phase über. Bei Ablehnung wird die Gefährtenphase erneut durchgeführt, und der Wahlmarker wird auf das nächste Feld der Leiste Abstimmung geschoben. Unabhängig vom Ergebnis der Abstimmung wird der Anführer-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Wenn in einer Runde fünf Missionsteams hintereinander abgelehnt wurden (d.h. 5 aufeinanderfolgende Abstimmungen scheitern), gewinnen die Spione das Spiel.

Christoph



Stephan



Tanja



Beispiel: Stephan, Gabriel, Tanja und Boris stimmen dafür, Christoph stimmt dagegen. Die Abstimmung ist angenommen und es geht weiter mit der Missions-Phase.



Boris



Gabriel



Tipps für Spione: Ändere deine Vorgehensweise

Nach mehreren Partien verfallen viele Spione in ein berechenbares Verhaltensmuster, z.B. lassen sie niemals die erste Mission fehlschlagen. Wenn die Widerstandskämpfer dein Verhalten vorhersehen können, ist es wahrscheinlicher, dass sie dich enttarnen.

Durchführung der Mission

Jeder Spieler im Missionsteam muss nun im Geheimen entscheiden, ob er die Mission unterstützen oder sabotieren will. Der Anführer übergibt dafür jedem Teammitglied einen Satz Missionskarten. Jedes Teammitglied wählt im Geheimen eine Missionskarte und legt sie verdeckt vor sich. Der Anführer sammelt dann alle ausgespielten Missionskarten ein und

Tipps für Widerstandskämpfer: Vertraue niemandem

Wenn du nicht jedem Mitglied eines vorgeschlagenen Missionsteams vertrauen kannst, solltest du ernsthaft darüber nachdenken, gegen das Team zu stimmen. Gute Widerstandskämpfer stimmen meistens drei bis vier Mal pro Runde ab, beobachten aufmerksam, wer für welches Team stimmt und haken gegebenenfalls nach. Vergiss nicht, dass sich die Spione gegenseitig kennen. Du kannst sie also dabei ertappen, dass sie stets für Teams mit anderen Spionen stimmen.

mischt sie vor dem Aufdecken. Die nicht gespielten Missionskarten werden verdeckt zur Seite gelegt. Werden ausschließlich „Erfolg“-Missionskarten aufgedeckt, wurde die Mission erfolgreich abgeschlossen. Wenn mindestens 1 „Fehlschlag“-Missionskarte (oder mehr) dabei war, scheitert die Mission. In jedem Fall kommen danach die gespielten Missionskarten auf ihre Stapel zurück, genau wie die vorher zur Seite gelegten, nicht gespielten Missionskarten.

Wichtig: Ein Widerstandskämpfer muss die Missionskarte „Erfolg“ wählen. Ein Spion kann sich entweder für „Erfolg“ oder für „Fehlschlag“ entscheiden.

Wichtig: Bei 7 oder mehr Spielern scheitert die vierte Mission nur dann, wenn mindestens 2 „Fehlschlag“-Karten gespielt wurden.

Nach Abschluss der Mission rückt der Rundenmarker auf das nächste Missionsfeld der Spielfeld vor. War die Mission ein Erfolg, kommt ein blauer Wertungsmarker auf das freigewordene Feld, bei einem Fehlschlag ein roter. Dann wird der Anführer-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und es beginnt eine neue Runde.



Beispiel: Stephan gibt Gabriel und sich selbst jeweils einen Satz Missionskarten. Stephan wählt die Missionskarte „Erfolg“ und legt sie verdeckt vor sich. Gabriel entscheidet sich für die Missionskarte „Fehlschlag“ und legt sie ebenfalls verdeckt vor sich.

Stephan nimmt die beiden ausgespielten Missionskarten und mischt sie. Anschließend deckt er sie auf und stellt fest, dass die Mission fehlgeschlagen ist. Er rückt den Rundenmarker auf das zweite Missionsfeld der Spielfeld und legt einen roten Wertungsmarker auf das freigewordene erste Feld. Dann reicht er den Anführer-Marker an Tanja weiter.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn entweder drei Missionen erfolgreich ausgeführt wurden oder drei Missionen fehlgeschlagen sind. Im ersten Fall gewinnen die Widerstandskämpfer, im letzteren die Spione. Außerdem gewinnen die Spione, wenn in einer Runde fünf Missionsteams hintereinander abgelehnt wurden (d.h. 5 aufeinanderfolgende Abstimmungen scheitern).

Tipps für Spione: Niemals aufgeben

Selbst wenn du als Spion enttarnt wurdest, hast du noch immer eine wichtige Aufgabe: die Identität der anderen Spione zu schützen. Nutze deine Position als enttarnter Spion aus, um Misstrauen und Verwirrung unter den Widerstandskämpfern zu säen und gleichzeitig die Aufmerksamkeit von den noch unbekanntem Spionen abzulenken.

Tipps für Widerstandskämpfer:

Nutze alle verfügbaren Informationsquellen

Informationen kannst du bei **DER WIDERSTAND** auf unterschiedlichste Weise sammeln. Beobachte das Abstimmungsverhalten deiner Mitspieler, werte Missionsergebnisse aus und ziehe aus allen Gesprächen am Spieltisch deine Rückschlüsse. Die Widerstandskämpfer brauchen jede verfügbare Information, um der Unterwanderung durch die Spione ein Ende setzen zu können.

Spielvarianten

Da das Spielerlebnis von **DER WIDERSTAND** stark von der individuellen Spielergruppe abhängt, kann man nach Belieben mit verschiedenen Regelvarianten experimentieren. Folgende zwei Spielvarianten können wir euch besonders ans Herz legen:

Gezieltes Vorgehen – Die Missionen müssen nicht der Reihe nach durchgeführt werden. Der Anführer wählt vor der Teamaufstellung die Mission, die er ausführen will (indem er den Rundenmarker auf das entsprechende Feld der Spieltafel legt). Die Anzahl der zu wählenden Teammitglieder entspricht der vom Anführer gewählten Mission.

Die Spieler stimmen mit einer Abstimmung sowohl über die vom Anführer gewählte Mission als auch über das vorgeschlagene Team ab.

Jede Mission kann nur einmal abgeschlossen werden. Keine der Missionen ist verpflichtend. Die fünfte Mission kann erst dann ausgewählt werden, wenn zwei andere Missionen erfolgreich abgeschlossen wurden.

Blinde Spione – Der Schritt „Enthüllung der Spione“ bei Spielbeginn wird übersprungen.

Gewinnen denn fast immer die Spione?

Es ist nicht einfach, einen mächtigen Megakonzern zu stürzen. Bei Verwendung der puren Grundregeln werden die Spione recht häufig gewinnen, vor allem bei Partien mit 7 oder mehr Spielern. Die (beigefügten) Plotkarten aus der Variante „Die Spannung steigt“ stellen eine zusätzliche Informationsquelle für Widerstandskämpfer und ein weiteres Täuschungsinstrument für Spione dar.

DIE SPANNUNG STEIGT

Eine Variante für den Widerstand

Mit der Variante „Die Spannung steigt“ kommen Plotkarten ins Spiel, und damit eine weitere Möglichkeit, die Fraktionszugehörigkeit von Mitspielern zu bestimmen oder die eigene zu verschleiern.

Anhand der Zahlen auf den Plotkarten erkennt man, welche Karten (abhängig von der Spieleranzahl) zum Einsatz kommen. Bei Partien mit 5-6 Spielern verwendet man 7 Plotkarten; bei Partien mit 7 oder mehr Spielern verwendet man alle 15 Plotkarten.

Plotkarten verteilen

Plotkarten werden zu Beginn jeder Runde vom Anführer gezogen (*bei 5-6 Spielern eine, bei 7-8 Spielern zwei und bei 9-10 Spielern drei*) und offen an andere Mitspieler verteilt (*nicht an den Anführer selbst*). Nicht vergessen: Eine Partie besteht aus maximal 5 Runden.

Hinweis: Die vom Anführer verteilten Karten werden offen verteilt, so dass jeder Spieler sehen kann, wer welche Karte vom Anführer bekommt.

Plotkarten ausspielen

Es gibt drei Arten von Plotkarten. Karten mit einem Stern (★) werden sofort ausgeführt und dann abgelegt. Karten mit einer Eins (1) können bis zu ihrer Verwendung auf der Hand gehalten werden. Die Karte mit Quadrat (■) bleibt bis zum Ende der Partie im Spiel. Wenn es zu einer Situation kommt, in der mehrere Plotkarten gleichzeitig ausgespielt werden könnten, wird die Reihenfolge durch die Nähe zum Anführer bestimmt (*beginnend mit dem Anführer selbst und dann weiter im Uhrzeigersinn*). Jeder Spieler bekommt genau eine Gelegenheit, seine einsetzbaren Karten zu verwenden. Man kann also nicht zuerst passen und sich dann nachträglich doch für die Verwendung einer Karte in dieser Situation entscheiden. Durch Plotkarten gewonnene Informationen dürfen mit den Mitspielern geteilt und besprochen werden, das Zeigen von Charakter- oder Missionskarten ist jedoch nicht zulässig.

Ausführliche Beschreibung der Karten



Abhörmaßnahme – *Wird sofort ausgeführt:* Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, muss sich die Charakterkarte eines Sitznachbarn ansehen.



Meinungsmacher – *Dauerhafte Wirkung:* Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, muss seinen Abstimmungsmarker stets vor allen anderen Spielern aufdecken. Diese Karte bleibt bis zum Ende der Partie im Spiel. Wenn mehrere „Meinungsmacher“ im Spiel sind, decken diese Spieler ihre Abstimmungsmarker gleichzeitig auf.



Vertrauen bilden – *Wird sofort ausgeführt:* Der Anführer muss seine Charakterkarte einem Mitspieler seiner Wahl zeigen.



Sich offenbaren – *Wird sofort ausgeführt:* Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, muss seine Charakterkarte einem Mitspieler seiner Wahl (dies kann auch der Anführer sein) zeigen.



Misstrauen – *Einmalige Verwendung*: Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, kann sie verwenden, um ein angenommenes Missionsteam (erfolgreiche Abstimmung) abzulehnen. Die Verwendung dieser Karte zählt als gescheiterte Abstimmung.



Überwachung – *Einmalige Verwendung*: Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, kann sie verwenden, um sich eine ausgespielte Missionskarte anzusehen. Er muss die Verwendung dieser Karte nicht vor dem Ausspielen der Missionskarten ankündigen. Allerdings kann er die ausgespielte Missionskarte dadurch nicht verändern. In ein und derselben Runde dürfen mehrere Missionskarten überprüft werden, jede einzelne Missionskarte jedoch nur einmal.



Führungsstärke – *Einmalige Verwendung*: Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, kann sie verwenden, um selbst Anführer zu werden. Dies muss er ankündigen, bevor der Anführer irgendwelche Aktionen durchführt (d.h. Plotkarten zieht oder Team-Marker verteilt). Wenn „Führungsstärke“ gespielt wurde, kann bis zum Ende der nächsten Abstimmung keine weitere „Führungsstärke“ ausgespielt werden.



Im Fokus – *Einmalige Verwendung*: Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, kann sie verwenden, um einen Mitspieler dazu zu zwingen, seine Missionskarte offen auszuspielen. Verwendung und Ziel dieser Karte müssen angekündigt werden, bevor eines der Teammitglieder eine Missionskarte gewählt hat.



Verantwortung übernehmen – *Einmalige Verwendung*: Der Spieler, der diese Karte vom Anführer erhält, kann sie verwenden, um eine Plotkarte von einem Mitspieler zu nehmen.

Beispiel: Der Anführer zieht „Abhörmaßnahme“ und „Führungsstärke“. „Abhörmaßnahme“ gibt er an Christoph, der die Karte sofort einsetzt, um die Charakterkarte von Tanja (seiner Sitznachbarin) anzusehen. Christoph kann nun wahre oder falsche Aussagen über Tanjas Fraktionszugehörigkeit machen. Ihre Charakterkarte darf er jedoch niemandem zeigen. „Führungsstärke“ gibt der Anführer an Gabriel weiter. Dieser darf die Karte jedoch nicht sofort ausspielen und nimmt sie daher für später auf die Hand.

Credits

Autor: Don Eskridge

Entwicklung: Travis Worthington

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

Danksagung: Wir danken unseren Testspielern Brian Carpenter, Eric Hehl und Gabriel Burley sowie den Berkeley Boardgamers, Mike Lee und Pete Vasiliauskas für ihre Unterstützung beim Entwickeln der Variante „Die Spannung steigt“. Besonderer Dank geht an Eric Zimmerman, Katie Salen, Chris Jones, die BGG-Community, die Eskridges, Narae, Thomas und Jessica, DoPa, Team Don und viele, viele mehr.

Mitarbeiter der Deutschen Ausgabe

Übersetzung: Susanne Kraft

Lektorat: Heiko Eller

Grafische Gestaltung & Layout: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Ulrich Bauer, Annika Brüning, Fiona Carey und Sabine Machaczek



Besucht uns im Internet:

www.heidelbaer.de
www.indieboardsandcards.com