

INTENÇÃO HOSTIL

Intenção Hostil é uma expansão para The Resistance que inclui diversos modos de jogo diferentes. Uma cópia do jogo The Resistance é necessária para usar esses modos de expansão.

A maneira de jogar e vencer uma partida de The Resistance permanece a mesma do jogo base, exceto em algumas modificações descritas em cada seção de cada modo. Os modos podem ser combinados, porém é recomendado que se jogue cada modo separadamente (e sem as Cartas de Trama) antes de realizar combinações.

MODO CAÇADOR

Conteúdo:

- 6 cartas de Missão - Caçador (*Fracasso do Chefe*)
- 4 cartas de Lealdade - Modo Caçador (*Chefe Espião, Chefe Resistência, Chefe, Não é um Chefe*)
- 10 cartas de Personagem - Caçador (*4x Chefe, 2x Caçador, Agente Isca, Coordenador, Agente Infiltrado, Agente Infiltrado Falso*)
- 1 Carta de Investigador



Neste modo, Resistência e espíões devem identificar um jogador específico da oposição para ganhar. O Espião Caçador revela a si mesmo após o terceiro fracasso na Missão e deve Acusar quem é o Chefe da Resistência para garantir a vitória. Da mesma forma, o Caçador da Resistência revela a si mesmo após o terceiro sucesso na Missão e deve Acusar o Espião Chefe para garantir a vitória.

Preparação:

Selecione o quadro correspondente ao número de jogadores. Posicione o quadro no centro da área do jogo com os Marcadores de Pontos, Fichas de Equipe, Cartas de Missão e Carta de Investigador. Posicione o Marcador de Rodada no espaço de primeira Missão, no quadro. Entregue a cada jogador as fichas de Votação. Selecione aleatoriamente um Líder; o Líder recebe a carta de Líder.

Para partidas com 5 a 6 jogadores, coloque duas cartas de Lealdade do Modo Caçador (Chefe e Não é um Chefe) ao lado do quadro de pontos.

Para partidas com 7 ou mais jogadores, coloque três cartas de

Lealdade do Modo Caçador (Chefe Espião, Chefe Resistência e Não é um Chefe) e as cartas de Missão modo Caçador (Fracasso do Chefe) ao lado do quadro de pontos.

Comece com as seguintes cartas de Personagem: Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião - utilizando as restantes cartas de Personagem Resistência / Espião, conforme determinado pelo número de jogadores. Para partidas com 8 (ou mais) jogadores, insira a segunda carta Chefe Resistência, logo, terão dois Chefe Resistência em jogo. Para partidas com 10 jogadores, use a segunda carta Chefe Espião, logo, terão dois Chefe Espião em jogo. Embaralhe as cartas de Personagem corretas e distribua uma para cada jogador. Cada jogador olha, secretamente, e descobre qual papel lhe foi atribuído.

5 jogadores: *Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião, Resistência “padrão”*

6 jogadores: *Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião, 2x Resistência “padrão”*

7 jogadores: *Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião, 2x Resistência “padrão”, Espião “padrão”*

8 jogadores: *2x Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião, 2x Resistência “padrão”, Espião “padrão”*

9 jogadores: *2x Chefe Resistência, Caçador Resistência, Chefe Espião, Caçador Espião, 3x Resistência “padrão”, Espião “padrão”*

10 jogadores: 2x Chefe Resistência, Caçador Resistência, 2x Chefe Espião, Caçador Espião, 3x Resistência “padrão”, Espião “padrão”

Identificando os Espiões:

Use este roteiro para que os Espiões possam se indentificar, e identificarem também seu(s) Chefe(s):

“Todos fechem os olhos e estendam sua mão com o punho cerrado à sua frente.”

“Chefes espiões - estendam seus polegares.”

“Espiões abram os olhos e identifiquem seus companheiros Espiões e seu(s) Chefe(s).”

“Todos fechem os olhos e retornem para a posição de punho cerrado à sua frente.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e mão estendida à sua frente.”

“Todos abram os olhos.”

Em partidas com 8 ou mais jogadores, adicione os passos abaixo no começo do roteiro, assim os Chefes da Resistência irão se identificar:

“Chefes da Resistência abram os olhos; identifique o outro Chefe.”

“Chefes da Resistência fechem os olhos.”

Mudanças na Partida

Construção da Equipe:

Durante a nomeação da Equipe (antes da Votação), o Líder entrega a carta de Investigador para um jogador (não pode ser o próprio Líder) fora da Equipe desta Missão. Se a Equipe for

aprovada, este jogador se torna o Investigador caso a Missão falhe. Observação: este passo é ignorado na Missão 5; não existe Investigador na Missão 5.

Conduzindo a Missão:

Para partidas com 7 ou mais jogadores: O Líder entrega três cartas de Missão para cada membro da Equipe (sucesso, fracasso, Falha do Chefe). O Chefe só poderá jogar as cartas Sucesso ou Fracasso do Chefe - os Chefes não podem jogar a carta Fracasso. Apenas o Chefe Espião pode jogar a carta Fracasso do Chefe. A Missão fracassa se pelo menos uma (ou mais) cartas de Fracasso/ou Fracasso do Chefe forem jogadas, exceto na Missão 4 que exige duas (ou mais) cartas de Fracasso e/ou Fracasso do Chefe.

Observação: esta regra não se aplica em partidas com 5 ou 6 jogadores. A carta Fracasso do Chefe não entra com esse número de jogadores, em seu lugar use a carta de Fracasso padrão.

Desencadeando antecipadamente o fim do jogo: O Caçador Espião pode tentar derrubar o Chefe da Resistência e acabar com o jogo mais cedo, assim que um Chefe Espião fracassar uma Missão. Observação: Qualquer acusação para acabar o jogo mais cedo deve ser feita antes que a fase de Investigação comece.

5 ou 6 jogadores: Se uma Missão tem a carta Fracasso jogada pelo Chefe Espião, o Caçador Espião poderá identificar ambos e fazer a Acusação (veja abaixo). *O Caçador Espião saberá que o Chefe Espião jogou o Fracasso.*

7 ou mais jogadores: Se uma Missão tem pelo menos uma carta

Fracasso do Chefe jogada, o Caçador Espião poderá identificar ambos e fazer a Acusação (veja abaixo).

Observação: a Missão 4 exige que a missão tenha um Fracasso e uma carta Fracasso do Chefe para que possa desencadear a Acusação que finaliza o jogo antecipadamente.

Acusação e fim do jogo antecipado: Se o Acusado é o Chefe da Resistência, os espiões vencem o jogo. Se o acusado não é o Chefe da Resistência, os resultados da missão são invertidos - o fracasso se transforma em um sucesso (vire o marcador de ponto para indicar a mudança) e o jogo continua normalmente, exceto pelo fato de que todo mundo já sabe quem é o Caçador Espião.

Observação: Se a Acusação para fim de jogo antecipado estiver incorreta, poderá acarretar na terceira Missão com sucesso. Neste caso as regras de Acusação se aplicam normalmente - o Caçador da Resistência deve Acusar quem é o Chefe Espião para vencer, uma acusação falsa inverte o resultado da Missão novamente para um fracasso.

A Acusação para fim de jogo antecipado pode acontecer apenas uma vez por partida.

Observação: a fase de Investigação é adiada caso a Acusação para fim de jogo antecipado seja feita.

Investigação:

Se a Missão foi bem-sucedida, o Líder irá Investigar qualquer outro jogador (que não seja ele mesmo). Se a Missão falhar, o Investigador irá Investigar qualquer outro jogador (que não seja ele mesmo).

Observação: a fase de Investigação é adiada se ocorrer o terceiro

sucesso ou terceira falha na Missão. Neste caso a fase de Acusação começa imediatamente, retornando para a fase de Investigação caso a Acusação esteja incorreta.

O jogador sob investigação recebe as cartas de Lealdade - Caçador, então seleciona a carta correspondente ao seu Personagem e passa para o Investigador.

- O Chefe da Resistência deve escolher o Chefe (5 ou 6 jogadores) ou Chefe da Resistência (7 ou mais jogadores) como Carta de Lealdade.
- O Chefe Espião deve escolher a carta Chefe ou Chefe Espião.
- Todos os outros jogadores devem escolher a carta Não é um Chefe.

O Investigador pode discutir sobre as informações obtidas, mas nunca deve mostrar as cartas aos outros jogadores. As cartas de Lealdade retornam e são embaralhadas antes do jogo recomeçar.

Acusação:

Imediatamente após a terceira Missão bem-sucedida o Caçador da Resistência se revela. O Caçador da Resistência deverá Acusar um jogador como sendo o Chefe Espião - o Acusado deve responder honestamente, mas não revela sua carta de Personagem caso a acusação tenha sido falsa.

Se o acusado for realmente o Chefe Espião, a Resistência vence. Se o acusado não for o Chefe Espião, o resultado da Missão é invertido - o sucesso se torna falha. Troque o marcador de ponto para indicar a mudança. Após a fase de Acusação o jogo continua normalmente, exceto pelo fato de que todos sabem quem é o Caçador da Resistência.

Imediatamente após a terceira falha na Missão o Caçador Espião se revela. O Caçador Espião deve acusar um jogador como sendo o Chefe da Resistência - o acusado deve responder honestamente, mas não revela sua carta de Personagem caso a acusação tenha sido falsa.

Se o acusado for o Chefe da Resistência, os Espiões vencem. Se o acusado não é o Chefe da Resistência, o resultado da Missão é invertido - a falha se torna sucesso. Troque o marcador de ponto para indicar a mudança. Após a fase de Acusação o jogo continua normalmente, exceto pelo fato de que todos sabem quem é o Caçador Espião.

Após a Missão 5, uma Acusação falsa dá para a outra Equipe a chance de fazer uma Acusação. Repita o processo de Acusação acima; uma acusação correta resulta na vitória da Equipe, enquanto uma acusação incorreta faz o processo se repetir alternadamente, até que uma Equipe finalmente vença. Se o Modo Caçador está combinado com qualquer variante que revele as cartas de Personagem, use as Cartas de Lealdade padrão ao invés de revelar as cartas de Personagem: Espiões devem apresentar a Carta de Lealdade - Espião e agentes da Resistência devem apresentar a Carta de Lealdade - Resistência.

Variações do Modo Caçador

Personagens adicionais com habilidades especiais estão disponíveis para jogar este modo. É indicado adicionar um Personagem especial a cada partida, e depois de conhecer melhor os Personagens, adicionar quantos quiser.

Agente Isca - Se Investigado, o Agente Isca pode mostrar a carta de lealdade do Chefe (5 ou 6 jogadores) ou a carta de lealdade do Chefe Resistência (7 ou mais jogadores). Se Acusado, a acusação é falsa, pois o Agente Isca não é Chefe da Resistência.

Coordenador da Resistência - O(s) Chefe(s) da Resistência descobrem quem é o Coordenador da Resistência no começo da partida, e podem usar esse conhecimento para recrutarem Equipes de sucesso para as Missões. Se Investigado, o Coordenador da Resistência deve mostrar a carta de lealdade Não é um Chefe. Se o Coordenador da Resistência for Acusado pelo Caçador Espião, os Espiões vencem. Durante a fase de reconhecimento dos Espiões, se estiver jogando com o Coordenador da Resistência, adicione as seguintes frases ao roteiro:

“Chefes da Resistência abram os olhos. Coordenador estenda seu polegar.”

“Chefes da Resistência fechem os olhos. Coordenador, retorne para a posição de punho cerrado à sua frente.”

Agente Infiltrado - o Agente Infiltrado é um personagem Espião que não conhece os outros espiões, mas os outros espiões sabem quem é o Agente Infiltrado.

Agente Infiltrado Falso - é um personagem da Resistência que pode ser usado com o Agente Infiltrado. Ele aparece para os outros espiões como um Agente Infiltrado. Se estiver usando o Agente Infiltrado (com ou sem o Agente Infiltrado Falso), use o seguinte roteiro na Revelação dos Espiões:

“Todos fechem os olhos e estendam sua mão com o punho cerrado à sua frente.”

“Chefes espíões, Agente Infiltrado e Agente Infiltrado Falso - estendam seu polegares.”

“Todos os espíões, menos o Agente Infiltrado, abram os olhos - o Chefe Espião deve estar com o polegar estendido e olhos abertos.”

“Todos fechem os olhos e retornem para a posição de punho cerrado à sua frente.”

“Todos os jogadores devem estar com seus olhos fechados e a mão estendida à sua frente.”

“Todos abram os olhos.”

Culpado: Regra especial opcional para quando estiver jogando com Agente Infiltrado e Agente Infiltrado Falso:

A qualquer momento durante a fase de Recrutamento de Equipe e antes da votação, o Agente Infiltrado pode Culpar o Agente Infiltrado Falso. O Agente Infiltrado deve se revelar e Culpar outro jogador como sendo o Agente Infiltrado Falso. O Culpado deverá responder honestamente, mas não precisa revelar sua carta de Personagem caso a acusação seja falsa. Se o Culpado for o Agente Infiltrado Falso, o Agente Infiltrado e o Agente Infiltrado Falso trocam suas cartas de Personagem (e de lealdade). Se o Culpado não for o Agente Infiltrado Falso, então o jogo prossegue normalmente com a exceção de que todos

sabem quem é o Agente Infiltrado.

Culpado só poderá acontecer uma vez por partida.

MODO INVERSOR

Conteúdo:

- 6 cartas de Inversão da Missão (Inverter)
- 2 cartas de Personagem Inversor

Modo Inversor dá a habilidade de mudar o resultado de qualquer Missão - nas mãos da Resistência isso pode fazer uma missão fracassada virar um sucesso, ou uma vitória certa virar derrota.



Mudanças na Organização do Jogo: Comece com uma das ou ambas as seguintes cartas de Personagem: Inversor da Resistência e/ou Inversor Espião - usando as cartas de Personagem restantes de Resistência e Espião, de acordo com o número de jogadores.

Posicione as Cartas de Inversão da Missão ao lado do quadro de pontos.

Mudanças na Partida: Durante a fase Conduzindo a Missão o Líder entrega três cartas de Missão (sucesso, falha, inversão) para cada membro da Equipe desta Missão. Apenas os personagens Inversores podem jogar a carta de Inversão da Missão. O Inversor Espião pode jogar sucesso, ou inversão - ele não pode jogar fracasso.

A Missão é bem-sucedida se todas as cartas de Missão forem Sucesso e não haja nenhuma ou tenha ambas as cartas de Inversão da Missão. A Missão também será bem-sucedida caso haja uma (ou mais) carta de Falha e uma carta de Inversão da Missão.

A Missão Fracassa se uma (ou mais) carta de Falha tenha sido jogada com nenhuma ou com todas as cartas de Inversão da Missão. A Missão também Fracassa se todas as cartas de Missão forem Sucesso e haja uma carta de Inversão da Missão. Exemplo: uma Missão com quatro membros revela Sucesso, Sucesso, Falha, Inverter. Esta Missão é bem-sucedida.

Se o Modo Inverso estiver combinado com alguma variante que revele a carta de Personagem, use as as Cartas de Lealdade padrão ao invés de revelar as cartas de Personagem: Espiões devem apresentar a Carta de Lealdade - Espião e agentes da Resistência devem apresentar a Carta de Lealdade - Resistência.

Regra opcional para Inversores: O Espião Inversor não se revela aos outros Espiões na fase de Revelação.

MODO LADINO

Conteúdo:

- 2 Cartas de Personagem Ladino
- 1 Carta de Observação
- 6 Cartas de Missão Sucesso Ladino



Os Agentes Ladinos funcionam de uma maneira diferente, sendo Espião ou Resistência eles sempre irão preferir ganhar por si mesmos do que ver sua Equipe vitoriosa.

Mudanças na Organização do Jogo: Comece com uma das ou ambas as seguintes cartas de Personagem: Resistência Ladino ou Espião Ladino - utilizando então o restante das cartas de Personagem, de acordo com o número de jogadores.

Coloque as Cartas de Sucesso Ladino e a Carta de Observação ao lado do Quadro de Pontos.

Durante a fase de Revelação, o Espião Ladino não abre os olhos - o Espião Ladino não sabe quem são os outros Espiões e vice-versa. Se estiver jogando com a Variante Comandante, o Espião Ladino não revela sua identidade para o Comandante.

Mudanças na Partida: Após uma Equipe ser aprovada para a Missão, o Líder deve entregar a Carta de Observação para algum integrante da Equipe nessa Missão.

Observação: Em um jogo com 5-6 jogadores, a Carta de Observação não é utilizada nas duas primeiras Equipes aprovadas.

Para cada membro da Equipe nesta Missão, o Líder entrega três cartas de Missão (Sucesso, Falha e Sucesso Ladino). O Agente da Resistência Ladino é o único que pode jogar a carta Sucesso Ladino. Uma carta de Sucesso Ladino tem o mesmo efeito que a carta de Sucesso. Se a Carta de Observação for entregue ao agente da Resistência Ladino, o Ladino não poderá jogar a carta de Sucesso Ladino.

O Agente da Resistência Ladino ganha imediatamente após o terceiro sucesso na Missão. Ele precisará jogar a carta Sucesso Ladino nesta terceira Missão, e também precisa ter jogado anteriormente a carta Sucesso Ladino pelo menos uma vez.

O Espião Ladino ganha imediatamente após a terceira falha na Missão. Ele precisará jogar a carta de Fracasso nesta terceira Missão, e também precisa ter jogado anteriormente a carta fracasso pelo menos uma vez.

Ambos os Ladinos têm uma vitória “parcial” caso o time deles vença após a quinta Missão, porém eles não serão capazes de satisfazer as condições individuais de vitória.

Se o Modo Ladino está combinado com a Variante Comandante, pule a fase de Assassinato se o Ladino vencer.

Se o Modo Ladino está combinado com a Variante Caçador, pule o a fase Acusação se um Ladino vencer. Caso contrário, a Fase de Acusação é completada normalmente (possibilitando uma segunda chance do Agente da Resistência Ladino). Quando o agente da Resistência Ladino vence, ele ganha sozinho.

Se o Modo Ladino for combinado com qualquer variante que exija a revelação da Carta de Personagem, use as Cartas de Inquisidor de Lealdade no lugar das Cartas de Personagem: um Espião deve revelar ao Inquisidor a Carta de lealdade de Espião, e jogadores da Resistência devem revelar ao Inquisidor a Carta de lealdade da Resistência.

MODO SARGENTO

Conteúdo:

- 1 Carta de Sargento



O Sargento pode ser adicionado ao jogo como uma habilidade opcional de jogador. O Sargento é um jogador na Equipe da Missão que tem a habilidade opcional de alterar o resultado da missão trocando a carta de Missão de outro jogador.

Durante a fase de Construção da Equipe (antes da Votação), o Sargento será um jogador, dentro desta Equipe, escolhido pelo Líder. Ele recebe uma ficha de Equipe e uma carta de Sargento. O Líder não pode se tornar o Sargento.

Durante a fase de Missão, os membros da Equipe escolhem suas cartas de Missão e as colocam viradas para baixo, à sua frente, deixando claro que todos já escolheram. Antes de recolher as cartas de Missão selecionadas pelos jogadores, o Sargento pode escolher um jogador e pedir para ele trocar suas cartas de Missão (a carta que ele não selecionou, torna-se a carta a válida).

Após a troca das cartas, o Sargento olha a carta trocada (a carta originalmente selecionada pelo jogador). Logo, ele saberá qual carta o jogador havia escolhido, e se isso ajudaria ou não na Missão. O Líder recolhe e embaralha as cartas, antes de revelá-las normalmente.

Exemplo: Ron, o Líder, confia em Sarah para ser tanto um membro da Equipe quanto o Sargento. Ele também escolhe a si mesmo e Pat

para fazerem parte da Equipe. Após a aprovação da Equipe, Ron, Pat e Sarah colocam as cartas de Missão escolhidas à frente de cada um. Sarah resolve usar a habilidade do Sargento e troca as cartas de Missão de Pat. Em seguida, Sarah olha a carta que originalmente Pat havia escolhido (Sucesso) e descobre que a troca acarretará no fracasso da Missão. O Líder recolhe e embaralha as cartas de Missão antes de revelar dois Sucessos e uma Falha.

O modo Sargento não é compatível com modos que usem cartas especiais de Missão, como por exemplo Ladino ou Caçador com 7 ou mais jogadores.

Créditos

Criação do Jogo: Don Eskridge

Design Gráfico: Luis Francisco

Ilustrações: Jarek Nocon

Don agradece especialmente Joshua Kimble, Matt Cocuzzi, Clyde Wright, Youjin, Melissa & Amos, Ken & Jieun, Kwang-hee, Hellena, Walter, Evie, Justin & Laura. Obrigada a todos os playtesters que ajudaram a tornar esta expansão possível, especialmente Chris, Patrick, Erwin, David, Pete, e Phil.

Tradução e Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

