

DİRENİŞ

İçerik:

- 10 Karakter Kartı
- 10 Görev Kartı (5 Destek & 5 Sabotaj)
- 1 Köstebek Nişanı ("Köstebek" ek paketinde kullanılır)
- 5 Takım Pulu
- 20 Oy Pulu (10 Onay & 10 Ret)
- 5 Skor Pulu (Mavi & Kırmızı)
- 1 Raunt Takip Pulu
- 1 Oy Takip Pulu
- 1 Lider Nişanı
- 3 Oyun Tablosu

Görev:

Direnış oyunu; gizli kimliklerin, mantık yürütme ve sosyal etkileşimin yüksek olduğu bir parti oyunudur. Oyun içinde oyuncular, ya baskıcı rejimi devirmeye çalışan direnişçilerden ya da direnişçileri engellemeye çalışan casuslardan oluşurlar. Direnişçiler, 3 görevi başardıkları takdirde oyunu kazanırken, casusların ise oyunu kazanabilmek için 3 görevi sabote etmeleri gerekmektedir. Casuslar aynı zamanda, direnişçilerin 5 tur üst üste "Görev Takımı" kuramaması sonucunda da oyunu kazanmış olurlar.

Oyunun en temel kuralı özgürlüktür. Bütün oyuncular, dilediği zamanda dilediği şeyi söyleyebilir. Tartışma, aldatma, sezgi ve mantık yürütme gibi yeteneklerin, oyunun kazanılmasında çok büyük rolü vardır.

Kartlar & Pullar:

Karakter Kartları – Oyuncunun takımını belirtir (Direnişçi veya Casus). **Bir oyuncu, oyunun hiçbir aşamasında kartını diğer oyunculara göstermemelidir.**

Lider Nişanı – Görev Takımı'nı önerecek olan oyuncuyu belirtir.

Takım Pulları – Önerilen Görev Takımı'nda yer alan oyuncuları belirtir.

Oy Pulları – Liderin önerdiği Görev Takımı'nın oylamasında kullanılır.

Görev Kartları – Görev Takımı'nın, görevi desteklediğini veya sabote ettiğini gösterir.

Köstebek Nişanı – Oyunun, Köstebek Ek Paketi'ndeki aksiyonlarda kullanılır.



Takım Pulu



Skor Takip Pulu



Lider Nişanı

Raunt Pulu



Oy Takip Pulu



Casus



Direnişçi



Köstebek Nişanı

Ret Oy Pulu



Sabotaj Kartı



Onay Oy Pulu

Destek Kartı

Oyuna Başlama:

Oyuncu sayısına göre oyun tablosunu oyuncuların ortasına yerleştirin. Skor pullarını, takım pullarını ve görev kartlarını, oyun kartonunun yanına yerleştirin. Raunt pulunu, tablonun birinci görev alanına yerleştirin ve her oyuncuya birer adet "Onay" ve "Ret" oy pulu verin.

İçinizden birisini lider seçin ve ona Lider Nişanı'nı verin. Aşağıdaki tabloya göre "Direnişçi" ve "Casus" sayısını belirleyin.

Oyuncu	5	6	7	8	9	10
Direnişçi	3	4	4	5	6	6
Casus	2	2	3	3	3	4

Karakter kartlarını karıştırın ve her oyuncuya birer adet karakter kartını, yüzü kapalı şekilde verin. Ardından bütün oyuncular, karakter kartlarına gizli bir şekilde bakabilirler.

Casusların Ortaya Çıkması:

Bütün oyuncular kendi takımını öğrendikten sonra, lider veya oyunu bilen tecrübeli bir oyuncu, aşağıdaki metni söyleyerek, casusların birbirini tanıdığından emin olur. Metni söyleyen kişinin de talimatları takip etmesi gerekir.

"Herkes gözlerini kapasin"

"Casuslar gözlerinizi açın ve etrafınıza bakarak, takımınızı tanıyın"

"Casuslar gözlerinizi kapayın. Herkesin gözleri şu anda kapalı olmalı."

"Şimdi herkes gözlerini açabilir."

Oyununun Oynanışı:

Oyun birkaç raunttan oluşur ve her rauntta Görev Takımı oluşturma ve Görev aşamaları olur.

Görev Takımı Oluşturma

Lider, kendi Görev Takımı'nda görmek istediği oyuncularından bir takım oluşturur ve bu takımı, diğer oyuncuların oylamasına sunar.

Direnişçiler İçin Tavsiye: Görev Takımı'na Girin

Direnişçiler olarak yapmanız gereken şey, Görev Takımı'na girebilmek. Tek bir casusun bile Görev Takımı'na girip görevi sabote etmesi dahi, o raundu casusların kazanmasına neden olur. Lider oyuncu, kendi oluşturduğu takımı oylamaya sunar ve bütün oyuncuların oy hakkı vardır. Eğer liderin takımı oylamada yeterince oy alamazsa, liderlik sırası, yanındaki oyuncuya geçer ve bu oyuncu, yeni bir takımı oylamaya çıkarır.

Görev Takımını Belirlemek: Belirli bir süre süren tartışmadan sonra lider, oyundaki görev aşamasına ve oyuncu sayısına göre, aşağıdaki tabloya bakarak, ilgili sayıda takımın pulunu alır ve görev takımında görmek istediği oyunculara (dilerse kendisine de) bu pulları verir.

Oyuncu	5	6	7	8	9	10
1. Görev Takımı	2	2	2	3	3	3
2. Görev Takımı	3	3	3	4	4	4
3. Görev Takımı	2	4	3	4	4	4
4. Görev Takımı	3	3	4	5	5	5
5. Görev Takımı	3	4	4	5	5	5

Abmet



Salih



Elif



Örnek: 5 kişilik bir oyunda, ilk görev aşamasında, yukarıdaki tabloya göre, iki kişilik bir görev takımının kurulması gereklidir. Lider, takım pullarını Salih'e (kendisine) ve Kübra'ya verir ve ardından, bu takımı oylamaya sunar.



Yunus



Kübra



Casuslar İçin Tavsiye: Direniş Takımındanmış Gibi Hareket Edin

Direniş Takımı'nın amacı, casusları bulmaktır. Bu sebepten ötürü casuslar, kendilerini her zaman direnişçi olarak düşünmeli ve ona göre hareket etmelidirler. Böylece, Direniş Takımı'nın işi daha da zorlaşacaktır.

Direnişçiler İçin Tavsiye: Güven Kazanın

İyi bir Direniş Takımı üyesi, sadece casusları tespit etmekle kalmaz, aynı zamanda diğer oyuncuların kendisine güvenmesini de sağlar. Bu güveni sağlamanın tek yolu ise, yaptığımız hamleleri niçin yaptığımızı herkese anlatmaktan geçer. Kişileri doğru sorularla sorguladığınızda, casusların tökezlemesini ve kendilerini ele vermelerini sağlarsınız.

Görev Takımı Oylaması: Belirli bir süre tartıştıktan sonra lider, herkesi oylamaya davet eder. Lider de dahil olmak üzere herkes, gizlice bir oy pulu seçer. Herkes oy pulunu seçtikten sonra, lider, tüm oyunculardan oyunu göstermesini ister. Herkes oy pullarını ters çevirir ve kimin hangi oyu verdiği görülür. Oylamada "Onay Oyu Pulu" çok çıkarsa, Görev Takımı belirlenmiş olur ve bu takım, göreve girer. Eşitlikte veya "Ret Oyu Pulu" nun çoğunlukta olması durumunda, Görev Takımı dağılır ve saat yönüne göre bir sonraki oyuncu lider seçilir. Sonrasında "Görev Takımı Oluşturma" aşaması tekrarlanır.

Eğer liderlerin önerdiği takımlar üst üste 5 kez oylamayla reddedilir ve Görev Takımı kurulamazsa, oyunu casuslar kazanır.



Örnek: Salih, Elif, Yunus ve Kübra, önerilen görev takımına 'Onay' oyu verirken, Ahmet 'Ret' oyu verdi. Böylece Görev Takımı onaylanmış oldu ve göreve girdi.



Casuslar İçin Tavsiye: Durumsal Davranın

Casuslar her zaman kendisinden bekleneni, yani rasyonel olanı yapmamalıdır. Bazen attığınız bir güven blöfü, ileride size çok yardımcı olabilir. Bu sebepten ötürü, ilk göreve girmeyi başaran casuslar, genellikle göreve 'Destek' verir. Unutulmalıdır ki, oyun süresince bütün hareketleriniz tahmin edilebilir olursa ve siz hep aynı şekilde hareket ederseniz, direniş ekibinin sizi tespit etmesi de çok kolaylaşır.

Direnışçiler İçin Tavsiye: Kimseye Güvenmeyin

Oylamaya sunulan Görev Takımı'nda casusların bulunduğunu düşünüyorsanız, oylamada 'Ret' oyu verin. İyi bir direniş takımı, bir rauntta genellikle üç veya daha fazla oylama yapar. Bu sırada kimlerin hangi takımlara 'Ret' hangi takımlara 'Onay' verdiğini izler ve bu durumu sorgular. Unutmayın ki casuslar birbirlerini tanıyorlar ve oylamaya sunulan Görev Takımı'nda bir Casus olduğunda, büyük ihtimal 'Onay' oyu kullanacaklardır.

Görevi Gerçekleştirmek

- * Lider, Görev Takımı'ndaki bütün oyunculara birer adet 'Destek' ve 'Sabotaj' kartı verir.
- * Görev Takımı'ndaki her bir oyuncu, gizli olarak 'Destek' veya 'Sabotaj' kararı verir ve yüzü kapalı şekilde kartını önüne yerleştirir.
- * Lider, Görev Takımı'ndaki kişilerin önüne koyduğu kartları toplar ve karıştırır. Ardından bütün kartları açar.
- * Görevin başarıyla gerçekleşmesi için, Görev Takımı'ndaki herkesin 'Destek' kartı vermesi gerekir. Eğer sadece bir veya daha fazla 'Sabotaj' kartı çıkarsa, görev de sabote edilmiş olur.

Not: Görev takımına giren Direniş oyuncularının, her koşulda 'Destek' kartını seçmesi gerekir. Casuslar ise durumsal davranarak, 'Destek' veya 'Sabotaj' kartını seçebilir.

Not: 7 kişiden fazla olan oyunlarda, 4. görevin sabote edilebilmesi için en az iki 'Sabotaj' kartının çıkması gerekir. Bu bilgi oyun tablosunda da yer alıyor.

Görev gerçekleştikten sonra; görevi direnişçiler kazandıysa mavi skor pulunu, casuslar kazandıysa kırmızı skor pulunu, oyun kartonu üzerinde bulunan ilgili görevin üzerine yerleştirin. Raunt takip pulunu ise bir ileriki göreve yerleştirin. Saat yönüne göre bir sonraki oyuncuya Lider Nişanı'nı verin ve bir sonraki raunda yine Görev Takımı oluşturmaya çalışarak devam edin.

Örnek: Salih kendisine ve Kübra'ya görev kartlarını verir. Salih ve Kübra 'Destek' veya 'Sabotaj' görev kartını seçer ve önüne yerleştirir



Ardından, lider olan Salih, bu kartları karıştırır ve açar. Çıkan kartlardan birisi 'Sabotaj' çıkmıştır. Bu durumda, raundu casuslar kazanır ve oyuncular, kırmızı skor pulunu oyun kartonuna yerleştirirler.

Oyunun Sonu:

Eğer toplamda 3 görev başarılı şekilde tamamlanır veya 3 görev sabote edilirse, oyun biter. 3 görevin başarılı olması durumunda, Direniş Takımı oyunu kazanır. 3 görevin sabote edilmesi durumunda ise Casus Takımı oyunu kazanır. Ayrıca, liderlerin önerdiği takımlar üst üste 5 kez oylamayla reddedilir ve görev takımı kurulamazsa, oyunu casuslar kazanır.

Casuslar İçin Tavsiye: Asla Pes Etmeyin

Herkes sizin casus olduğunuzu düşünse dahi, oyun içerisinde halen daha, diğer casusları ele vermemek gibi çok önemli bir rolünüz var. Herkesin sizi casus olarak bilmesini avantaja dönüştürerek, direnişçilerin akıllarını karıştıracak hamleler yapabilirsiniz.

Direnişçiler İçin Tavsiye: Bütün Bilgileri Takip Edin

Bilgiler, direnişçilere oyunun farklı aşamalarında gelir. Öncelikli olarak kişilerin, görev takımlarına verdiği oylara dikkat edin. Görev takımından çıkan sonuçları iyi değerlendirin ve oyuncuların, kendi aralarındaki konuşmalardan ipuçları yakalamaya çalışın. Direnişçiler, kazanmak için oyunu çok iyi takip etmelidirler.

Varyantlar:

Şayet denemek isterseniz, Direniş oyununun diğer iki popüler varyantı şu şekilde oynanmaktadır:

Görev Seçme – Bu varyantta görevler, sırasıyla yapılmak zorunda değildir. Görev Takımı'nı öneren lider, öncelikli olarak görevi belirler, ardından da ilgili sayıya göre takımını önerir.

Yine bu varyantta, her görev sadece bir kez yapılabilir ve 5. görevi seçmek için, Direniş Takımı'nın iki tane başarılı görev tamamlamış olması gerekir.

Yabancı Casuslar – Oyun başında Casusların birbirini tanıdığı aşamayı pas geçin.

Casuslar çok sık mı kazanıyor?

Güçlü bir rejimi devirmenin kolay olmayacağına siz de hak verirsiniz. Özellikle 7 kişiden fazla olan oyunlarda, casusların oyunu kazanma şansları biraz daha yüksek olabilir. Köstebek ek paketi, direniş takımı için ek bilgiler sağlarken, casus takımının ise daha organize çalışmasını sağlayabilir.

KÖSTEBEK MODÜLÜ

Ek Paket

Köstebek paketini oyuna dahil edip etmemek, tamamen sizin tercihinizde olan bir şey. Köstebek Nişanı'na sahip olan oyuncu, başka bir oyuncunun karakter kartına bakabilir. **Not:** Köstebek paketinin, 7 ve üzeri oyunculu oyunlarda kullanılmasını tavsiye ediyoruz.

Oyundaki Değişiklikler: Oyunun en başında, Köstebek Nişanını Liderin sağındaki oyuncuya verin. 2. 3. ve 4. görevler tamamlandıktan hemen sonra, Köstebek Nişanı'na sahip olan oyuncu, istediği bir oyuncunun karakter kartına bakabilir. Ardından, Köstebek Nişanı, kartı incelenen oyuncuya geçer.

Köstebek Nişanı'yla birisinin kartına bakan oyuncu, hiçbir koşulda o kişinin kartını başkalarına gösteremez ancak kart hakkında iddialarda bulunabilir.

Köstebek Nişanı daha sonra, kartını gösteren oyuncunun eline geçer ve bir sonraki görevden sonra bu oyuncu, bu nişanı kullanmaya hak kazanır.

Kendisinin kartına Köstebek'le bakılan oyuncu, kendisine bakan oyuncunun kartına Köstebek ile bakamaz. Başka bir oyuncuya bakmak zorundadır.

Not: Köstebek Nişanı oyunda sadece 3 kez kullanılır.

Not 2: Eğer Köstebek Modülünü, Assassin Modülü ile birlikte oynuyorsanız, kartına bakılacak olan kişi karakter kartını direkt olarak göstermemeli. Bu oyuncuya kutudaki fazlalık olan 1 adet Direniş karakter kartını ve 1 adet Casus karakter kartını verin. İlgili oyuncu hangi takımdan ise o karakter kartını seçer ve bakacak olan oyuncuya verir. Böylece Köstebek nişanına sahip olan oyuncu, diğer oyuncunun hangi takımdan olduğunu öğrenir. Ek kartlarla işiniz bittikten sonra bu kartları kutuya geri yerleştirin.

Örnek:

Ayşegül (casus), oyuna liderin sağında başlar. Dolayısıyla, Köstebek Nişanı'nı alır.

İlk görev başarılı şekilde sona erer, ikinci görev ise sabote edilir. Ayşegül, Köstebek olarak, Salih'in (direnişçi) kartını ister. Salih, karakter kartını Ayşegül'e verir ve Ayşegül, karta baktıktan sonra "Salih bir Casus!" der. Salih öfkelenir ve hemen savunmaya geçer:

"Sana hiçbir zaman güvenmeyeceğim Ayşegül. Sen bir casussun ve yalan söylüyorsun!"

Ayşegül daha sonra, Köstebek Nişanı'nı Salih'e teslim eder ve 3. görevden sonra bu nişanı, Salih kullanacaktır.

Ancak Salih bu Nişanı Ayşegül üzerinde kullanamaz.

ASSASSIN MODÜLÜ

Ek Paket

Komutan, casusların kim olduğunu bilir ancak direnişçiler, sadece komutan gizli kalabilirse oyunu kazanabilir.

Not: Bu modülü, standart oyunu 2-3 defa tecrübe ettikten sonra kullanmanızı tavsiye ediyoruz.

Oyundaki Değişiklikler:

- Komutan & Assassin kartını, oyunculara dağıtılacak olan karakter destesine ekleyin.
- Oyuna başlarken, casusların birbirini tanımamasını sağlayan süreci aşağıdaki gibi yürütün:

'Herkes gözlerini kapatsın'

'Casuslar gözlerini açsın ve etrafına bakarak takımını tanısn'

'Casuslar gözlerini kapatsın. Şimdi herkes ellerini yumruk yapsın ve masanın üzerine koysun'

'Casuslar, komutanın sizi tanınması için baş parmağınızı yukarı kaldırsın'

'Komutan, gözlerini aç ve casusları tanı'

'Casuslar, baş parmaklarını indirsin ve ellerini tekrar yumruk haline getirsin'

'Komutan, gözlerini kapatsın'

'Bütün oyuncuların gözleri şu anda kapalı ve elleri yumruk halinde olmalı'

'Herkes gözünü açsın ve oyun başlasın'

Oyunun Sonundaki Değişiklikler:

Oyun, standart kurallardaki gibi 3 başarılı veya 3 sabote edilen görevin ardından sona erer. Eğer direnişçiler 3 görevi başarıyla tamamlarsa, oyunu kazanmak için casusların son bir fırsatı vardır, o da komutanı bulmak! Oyunun sonunda kimse kartını açmaz ve casus takımı, kimin komutan olduğu üzerine tartışma yürütür. Yeterli süre tartıştıktan sonra, casus takımından Assassin oyuncusu, direnişçilerin komutanını tahmin etmeye çalışır. Eğer tahmin edilen kişi gerçekten de komutansa, oyunu casuslar kazanır, değilse oyunu direnişçiler kazanır.



Tasarım: Don Eskridge

Oyun Geliştirme: Travis Worthington

Çizimler: Luis Francisco, Jarek Nocon and Jihoon Jang

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
destek@neotroygames.com
www.neotroygames.com

Made in Turkey



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

© 2015 Lone Oak Games
All rights reserved.