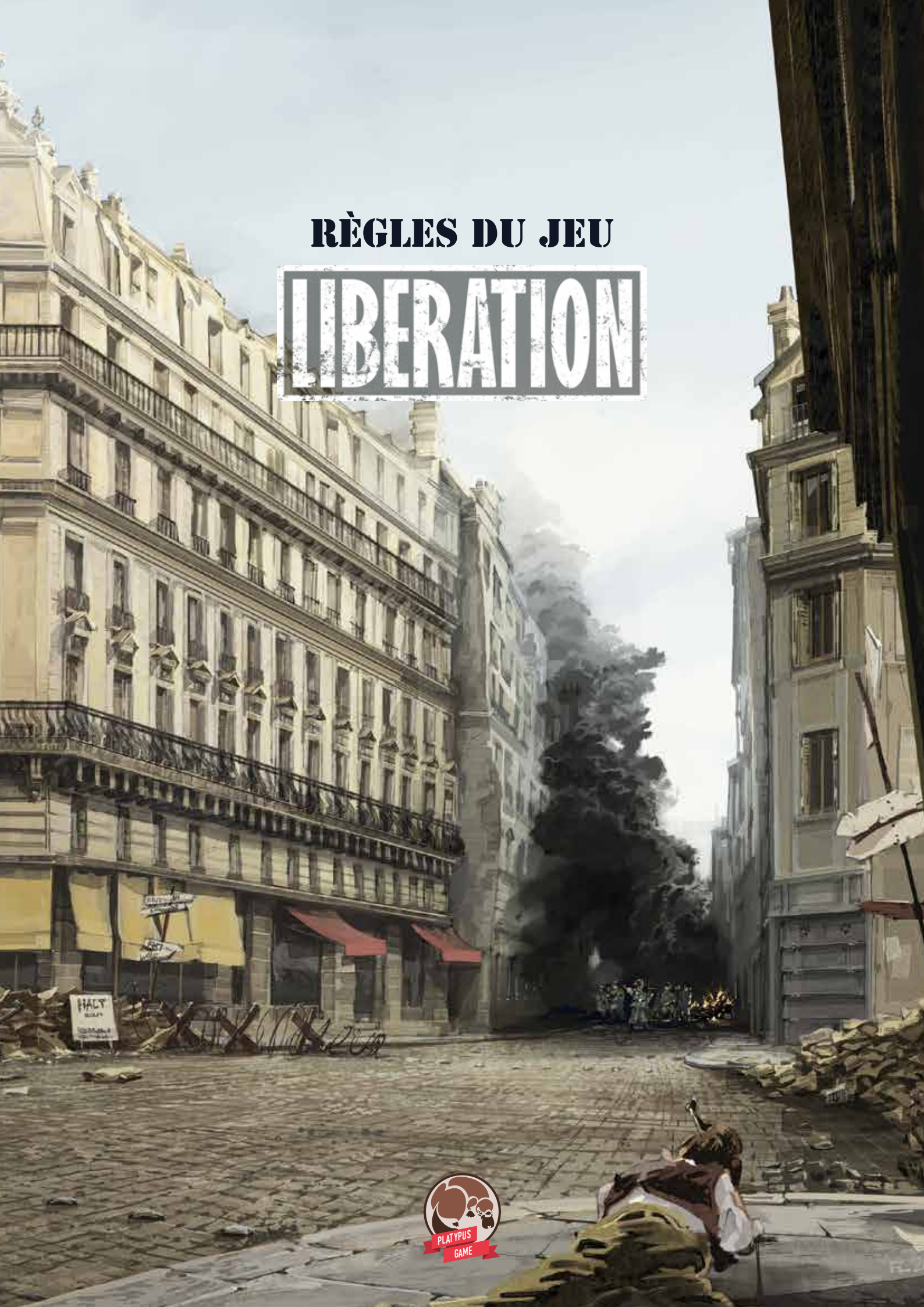


RÈGLES DU JEU

LIBERATION



RÉSUMÉ DU JEU

Principe du jeu
Jeu par scénario
Jeu en mode CAMPAGNE

4 - 5

ACTIONS DE BASE DU JOUEUR RÉSISTANT

Principe de base - RECRUTER
Réaliser une MISSION - Faire DIVERSION
SE DÉPLACER - ÉCHANGER
Libérer un prisonnier

6 - 7

ACTIONS DE BASE DU JOUEUR OCCUPANT

PLANIFIER
V-MANN - RAID
WEHRMACHT - PURIFICATION

8 - 9

PLATEAU DE SCORE et TABLEAU DE BORD

10 - 11

SCÉNARIO 1/1940 - INSTALLATION

12 - 13

SCÉNARIO 2/1941 - INSTALLATION

14 - 15

SCÉNARIO 2/1941 - NOUVELLES ACTIONS - FAQ

SE DÉPLACER
Réaliser une MISSION
U-BOAT

16 - 17

SCÉNARIO 3/1942 - INSTALLATION

18 - 19

SCÉNARIO 3/1942 - NOUVELLES ACTIONS - FAQ

SE DÉPLACER
Réaliser une MISSION
GESTAPO

20 - 21

SCÉNARIO 4/1943 - INSTALLATION

22 - 23

SCÉNARIO 4/1943 - NOUVELLES ACTIONS - FAQ

Réaliser une MISSION
EXACTION - MILICE
Organigramme de la Résistance
La France sous l'Occupation

24 - 25

SCÉNARIO 5/1944 - INSTALLATION

26 - 27

SCÉNARIO 5/1944 - NOUVELLES ACTIONS - FAQ

Ériger une barricade
Réaliser une MISSION
Offensive - EXACTION

SOMMAIRE

28-29

ANNEXES

Mode SOLO
Cartes MÉDAILLES - Scénario 1

30-31

ANNEXES

Cartes MÉDAILLES - Scénario 2
Cartes MÉDAILLES - Scénario 3
Cartes MÉDAILLES - Scénario 4
Cartes MÉDAILLES - Scénario 5





Résumé du jeu :

Libération illustre les actions de la **RÉSISTANCE** française durant la SECONDE GUERRE MONDIALE. Le jeu peut être joué en mode **CAMPAGNE** puisqu'il est composé de 5 scénarios, le premier débutant en 1940, le dernier illustrant la libération de Paris en Août 1944, clôturant ainsi les actions d'insurrection de la résistance française.

Chacun des scénarios peut également être joué indépendamment. Il s'agit d'un jeu asymétrique car les joueurs **RÉSISTANTS** joueront d'une manière différente du joueur **OCCUPANT**.

Principe du jeu :

Le jeu repose sur une alternance d'**ACTIONS** entre la **RÉSISTANCE** et l'**OCCUPANT** jusqu'à ce que l'un des deux camps l'emporte.

La répartition des rôles se fera comme suit selon le nombre de joueurs :



Tour de jeu :

La **RÉSISTANCE** commence toujours.

Le joueur **OCCUPANT** joue entre chaque joueur **RÉSISTANT**. Ainsi à 4 joueurs les tours de jeu se dérouleront ainsi :



Jeu en mode SCÉNARIO :

Chaque scénario peut être joué séparément.

Pour cela, il suffit de suivre l'encadré de la page d'installation de chaque scénario visible à partir du scénario 2.

Dans ce cas, la partie se termine par une victoire des joueurs **RÉSISTANTS** ou du joueur **OCCUPANT**.

Chaque scénario est symbolisé par un logo présent sur le matériel de jeu qui permet de préparer rapidement le matériel en sélectionnant les cartes avec ce visuel.

Exemple pour le scénario 1 - Le réseau du musée de l'Homme, les cartes possèdent cette icône :



Jeu en mode CAMPAGNE :

Vous pouvez jouer le jeu en mode **CAMPAGNE** en réalisant les scénarios les uns à la suite des autres. La suite de chacun des scénarios dépend du résultat du précédent. Les scénarios sont joués dans l'ordre chronologique. La difficulté des parties est progressive. La **CAMPAGNE** prend fin à l'issue du scénario 5. Le camp ayant remporté le plus de points de victoire remporte la **CAMPAGNE**.



1940



1941



1942



1943



1944



ACTIONS DE BASE DU JOUEUR RÉSISTANT

PRINCIPE DE BASE

COMPÉTENCE



PIOCHE PERSONNAGE DÉFAUSSE

Chaque joueur RÉSISTANT dispose d'un TABLEAU DE BORD à sa couleur qui comprend 4 zones : PIOCHE, PERSONNAGE, DÉFAUSSE et COMPÉTENCE. Lorsque la PIOCHE est vide, mélanger les cartes de la DÉFAUSSE pour constituer une nouvelle PIOCHE. Au début de la partie, chaque joueur RÉSISTANT mélange ses 7 cartes OBJET et pioche les 3 premières cartes de sa pile. Durant son tour, le joueur RÉSISTANT

réalise une seule ACTION en jouant une ou plusieurs cartes de sa main qu'il place ensuite dans sa DÉFAUSSE. ATTENTION : Le joueur RÉSISTANT **NE COMPLÈTE PAS** sa main à la fin de son tour.

Chaque carte OBJET peut être utilisée :

■ Soit pour son pouvoir d'OPÉRATION : le pouvoir d'OPÉRATION permet de RECRUTER, de SE DÉPLACER ou de faire DIVERSION.

■ Soit pour son pouvoir de PLANIFICATION : le pouvoir de PLANIFICATION vise à réunir des cartes spécifiques afin de réaliser un DÉRAILLEMENT, une ÉVASION ou une opération de DÉCEPTION.

■ Soit pour son pouvoir de PIOCHE : le pouvoir de PIOCHE permet de PIOCHER un certain nombre de cartes de sa PIOCHE dans sa main.

Si un joueur ne peut pas jouer, il défausse les éventuelles cartes qu'il a en main et pioche 3 nouvelles cartes.



PIOCHE



Pouvoir de PIOCHE :

■ Défausser **UNE** seule carte OBJET pour piocher autant de cartes de la valeur indiquée.

■ ATTENTION : La carte OBJET qui vient d'être défaussée pour piocher n'est pas mélangée immédiatement pour constituer éventuellement une nouvelle PIOCHE.

Planification **SABOTAGE**



Si vous défaussez 2 cartes lors de votre ACTION avec l'icône TRAIN (T-KEY et une DYNAMITE), vous réalisez un SABOTAGE de train.

Choisissez 3 cartes dans la main de l'OCCUPANT et placez-les dans sa DÉFAUSSE. Durant son prochain tour, l'OCCUPANT ne jouera qu'avec 3 cartes.

Planification **ÉVASION**



Si vous défaussez 3 cartes lors de votre ACTION avec l'icône ÉVASION (PISTOLET, STEN et TRACTION AVANT), vous réalisez une ÉVASION.

Récupérez la carte RÉSISTANT de votre choix parmi les cartes RÉSISTANT arrêtées par l'OCCUPANT et se trouvant en PRISON puis placez-la directement dans votre main.

Planification **DÉCEPTION**



Si vous défaussez 2 cartes lors de votre ACTION avec l'icône DÉCEPTION (JUMELLES et RADIO) vous réalisez une opération de DÉCEPTION.

Placez une carte DÉCEPTION dans la DÉFAUSSE de cartes du joueur OCCUPANT.



Opération **RECRUTER**



Le joueur peut recruter une des 6 cartes disponibles sur le plateau RÉSISTANT qui est ensuite complété. Il faut défausser le nombre de points d'OPÉRATION égal ou supérieur nombre d'icônes de COMPÉTENCE figurant sur la carte recrutée.

Dans cet exemple, le joueur RÉSISTANT défausse 2 cartes à 1 ACTION pour recruter Paul Rivet. Cette carte est positionnée dans la DÉFAUSSE du joueur.

Lorsque une carte est recrutée, complétez l'emplacement en faisant glisser les cartes vers la gauche.

Carte RÉSISTANT



Il existe 2 zones sur le plateau :
La carte recrutée rejoint la DÉFAUSSE du TABLEAU DE BORD du joueur.
La carte recrutée rejoint directement le dessus de la PIOCHE du TABLEAU DE BORD du joueur.

Opération Faire DIVERSION



Faire DIVERSION sur le plateau RÉSISTANT :

Le joueur défausse une ou plusieurs cartes OBJET de sa main pour retirer autant de pions V-MANN ou MILICE positionnés sur une seule carte RÉSISTANT.

Faire DIVERSION sur les cartes MISSION :

Le joueur défausse une ou plusieurs cartes OBJET de sa main pour retirer des pions WEHRMACHT ou MILICE positionnés sur une carte MISSION.

ATTENTION : Pour retirer des pions MILICE ou WEHRMACHT positionnés sur une carte MISSION, un pion d'un joueur RÉSISTANT doit se trouver sur le LIEU de la MISSION ciblée.

Opération SE DÉPLACER



Le joueur déplace son pion d'un LIEU vers un autre. Dans les scénarios parisiens (1 et 5), les déplacements sont contraints et doivent suivre le tracé inscrit sur le plateau de jeu.

Dans cet exemple, le joueur jaune déplace son pion de 2 emplacements en défaussant 2 cartes de 1 point.

ÉCHANGER



Si les pions de plusieurs joueurs RÉSISTANT se trouvent sur le même LIEU, ces derniers peuvent ÉCHANGER à leur convenance des cartes RÉSISTANT de leur main. Cet échange correspond à l'une des ACTIONS d'un des joueurs.

RÉALISER UNE MISSION



Le joueur défausse des cartes RÉSISTANT pour compléter une MISSION. Les COMPÉTENCES des cartes défaussées doivent correspondre à celles de la carte MISSION. Quand la MISSION est accomplie, le joueur RÉSISTANT prend la carte MISSION et gagne le BONUS de la carte MISSION.



Carte MISSION



ATTENTION : le pion du joueur RÉSISTANT doit se trouver sur le LIEU d'une MISSION pour pouvoir la réaliser.

Dans cet exemple, le joueur jaune peut réaliser la MISSION du LIEU Montmartre.



ACTIONS DE BASE DU JOUEUR OCCUPANT

Le joueur OCCUPANT démarre généralement son tour avec 6 cartes en main. Il joue une ou plusieurs cartes de sa main pour accomplir une ACTION et complète sa main à la fin de son tour pour avoir à nouveau 6 cartes. Voici les ACTIONS qu'il peut réaliser :

PLANIFIER

Le joueur OCCUPANT peut acheter une nouvelle carte en défaussant un nombre de cartes LIEU correspondant au coût de la carte.

IMPORTANT : la carte achetée rejoint la DÉFAUSSE du joueur OCCUPANT.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT acquiert une carte V-MANN de valeur 3 en défaussant 3 cartes LIEU.



Carte LIEU

VALEUR



NOM

SCÉNARIO

V-MANN



Le joueur OCCUPANT peut défausser une ou plusieurs cartes V-MANN de son jeu pour positionner des pions rouges sur une seule carte RÉSISTANT. Si un joueur RÉSISTANT veut recruter la carte, le joueur OCCUPANT lance autant de dés rouges que le nombre de pions positionnés dessus.

Carte V-MANN

x4



COÛT

POUVOIR

DÉ ROUGE



ARRESTATION : La carte RÉSISTANT sur laquelle se trouvait le ou les pions V-MANN rejoint la PRISON. Une nouvelle carte est ajoutée au plateau RÉSISTANT.



RIEN NE SE PASSE : Le joueur RÉSISTANT peut s'emparer de la carte et défausse les pions V-MANN qui se trouvent dessus si tous les dés ont cette face.



RÉSISTANCE : Chaque face RÉSISTANCE annule une face ARRESTATION.

RAID



DÉ ROUGE



ARRESTATION : Piocher une carte RÉSISTANT dans la main du joueur RÉSISTANT. Si ce dernier n'a pas de carte en main, réaliser une ARRESTATION ARBITRAIRE en piochant la première carte RÉSISTANT de la PIOCHE du plateau RÉSISTANT.



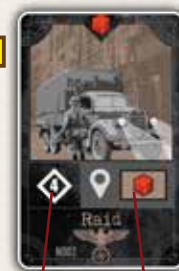
RIEN NE SE PASSE



RÉSISTANCE : Chaque face RÉSISTANCE annule une face ARRESTATION.

Carte RAID

x3



COÛT

POUVOIR

À son tour, le joueur OCCUPANT peut choisir de défausser l'ensemble de ses cartes pour en piocher 6 nouvelles au lieu de jouer normalement. Il ne peut pas défausser partiellement sa main.

WEHRMACHT



Le joueur OCCUPANT peut défausser une ou plusieurs cartes WEHRMACHT avec une carte LIEU de son choix pour poser des pions WEHRMACHT sur la carte MISSION de ce LIEU. Si un joueur RÉSISTANT veut réaliser la MISSION, le joueur OCCUPANT lance autant de dés verts que le nombre de pions positionnés dessus.

Carte WEHRMACHT



Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT défausse 2 cartes WEHRMACHT et 1 carte LIEU (Montmartre); il pose donc 2 pions WEHRMACHT sur la MISSION Montmartre.

IMPORTANT : le nombre maximum de pions que l'on peut positionner correspond au nombre d'icônes de COMPÉTENCE affichées sur la carte MISSION.

DÉ VERT



3x

ARRESTATION : Piocher au hasard une carte parmi les cartes RÉSISTANT ayant été utilisées pour la résolution de la MISSION pour la placer dans la PRISON.



3x

RIEN NE SE PASSE : Le joueur RÉSISTANT peut s'emparer de la carte MISSION et défausser les pions qui se trouvent dessus si tous les dés ont cette face.

PURIFICATION



Le joueur OCCUPANT peut défausser une carte PURIFICATION et retirer du jeu une des cartes de sa main.

Les cartes LIEU sont retirées jusqu'à la fin de la partie. Les autres cartes rejoignent leurs piles respectives.

Carte PURIFICATION



COÛT

POUVOIR

F.A.Q.

PLANIFIER

Peut-on acheter plusieurs cartes le même tour si on en a les moyens ?
Non, une seule carte peut être achetée lors d'une ACTION.

V-MANN

Puis-je poser plusieurs V-MANN sur des cartes RÉSISTANT différentes au cours d'une ACTION ?

Non, une seule carte RÉSISTANT peut être occupée lors d'une ACTION. En revanche, il est possible de poser plusieurs pions V-MANN sur une carte RÉSISTANT si elle possède plusieurs icônes COMPÉTENCE.

DÉS ROUGES OU NOIRS

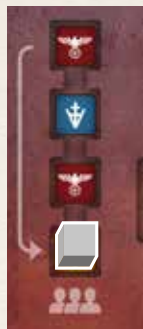
Est-ce que l'ACTION du joueur RÉSISTANT est un échec à partir du moment où le résultat des dés affiche au moins une ARRESTATION ?
Oui, sauf si les résultats ARRESTATION sont annulés par des résultats RÉSISTANCE.

PURIFICATION

Peut-on se débarrasser d'une carte PURIFICATION avec une autre carte PURIFICATION ?

Oui, la carte PURIFICATION permet de se débarrasser de n'importe quelle carte OCCUPANT.

PLATEAU DE SCORE



Ordre de tour

Afin de faciliter la gestion de l'ordre de tour lorsqu'il y a plus d'un joueur RÉSISTANT, une échelle d'ordre de tour est mise à votre disposition et sera gérée par le joueur OCCUPANT. Chaque fois qu'un joueur finit son tour, avancer le marqueur d'une position qui indique le joueur suivant.
Il existe 2 échelles d'ordre de tour, l'une pour une partie à 3 joueurs et l'autre pour une partie à 4 joueurs.

Échelle de score : Le calcul des scores se fait à la manière d'un « tir à la corde ».



■ Chaque fois que les RÉSISTANTS réalisent une MISSION, déplacer le MARQUEUR DE SCORE vers le symbole / du nombre de points de victoire de la MISSION.



Dans cet exemple, le marqueur est déplacé de 2 emplacements vers le /



■ Chaque fois que l'OCCUPANT capture une carte RÉSISTANT, déplacer le MARQUEUR DE SCORE vers le symbole / du nombre d'icônes COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT.



Dans cet exemple, le marqueur est déplacé de 2 emplacements vers le /

En mode CAMPAGNE, le score est conservé pour le scénario suivant.

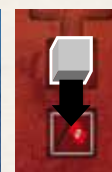


Jetons MÉDAILLES

Les MÉDAILLES gagnées font avancer de 3 positions le MARQUEUR DE SCORE du côté du vainqueur et mettent fin au scénario.

Chaque MÉDAILLE gagnée est positionnée sur les emplacements MÉDAILLE en commençant par le côté / pour les RÉSISTANTS et le côté / pour l'OCCUPANT.

En cas d'égalité de score en fin de CAMPAGNE, c'est le camp qui possède le plus de MÉDAILLES qui remporte la CAMPAGNE.



Victoire immédiate

■ Si le MARQUEUR DE SCORE atteint l'extrémité / ou / de l'ÉCHELLE DE SCORE, le camp victorieux gagne immédiatement la CAMPAGNE.

Bonus de relance

Lorsque le MARQUEUR DE SCORE atteint l'emplacement d'un jeton de RELANCE :



■ Si le marqueur est rouge, le joueur OCCUPANT prend le jeton devant lui.



■ Si le marqueur est bleu, un des joueurs RÉSISTANT prend le jeton et le place sur l'un des 3 emplacements de son TABLEAU DE BORD.

Le jeton de RELANCE permet pour tout lancer de dé de :

■ Demander une relance d'un des dés (quel que soit sa couleur).

■ Il est possible de relancer plusieurs fois le même dé si vous disposez de plusieurs jetons de relance.

■ Si la RÉSISTANCE libère un prisonnier, l'OCCUPANT perd des points et le MARQUEUR DE SCORE est déplacé vers le / du nombre d'icônes de COMPÉTENCE du RÉSISTANT libéré.

Si le marqueur repart dans l'autre sens et quitte la zone du jeton de RELANCE, celui-ci est remplacé sur le PLATEAU DE SCORE.

Les jetons de relance ne peuvent être en possession que d'un seul camp.

BONUS ET TABLEAU DE BORD

Bonus des cartes MISSION :

Sur chacune des cartes MISSION figure un bonus.

Ces bonus sont matérialisés par des jetons carrés ou ronds qui peuvent être placés sur les plateaux individuels des joueurs RÉSISTANT.

■ Les carrés sont des bonus permanents, ils agissent jusqu'à la fin de la partie ou de la CAMPAGNE. Les BONUS carrés sont conservés d'un scénario à l'autre.

○ Les ronds sont des bonus utilisables une seule fois et immédiatement après la réalisation de la MISSION.

Jetons COMPÉTENCE :



Faussaire



Propagande



Messager

Ces bonus ajoutent une COMPÉTENCE permanente au joueur qui la possède dès son acquisition et jusqu'à la fin de CAMPAGNE.



x4 Les cartes DÉCEPTION sont des cartes mortes dans la main du joueur OCCUPANT qui ne peuvent être défaussées par le joueur OCCUPANT. Une carte PURIFICATION permet de RETIRER du jeu une carte DECEPTION.

Le joueur OCCUPANT peut défausser une carte DECEPTION avec le reste de sa main s'il passe son tour pour piocher 6 autres cartes.

TABLEAU DE BORD du joueur RÉSISTANT :

Il y a 3 emplacements pour les Bonus COMPÉTENCE. Vous pouvez retirer un BONUS pour le remplacer par un autre.

COMPÉTENCE



PIOCHE

PERSONNAGE

DÉFAUSSE

Pouvoirs uniques des PERSONNAGES RÉSISTANT :

Marcel

Vous pouvez vous déplacer gratuitement 1x durant votre tour.

Suzanne

Vous pouvez recruter les cartes RÉSISTANT face cachée sur le dessus de la PIOCHE en payant le nombre de points d'OPÉRATION correspondant au nombre d'icônes de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT piochée. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas la recruter placez-la sous la PIOCHE.

La carte recrutée rejoint directement votre main.

Louis

Vous bénéficiez d'une COMPÉTENCE de votre choix en début de partie.

Jeanne

Durant votre tour, vous pouvez lancer un dé rouge et retirer un pion V-MANN sur un résultat ❶ ou ❷.

Pierre

Vous pouvez rejouer lorsque vous accomplissez une MISSION.

Yvonne

Durant votre tour, si votre pion se trouve sur un LIEU avec au moins un pion WEHRMACHT vous pouvez lancer un dé vert et retirer un pion WEHRMACHT sur un résultat ❶.

F.A.Q.

PRINCIPE DE BASE

Que faire si je n'ai plus de cartes OBJET pour piocher des cartes ?

Il faut défausser les cartes que vous avez éventuellement en main, piocher 3 cartes de votre PIOCHE et passer votre tour.

RECRECITER

Peut-on recruter la carte RÉSISTANT placée sur le dessus de la PIOCHE ?

Non, seules les 6 cartes visibles sur le plateau RÉSISTANT peuvent être recrutées.

Est-ce que le pouvoir de recrutement de Suzanne est considéré comme une ACTION ?

Oui, il s'agit d'une action de RECRUTEMENT.

RÉALISER UNE MISSION

Puis-je réaliser une MISSION si le nombre d'icônes de COMPÉTENCE présentes sur mes cartes RÉSISTANT dépasse la valeur de la carte MISSION ?

Oui, mais les points d'OPÉRATION excédentaires sont perdus.

Bonus de COMPÉTENCE

Puis-je donner un jeton de bonus de compétence à un autre joueur ?

Non, une COMPÉTENCE est personnelle.

Durant la CAMPAGNE avec Marcel, puis-je choisir des icônes de compétence différentes ?

Oui, cette compétence est choisie au début de chaque scénario.

Faire DIVERSION

Puis-je utiliser des cartes OBJET pour retirer plusieurs pions WEHRMACHT, V-MANN ou MILICE positionnés sur des cartes différentes ?

Non, durant une ACTION, une DIVERSION ne peut être faite que sur une seule carte.

SE DÉPLACER

Puis-je retirer provisoirement mon PION du plateau ?

Non, vous pouvez toujours subir des attaques de l'OCCUPANT. Il n'est pas possible de s'y soustraire.

ÉCHANGER

Puis-je ÉCHANGER plusieurs cartes RÉSISTANT avec un autre joueur ?

Oui, vous êtes libre de réaliser tous les échanges de votre choix à partir du moment où vous vous trouvez sur la même case.

Puis-je donner ou prendre des cartes RÉSISTANT à un autre joueur contre rien ?

Oui, un échange ne nécessite pas de réciprocité ou d'équivalence.



1940

SCÉNARIO 1 LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME



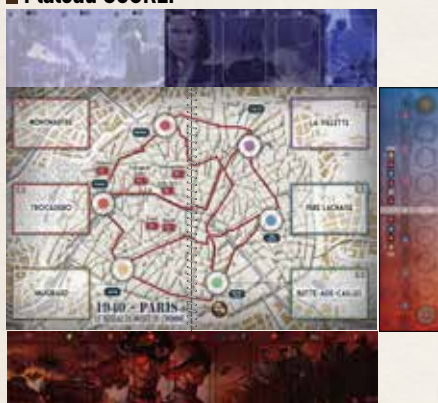
1940

Après la débâcle et la percée de l'Armée allemande, la France est occupée. Face au sentiment d'injustice, certains intellectuels commencent à se révolter et à organiser les prémices d'une lutte. Le réseau du Musée de l'Homme est ainsi le premier groupe de la Résistance. Les actions des premiers résistants sont modestes : imprimer des revues clandestines, mettre en place un trafic de faux-papiers, transmettre des messages secrets... Des actions qui peuvent être jugées dérisoires face à la brutalité de l'occupant. Bon nombre des premiers résistants paieront le prix fort en finissant exécutés ou déportés.

Matériel standard :

Pour tous les scénarios, vous aurez besoin de ces 3 plateaux :

- LIVRE-PLATEAU en double page selon le scénario.
- Plateau RÉSISTANT (de couleur bleue).
- Plateau OCCUPANT (de couleur rouge).
- Plateau SCORE.



Chacun des joueurs RÉSISTANT dispose d'un TABLEAU DE BORD, d'une tuile PERSONNAGE, d'un PION et de 7 cartes OBJET à sa couleur.

Les cartes OBJET possèdent le symbole



19 cartes : 4 x V-MANN, 3 x RAID, 4 x WEHRMACHT, 4 x PURIFICATION (N001 à N004) et 4 x DÉCEPTION (N010).



Fin de partie en mode CAMPAGNE :

Le joueur OCCUPANT retire définitivement du jeu toutes les cartes RÉSISTANT qu'il a capturées. Ces cartes ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la CAMPAGNE. Toutes les autres cartes RÉSISTANT pourront être utilisées pour la suite.



Le joueur OCCUPANT conserve 1 carte de chaque sorte : V-MANN. (N001), RAID (N002) et WEHRMACHT (N003).



Chacun des joueurs RÉSISTANT peut conserver 3 cartes RÉSISTANT de son choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

3 dés verts et 3 dés rouges.



10 jetons verts et 10 jetons rouges.



2 cubes de couleur grise pour le tableau de score.



Matériel du scénario 1 :

Pour réaliser le scénario 1, vous aurez besoin de :
18 cartes RÉSISTANT (R011 à R016 et R001 à R003).



6 cartes MISSION (M011 à M016).



12 cartes LIEU (N011 à N016).



Des jetons bonus (J001 à J003).



6 cartes MÉDAILLE (T011 à T016) et des jetons MÉDAILLE.



1940 SCÉNARIO 1

LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME



Installation :

A Placez le LIVRE-PLATEAU au centre de la table, puis positionnez une carte MISSION au hasard sur les 6 LIEUX.

B Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des LIEUX. Tous les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des LIEUX différents.

C Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du LIVRE-PLATEAU. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une PIOCHE et placez les 6 premières cartes face visible.

D Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son TABLEAU DE BORD, positionne sa tuile PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former sa PIOCHE.

E Mélangez les 12 cartes LIEU (N011 à N016) avec 1 carte V-MANN (N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte WEHRMACHT (N003) pour faire une PIOCHE.

F Créez des piles de cartes identiques et placez-les sur le plateau OCCUPANT. (N001 à N004 + N010)

G Placez les pions V-MANN (rouge) et WEHRMACHT (vert) et les dés de couleur correspondants à côté du plateau.

H Placez les jetons PERMANENTS sur le côté du plateau. (J001 à J003)

I Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les joueurs RÉSISTANT et OCCUPANT peuvent regarder leur carte MÉDAILLE mais ne doivent pas la montrer au camp adverse.

J Positionnez le MARQUEUR DE SCORE au centre du tableau de score et placez les 6 jetons de relance sur leurs emplacements respectifs.



La partie prend fin si l'un des 2 camps gagne une MÉDAILLE.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 3 points de victoire.





1941

SCÉNARIO 2

LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME



1941

La bataille de l'Atlantique fait rage ! L'attaque des convois alliés par les forces de la Kriegsmarine, partant depuis les ports français de l'Atlantique où des bases sous-marines ont été construites, met en danger le ravitaillement de l'Angleterre. Le BCRA, le service de renseignement de la France Libre patronné par le Général de Gaulle, met en place un réseau d'informateurs en France occupée, qui délivre par radio de précieux renseignements. L'occupant traque des espions dans un terrifiant jeu du chat et de la souris.

Plateaux et matériel standard :

Se référer aux éléments présentés à la page 10.

Matériel des scénarios précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 2 se combine à des éléments du scénario 1 :

(x) cartes RÉSISTANT (R001 à R003) du SCÉNARIO 1.



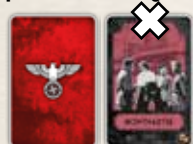
6 cartes MISSION (M011 à M016).



des jetons bonus (J001 à J003).



Les 12 cartes LIEU du SCÉNARIO 1 ne seront plus utilisées. Vous pouvez les ranger dans la boîte.



Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode CAMPAGNE, vous devez préparer le jeu ainsi : Sélectionnez 3x chacune de ces cartes : journaliste (R001), faussaire (R002), messenger (R003), mélangez-les et distribuez 2 cartes à chaque joueur RÉSISTANT. Puis mélangez le reste avec les cartes du scénario 2 (R004 + R021 à R025) pour former la PIOCHE de cartes RÉSISTANT.

Fin de partie en mode CAMPAGNE :

Le joueur OCCUPANT retire définitivement du jeu toutes les cartes RÉSISTANT qu'il a capturées. Ces cartes ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la CAMPAGNE. Toutes les autres cartes RÉSISTANT continueront d'être utilisées pour la suite.



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa PIOCHE et conserve 1 carte de chaque sorte : V-MANN. (N001), RAID (N002), et WEHR-MACHT (N003).



Chacun des joueurs RÉSISTANT peut conserver 3 cartes RÉSISTANT de son choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

Matériel supplémentaire du scénario 2 :

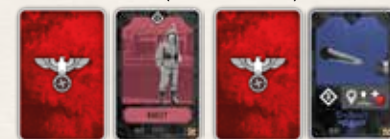
Ajoutez les éléments des scénarios précédents à ceux du scénario 2 : 4 cartes RÉSISTANT (R021 à R025) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R004).



4 cartes MISSION (M021 à M024).



10 cartes LIEU (N021 à N025) et 3 cartes U-BOAT (N004).

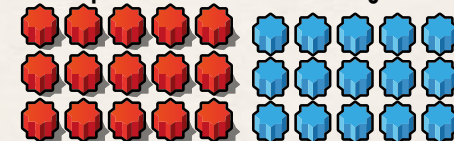


1 jeton bonus (J004)



1 pion U-BOAT de couleur grise

15 marqueurs CIBLE de couleur rouge et bleue.



6 cartes MÉDAILLE (T021 à T026) et des jetons MÉDAILLE.





Installation :

A Placez le LIVRE-PLATEAU au centre de la table, puis positionnez deux cartes MISSION superposées au hasard sur les 5 emplacements.

B Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des 5 LIEUX.

Tous les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des emplacements différents.

C Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du LIVRE-PLATEAU. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une PIOCHE et placez les 6 premières cartes face visible.

D Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son TABLEAU DE BORD, positionne sa tuile PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former sa PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes RÉSISTANT de la partie précédente dans sa PIOCHE de départ.

E Mélangez les 10 cartes LIEU (N021 à N025) avec 1 carte V-MANN (N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte WEHRMACHT (N003) pour former une PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de son choix de la partie précédente à la place.

F Créez des piles de cartes identiques et placez-les sur le plateau OCCUPANT. (N001 à N005 + N010)

G Placez les pions V-MANN (de couleur rouge) et WEHRMACHT (de couleur verte) à côté du plateau.

I Placez les jetons PERMANENTS sur le côté du plateau. (J001 à J004)

I Placez le jeton U-BOAT sur l'emplacement médian de la piste.

I Placez les marqueurs CIBLE bleus sur les emplacements du plateau.

I Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les joueurs RÉSISTANT et OCCUPANT peuvent regarder leur carte MÉDAILLE mais ne doivent pas la montrer au camp adverse.

I Positionnez le MARQUEUR DE SCORE au centre du tableau de score et placez les 6 jetons de relance sur leurs emplacements respectifs.



La partie prend fin si l'un des 2 camps gagne une MÉDAILLE ou s'il n'y a plus de cartes MISSION sur le plateau.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 3 points de victoire.





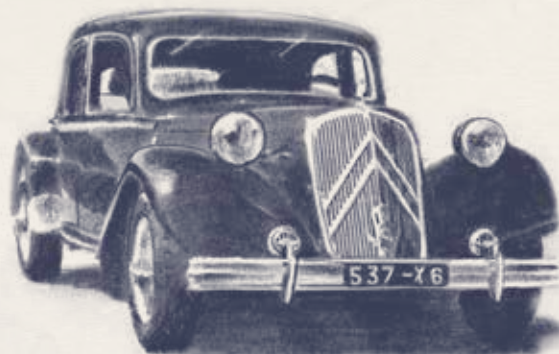
1941

SCÉNARIO 2 LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME

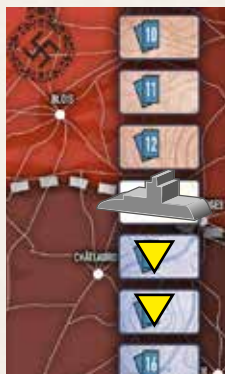
SE DÉPLACER



Dans ce scénario, les pions **RÉSISTANTS** peuvent être déplacés d'un **LIEU** à l'autre sans contrainte.
Le coût d'**OPÉRATION** est de 1.
Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** dépense 1 point d'**OPÉRATION** pour se déplacer.



RÉALISER UNE MISSION



Dans ce scénario, chaque fois qu'un joueur **RÉSISTANT** accomplit une **MISSION**, il fait descendre le pion **U-BOAT** d'un nombre de cases égal au nombre de points figurant sur la carte **MISSION**.

Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** réalise une **MISSION** de valeur 2.
Le pion **U-BOAT** descend donc de 2 emplacements sur la piste **U-BOAT**.

U-BOAT



1941 LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME



Le joueur **OCCUPANT** peut défausser une ou plusieurs cartes **U-BOAT** avec une carte de **LIEU** de son choix pour réaliser une attaque de **U-BOAT**. Faire monter le pion **U-BOAT** d'un nombre de cases égal au nombre de cartes **U-BOAT** défaussées puis remplacer un marqueur **CIBLE** bleu par un marqueur **CIBLE** rouge sur l'un des emplacements du **LIEU**.

Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défausse 2 cartes **U-Boat** sur **Brest**, il avance le pion **U-BOAT** de 2 cases et place un marqueur **CIBLE** sur l'emplacement **Brest**.

Carte U-BOAT

x3



Coût

Pouvoir



Le joueur **OCCUPANT** ne peut plus effectuer d'attaque de **U-BOAT** en jouant des cartes **U-BOAT** dans les 2 cas suivants :

1 - Tous les emplacements sont occupés par des marqueurs **CIBLE**



2 - Les **RÉSISTANTS** ont retiré toutes les cartes **MISSION** du **LIEU**.



Bonus des cartes MISSION :

Nouveau jeton COMPÉTENCE :



Radio

F.A.Q.

SE DÉPLACER

Puis-je aller de Brest à Bordeaux lors d'une seule ACTION ?

Oui, il n'y a pas de contraintes de déplacement dans ce scénario.

U-BOAT

Puis-je réaliser une attaque de U-BOAT sur un LIEU ne possédant plus de cartes MISSION ?

Non, désormais ce LIEU est neutralisé pour les attaques de sous-marin.

Dois-je positionner autant de marqueurs CIBLE que le nombre de cartes U-BOAT jouées ?

Non, le nombre de cartes U-BOAT jouées influe sur la progression sur la piste. En revanche, un seul jeton peut être positionné quel que soit la force de l'attaque.



Fin de partie en mode CAMPAGNE :

En mode CAMPAGNE, à la fin de ce scénario, l'emplacement du pion U-BOAT indique le nombre total de cartes RÉSISTANT des scénarios 1 & 2 qui vont pouvoir être conservées pour la suite de la CAMPAGNE.

Ce nombre prend en compte les cartes RÉSISTANT conservées par les joueurs.

Dans cet exemple, le pion U-BOAT se trouve sur la position 8 de la piste. Cela signifie que les joueurs RÉSISTANT vont devoir sélectionner uniquement 8 cartes RÉSISTANT pour la suite de la CAMPAGNE en comptant les cartes conservées par chacun des joueurs et la réserve.

Dès 1941, l'OCCUPANT prend au sérieux le risque d'insurrection dans le pays. Afin d'organiser les forces de répression, des officiers inflexibles et cruels sont nommés. Désormais, l'OBERFÜHRER fera partie des cartes de l'OCCUPANT jusqu'à la fin de CAMPAGNE.

OBERFÜHRER

Préparation

Placez la carte OBERFÜHRER sous les cartes RAID.
Cette carte ne sera disponible pour une ACTION de PLANIFICATION que lorsque les cartes RAID auront toutes été acquises.



Carte OBERFÜHRER

x1



Coût

Pouvoir

Lorsque la carte OBERFÜHRER est jouée, l'OCCUPANT peut réaliser 2 ACTIONS de son choix.

Dans cet exemple le joueur OCCUPANT pose 1 marqueur CIBLE sur Brest et recrute une carte WEHRMACHT durant le même tour.





1942

SCÉNARIO 3 UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE



1942

Des mouvements épars de résistance opèrent sans coordination en zone non occupée. La France libre envoie un émissaire afin de réunir et faire agir de concert les principaux mouvements de résistance : Combat, Libération et Franc-tireur. Cet émissaire s'appelle Jean Moulin. Klaus Barbie, le chef de la Gestapo à Lyon, traque sans relâche le mystérieux Max, alias de Jean Moulin, afin de décapiter la résistance française.

Matériel des scénarios précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 3 se combine à des éléments des 2 scénarios précédents :

(x) cartes RÉSISTANT (R001 à R004).



10 cartes MISSION (M011 à M016 et M021 à M024).



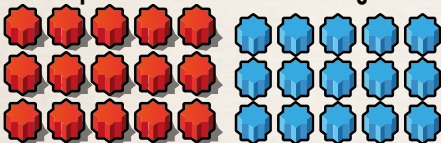
4 jetons bonus (J001 à J004).



Les cartes U-BOAT et LIEU du SCÉNARIO 1 et 2 ne seront plus utilisées.



15 marqueurs CIBLE de couleur rouge et bleue.



Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode CAMPAGNE, vous devez préparer le jeu ainsi : Sélectionnez 2 exemplaires de chacune de ces cartes : journaliste (R001), faussaire (R002), messenger (R003), radio (R004), mélangez-les et distribuez 2 cartes à chaque joueur RÉSISTANT. Puis mélangez le reste avec les cartes du scénario 3 (R031 à R040 + R005) pour former la PIOCHE de cartes RÉSISTANT.

Fin de partie en mode CAMPAGNE :

Le joueur OCCUPANT retire définitivement du jeu toutes les cartes RÉSISTANT qu'il a capturées. Ces cartes ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la CAMPAGNE. Toutes les autres cartes RÉSISTANT continueront d'être utilisées pour la suite.



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa PIOCHE et conserve 1 carte de chaque sorte : V-MANN. (N001), RAID (N002), et WEHR-MACHT (N003).

Chacun des joueurs RÉSISTANT peut conserver 3 cartes RÉSISTANT de son choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

Matériel supplémentaire du scénario 3 :

15 cartes RÉSISTANT (R031 à R040 + Max) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R005).



6 cartes MISSION (M031 à M036)



9 cartes LIEU (N031 à N033) et 3 cartes GESTAPO (N005)



1 jeton bonus (J005)

6 cartes MÉDAILLE (T031 à T036) et des jetons MÉDAILLE



1942 SCÉNARIO 3 UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE



Installation :

A Placez le LIVRE-PLATEAU au centre de la table, puis positionnez une carte MISSION au hasard sur les 3 emplacements. Lorsqu'une MISSION est accomplie, placer une nouvelle carte sur son emplacement.

B Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des 3 LIEUX.

Tous les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des emplacements différents.

C Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du LIVRE-PLATEAU. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une PIOCHE et placez les 5 premières cartes face visible.

D Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son plateau individuel, positionne sa tuile PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former sa PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes RÉSISTANT de la partie précédente dans sa PIOCHE de départ.

E Mélangez les 9 cartes MOUVEMENTS DE RÉSISTANCE (N031 à N033) avec 1 carte V-MANN (N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte

WEHRMACHT (N003) pour faire une PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de son choix de la partie précédente à la place.

F Créez des piles de cartes identiques et placez-les sur le plateau OCCUPANT. (N001 à N005 + N010)

G Placez les pions V-MANN (de couleur rouge) et WEHRMACHT (de couleur verte) à côté du plateau.

H Placez les jetons PERMANENTS sur le côté du plateau. (J001 à J005)

I Placez la carte Max/Jean Moulin sur l'emplacement du haut sur sa face Max.

J Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les joueurs RÉSISTANT et OCCUPANT peuvent regarder leur carte MÉDAILLE mais ne doivent pas la montrer au camp adverse.

K Positionnez le MARQUEUR DE SCORE au centre du tableau de score et placez les 6 jetons de relance sur leurs emplacements respectifs.



La partie prend fin si l'un des 2 camps gagne une MÉDAILLE.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 3 points de victoire.





1942

SCÉNARIO 3 UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE

GESTAPO



Dans ce SCÉNARIO, chaque fois que l'OCCUPANT capture une carte RÉSISTANT, il la place sur le plateau de jeu sur un emplacement disponible de son choix.

Le nombre d'icônes de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT doit correspondre au nombre de carrés présents sur le plateau.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT place la carte «Danielle Casanova» sur la seconde ligne du plateau (avec 2 carrés).

GESTAPO

x3



Coût

Pouvoir



INTERROGATOIRE

Le joueur OCCUPANT défausse une ou plusieurs cartes GESTAPO pour interroger un prisonnier de son choix. Il lance autant de dés que de cartes jouées.

Le nombre maximum de dés pouvant être joués correspond au nombre d'icônes COMPÉTENCE.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT lance 2 dés rouges pour interroger la carte «Danielle Casanova» sur la seconde ligne du plateau (avec 2 carrés). L'OCCUPANT ne pourrait pas jouer de cartes supplémentaires puisque 2 est le nombre maximum correspondant à cette carte.

DÉ ROUGE



AVEUX : Les joueurs RÉSISTANT doivent donner à l'OCCUPANT une carte adaptée (cf. ci-dessous). S'ils ne peuvent pas fournir, réaliser une ARRESTATION ARBITRAIRE en piochant la première carte RÉSISTANT de la PIOCHE.



RIEN NE SE PASSE : Le joueur RÉSISTANT ne parle pas.



HÉROÏSME : Le RÉSISTANT interrogé ne fait pas d'AVEUX et s'échappe et la carte retourne dans la main d'un joueur RÉSISTANT après concertation.

AVEUX



Pour chaque résultat de dés AVEUX, les joueurs RÉSISTANT doivent remettre à l'OCCUPANT une carte correspondant à ce qui peut être posé sur l'organigramme : 1 - de la main d'un des joueurs RÉSISTANT au choix des joueurs.

■ Le RÉSISTANT livré doit avoir nombre d'icônes de COMPÉTENCE égal ou supérieur au RÉSISTANT interrogé.

■ Un fil rouge doit relier la carte du RÉSISTANT interrogé avec celle du RÉSISTANT livré.

■ Il n'est pas possible de recouvrir une carte déjà en place.

■ Si la seule carte disponible est Max, la carte est retournée côté «Jean Moulin».

2 - si le ou les joueurs RÉSISTANT n'ont pas de cartes RÉSISTANT correspondantes, le joueur OCCUPANT procède à une arrestation arbitraire en piochant la première carte de la PIOCHE du plateau RÉSISTANT.



■ Le nombre d'interrogatoires qu'un prisonnier peut subir correspond au nombre d'icônes de COMPÉTENCE présentes sur sa carte. Si l'interrogatoire est suivi d'AVEUX, positionner un marqueur CIBLE rouge sur l'un des icônes de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT. Si en revanche l'interrogatoire ne se conclut pas par des AVEUX, on positionne un marqueur CIBLE bleu. Lorsque toutes les icônes de COMPÉTENCE sont recouvertes, retirer la carte RÉSISTANT du plateau de jeu selon ces critères :

■ Si au moins un des marqueurs CIBLE est rouge, alors la carte RÉSISTANT est défaussée dans la PRISON.

■ Si tous les marqueurs CIBLE sont bleus, la carte RÉSISTANT rejoint le dessous de la PIOCHE des cartes RÉSISTANT et pourra être à nouveau utilisée.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT a obtenu un résultat AVEUX. Les joueurs RÉSISTANT doivent positionner une de leurs cartes sur un emplacement disponible.

1942 SCÉNARIO 3

UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE

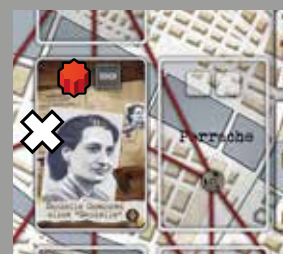


SE DÉPLACER



Dans ce scénario, les pions **RÉSISTANT** peuvent être déplacés d'un **MOUVEMENT DE RÉSISTANCE** à l'autre sans contrainte.

Fin de partie en mode CAMPAGNE :
À la fin de la partie, les cartes posées **RÉSISTANT** sur le plateau de jeu rejoignent la **PRISON** si elles possèdent un marqueur rouge, les autres cartes rejoignent la **DÉFAUSSE** des cartes **RÉSISTANT**.



Planification **ÉVASION**



Dans ce scénario, les **RÉSISTANTS** arrêtés par l'**OCCUPANT** sont positionnés sur le plateau. Avec l'**ACTION ÉVASION**, les joueurs choisiront donc le personnage libéré sur ce plateau à l'exception des cartes **RÉSISTANT** ayant un marqueur **CIBLE** rouge positionné dessus.



Les **RÉSISTANTS** ne réintègrent pas dans leurs rangs quelqu'un qui avait craqué dans les geôles de la **GES- TAPO**.

F.A.Q.

SE DÉPLACER

Puis-je aller de COMBAT à LIBÉRATION lors d'une seule ACTION ?
Oui, il n'y a pas de contraintes de déplacement dans ce scénario.

AVEUX

Qui choisit la carte RÉSISTANT dénoncée lors d'un AVEU ?

C'est le camp des joueurs **RÉSISTANT**. Les joueurs se concertent pour savoir quelle carte sera livrée.

Qui choisit où la carte doit-être posée sur le plateau ?

C'est le joueur **OCCUPANT**.

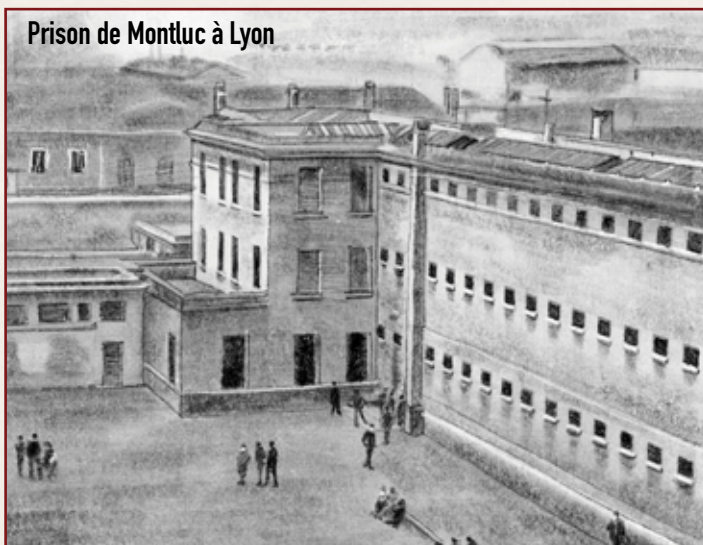
Si le joueur OCCUPANT interroge un RÉSISTANT ayant une seule icône de COMPÉTENCE, que faire de la carte ?

Si le **RÉSISTANT** passe aux **AVEUX**, cette carte rejoint immédiatement la **PRISON**. Si le **RÉSISTANT** ne fait pas d'**AVEUX**, cette carte rejoint immédiatement la **PIOCHE** du plateau **RÉSISTANT**.

Une face HÉROÏSME annule-t-elle un résultat AVEU ?

Oui, cette face suit les mêmes règles que celles des **RAIDS** et **V-MANN**.

Prison de Montluc à Lyon



Arrestation de Jean Moulin à Caluire



Bonus des cartes **MISSION** :

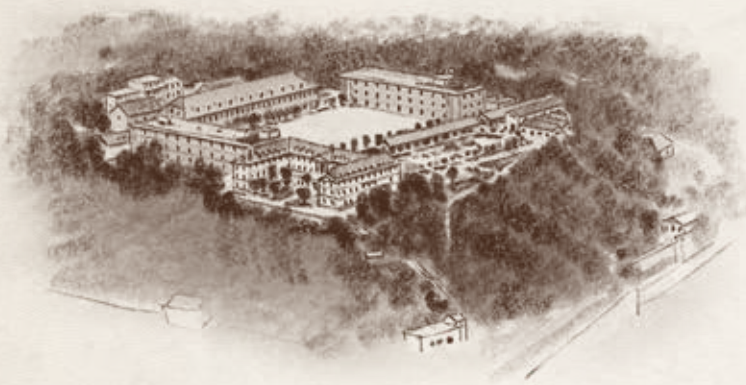
Nouveau jeton **COMPÉTENCE** :



Espionnage



1943 SCÉNARIO 4 L'AFFICHE ROUGE



1943

L'arrivée des communistes dans les cercles de la résistance augmente l'intensité du conflit. L'objectif est d'accroître le sentiment d'insécurité chez l'occupant, une stratégie payante mais qui se soldera par d'innombrables sacrifices de résistants et par l'augmentation des mesures de rétorsion à l'égard de la population. De quel côté l'opinion publique penchera-t-elle ?

Matériel des scénarios précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 4 se combine à des éléments des 3 scénarios précédents :

(x) cartes RÉSISTANT (R001 à R006).



16 cartes MISSION (M011 à M016, M021 à M024 et M31 à M36).



5 jetons bonus (J001 à J005).



Les cartes U-BOAT, GESTAPO et LIEU des SCÉNARIO 1, 2 et 3 ne seront plus utilisées.



Les pions CIBLE rouges et bleus sont conservés.

Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode CAMPAGNE, vous devez préparer le jeu ainsi : Sélectionnez 2 exemplaires de chacune de ces cartes : journaliste (R001), faussaire (R002), messenger (R003), radio (R004), espion (R005), mélangez-les et distribuez 2 cartes à chaque joueur RÉSISTANT. Puis mélangez le reste avec les cartes du scénario 4 (R041 à R047 + R006) pour former la PIOCHE de cartes RÉSISTANT.

Fin de partie en mode CAMPAGNE :

Le joueur OCCUPANT retire définitivement du jeu toutes les cartes RÉSISTANT qu'il a capturées. Ces cartes ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la CAMPAGNE. Toutes les autres cartes RÉSISTANT continueront d'être utilisées pour la suite.



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa PIOCHE et conserve 1 carte de chaque sorte : V-MANN. (N001), RAID (N002), et WEHR-MACHT (N003).

Chacun des joueurs RÉSISTANT peut conserver 3 cartes RÉSISTANT de son choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

Matériel supplémentaire du scénario 4 :

10 cartes RÉSISTANT (R041 à R046 et R006).



5 cartes MISSION (M041 à M045).



10 cartes LIEU (N041 à N044) 4 cartes MILICE (N007) et 2 cartes EXACTION (N008).



1 jeton bonus (J006), 2 jetons beiges, 3 dés noirs et 10 pions noirs MILICE.



6 cartes MÉDAILLE (T041 à T046) et des jetons MÉDAILLE.





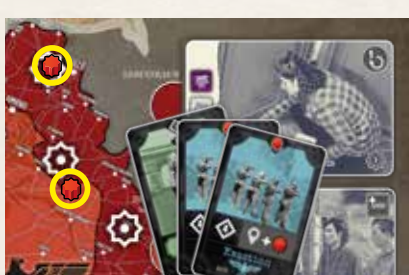
1943 SCÉNARIO 4 L'AFFICHE ROUGE

RÉALISER UNE MISSION



Dans ce scénario, chaque fois qu'un joueur **RÉSISTANT** accomplit une **MISSION**, il déplace le marqueur de **SYMPATHIE** du nombre de points indiqué sur la carte **MISSION**. Il place également un marqueur **CIBLE** sur un des emplacements de la **ZONE**. Les points de **MISSION** peuvent également être utilisés pour retirer des marqueurs **CIBLE** de l'**OCCUPANT**.
Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** réalise une **MISSION** de valeur 1. Il déplace le marqueur **SYMPATHIE** d'un cran vers la gauche et positionne un marqueur **CIBLE**.

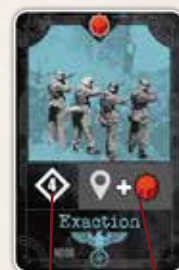
EXACTION



Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défusse 2 cartes **EXACTION** dans la **ZONE Nord**. Il déplace le marqueur sympathie de la **ZONE Nord** de 2 emplacements et positionne 2 marqueurs **CIBLE** sur cette **ZONE**.

Le joueur **OCCUPANT** peut défusser une ou plusieurs cartes **EXACTION** avec une carte **LIEU** de son choix pour positionner un nombre de marqueurs **CIBLE** équivalent dans la **ZONE** désignée. Il déplace également le marqueur de **SYMPATHIE** d'un nombre de cases équivalent. Les cartes **EXACTION** peuvent également être utilisées pour retirer des marqueurs **CIBLE** des **RÉSISTANTS**.

Carte EXACTION



Coût

Pouvoir

MILICE



Le joueur **OCCUPANT** peut défusser une ou plusieurs cartes **MILICE** avec une carte **LIEU** de son choix pour positionner un nombre de pions **MILICE** équivalent dans la **ZONE** désignée.

Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défusse 2 cartes **MILICE** dans la **ZONE Nord** pour positionner 2 pions **MILICE** sur la carte **MISSION**.

OU

Le joueur **OCCUPANT** peut défusser une ou plusieurs cartes **MILICE** pour positionner un nombre de pions **MILICE** équivalent sur la carte **RÉSISTANT** de son choix.

Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défusse 2 cartes **MILICE** pour positionner 2 pions **MILICE** sur la carte **RÉSISTANT** de son choix.

Carte MILICE



Coût

Pouvoir

Si un joueur **RÉSISTANT** veut recruter la carte, le joueur **OCCUPANT** lance autant de **DÉS NOIRS** que le nombre de pions positionnés dessus. Que la tentative soit une réussite ou un échec, les pions **MILICE** sont défusés ensuite.

DÉ NOIR



ARRESTATION : Piocher une carte dans la main du joueur **RÉSISTANT**. Si ce dernier n'a pas de cartes en main, réaliser une **ARRESTATION ARBITRAIRE** en piochant la première carte **RÉSISTANT** de la **PIOCHE**.



RIEN NE SE PASSE : Le joueur **RÉSISTANT** peut s'emparer de la carte et défusse les pions qui se trouvent dessus.



RÉSISTANCE : Ce résultat annule un résultat **ARRESTATION** d'un autre dé.

Bonus des cartes MISSION : Nouveau jeton **COMPÉTENCE** : Assassinat

ORGANIGRAMME DE LA RÉSISTANCE LA FRANCE SOUS L'OCCUPATION

Organigramme de la Résistance

France LIBRE (Londres)
Général de Gaulle

Liaisons avec la résistance intérieure - Délégué général : Jean Moulin

BCRA

Bureau Central de Renseignement et d'Action

AS

Armée Secrète
Général Delestraint

ORA

Organisation de Ré-
sistance de l'Armée

Combat Henri Fresnay
Libération Sud E. d'Astier de La Vigerie
Franc-Tireur Jean-Pierre Lévy

Janvier 1943 **MUR**
Mouvements Unis de la Résistance

OCM Organisation Civile et Militaire
CDLR Ceux De La Résistance
CDLL Ceux De La Libération
Libération Nord

Février 1943 **Comité de coordination**
Regroupement des mouvements de la zone Nord

FTP
FTP-MOI
Front National
Résistance communiste

Mai 1943 - **CNR** Conseil National de la Résistance

La France sous l'Occupation





1944 SCÉNARIO 5 LA LIBÉRATION DE PARIS

1944

Après le D-DAY, les Alliés sont aux portes de Paris. La Résistance et le peuple parisien prennent les armes contre l'occupant. Ils s'emparent rapidement des points névralgiques mais le manque de munitions se fait cruellement sentir. Von Choltiz a reçu des ordres de Hitler de défendre la ville et de la détruire si nécessaire en minant les ponts et les principaux monuments de Paris. La Résistance de Paris a réussi à franchir les lignes afin de demander aux Alliés de foncer sur Paris. La ville lumière pourra-t-elle être sauvée ? C'est à vous d'en décider.

Matériel des scénarios précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 5 se combine à des éléments des 2 scénarios précédents :

(x) cartes RÉSISTANT (R001 à R006).



Les cartes MISSION des scénarios 1, 2, 3 et 4 ne sont plus utilisées.



Les cartes U-BOAT, GESTAPO et LIEU des SCÉNARIO 2, 3 et 4 ne seront plus utilisées.



Les cartes MILICE (N007), EXACTION (N008) et LIEU du scénario 1 (N011 à N016) sont conservés.



Les pions CIBLE rouges, MILICE et dés MILICE noirs sont conservés.



Les pions CIBLE bleus sont retirés.



Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode CAMPAGNE, vous devez préparer le jeu ainsi : Sélectionnez 2 exemplaires de chacune de ces cartes : journaliste (R001), faussaire (R002), messenger (R003), radio (R004), espion (R005), résistant (R006), mélangez-les et distribuez 2 cartes à chaque joueur RÉSISTANT. Puis mélangez le reste avec les cartes du scénario 5 (R051 à R056 + R007 + R008) pour former la PIOCHE de cartes RÉSISTANT.

Fin de partie en mode CAMPAGNE :

Le joueur OCCUPANT retire définitivement du jeu toutes les cartes RÉSISTANT qu'il a capturées. Ces cartes ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la CAMPAGNE. Toutes les autres cartes RÉSISTANT continueront d'être utilisées pour la suite.



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa PIOCHE et conserve 1 carte de chaque sorte : V-MANN. (N001), RAID (N002), et WEHR-MACHT (N003).

Chacun des joueurs RÉSISTANT peut conserver 3 cartes RÉSISTANT de son choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

Matériel supplémentaire du scénario 5 :

14 cartes RÉSISTANT (R051 à R056 et R007 et R008).



8 cartes MISSION avec des LIBÉRATION (M051 à M058).



16 cartes LIEU (N011 à N016) + (N051 et N052) et 2 cartes Offensive (N009).



5 pions BARRICADE et un pion BLINDÉ.

6 cartes MÉDAILLE (T051 à T056) et des jetons MÉDAILLE.



1944 SCÉNARIO 5

LA LIBÉRATION DE PARIS



Installation :

A Placez le LIVRE-PLATEAU au centre de la table, puis positionnez les 8 cartes MISSION au hasard sur les emplacements. Lorsqu'une MISSION est accomplie elle est retournée côté LIBÉRATION.

B Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des 8 LIEUX. Tous les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des emplacements différents.

C Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du LIVRE-PLATEAU. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une PIOCHE et placez les 6 premières cartes face visible.

D Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son TABLEAU DE BORD et positionne sa tuile PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former sa PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes RÉSISTANT de la partie précédente dans sa PIOCHE de départ.

E Mélangez les 16 cartes LIEU (N011 à N016) + (N51 et N52) avec 1 carte V-MANN (N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte WEHRMACHT (N003) pour former une PIOCHE. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de son choix de la partie précédente à la place.

F Créez des piles de cartes identiques et placez-les sur le plateau OCCUPANT. (N001 à N004 + N007 à N009)

G Placez les pions V-MANN (de couleur rouge), WEHRMACHT (de couleur verte) et MILICE (de couleur noire) à côté du plateau.

H Placez le pion BLINDÉ (de couleur grise) sur un des emplacements.

I Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les joueurs RÉSISTANT et OCCUPANT peuvent regarder leur carte MÉDAILLE mais ne doivent pas la montrer au camp adverse.

J Positionnez le MARQUEUR DE SCORE au centre du tableau de score et placez les 6 jetons de relance sur leurs emplacements respectifs.



La partie prend fin si l'un des 2 camps gagne une MÉDAILLE.



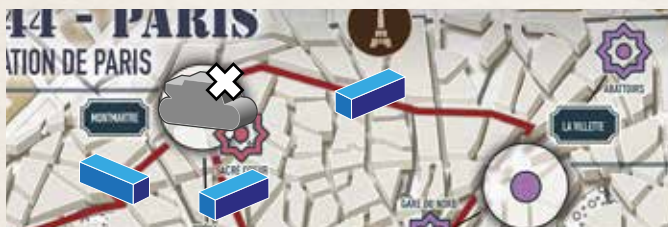
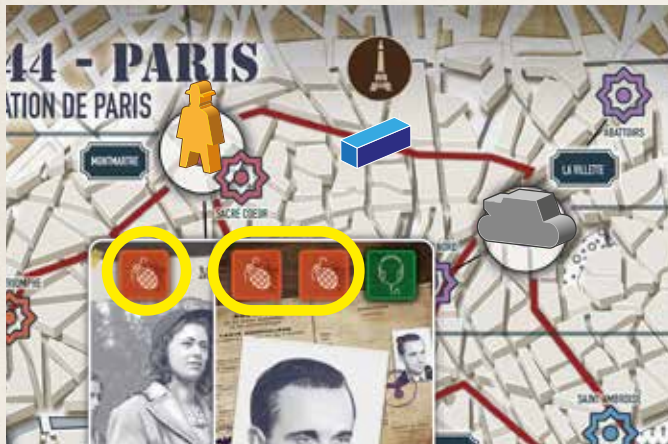
Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 3 points de victoire.





1944 SCÉNARIO 5 LA LIBÉRATION DE PARIS

ÉRIGER UNE BARRICADE



Dans ce scénario, un joueur **RÉSISTANT** peut poser un pion **BARRICADE** sur un des parcours adjacents à sa position en défaussant des cartes **RÉSISTANT** arborant 3 x la même **COMPÉTENCE**.

Les pions **BARRICADE** empêchent l'avancée du pion gris de l'**OCCUPANT**. S'il n'y a plus de pions **BARRICADE** disponibles, vous pouvez en déplacer un déjà joué.

Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** pose une **BARRICADE** entre Montmartre et la Villette pour empêcher les blindés allemands (pion **BLINDÉ**) d'avancer.

ATTENTION : le pion du joueur **RÉSISTANT** doit être adjacent à la **BARRICADE** posée.

Si la colonne de blindés allemands est bloquée par les **BARRICADES** sans pouvoir se déplacer, l'**ACTION OFFENSIVE** du joueur **OCCUPANT** ne sera plus possible.

Dans cet exemple, les 3 itinéraires possibles sont bloqués par des **BARRICADES**.

RÉALISER UNE MISSION



Dans ce scénario, lorsqu'un joueur **RÉSISTANT** réalise une **MISSION**, il retourne la carte côté **LIBÉRATION**.

Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** défausse 3 cartes **RÉSISTANT** pour réaliser la **MISSION**. Il gagne le **BONUS** et retourne la carte **MISSION** côté **LIBÉRATION**.

ATTENTION : le joueur **OCCUPANT** peut retourner une carte **MISSION** pour annuler la **LIBÉRATION**. Dans ce cas, la **MISSION** doit être accomplie à nouveau.

F.A.Q.

RÉALISER UNE MISSION

Peut-on réaliser la **MISSION** où se trouve la colonne de blindés ?
Oui, il est possible de le faire.

Si une **MISSION** était déjà réalisée puis invalidée par les blindés, puis réalisée à nouveau, peut-on bénéficier une seconde fois du **BONUS** de la carte **MISSION** ?

Oui, cela peut même être une stratégie de jeu.

OFFENSIVE

Que se passe-t-il si la colonne de blindés arrive sur un **LIEU** où se trouve un ou plusieurs pions **RÉSISTANT** ?

Rien, on imagine que les résistants se cachent dans les nombreux bâtiments de Paris.

Comment puis-je invalider une **MISSION** réalisée à l'endroit où se trouve la colonne de blindés ?

La colonne de blindés devra se déplacer puis revenir sur ce **LIEU** pour invalider la **MISSION**.

1944 SCÉNARIO 5 LA LIBÉRATION DE PARIS



OFFENSIVE



Le joueur OCCUPANT peut défausser une ou deux cartes OFFENSIVE pour déplacer la colonne de blindés d'un nombre de cases égal au nombre de cartes jouées.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT déplace le pion gris vers Châtelet en défaussant 1 carte OFFENSIVE. Il n'est pas possible de déplacer le pion gris vers Montmartre du fait de la BARRICADE.

Carte OFFENSIVE

x2



Coût

Pouvoir



Lorsque le joueur OCCUPANT déplace la colonne de blindés sur un LIEU, si la carte MISSION est sur sa face LIBÉRATION, il la retourne sur sa face MISSION.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT déplace le pion gris vers Châtelet en défaussant 1 carte OFFENSIVE.

ATTENTION : l'OCCUPANT peut jouer plusieurs cartes OFFENSIVE pour avancer plusieurs fois.

EXACTION



Le joueur OCCUPANT peut défausser une ou deux cartes EXACTION associées à une carte LIEU pour placer un nombre de marqueurs CIBLE correspondant au nombre de cartes EXACTION jouées sur l'un des emplacements monument du PLATEAU de la couleur du LIEU.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT place 2 marqueurs CIBLE sur les deux monuments de Paris (Opéra et Sacré-cœur) en défaussant 2 cartes EXACTION avec la carte LIEU MONTMARTRE.

DÉTRUIRE UNE BARRICADE



Le joueur OCCUPANT peut retirer une BARRICADE en défaussant 3 cartes WEHRMACHT.

Dans cet exemple, le joueur OCCUPANT défausse 3 cartes WEHRMACHT pour retirer la BARRICADE de son choix.



ANNEXES MODE SOLO

Principe du mode SOLO :

Le mode SOLO permet de jouer en solitaire mais également de remplacer le joueur OCCUPANT pour un groupe de joueurs qui ne voudrait pas que l'un d'entre eux joue l'OCCUPANT pour des raisons éthiques. Dans ce mode, l'OCCUPANT est géré en mode automatique. Il y a une alternance de tours de jeu entre l'OCCUPANT et les RÉSISTANTS de façon à ce que l'OCCUPANT joue le même nombre de tours que le ou les joueurs RÉSISTANT.

Préparation du jeu de l'OCCUPANT :

Constituer 2 PIOCHES distinctes et mélanger chacune des PIOCHES :



Une première PIOCHE est constituée des cartes LIEU du scénario joué.



Une seconde PIOCHE est constituée des cartes SOLO. Pour le premier scénario, seules les 10 cartes de base seront utilisées.



Pour chacun des autres scénarios, il faut ajouter 3 cartes avec l'icône de chacun des scénarios afin de créer une PIOCHE de 13 cartes.

Tour de jeu de l'OCCUPANT :

Piocher une carte de chaque PIOCHE pour réaliser un ASSEMBLAGE :



1
2
3

Puis réaliser la première ACTION. Si cette ACTION n'est pas réalisable, on passe à la suivante et ainsi de suite. Si aucune des 3 ACTIONS n'est réalisable, l'OCCUPANT passe son tour.

Une fois l'ACTION réalisée, les deux cartes rejoignent leur DÉFAUSSE respective. Si une PIOCHE est vide, mélangez les cartes de la DÉFAUSSE pour former une nouvelle PIOCHE.

Description des ACTIONS - Jeu de base :

RAID



■ Lancer le nombre de DÉS rouges indiqué sur la carte sur le LIEU indiqué de l'ASSEMBLAGE.

■ Le résultat des DÉS suit les mêmes règles que sur le jeu de base. Les RAIDS permettent à l'OCCUPANT d'effectuer de nombreuses arrestations.

WEHRMACHT

■ Placer le nombre de pions indiqués de WEHRMACHT (couleur verte)



sur la MISSION correspondant au LIEU indiqué par la carte de l'ASSEMBLAGE.

■ Si le nombre de pions WEHRMACHT dépasse le nombre d'icônes de COMPÉTENCE de la carte MISSION, passer à l'ACTION suivante.

■ La WEHRMACHT suit les mêmes règles qu'avec le jeu de base.

V-MANN

■ Placer un pion V-MANN (couleur rouge) sur la carte du plateau RÉSISTANT correspondant au numéro indiqué.



■ Si le nombre de pions V-MANN dépasse le nombre d'icônes de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT, passer à l'ACTION suivante.

■ Les V-MANN suivent les mêmes règles qu'avec le jeu de base.

PURIFICATION



■ Retirer du jeu la carte LIEU de l'ASSEMBLAGE.

ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 2

U-BOAT



■ Placer un marqueur CIBLE rouge sur le LIEU indiqué et monter le pion U-BOAT du nombre de positions indiqué.

■ Si 3 marqueurs CIBLE rouges sont déjà positionnés, passer à l'ACTION suivante.

ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 3

GESTAPO



■ Choisir le RÉSISTANT arrêté le plus élevé (avec le plus d'icônes de COMPÉTENCE) et le plus à gauche sur le plateau puis lancer le nombre de dés indiqué.

■ Si cette ACTION n'est pas réalisable, passer à l'ACTION suivante.

ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 4

EXACTION



■ Placer un marqueur CIBLE rouge sur le LIEU indiqué et descendre le marqueur de SOUTIEN d'une position.

■ Si tous les marqueurs CIBLE (rouges et bleus) ont été positionnés dans cette zone, passer à l'ACTION suivante.

MILICE



Ces ACTIONS sont équivalentes à celles du V-MANN et de la WEHRMACHT mais avec des pions et des dés

MILICE.

■ La MILICE suit les mêmes règles qu'avec le jeu de base.

ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 5



EXACTION

■ Placer un marqueur CIBLE rouge sur un des LIEUX indiqué.

■ Si tous les marqueurs CIBLE ont été positionnés sur ce LIEU, passer à l'ACTION suivante.

OFFENSIVE

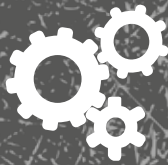


■ Déplacer le pion BLINDÉ d'une position.

– La colonne de BLINDÉS se dirige toujours vers un LIEU où la carte MISSION est sur sa face LIBÉRATION.

– La colonne de BLINDÉS ne pouvant pas franchir une BARRICADE, elle empruntera un chemin non-barricadé.

■ Si ce mouvement est impossible, passer à l'ACTION suivante.



ANNEXES MODE SOLO

ANNEXES CARTE MÉDAILLE



PLAN DE DÉCEPTION

■ Lorsqu'un joueur **RÉSISTANT** joue une combinaison de cartes **OBJET** pour réaliser une **DÉCEPTION**, placer une carte **DÉCEPTION** sur le dessus de la **PIOCHE des LIEUX**.



PLAN DE SABOTAGE

■ Lorsqu'un joueur **RÉSISTANT** joue une combinaison de cartes **OBJET** pour réaliser un **DÉRAILLEMENT**, placer une carte **DÉRAILLEMENT** sur le dessus de la **PIOCHE SOLO**.

- La présence d'une carte **DÉRAILLEMENT** ou **DÉCEPTION** dans l'**ASSEMBLAGE** fait passer un tour à l'**OCCUPANT** lorsqu'elles sont piochées et polluent désormais ses piles de cartes.
- En mode **CAMPAGNE**, retirer 2 des cartes **DÉRAILLEMENT** et 2 des cartes **DÉCEPTION** de chacune des piles. Celles qui restent encore sont conservées pour le scénario suivant.

NOTES

Les **ACTIONS** de l'**OCCUPANT** sont potentiellement plus arbitraires quand elles sont jouées de manière automatique plutôt que par un humain. Cela représente l'aspect implacable de la répression de l'**OCCUPANT**. Une des manières d'avoir plus de contrôle sur l'**OCCUPANT** est de le harceler en réalisant des **PLANS** de **DÉCEPTION** ou de **SABOTAGE**. Cela permettra de limiter les actions terribles de l'**OCCUPANT**.



LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME

Évasion vers la zone sud



Les **MISSIONS** doivent impérativement être réalisées dans le bon ordre et à la suite. Il est possible de réaliser d'autres **MISSIONS** avant.



Faux-papiers



Imprimerie clandestine



Franchissement de contrôle

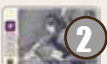
Sauvetage de familles juives



Les **MISSIONS** doivent impérativement être réalisées dans le bon ordre et à la suite. Il est possible de réaliser d'autres **MISSIONS** avant.



Message clandestin



Distribution de tracts



Cachette secrète

Éveiller les consciences



Les **MISSIONS** peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix.



Arrestation massive



Arrêter au moins 7 cartes **RÉSISTANT** quel que soit le nombre d'icônes de **COMPÉTENCE**.



7

Arrêter les chefs de réseau



Totaliser au moins 8 icônes de **COMPÉTENCE** sur les cartes **RÉSISTANT** arrêtées.



8

Augmenter la répression



Placer au moins 1 pion **WEHRMACHT** sur chaque **MISSION** visible et 1 pion **V-MANN** sur chaque **RÉSISTANT**.



?



6x

ANNEXES

CARTE MÉDAILLE



LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME

Casser le code Enigma



Les MISSIONS peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix mais à la suite. Il est possible de réaliser d'autres MISSIONS avant.



Rapport vers Londres



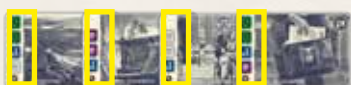
Il faut avoir réalisé 4 MISSIONS sur 2 LIEUX. Les MISSIONS défaussées ne sont pas comptabilisables.



Rapport BRCA



Totaliser au moins 3 icônes COMPÉTENCES de chaque sorte. Dans cet exemple : 4 radio, 3 message, 3 propagande, 3 faux-papiers.



Traque Radio



Arrêter des RÉSISTANT pour totaliser au moins 3 icônes COMPÉTENCES radio.



Attaque de convoi



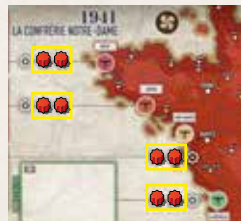
Avoir positionné 6 marqueurs CIBLES sur deux LIEUX différents.



Meute de U-boat



Avoir positionné au moins 2 marqueurs CIBLES sur 4 LIEUX différents du plateau.



L'UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE

La résistance s'organise



Accomplir 4 MISSIONS possédant la COMPÉTENCE espion.



Sur tous les fronts



Totaliser au moins 16 icône de COMPÉTENCE sur les cartes MISSION.

$$4 + 4 + 4 + 4 = 16$$



La peur change de camp



Totaliser au moins 12 points sur l'ensemble des cartes MISSION accomplies.



=12

Chasseur de têtes



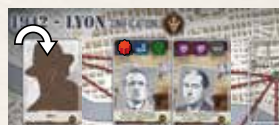
Remplir la rangée du haut sur le plateau avec 3 cartes RÉSISTANT à 3 COMPÉTENCES.



Arrestation de Jean Moulin



Ne pas avoir d'autres choix de la part du joueur RÉSISTANT que de révéler l'identité de Max.



Interrogatoire renforcé



Positionner au moins 5 marqueurs CIBLE sur des cartes RÉSISTANT à la suite d'interrogatoires réussis



L'AFFICHE ROUGE

Harcèlement de l'occupant



Positionner au moins 2 marqueurs CIBLE bleus sur chacune des 4 zones.

Soutien de la population



Positionner au moins 4 marqueurs CIBLE bleus dans une zone.

Le vent tourne

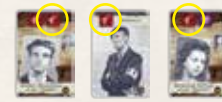


Atteindre le sommet d'une des 2 échelles de SOUTIEN en réalisant des MISSIONS de manière consécutive.

Traque des partisans



Arrêter au moins 3 cartes RÉSISTANT possédant la COMPÉTENCE assassinat.



3

Terroriser la population



Positionner au moins 4 marqueurs CIBLE rouges dans une zone.

Écraser la rébellion



Atteindre le bas d'une des 2 échelles de SOUTIEN en réalisant des MISSIONS de manière consécutive.

LA LIBÉRATION DE PARIS

Libérer Paris



Avoir 6 cartes MISSION sur leur face LIBÉRATION.



Deuxième DB



Avoir réalisé la MISSION «Convaincre les Alliés» et cerner le pion BLINDÉ de l'OCCUPANT avec des BARRICADES.

Appel à l'insurrection

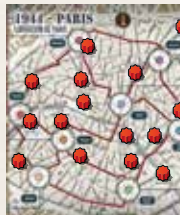


Les MISSIONS doivent impérativement être réalisées dans le bon ordre et à la suite. Il est possible de réaliser d'autres MISSIONS avant.



Grève générale Soulèvement de la population Assaut de la commandantur

Paris brûle-t-il ?



Positionner les 15 marqueurs CIBLE rouges sur les monuments de Paris.

Réprimer la révolte



Retourner 2 cartes MISSIONS qui étaient sur leur face LIBÉRATION au cours du même déplacement.

Dernier convoi



Arrêter au moins 7 cartes RÉSISTANT quel que soit le nombre d'icônes de COMPÉTENCE.



7

Index :

ACTION : On ne peut accomplir qu'une ACTION par tour de jeu.

CAMPAGNE : Consiste à enchaîner les scénarios à la suite.

CIBLE : Marqueur rouge (OCCUPANT) ou bleu (RÉSISTANT) que l'on positionne sur le plateau.

COMPÉTENCE : Capacité nécessaire à l'exécution des MISSIONS.

DÉCEPTION : Carte morte à placer dans la PIOCHE de l'OCCUPANT.

DÉFAUSSE : Ensemble des cartes déjà jouées qui peuvent constituer une nouvelle PIOCHE.

DIVERSION : Action de retirer un ou plusieurs pions V-MANN, WEHR-MACHT, MILICE.

ÉCHANGER : Capacité pour les RÉSISTANTS à donner ou échanger des cartes RÉSISTANT s'ils se trouvent sur un même LIEU.

ÉVASION : Capacité à récupérer une carte RÉSISTANT placée sur la PRISON.

EXACTION : Capacité de l'OCCUPANT à placer un marqueur CIBLE.

LIEU : Indique une carte et un emplacement sur le plateau de jeu.

MARQUEUR DE SCORE : Indique un score de type « tir à la corde ».

L'OCCUPANT gagne des points en arrêtant les RÉSISTANTS, les RÉSISTANTS gagnent des points en réalisant les MISSIONS.

MÉDAILLE : Carte d'objectif qui met immédiatement fin à la partie lorsque celui-ci est réalisé.

MILICE : Capacité de l'OCCUPANT à partir du scénario 4 d'utiliser les pions MILICE qui peuvent être posés sur les cartes RÉSISTANT ou sur les MISSIONS.

MISSION : Cartes positionnées sur le plateau qui nécessitent des COMPÉTENCES pour être accomplies.

OBERFÜHRER : Capacité pour l'occupant de jouer 2 ACTIONS au lieu d'une à son tour.

OBJET : Cartes multi-usage qui constituent la PIOCHE de base du joueur RÉSISTANT.

OCCUPANT : Désigne le joueur ainsi que le type de cartes utilisées pour le camp allemand.

PERSONNAGE : Représente l'incarnation d'un joueur RÉSISTANT sous la forme d'une tuile avec capacité spéciale.

PIOCHE : Ensemble des cartes jouables sous la forme d'une pile.

PLANIFIER : Capacité de l'OCCUPANT à acquérir de nouvelles cartes en défaussant des cartes LIEU.

PRISON : Endroit où sont posées les cartes RÉSISTANT que l'OCCUPANT a arrêtées.

PURIFICATION : Capacité de l'OCCUPANT à se débarrasser de cartes de sa main.

RAID : Capacité de l'OCCUPANT de réaliser des arrestations à l'endroit où se trouve un pion RÉSISTANT.

RÉSISTANT : Désigne le joueur ainsi que le type de carte utilisées pour le camp RÉSISTANT.

SABOTAGE : Capacité des RÉSISTANTS à retirer la moitié des cartes de la main de l'OCCUPANT.

SE DÉPLACER : Capacité des RÉSISTANTS à aller d'un LIEU à un autre.

TABLEAU DE BORD : Zone de jeu du joueur RÉSISTANT avec PIOCHE, PERSONNAGE, COMPÉTENCE et DÉFAUSSE.

U-BOAT : Capacité de l'OCCUPANT à placer des marqueurs CIBLE.

V-MANN : Augmente le risque dans le recrutement des RÉSISTANTS.

WEHRMACHT : Augmente le risque dans la réalisation des MISSIONS.

Bonus des cartes MISSION :



Permet de rejouer (x) fois immédiatement.



Permet de reprendre en main (x) cartes dans votre DÉFAUSSE.



Permet de positionner (x) cartes DÉCEPTION dans la DÉFAUSSE de cartes du joueur OCCUPANT.



Permet de piocher (x) cartes RÉSISTANT de votre PIOCHE.



Permet de retirer (x) cartes MISSION du plateau en retirant les éventuels pions WEHRMACHT/MILICE positionnés dessus. Les points ne sont pas marqués dans ce cas.



Permet de retirer x cartes RÉSISTANT du plateau RÉSISTANT en retirant les éventuels pions V-MANN/MILICE qui se trouvent dessus et les placer sous la PIOCHE du plateau RÉSISTANT.



Permet de libérer (x) cartes RÉSISTANT de votre choix de la PRISON que vous mettez directement dans votre main.



Permet de faire passer (x) tours à l'OCCUPANT immédiatement.



Permet de retirer (x) pions MILICE situés sur les cartes RÉSISTANT ou MISSION au choix.



Permet de retirer (x) pions WEHRMACHT situés sur les cartes MISSION au choix.



Permet de retirer (x) pions V-MANN situé sur les cartes RÉSISTANT au choix.



Permet de regarder et retirer jusqu'à la fin du scénario (x) cartes de la main de l'OCCUPANT. Il ne complète sa main de cartes qu'à la fin de son tour.



Permet de retirer (x) marqueurs CIBLE du plateau.



Permet d'ajouter ou déplacer un marqueur BARRICADE sur le plateau.

Remerciements :

Merci à Vladimir Pakhomoff pour son soutien actif et ses précieux conseils.

Un très grand merci à Jean-Claude Quoineaud, Frédéric Fargues pour leur apport essentiel au jeu Libération.

Mais également à Lise, Céline, Guillaume, Franck, Greg, Damien, Florent, Rodolphe, Pascal, Cédric, Christophe, Éric, Alice, Timothée, Émilie, Yannick, Enrico, Franck, Philippe, Sidonie, Benjamin, Nicolas, Olivier pour leur temps précieux.