

REGOLE DEL GIOCO

LIBERATION



SOMMARIO DEL GIOCO

Principi del gioco
Gioco per scenario
Gioco in modalità CAMPAGNA

4 - 5

AZIONI BASE DELLA CARTA RESISTENZA

Principio di base - RECLUTARE
Compiere una MISSIONE - Creare un DIVERSIVO
SPOSTARSI - SCAMBIARE
Liberare un prigioniero

6 - 7

AZIONI BASE DEL GIOCATORE OCCUPANTE

PIANIFICARE
V-MANN - RAID
WEHRMACHT - PURIFICAZIONE

8 - 9

TRACCIATO PUNTEGGIO E PLANCIA GIOCATORE

10 - 11

SCENARIO 1/1940 - PREPARAZIONE

12 - 13

SCENARIO 2/1941 - PREPARAZIONE

14 - 15

SCENARIO 2/1941 - NUOVE AZIONI - FAQ

SPOSTARSI
Compiere una MISSIONE
U-BOAT

16 - 17

SCENARIO 3/1942 - PREPARAZIONE

18 - 19

SCENARIO 3/1942 - NUOVE AZIONI - FAQ

SPOSTARSI
Compiere una MISSIONE
GESTAPO

20 - 21

SCENARIO 4/1943 - PREPARAZIONE

22 - 23

SCENARIO 4/1943 - NUOVE AZIONI - FAQ

Realizzare una MISSIONE
ESAZIONE - MILIZIA
Organigramma della Resistenza
La Francia sotto l'occupazione

24 - 25

SCENARIO 5/1944 - PREPARAZIONE

26 - 27

SCENARIO 5/1944 - NUOVE AZIONI - FAQ

Erigere una barricata
Compiere una MISSIONE
OFFENSIVA - ESAZIONE

SOMMARIO

28-29

ALLEGATI

Modalità SOLITARIO
Carte MEDAGLIE - Scenario 1

30-31

ALLEGATI

Carte MEDAGLIE - Scenario 2
Carte MEDAGLIE - Scenario 3
Carte MEDAGLIE - Scenario 4
Carte MEDAGLIE - Scenario 5





Sommario del gioco:

Liberation illustra le azioni della resistenza francese durante la seconda guerra mondiale. Il gioco può essere giocato in modalità campagna poiché è composto da 5 scenari, il primo dei quali inizia nel 1940, mentre l'ultimo illustra la liberazione di Parigi nell'agosto 1944, chiudendo così le azioni di insurrezione della resistenza francese. Ciascuno degli scenari può anche essere giocato indipendentemente. Si tratta di un gioco asimmetrico perché i giocatori della resistenza giocheranno in modo diverso dal giocatore occupante.

Principi del gioco:

Il gioco si basa su un'alternanza di azioni tra la RESISTENZA e l'OCCUPANTE fino a quando una delle due fazioni prevale. La distribuzione dei ruoli avverrà come segue a seconda del numero di giocatori:



Turno di gioco:

La RESISTENZA inizia sempre.

Il giocatore OCCUPANTE gioca tra ogni giocatore della RESISTENZA. Quindi, con 4 giocatori, i turni di gioco si svolgeranno come segue:



Gioco in modalità scenario:

Ogni scenario può essere giocato separatamente.

Per farlo, basta seguire le istruzioni riportate nella pagina di installazione di ogni scenario, visibile a partire dallo scenario 2.

In questo caso, la partita termina con la vittoria dei giocatori della RESISTENZA o del giocatore OCCUPANTE.

Ogni scenario è simboleggiato da un logo presente sul materiale di gioco che consente di preparare rapidamente il materiale selezionando le carte con questa immagine.

Esempio per lo scenario 1 - La rete del Museo dell'Uomo, le mappe hanno questa icona:



Gioco in modalità CAMPAGNA:

È possibile giocare in modalità CAMPAGNA completando gli scenari uno dopo l'altro. Il seguito di ciascuno scenario dipende dal risultato di quello precedente. Gli scenari vengono giocati in ordine cronologico. La difficoltà delle partite è progressiva.

La CAMPAGNA termina al termine dello scenario 5. Il campo che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria vince la CAMPAGNA.





AZIONI BASE DELLA RESISTENZA

PRINCIPIO DI BASE

ABILITÀ



MAZZO PERSONAGGIO SCARTO

Ogni giocatore della RESISTENZA dispone di una PLAN-
CIA nel rispettivo colore che comprende 4 aree: MAZZO
DI PESCA, PERSONAGGIO, SCARTO e ABILITÀ.

Quando il MAZZO è vuoto, mescolare le carte scartate
per formare un nuovo MAZZO.

All'inizio della partita, ogni giocatore DELLA RESISTEN-
ZA mescola le sue 7 carte OGGETTO e pesca le prime
3 carte dal proprio MAZZO. Durante il proprio turno, il

giocatore della RESISTENZA compie
una sola AZIONE giocando una o più
carte dalla propria mano, che poi
ripone nel proprio MAZZO degli scarti.

**ATTENZIONE: IL GIOCATORE della
RESISTENZA NON RIPRISTINA LA SUA
MANO ALLA FINE DEL SUO TURNO.**

Ogni carta OGGETTO può essere
utilizzata:

■ Sia per il suo potere OPERATIVO:

Il potere OPERATIVO consente di RECLUTARE, SPOSTARSI o creare
DIVERSIVI.

■ O per il suo potere di PIANIFICAZIONE: il potere di PIANIFICAZIONE
mira a riunire carte specifiche per realizzare un SABOTAGGIO,
un'EVASIONE o un'operazione di INGANNO (DECEPTION) (TRAPPOLA).

■ O per il suo potere di PESCARRE: il potere di PESCARRE consente di
PESCARRE un certo numero di carte dal proprio mazzo nella propria
mano. **Se un giocatore non può giocare, scarta le carte che ha in
mano e pesca 3 nuove carte.**



PESCARRE



Potere di PESCARRE:

■ Scartare **UNA** sola carta
oggetto per PESCARRE tante
carte quanto il valore
indicated.

■ **ATTENZIONE:** la carta
OGGETTO appena scartata
per pescare non viene
immediatamente mescolata
per costituire eventual-
mente un nuovo MAZZO.

pianificazione SABOTAGGIO



Se scarti 2 carte durante la tua AZIONE con
l'icona del treno (CHIAVE A T E UNA DINA-
MITE), realizzi un SABOTAGGIO del treno.

Scegli 3 carte dalla mano dell'OCCUPANTE
e mettile nel suo mazzo degli scarti. Du-
rante il suo prossimo turno, l'OCCUPANTE
gioccherà solo con 3 carte.

pianificazione EVASIONE



Se scarti 3 carte durante la tua AZIONE con
l'icona fuga (PISTOLA MITRAGLIETTA STEN e
AUTOVETTURA), realizzi una FUGA.

Recupera la carta RESISTENZA di tua scelta
tra le carte RESISTENZA arrestate dall'OC-
CUPANTE e che si trovano in prigione, quindi
mettila direttamente nella tua mano.

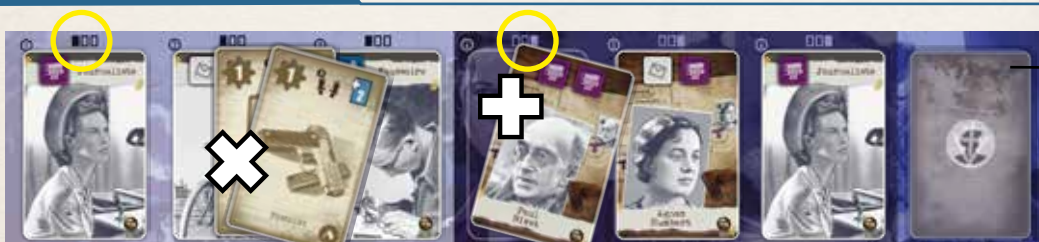
pianificazione INGANNO (DECEPTION)



Se scarti 2 carte durante la tua AZIONE con
l'icona INGANNO (DECEPTION) (BINOCOLI e
RADIO), realizzi un'operazione di inganno.

Metti una carta INGANNO
(DECEPTION) ((TRAPPOLA) nel
mazzo degli
scarti del giocatore
OCCUPANTE.

Operazione RECLUTARE



Il giocatore può reclutare una delle 6 carte disponibili sul tabellone RESISTENZA, che viene poi com-
pletato. È necessario scartare un numero di punti OPERAZIONE pari o superiore al numero di icone
ABILITÀ presenti sulla carta reclutata.

In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA scarta 2 carte con 1 AZIONE per reclutare
Paul Rivet. Questa carta viene posizionata nella pila degli SCARTI del giocatore.

Quando una carta viene reclutata, completa lo spazio trascinando le carte verso sinistra.

CARTE RESISTENZA



Sul plateau ci sono due zone:
La carta reclutata viene
aggiunta alla pila degli SCARTI
sulla PLANCIA.
La carta reclutata va diretta-
mente in cima al MAZZO sulla
PLANCIA del giocatore.

Operazione **DIVERSIONE**



Creare un **DIVERSIVO** sulla plancia **RESISTENZA**:

Il giocatore scarta una o più carte **OGGETTO** dalla sua mano per rimuovere altrettanti segnalini **V-MANN** o **MILIZIA** posizionati su una singola carta **RESISTENZA**.

Creare un **DIVERSIVO** con le carte **MISSIONE**:

Il giocatore scarta una o più carte **OGGETTO** dalla propria mano per rimuovere tanti segnalini **WER-MACHT** o **MILIZIA** quanti sono i punti operazione delle carte scartate.

ATTENZIONE: per rimuovere i segnalini **MILIZIA** o **WEHRMACHT** posizionati su una carta **MISSIONE**, il segnalino di un giocatore della **RESISTENZA** deve trovarsi nel luogo della **MISSIONE** prescelta.

Operazione **SPOSTARSI**



Il giocatore sposta la sua pedina da un **LUOGO** all'altro. Negli scenari parigini (1 e 5), gli spostamenti sono vincolati e devono seguire il percorso tracciato sul tabellone.

In questo esempio, il giocatore giallo sposta la sua pedina di 2 caselle scartando 2 carte da 1 punto.

SCAMBIARE



Se i segnalini di più giocatori della **RESISTENZA** si trovano nello stesso **LUOGO**, questi ultimi possono scambiarsi a loro piacimento le carte **RESISTENZA** che hanno in mano.

Questo scambio corrisponde a una delle **AZIONI** di uno dei giocatori.

COMPLETARE UNA MISSIONE

L'obiettivo principale della **RESISTENZA** è quello di portare a termine **MISSIONI** che vi faranno ottenere **BONUS** e **PUNTI VITTORIA**.



Il giocatore scarta le carte **RESISTENZA** per completare una **MISSIONE**. Le **ABILITÀ** delle carte scartate devono corrispondere a quelle della carta **MISSIONE**. Quando la **MISSIONE** è completata, il giocatore della **RESISTENZA** prende la carta **MISSIONE** e guadagna il **BONUS** della carta **MISSIONE**.

Carta **MISSIONE**



ATTENZIONE: il segnalino del giocatore della **RESISTENZA** deve trovarsi sul **LUOGO** di una **MISSIONE** per poterla portare a termine.

In questo esempio, il giocatore giallo può completare la **MISSIONE** del **LUOGO** Montmartre.





AZIONI BASE DEL GIOCATORE OCCUPANTE

Il giocatore OCCUPANTE inizia generalmente il proprio turno con 6 carte in mano. Gioca una o più carte dalla propria mano per compiere un'AZIONE e completa la propria mano alla fine del turno per avere nuovamente 6 carte. Ecco le azioni che può compiere:

PIANIFICARE

Il giocatore OCCUPANTE può acquistare una nuova carta scartando un numero di carte luogo corrispondente al costo della carta.

IMPORTANTE: la carta acquistata viene aggiunta alla pila degli SCARTI del giocatore OCCUPANTE.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE acquisisce una carta V-MANN del valore 3 scartando 3 carte luogo.



Carta LUOGO

VALEUR



NOME

SCENARIO

V-MANN



Il giocatore occupante può scartare una o più carte V-MANN dal proprio mazzo per posizionare pedine rosse su una sola carta RESISTENZA. Se un giocatore della RESISTENZA vuole reclutare la carta, il giocatore occupante lancia tanti dadi rossi quanti sono i pedoni posizionati su di essa.

DADO ROSSO

IMPORTANTE: il numero massimo di pedine che si possono posizionare corrisponde al numero di icone ABILITÀ mostrate sulla carta RESISTENZA.



ARRESTO: la carta RESISTENZA su cui si trovava il/i pedone/i V-MANN va alla PRIGIONE. Una nuova carta viene aggiunta al tabellone RESISTENZA.



NON SUCCEDE NULLA: il giocatore DELLA RESISTENZA può prendere la carta e scartare i segnalini V-MANN che si trovano su di essa se tutti i dadi hanno questa faccia.



RESISTENZA: ogni faccia RESISTENZA annulla una faccia ARRESTO.

Carta V-MANN

x4



COSTO

POTERE

RAID



DADO ROSSO

ARRESTO: Pesca una carta RESISTENZA dalla mano del giocatore della RESISTENZA. Se quest'ultimo non ha carte in mano, effettua un ARRESTO ARBITRARIO pescando la prima carta RESISTENZA dal mazzo RESISTENZA sul tavolo.



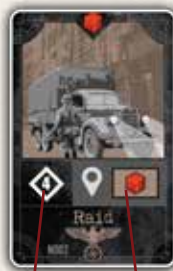
NON SUCCEDE NULLA



RESISTENZA: ogni faccia RESISTENZA annulla una faccia ARRESTO.

Carta RAID

x3



COSTO

POTERE

A sua volta, il giocatore OCCUPANTE può scegliere di scartare tutte le sue carte per pescarne 6 nuove invece di giocare normalmente. Non può scartare solo una parte delle carte che ha in mano.

WEHRMACHT



Il giocatore OCCUPANTE può scartare una o più carte WEHRMACHT con una carta LUOGO a sua scelta per posizionare pedine WEHRMACHT sulla carta MISSIONE di quel LUOGO. Se un giocatore della RESISTENZA vuole portare a termine la MISSIONE, il giocatore OCCUPANTE lancia tanti dadi verdi quanti sono le pedine posizionate su di essa.

Carta WEHRMACHT



In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE scarta 2 carte WEHRMACHT e 1 carta LUOGO (Montmartre); quindi posiziona 2 pedine WEHRMACHT sulla MISSIONE Montmartre.

IMPORTANTE: il numero massimo di pedine che è possibile posizionare corrisponde al numero di icone ABILITÀ visualizzate sulla carta missione.

DADO VERDE



ARRESTO: Pesca a caso una carta tra quelle RESISTENZA utilizzate per risolvere la MISSIONE e mettila nella PRIGIONE.



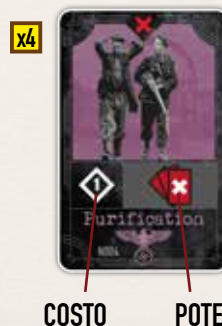
NON SUCCEDER NULLA: Il giocatore della RESISTENZA può prendere la carta MISSIONE e scartare i segnalini che si trovano su di essa se tutti i dadi hanno questa faccia.

PURIFICAZIONE



Il giocatore che occupa può scartare una carta PURIFICAZIONE e rimuovere dal gioco una delle carte della sua mano. Le carte LUOGO vengono rimosse fino alla fine della partita. Le altre carte tornano nei rispettivi mazzi.

Carta PURIFICAZIONE



F.A.Q.

PIANIFICARE

È possibile acquistare più carte nello stesso turno se si dispone dei mezzi necessari?

No, è possibile acquistare una sola carta per AZIONE.

V-MANN

Posso posizionare più V-MANN su carte RESISTENZA diverse durante un'azione?

No, durante un'AZIONE è possibile occupare una sola carta RESISTENZA. Tuttavia, è possibile posizionare più pedine V-MANN su una carta RESISTENZA se questa possiede più icone ABILITÀ.

DADI ROSSI O NERI

L'AZIONE del giocatore DELLA RESISTENZA è considerata fallita nel momento in cui il risultato dei dadi mostra almeno un ARRESTO?

Sì, a meno che i risultati di ARRESTO non vengano annullati dai risultati di RESISTENZA.

PURIFICAZIONE

È possibile eliminare una carta PURIFICAZIONE con un'altra carta PURIFICAZIONE?

Sì, la carta PURIFICAZIONE consente di eliminare qualsiasi carta OCCUPANTE.

TRACCIATO PUNTEGGIO





Ordine di turno

Per facilitare la gestione dell'ordine di turno quando c'è più di un giocatore RESISTENZA, è disponibile un tracciato di ordine di turno che sarà gestita dal giocatore OCCUPANTE. Ogni volta che un giocatore termina il proprio turno, spostare il segnalino di una posizione che indica il giocatore successivo. Esistono 2 tracciati di ordine di turno, una per una partita a 3 giocatori e l'altra per una partita a 4 giocatori.


Tracciato punteggio: il calcolo del punteggio avviene secondo il principio del "tiro alla fune".




■ Ogni volta che i giocatori della RESISTENZA completano una missione, sposta il SEGNALE PUNTEGGIO sul simbolo // corrispondente al numero di punti vittoria della missione.

In questo esempio, il marcatore viene spostato di 2 posizioni verso la //



■ Ogni volta che l'Occupante cattura una carta RESISTENZA, sposta il SEGNALE PUNTEGGIO sul simbolo // del numero di icone ABILITÀ della carta RESISTENZA.



In questo esempio, il marcatore viene spostato di 2 posizioni verso la //

In modalità CAMPAGNA il punteggio viene conservato per lo scenario successivo.

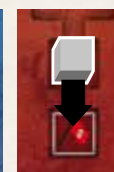


Gettoni MEDAGLIE



Le MEDAGLIE vinte fanno avanzare di 3 posizioni il segnalino del punteggio della parte vincente e concludono lo scenario.

Ogni MEDAGLIA vinta viene posizionata sugli spazi MEDAGLIA iniziando dal lato // per i giocatori della RESISTENZA e dal lato // per gli OCCUPANTE.

In caso di parità di punteggio alla fine della CAMPAGNA, vince la campagna la fazione che possiede il maggior numero di MEDAGLIE.



Vittoria immediata

■ Se il segnalino punteggio raggiunge l'estremità // o // del tracciato dei punteggi, la fazione vincente ottiene immediatamente la vittoria nella campagna.

Bonus di RILANCIO

Quando il SEGNALE PUNTEGGIO raggiunge la posizione di un gettone di RILANCIO:



Se il segnalino è rosso, il giocatore OCCUPANTE prende il gettone davanti a sé.



Se il segnalino è blu, uno dei giocatori RESISTENZA prende il gettone e lo posiziona su uno dei 3 spazi abilità della propria PLAN-CIA.

Il gettone rilancio consente, per ogni lancio di dado:

■ Chiedere di ripetere il lancio di uno dei dadi (indipendentemente dal suo colore).

■ È possibile ripetere più volte il lancio dello stesso dado se si dispone di più gettoni di ripetizione.

■ Se la RESISTENZA libera un prigioniero, l'OCCUPANTE perde punti e il segnalino del punteggio viene spostato verso la bandierina dell'avversario del numero di icone di abilità sulla carta del membro della RESISTENZA liberato.

Se il segnalino torna indietro e lascia la zona del gettone RILANCIO, quest'ultimo viene riposizionato sul TABELLONE PUNTEGGIO.

Il gettone o i gettoni rilancio possono essere in possesso di una sola fazione.

BONUS E PLANCIA PUNTEGGIO

Bonus delle carte MISSIONE:

Su ciascuna delle carte MISSIONE è indicato un bonus.

Questi bonus sono rappresentati da gettoni quadrati o rotondi che possono essere posizionati sulle plance individuali dei giocatori della RESISTENZA.

■ I quadrati sono bonus permanenti, che rimangono attivi fino alla fine della partita o della campagna. I bonus quadrati vengono conservati da uno scenario all'altro.

● I cerchi sono bonus utilizzabili una sola volta e immediatamente dopo il completamento della MISSIONE.

Jetons COMPÉTENCE :



Falsario

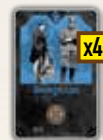


Propaganda



Messaggero

Questi bonus aggiungono un'abilità permanente al giocatore che li possiede dal momento dell'acquisizione fino alla fine della CAMPAGNA.



Le carte INGANNO (DECEPTION) sono carte morte nella mano del giocatore OCCUPANTE che non possono essere scartate dal giocatore occupante. Una carta purificazione permette di RIMUOVERE dal gioco una INGANNO.

Il giocatore occupante può scartare una carta INGANNO (DECEPTION) con il resto della sua mano se passa il turno per pescare altre 6 carte.

PLANCIA della RESISTENZA:

Ci sono 3 spazi per i bonus ABILITÀ. È possibile rimuovere un BONUS per sostituirlo con un altro.

ABILITÀ



PESCA

PERSONAGGIO

SCARTO

Poteri unici dei personaggi RESISTENZA:

Marcel

Puoi muoverti gratuitamente 1 volta durante il tuo turno.

Suzanne

Puoi reclutare le carte RESISTENZA a faccia in giù in cima al mazzo pagando il numero di punti operazione corrispondente al numero di icone ABILITÀ della carta RESISTENZA pescata. Se non puoi o non vuoi reclutarla, mettila sotto il mazzo.

La carta reclutata va direttamente nella tua mano.

Louis

All'inizio del gioco potete scegliere una ABILITÀ a vostra scelta.

Jeanne

Durante il tuo turno, puoi lanciare un dado rosso e rimuovere un segnalino V-MANN con un risultato 1 o 2.

Pierre

Puoi rigiocare quando completi una MISSIONE.

Yvonne

Durante il tuo turno, se la tua pedina si trova su un LUOGO con almeno una pedina WEHRMACHT, puoi lanciare un dado verde e rimuovere una pedina Wehrmacht con un risultato 1.

F.A.Q.

PRINCIPIO BASE

Cosa devo fare se non ho più carte OGGETTO da pescare?

Devi scartare le carte che hai in mano, pescare 3 carte dal tuo mazzo e passare il turno.

RECLUTARE

È possibile reclutare la carta RESISTENZA posizionata in cima al MAZZO?

No, solo le 6 carte visibili sul tabellone RESISTENZA possono essere reclutate.

Il potere di reclutamento di Suzanne è considerato un'azione?

Sì, si tratta di una azione di RECLUTAMENTO.

REALIZZARE UNA MISSIONE

Posso portare a termine una MISSIONE se il numero di ABILITÀ sulla mia carta RESISTENZA eccede il valore della missione della carta?

Sì ma i punti operazione in eccesso sono perduti.

Bonus di ABILITÀ

Posso dare un gettone bonus ABILITÀ a un altro giocatore?

No, un'ABILITÀ è personale.

Durante la campagna con Marcel, posso scegliere icone ABILITÀ diverse?

Sì, questa ABILITÀ viene scelta all'inizio di ogni scenario.

DIVERSIONE

Posso usare le carte OGGETTO per rimuovere più pedine WEHRMACHT, V-MANN o Milizia posizionate su carte diverse?

No, durante un'azione, una DIVERSIONE può essere effettuata solo su una singola carta.

SPOSTARSI

Posso rimuovere temporaneamente la mia pedina dal tabellone?

No, potresti comunque subire attacchi dall'occupante. Non è possibile evitarli.

SCAMBIARE

Posso scambiare più carte RESISTENZA con un altro giocatore?

Sì, sei libero di effettuare tutti gli scambi che desideri purché ti trovi sulla stessa casella.

Posso dare o prendere carte RESISTENZA da un altro giocatore senza dare nulla in cambio?

Sì, uno scambio non richiede reciprocità o equivalenza.



1940 SCENARIO 1 LA RETE DEL MUSÉE DE L'HOMME



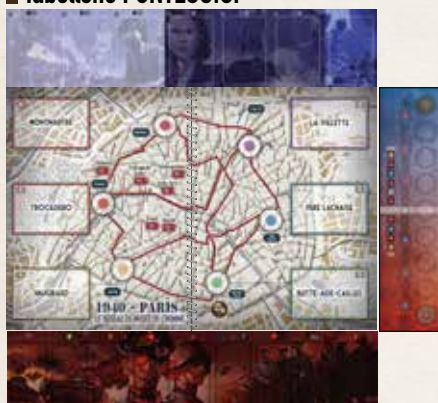
1940

Dopo la disfatta e l'avanzata dell'esercito tedesco, la Francia viene occupata. Di fronte al senso di ingiustizia, alcuni intellettuali iniziano a ribellarsi e a organizzare le premesse di una lotta. La rete del Musée de l'Homme è così il primo gruppo della Resistenza. Le azioni dei primi appartenenti alla Resistenza (resistenti) sono modeste: stampare riviste clandestine, organizzare un traffico di documenti falsi, trasmettere messaggi segreti... Azioni che possono essere considerate irrisorie di fronte alla brutalità dell'occupante. Molti dei primi appartenenti alla RESISTENZA pagheranno un prezzo molto alto, finendo per essere giustiziati o deportati.

Materiale standard:

Per tutti gli scenari, avrete bisogno di questi 3 tabelloni:

- TABELLONE-LIBRO a doppia pagina a seconda dello scenario.
- Tabellone RESISTENZA (di colore blu).
- Tabellone OCCUPANTE (di colore rosso).
- Tabellone PUNTEGGIO.



Ogni giocatore DELLA RESISTENZA dispone di una plancia, una tessera PERSONAGGIO, un segnalino e 7 carte OGGETTO del proprio colore.

Le carte OGGETTO hanno il simbolo .



19 carte: 4 x V-MANN, 3 x raid, 4 x wehrmacht, 4 x purificazione (da N001 a N004) e 4 x delusione (N010).



Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

Il giocatore OCCUPANTE ritira definitivamente dal gioco tutte le carte RESISTENZA che ha catturato. Queste carte non saranno più disponibili fino alla fine della CAMPAGNA. Tutte le altre carte RESISTENZA potranno essere utilizzate per il seguito.



Il giocatore OCCUPANTE conserva 1 carta di ogni tipo: V-MANN (N001), RAID (N002) e WEHRMACHT (N003).



Ciascuno dei giocatori della RESISTENZA può conservare 3 carte RESISTENZA a sua scelta. Le altre carte RESISTENZA vengono rimesse nella riserva.

3 dadi verdi e 3 dadi rossi.



10 pedine verdi e 10 pedine rosse.



2 cubetti di colore grigio per il tabellone segnapunti.



Materiale necessario per lo scenario 1:

Per realizzare lo scenario 1, avrete bisogno di:

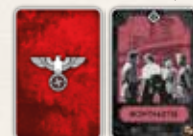
18 carte RESISTENZA (da R011 a R016 e da R001 a R003).



6 carte MISSIONE (da M011 a M016).



12 carte LUOGO (da L011 a L016).



Gettoni bonus (da J001 a J003).



6 carte MEDAGLIA (T011 a T016) e gettoni MEDAGLIA.



1940 SCENARIO I

LA RETE DEL MUSÉE DE L'HOMME



Installazione:

A Posizionate il TABELLONE-LIBRO al centro del tavolo, quindi posizionate una carta missione a caso sui 6 LUOGHI.

B Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona la propria pedina su uno dei LUOGHI. Tutti i giocatori della RESISTENZA devono posizionarsi su LUOGHI diversi.

C Posizionate il tabellone della RESISTENZA su uno dei bordi del TABELLONE-LIBRO. Mescolate le carte dei RESISTENZA per formare un mazzo e posizionate le prime 6 carte a faccia in su.

D Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona davanti a sé la propria PLANCIA INDIVIDUALE, posiziona la sua tessera PERSONAGGIO e mescola le sue 7 carte OGGETTO per formare il proprio MAZZO.

E Mescola le 12 carte LUOGO (da N011 a N016) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta RAID (N002) e 1 carta WEHRMACHT (N003) per formare un MAZZO DI PESCA.

F Create pile di carte identiche e posizionatele sul tabellone OCCUPANTE. (da N001 a N004 + N010)

G Posizionate i segnalini V-MANN (rossi) e WEHRMACHT (verdi) e i dadi di colore corrispondente accanto al tabellone.

H Posizionate i gettoni PERMANENTI sul lato del tabellone. (J001 a J003)

I Distribuisci casualmente una carta MEDAGLIA al giocatore occupante e una carta MEDAGLIA ai giocatori RESISTENZA. I giocatori RESISTENZA e OCCUPANTE possono guardare la loro carta MEDAGLIA ma non devono mostrarla alla squadra avversaria.

J Posiziona il segnalino punteggio al centro del tabellone punteggio e posiziona i 6 gettoni rilancio nelle rispettive posizioni.



La partita termina quando una delle due squadre vince una MEDAGLIA.



Ogni MEDAGLIA conquistata da una delle due fazioni vale 3 punti vittoria.





1941

SCENARIO 2 LA CONFRATERNITA DI NOTRE-DAME



1941

La battaglia dell'Atlantico infuria! L'attacco ai convogli alleati da parte delle forze della Kriegsmarine, che partono dai porti francesi dell'Atlantico dove sono state costruite basi sottomarine, mette in pericolo i rifornimenti dell'Inghilterra. Il BCRA, il servizio di intelligence della Francia Libera guidato dal generale de Gaulle, crea una rete di informatori nella Francia occupata, che trasmette via radio preziose informazioni. L'occupante dà la caccia alle spie in un terrificante gioco di gatto col topo.

Materiale standard:

Fare riferimento agli elementi presentati a pagina 10.

Materiale degli scenari precedenti:

Il materiale di gioco necessario per lo scenario 2 si combina con elementi dello scenario 1:

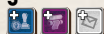
(x) carte RESISTENZA (da R001 a R003) dello scenario 1.



6 carte MISSIONE (da M011 a M016).



gettoni BONUS (da J001 a J003).



Le 12 carte LUOGO dello scenario 1 non saranno più utilizzate. Potete riportarle nella scatola.



Inizio della partita con solo scenario

Se non si gioca in modalità CAMPAGNA, è necessario preparare il gioco come segue: Seleziona 3 copie di ciascuna delle seguenti carte: giornalista (R001), falsario (R002), messaggero (R003), mescolale e distribuisci 2 carte a ciascun giocatore della RESISTENZA. Quindi mescola il resto con le carte dello scenario 2 (R004 + da R021 a R025) per formare il MAZZO delle carte RESISTENZA.

Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

Il giocatore OCCUPANTE rimuove definitivamente dal gioco tutte le carte RESISTENZA che ha catturato. Queste carte non saranno più disponibili fino alla fine della CAMPAGNA. Tutte le altre carte RESISTENZA continueranno ad essere utilizzate per il resto della partita.



Il giocatore OCCUPANTE ritira tutte le carte LUOGO dal proprio Mazzo e conserva 1 carta di ogni tipo: V-MANN. (N001), RAID (N002) e WEHRMACHT (N003).



Ciascuno dei giocatori RESISTENZA può conservare 3 carte RESISTENZA a sua scelta. Le altre carte RESISTENZA vengono rimesse nella riserva.

Materiale aggiuntivo dello scenario 2:

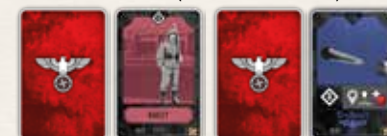
Aggiungi gli elementi degli scenari precedenti a quelli dello scenario 2: 4 carte RESISTENZA (da R021 a R025) e 4 carte con 1 ABILITÀ (R004).



4 carte MISSIONE (da M021 a M024).



10 carte LUOGO (da N021 a N025) e 3 carte U-BOAT (N004).

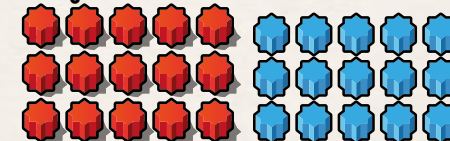


1 gettone BONUS (J004)



1 pedina U-BOAT di colore grigio

15 segnalini BERSAGLIO di colore rosso e blu.



6 carte MEDAGLIA (T021 a T026) e gettoni MEDAGLIA.



1941

SCENARIO 2

LA CONFRATERNITA DI NOTRE-DAME



Installazione:

A Posizionate il TABELLONE-LIBRO al centro del tavolo, quindi disponete due carte MISSIONE sovrapposte a caso sui 5 spazi.

B Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona la propria pedina su uno dei 5 LUOGHI. Tutti i giocatori RESISTENZA devono posizionarsi su spazi diversi.

C Posizionare la plancia RESISTENZA su uno dei bordi del TABELLONE-LIBRO. Mescolare le carte RESISTENZA per formare un mazzo e posizionare le prime 6 carte a faccia in su.

D Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona davanti a sé la propria PLANCIA, posiziona la propria tessera PERSONAGGIO e mescola le proprie 7 carte OGGETTO per formare il proprio mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può conservare fino a 3 carte RESISTENZA della partita precedente nel proprio mazzo iniziale.

E Mescola le 10 carte LUOGO (da N021 a N025) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta RAID (N002) e 1 carta WEHRMACHT (N003) per formare un mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può invece conservare fino a 3 carte RESISTENZA dalla partita precedente.

F Crea pile di carte identiche e posizionale sul tabellone OCCUPANTE. (Da N001 a N005 + N010)

G Posizionare i segnalini V-MANN (di colore rosso) e WEHRMACHT (di colore verde) accanto al tabellone.

H Posiziona i gettoni PERMANENTI sul lato del tabellone. (J001 a J004)

I Posiziona il gettone U-BOAT sulla casella centrale del tracciato.

L Posiziona i segnalini BERSAGLIO blu sulle caselle del tabellone.

K Distribuisci casualmente una carta MEDAGLIA al giocatore OCCUPANTE e una carta medaglia ai giocatori resistenti. I giocatori della RESISTENZA e OCCUPANTE possono guardare la loro carta MEDAGLIA ma non devono mostrarla alla squadra avversaria.

L Posizionare il segnapunti al centro del tabellone e collocare i 6 gettoni di rilancio nelle rispettive posizioni.



Il gioco termina quando una delle due fazioni vince una MEDAGLIA o quando non ci sono più carte MISSIONE sul tabellone



Ogni MEDAGLIA conquistata da una delle due fazioni vale 3 punti vittoria.





1941

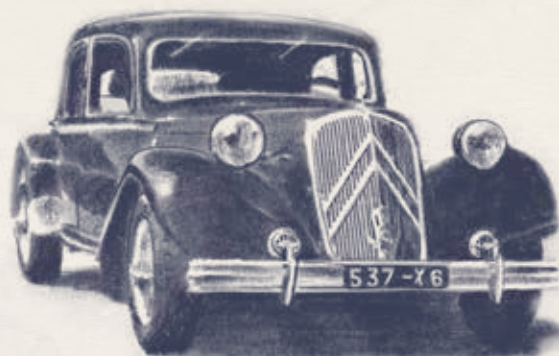
SCENARIO 2

LA CONFRATERNITA DI NOTRE-DAME

SPOSTARSI



In questo scenario, i pedoni resistenti possono essere spostati da un luogo all'altro senza restrizioni.
Il costo dell'operazione è 1.
In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA spende 1 punto OPERAZIONE per spostarsi.



COMPLETARE UNA MISSIONE



In questo scenario, ogni volta che un giocatore della RESISTENZA completa una MISSIONE, fa scendere il segnalino U-BOAT di un numero di caselle pari al numero di punti indicati sulla carta MISSIONE.

In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA-completa una missione del valore 2.
Il segnalino U-BOAT scende quindi di 2 posizioni sulla traccia U-boat.

U-BOAT



1941

LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME

Il giocatore OCCUPANTE la posizione può scartare una o più carte U-BOAT con una carta luogo a sua scelta per effettuare un attacco U-BOAT. Far avanzare il segnalino U-BOAT di un numero di caselle pari al numero di carte U-BOAT scartate, quindi sostituire un segnalino bersaglio blu con un segnalino bersaglio rosso su una delle posizioni del luogo.

In questo esempio, il giocatore che occupa la posizione scarta 2 carte U-Boot su Brest, avanza il segnalino U-Boot di 2 caselle e posiziona un segnalino bersaglio sulla casella Brest.

Carta U-BOAT



COSTO

POTERE



Il giocatore OCCUPANTE non può più effettuare attacchi con gli U-BOAT giocando carte U-BOAT nei seguenti 2 casi:
1 - Tutte le posizioni sono OCCUPATE da segnalini bersaglio rossi. In



questo caso, rimuovere le carte MISSIONE da quella posizione.
2 - I giocatori della RESISTENZA hanno rimosso tutte le carte MISSIONE dal luogo.

**Bonus delle carte MISSIONE:**

Nuovo gettone ABILITÀ:



Radio

F.A.Q.**SPOSTARSI****Posso andare da Brest a Bordeaux con una sola AZIONE?**

Sì, in questo scenario non ci sono vincoli di spostamento.

U-BOAT**Posso effettuare un attacco U-BOAT su un LUOGO che non possiede più carte MISSIONE?**

No, da questo momento in poi quel LUOGO è neutralizzato per gli attacchi sottomarini.

Devo posizionare tanti segnalini BERSAGLIO quanti sono i numeri delle carte U-BOAT giocate?

No, il numero di carte U-BOAT giocate influisce sull'avanzamento sulla pista. Tuttavia, è possibile posizionare un solo gettone indipendentemente dalla forza dell'attacco.

**Fine della partita in modalità CAMPAGNA:**

Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

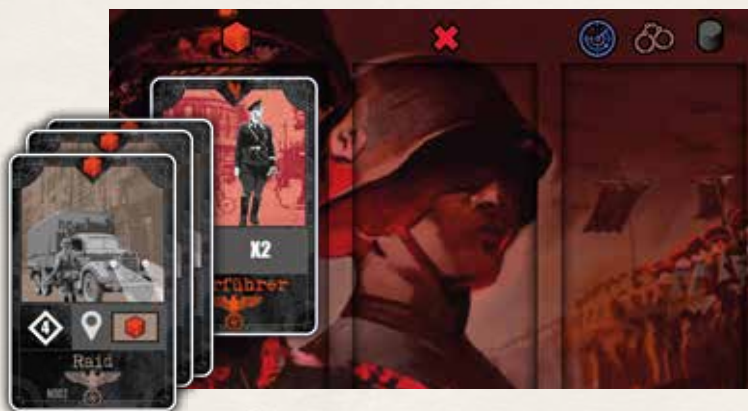
In modalità CAMPAGNA, alla fine di questo scenario, la posizione dell'U-BOAT indica il numero totale delle carte RESISTENZA ad 1 abilità dagli scenari 1 e 2 che possono essere conservate per il resto della campagna (Falsario, Messaggero, Propaganda e Radio). Questo numero tiene il conto delle carte RESISTENZA conservate dai giocatori.

In questo esempio, il Contatore U-BOAT è nella posizione 3 del tracciato. Questo significa che il giocatore della RESISTENZA dovrà selezionare solo 3 carte RESISTENZA ad 1 abilità per il resto della CAMPAGNA, contando le carte prese da ogni giocatore dalla riserva

Già dal 1941, l'OCCUPANTE prende sul serio il rischio di insurrezione nel Paese. Per organizzare le forze di repressione, vengono nominati ufficiali inflessibili e crudeli. Da quel momento in poi, l'OBERFÜHRER farà parte delle carte dell'OCCUPANTE fino alla fine della CAMPAGNA.

OBERFÜHRER**Preparazione**

Posiziona la carta OBERFÜHRER sotto le carte Raid. Questa carta sarà disponibile per un'AZIONE di pianificazione solo quando tutte le carte RAID saranno state acquisite.

**Carta OBERFÜHRER**

x1



COSTO

POTERE

Quando viene giocata la carta OBERFÜHRER, l'OCCUPANTE può compiere 2 AZIONI a sua scelta.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE posiziona 1 SEGNALE bersaglio su Brest e recluta una carta WEHRMACHT durante lo stesso turno.





1942

SCENARIO 3 UNIFICAZIONE DELLA RESISTENZA



1942

Movimenti di resistenza sparsi operano senza coordinamento nella zona non occupata. La Francia libera invia un emissario per riunire e far agire di concerto i principali movimenti di resistenza:

Combat, Libération e Franc-tireur. Questo emissario si chiama Jean Moulin. Klaus Barbie, capo della Gestapo a Lione, dà la caccia senza sosta al misterioso Max, alias Jean Moulin, con l'obiettivo di decapitare la resistenza francese.

Materiale degli scenari precedenti:

Il materiale di gioco necessario per lo scenario 3 si combina con elementi dei due scenari precedenti:

(x) carte RESISTENZA (da R001 a R004).



10 carte MISSIONE (da M011 a M016 e da M021 a M024).



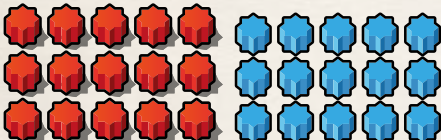
4 gettoni BONUS (da J001 a J004).



Le carte U-BOAT e il luogo dello scenario 1 e 2 non saranno più utilizzate.



15 marcatori BERSAGLIO di colore rosso e blu.



Inizio della partita con solo scenario

Se non si gioca in modalità CAMPAGNA, è necessario preparare il gioco come segue: Selezionare 2 copie di ciascuna delle seguenti carte: giornalista (R001), falsario (R002), messaggero (R003), radio (R004), mescolarle e distribuire 2 carte a ciascun giocatore della RESISTENZA. Quindi mescolate il resto con le carte dello scenario 3 (da R031 a R040 + R005) per formare il MAZZO delle carte dei RESISTENZA.

Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

Il giocatore OCCUPANTE rimuove definitivamente dal gioco tutte le carte RESISTENZA che ha catturato. Queste carte non saranno più disponibili fino alla fine della CAMPAGNA. Tutte le altre carte RESISTENZA continueranno ad essere utilizzate per il resto della partita.



Il giocatore OCCUPANTE ritira tutte le carte LUOGO dal proprio Mazzo e conserva 1 carta di ogni tipo: V-MANN. (N001), RAID (N002) e WEHRMACHT (N003).

♣ Ciascuno dei giocatori RESISTENZA può conservare 3 carte RESISTENZA a sua scelta. Le altre carte RESISTENZA vengono rimesse nella riserva.

Materiale aggiuntivo dello scenario 3:

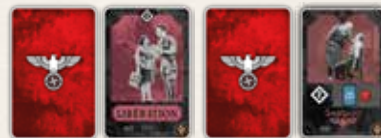
15 carte RESISTENZA (da R031 a R040 + Max) e 4 carte con 1 ABILITÀ (R005).



6 carte MISSIONE (da M031 a M036)



9 carte LUOGO (da N031 a N033) e 3 carte GESTAPO (N005)



♣ 1 gettone BONUS (J005)

6 carte MEDAGLIA (da T031 a T036) e gettoni MEDAGLIA



1942

SCENARIO 3 UNIFICAZIONE DELLA RESISTENZA



Installazione:

- A** Posizionate il TABELLONE-LIBRO al centro del tavolo, quindi posizionate una carta MISSIONE a caso su uno dei 3 spazi. Quando una MISSIONE è completata, posizionate una nuova carta sul suo spazio.
- B** Ogni giocatore della RESISTENZA posiziona la propria pedina su uno dei 3 LUOGHI. Tutti i giocatori RESISTENZA devono posizionarsi su spazi diversi.
- C** Posizionate il tabellone RESISTENZA su uno dei bordi del TABELLONE-LIBRO. Mescola le carte RESISTENZA per formare un mazzo e posiziona le prime 5 carte a faccia in su.
- D** Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona davanti a sé la propria plancia individuale, posiziona la propria tessera personaggio e mescola le sue 7 carte OGGETTO per formare il proprio mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può conservare fino a 3 carte RESISTENZA della partita precedente nel proprio mazzo iniziale.
- E** Mescola le 9 carte MOVIMENTI DI RESISTENZA (da N031 a N033) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta RAID (N002) e 1 carta WEHRMACHT

(N003) per formare un mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può invece conservare fino a 3 carte a sua scelta della partita precedente.

- F** Create mazzi di carte identiche e posizionatele sul tabellone OCCUPANTE. (Da N001 a N005 + N010)
- G** Posizionate i segnalini V-MANN (di colore rosso) e WEHRMACHT (di colore verde) accanto al tabellone.
- I** Posizionate i gettoni PERMANENTI sul lato del tabellone. (da J001 a J005)
- I** Posizionate la carta Max/Jean Moulin nella casella in alto con il lato Max rivolto verso l'alto.
- I** Distribuite casualmente una carta MEDAGLIA al giocatore OCCUPANTE e una carta MEDAGLIA ai giocatori RESISTENZA. I giocatori RESISTENZA e OCCUPANTE possono guardare la loro carta MEDAGLIA, ma non devono mostrarla alla squadra avversaria.
- I** Posizionate il SEGNALE PUNTEGGIO al centro del tabellone e posizionate i 6 gettoni rilancio nelle rispettive posizioni.



La partita termina quando una delle due squadre vince una MEDAGLIA.



Ogni MEDAGLIA conquistata da una delle due fazioni vale 3 punti vittoria.





1942

SCENARIO 3 UNIFICAZIONE DELLA RESISTENZA

GESTAPO



In questo SCENARIO, ogni volta che l'OCCUPANTE cattura una carta RESISTENZA, la posiziona sul tabellone di gioco in uno spazio disponibile a sua scelta.

Il numero di icone di ABILITÀ della carta RESISTENZA deve corrispondere al numero di quadrati presenti sul tabellone.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE posiziona la carta "Danielle Casanova" sulla seconda riga del tabellone (con 2 quadrati).

GESTAPO

x3



COSTO

POTERE



INTERROGATORIO

Il giocatore OCCUPANTE scarta una o più carte GESTAPO per interrogare un prigioniero a sua scelta. Lancia tanti dadi quanti sono i carte giocate.

Il numero massimo di dadi che possono essere giocati corrisponde al numero di icone ABILITÀ.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE lancia 2 dadi rossi per interrogare la carta "Danielle Casanova" sulla seconda riga del tabellone (con 2 quadrati). L'OCCUPANTE non potrebbe giocare carte aggiuntive poiché 2 è il numero massimo corrispondente a questa carta.

DADI ROSSO



CONFESSIONI: I giocatori RESISTENZA devono dare all'OCCUPANTE una carta adeguata (vedi sotto). Se non sono in grado di fornirla, effettuare un arresto arbitrario pescando la prima carta RESISTENZA dal mazzo.



NON SUCCEDER NULLA: Il giocatore DELLA RESISTENZA non parla.



EROISMO: il membro della RESISTENZA interrogato non confessa e fugge, e la carta torna nelle mani di un giocatore DELLA RESISTENZA dopo una consultazione.

CONFESSIONI



Per ogni risultato del dado Confessioni, i giocatori RESISTENZA devono consegnare all'OCCUPANTE una carta corrispondente a ciò che può essere posizionato sull'organigramma:

1 - dalla mano di uno dei giocatori RESISTENZA a scelta dei giocatori.

■ la carta RESISTENZA consegnata deve avere un numero di icone di abilità uguale o superiore a quello della carta RESISTENZA interrogata.

■ Un filo rosso deve collegare la carta RESISTENZA interrogata con la carta RESISTENZA consegnata.

■ Non è possibile coprire una carta già posizionata.

■ Se l'unica carta disponibile è Max, la carta viene girata sul lato "Jean Moulin".

2 - Se il giocatore o i giocatori RESISTENZA non hanno carte RESISTENZA corrispondenti, il giocatore OCCUPANTE procede a un arresto arbitrario pescando la prima carta dal mazzo del tabellone RESISTENZA.



■ Il numero di interrogatori a cui un prigioniero può essere sottoposto corrisponde al numero di icone di ABILITÀ presenti sulla sua carta. Se l'interrogatorio è seguito da una confessione, po-

sizionare un segnalino BERSAGLIO rosso su una delle icone di ABILITÀ della carta RESISTENZA. Se invece l'interrogatorio non si conclude con una confessione, posizionare un segnalino BERSAGLIO blu. Quando tutte le icone di ABILITÀ sono coperte, rimuovere la carta RESISTENZA dal tabellone di gioco secondo questi criteri:

■ Se almeno uno dei segnalini BERSAGLIO è rosso, allora la carta RESISTENZA viene scartata nella prigione.

■ Se tutti i segnalini BERSAGLIO sono blu, la carta RESISTENZA viene rimessa in fondo al mazzo delle carte RESISTENZA e può essere riutilizzata.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE ha ottenuto un risultato positivo.

I giocatori RESISTENZA devono posizionare una delle loro carte su uno spazio disponibile.

1942

SCENARIO 3 UNIFICAZIONE DELLA RESISTENZA



SPOSTARSI



In questo scenario, i pedoni RESISTENZA possono essere spostati da un MOVIMENTO DI RESISTENZA all'altro senza alcuna restrizione.

pianificazione EVASIONE



In questo scenario, le carte RESISTENZA arrestate dall'OCCUPANTE vengono posizionate sul tabellone. Con l'azione fuga, i giocatori sceglieranno quindi il personaggio liberato su questo tabellone, ad eccezione delle carte RESISTENZA su cui è posizionato un segnalino bersaglio rosso.



Membri della RESISTENZA non riammettevano tra le loro fila chi aveva ceduto nelle prigioni della GESTAPO.

Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

Alla fine della partita, le carte resistenza posizionate sul tabellone vengono aggiunte alla prigione se hanno un segnalino rosso, mentre le altre carte vengono aggiunte al mazzo degli scarti delle carte resistenza.



F.A.Q.

SPOSTARSI

Posso passare da Combat a Liberation con una sola AZIONE?

Sì, in questo scenario non ci sono vincoli di movimento.

CONFESSIONI

Chi sceglie la carta RESISTENZA denunciata durante una confessione?

È il campo dei giocatori RESISTENZA. I giocatori si consultano per decidere quale carta consegnare.

Chi sceglie dove posizionare la carta sul tabellone?

È il giocatore OCCUPANTE.

Se il giocatore occupante interroga un RESISTENZA con una sola icona di ABILITÀ, cosa fare con la carta?

Se il membro della RESISTENZA confessa, questa carta va immediatamente in prigione. Se il membro della RESISTENZA non confessa, questa carta va immediatamente nel mazzo del tabellone della RESISTENZA.

Un lato EROISMO annulla un risultato CONFESSIONE?

Sì, questo lato segue le stesse regole di RAIDS e V-MANN.

Prigione di Montluc a Lyon



Arresto di Jean Moulin a Caluire



Bonus delle carte MISSIONE:

Nuovo gettone ABILITÀ:



Spionaggio



1943

SCENARIO 4 IL MANIFESTO ROSSO



1943

L'arrivo dei comunisti nei circoli della resistenza aumenta l'intensità del conflitto. L'obiettivo è quello di aumentare il senso di insicurezza tra gli occupanti, una strategia vincente ma che comporterà innumerevoli sacrifici da parte dei resistenti e un aumento delle misure di ritorsione nei confronti della popolazione. Da quale parte si schiererà l'opinione pubblica?

Materiale degli scenari precedenti:

Il materiale di gioco necessario per lo scenario 4 si combina con elementi dei 3 scenari precedenti:

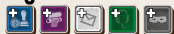
(x) carte RESISTENZA (da R001 a R006).



16 carte MISSIONE (da M011 a M016, da M021 a M024 e da M31 a M36).



5 gettoni BONUS (da J001 a J005).



Le carte U-BOAT, GESTAPO e i luoghi degli scenari 1, 2 e 3 non saranno più utilizzati.



I segnalini BERSAGLIO rossi e blu vengono conservati.



Inizio della partita con solo scenario

Se non si gioca in modalità CAMPAGNA, è necessario preparare il gioco come segue: Seleziona 2 copie di ciascuna di queste carte: giornalista (R001), falsario (R002), messaggero (R003), radio (R004), spia (R005), mescolate e distribuisce 2 carte a ciascun giocatore della RESISTENZA. Quindi mescolate il resto con le carte dello scenario 4 (da R041 a R047 + R006) per formare il MAZZO delle carte dei resistenti.

Fine della partita in modalità campagna:

Il giocatore OCCUPANTE il posto rimuove definitivamente dal gioco tutte le carte RESISTENZA che ha catturato. Queste carte non saranno più disponibili fino alla fine della CAMPAGNA. Tutte le altre carte RESISTENZA continueranno ad essere utilizzate per il resto della partita.



Il giocatore OCCUPANTE ritira tutte le carte LUOGO dal proprio Mazzo e conserva 1 carta di ogni tipo: V-MANN. (N001), RAID (N002) e WEHRMACHT (N003).

♣ Ciascuno dei giocatori RESISTENZA può conservare 3 carte RESISTENZA a sua scelta. Le altre carte RESISTENZA vengono rimesse nella riserva.

Materiale aggiuntivo dello scenario 4:

10 carte RESISTENZA (da R041 a R046 e R006).



5 carte MISSIONE (da M041 a M045).



10 carte LUOGO (da N041 a N044) 4 carte MILIZIA (N007) e 2 carte ESAZIONE (N008).



1 gettone BONUS (J006), 2 gettoni beige, 3 dadi neri e 10 pedine nere MILIZIA.



6 carte MEDAGLIA (T041 a T046) e gettoni MEDAGLIA.



1943 SCENARIO 4 IL MANIFESTO ROSSO



Installazione:

A Posizionate il TABELLONE-LIBRO al centro del tavolo, quindi disponete le carte MISSIONE sui 4 spazi. Quando una MISSIONE è completata, posizionate una nuova carta sul suo spazio.

B Ogni giocatore della RESISTENZA posiziona la propria pedina su uno dei 4 LUOGHI.

C Tutti i giocatori RESISTENZA devono posizionarsi su spazi diversi. Posizionate il plancia RESISTENZA su uno dei bordi del TABELLONE-LIBRO. Mescola le carte RESISTENZA per formare un mazzo e posiziona le prime 6 carte a faccia in su.

D Ogni giocatore DELLA RESISTENZA posiziona davanti a la propria plancia individuale, posiziona la propria tessera personaggio e mescola le sue 7 carte OGGETTO per formare il proprio mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può conservare fino a 3 carte RESISTENZA della partita precedente nel proprio mazzo iniziale.

E Mescola le 10 carte LUOGO (da N041 a N044) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta RAID (N002) e 1 carta WEHRMACHT (N003) per for-

mare un mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può invece conservare fino a 3 carte a sua scelta della partita precedente.

F Create pile di carte identiche e posizionatele sul tabellone OCCUPANTE. (Da N001 a N005 + N007, N008 e N010)

G Posizionate i segnalini V-MANN (di colore rosso), MILIZIA (di colore nero) e WEHRMACHT (di colore verde) accanto al tabellone.

H Posizionate i gettoni PERMANENTI sul lato del tabellone. (J001 a J006)

I Distribuite casualmente una carta MEDAGLIA al giocatore OCCUPANTE e una carta medaglia ai giocatori della RESISTENZA. I giocatori della RESISTENZA e OCCUPANTE possono guardare la loro carta MEDAGLIA ma non devono mostrarla alla squadra avversaria.

J Posizionate il segnalino punteggio al centro del tabellone e mettete i 6 gettoni rilancio nelle rispettive posizioni.

K Posizionate i 2 gettoni beige nelle posizioni centrali delle scale di SUPPORTO.



Il gioco termina quando una delle due squadre vince una MEDAGLIA o quando tutte le posizioni sono state completate.



Ogni MEDAGLIA conquistata da una delle due fazioni vale 3 punti vittoria.





1943 SCENARIO 4 IL MANIFESTO ROSSO

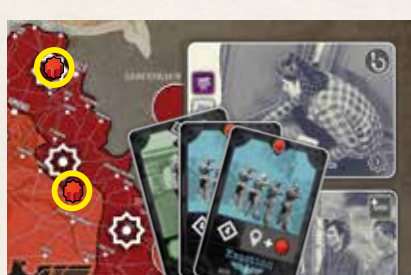
COMPLETARE UNA MISSIONE



In questo SCENARIO, ogni volta che un giocatore della RESISTENZA completa una MISSIONE, sposta il segnalino SUPPORTO del numero di punti indicato sulla carta MISSIONE. Inoltre, posiziona un segnalino BERSAGLIO su uno degli spazi dell'area. I punti MISSIONE possono anche essere utilizzati per rimuovere i segnalini BERSAGLIO dall'OCCUPANTE.

In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA completa una MISSIONE di valore 1. Sposta il segnalino SUPPORTO di una tacca verso sinistra e posiziona un segnalino BERSAGLIO.

ESAZIONE



In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE scarta 2 carte ESAZIONE nella ZONA Nord. Sposta il segnalino SUPPORTO della zona Nord di 2 posizioni e posiziona 2 segnalini BERSAGLIO su questa zona.

Il giocatore OCCUPANTE una zona può scartare una o più carte ESAZIONE con una carta LUOGO a sua scelta per posizionare un numero equivalente di segnalini BERSAGLIO nella zona designata. Sposta anche il segnalino SUPPORTO di un numero equivalente di caselle. Le carte ESAZIONE possono anche essere utilizzate per rimuovere i segnalini BERSAGLIO dalle carte RESISTENZA.

Carta ESAZIONE



COSTO

POTERE

MILIZIA



Il giocatore OCCUPANTE può scartare una o più carte MILIZIA con una carta LUOGO a sua scelta per posizionare un numero equivalente di pedine MILIZIA nella zona designata.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE scarta 2 carte MILIZIA nella zona Nord per posizionare 2 pedine MILIZIA sulla carta MISSIONE.

0

Il giocatore OCCUPANTE può scartare una o più carte MILIZIA per posizionare un numero equivalente di pedine MILIZIA sulla carta RESISTENZA di sua scelta.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE scarta 2 carte MILIZIA per posizionare 2 pedine MILIZIA sulla carta RESISTENZA di sua scelta.

Carta MILIZIA



COSTE

POTERE

Se un giocatore della RESISTENZA vuole reclutare la carta, il giocatore OCCUPANTE lancia tanti dadi neri quanti sono i segnalini posizionati su di essa. **Sia che il tentativo abbia successo, sia no, i segnalini MILIZIA vengono quindi scartati.**

DADI NERI



ARRESTO: pescare una carta dalla mano del giocatore della RESISTENZA. Se quest'ultimo non ha carte in mano, effettuare un arresto arbitrario pescando la prima carta RESISTENZA dal mazzo.



NON SUCCEDER NULLA: il giocatore della RESISTENZA può prendere la carta e scartare i segnalini che si trovano su di essa.



RESISTENZA: questo risultato annulla il risultato di ARRESTO di un altro dado.

Bonus delle carte missione: Nuovo gettone ABILITÀ: Omicidio

ORGANIGRAMMA DELLA RESISTENZA LA FRANCIA SOTTO L'OCCUPAZIONE

Organigramma della Resistenza

Francia LIBERA (Londra)
General de Gaulle

Contatti con la resistenza interna - Delegato generale: Jean Moulin

BCRA
Ufficio centrale di Informazioni e azione

AS
Esercito segreto
General Delestraint

ORA
Organizzazione
di Resistenza
dell'Esercito

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

Gennaio 1943 **MUR**
Movimenti Uniti della Resistenza

OCM Organizza-
zione civile e
militare
CDLR Quelli della
Resistenza
CDLL Quelli della
liberazione
Libération Nord

Febbraio 1943 **Comitato di coordinamento**
Raggruppamento dei movimenti della zona nord

FTP
FTP-MOI
Front National
Resistenza
comunista

Maggio 1943 - **CNR** Consiglio Nazionale della Resistenza

La Francia sotto l'occupazione





1944 SCENARIO 5 LA LIBERAZIONE DI PARIGI

1944

Dopo il D-day, gli Alleati sono alle porte di Parigi. La Resistenza e il popolo parigino prendono le armi contro l'occupante. Conquistano rapidamente i punti nevralgici, ma la mancanza di munizioni si fa sentire crudelmente. Von Choltitz ha ricevuto l'ordine da Hitler di difendere la città e, se necessario, di distruggerla minando i ponti e i principali monumenti di Parigi. La Resistenza di Parigi è riuscita a superare le linee per chiedere agli Alleati di avanzare su Parigi. La città delle luci potrà essere salvata? Sta a voi decidere.

Materiale degli scenari precedenti:

Il materiale di gioco necessario per lo scenario 5 si combina con elementi dei 2 scenari precedenti:

(x) carte RESISTENZA (da R001 a R006).



Le carte MISSIONE degli scenari 1, 2, 3 e 4 non vengono più utilizzate.



Le carte U-BOAT, GESTAPO e i LUOGHI degli scenari 2, 3 e 4 non saranno più utilizzati.



Le carte MILIZIA (N007), ESAZIONE (N008) e Luogo dello scenario 1 (da N011 a N016) vengono conservate.



Il segnalino BERSAGLIO rossi, la MILIZIA e i dadi della MILIZIA neri vengono conservati. no conservati.



I segnalino blu BERSAGLIO vengono rimossi.

Inizio della partita con solo scenario

Se non si gioca in modalità CAMPAGNA, è necessario preparare il gioco come segue: Seleziona 2 copie di ciascuna delle seguenti carte: giornalista (R001), falsario (R002), messaggero (R003), radio (R004), spia (R005), membro della RESISTENZA (R006), mescolale e distribuisce 2 carte a ciascun giocatore della RESISTENZA. Quindi mescolate il resto con le carte dello scenario 5 (da R051 a R056 + R007 + R008) per formare il MAZZO delle carte RESISTENZA.

Fine della partita in modalità CAMPAGNA:

Il giocatore OCCUPANTE rimuove definitivamente dal gioco tutte le carte RESISTENZA che ha catturato. Queste carte non saranno più disponibili fino alla fine della CAMPAGNA. Tutte le altre carte resistenti continueranno ad essere utilizzate per il resto della partita.



Il giocatore OCCUPANTE ritira tutte le carte LUOGO dal proprio Mazzo e conserva 1 carta di ogni tipo: V-MANN. (N001), RAID (N002) e WEHRMACHT (N003).

✚ Ciascuno dei giocatori della RESISTENZA può conservare 3 carte della RESISTENZA a sua scelta. Le altre carte RESISTENZA vengono rimesse nella riserva.

Materiale aggiuntivo dello scenario 5:

14 carte RESISTENZA (da R051 a R056 e R007 e R008).



8 carte MISSIONE con retro LIBERAZIONE (da M051 a M058).



16 carte LUOGO (da N011 a N016) + (N051 e N052) e 2 carte OFFENSIVA (N009).



5 pedine BARRICATA e una pedina BLINDATO.

6 carte MEDAGLIA (T051 a T056) e gettoni MEDAGLIA.



1944

SCENARIO 5 LA LIBERAZIONE DI PARIGI



Installazione:

A Posizionate il TABELLONE-LIBRO al centro del tavolo, quindi disponete le 8 carte MISSIONE in ordine casuale sugli spazi. Quando una missione viene completata, viene girata sul lato LIBERAZIONE.

B Ogni giocatore della RESISTENZA posiziona la propria pedina su uno degli 8 LUOGHI. Tutti i giocatori della RESISTENZA devono posizionarsi su LUOGHI diversi.

C Posizionare la plancia RESISTENZA su uno dei bordi del TABELLONE-LIBRO. Mescolare le carte RESISTENZA per formare un mazzo e posizionare le prime 6 carte a faccia in su.

D Ogni giocatore della RESISTENZA posiziona davanti a sé la propria PLANCIA INDIVIDUALE, piazza la propria tessera PERSONAGGIO e mescola le sue 7 carte OGGETTO per formare il proprio mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può conservare fino a 3 carte RESISTENZA della partita precedente nel proprio mazzo iniziale.

E Mescola le 16 carte LUOGO (da N011 a N016) + (N51 e N52) con

1 carta V-MANN (N001), 1 carta RAID (N002) e 1 carta WEHRMACHT (N003) per formare un mazzo. Nota: in modalità CAMPAGNA, il giocatore può invece conservare fino a 3 carte a sua scelta della partita precedente.

F Crea pile di carte identiche e posizionale sul tabellone OCCUPANTE. (Da N001 a N004 + da N007 a N009).

G Posizionare i segnalini V-MANN (di colore rosso), WEHRMACHT (di colore verde) e MILIZIA (di colore nero) accanto al tabellone.

H Posiziona il segnalino BLINDATO (di colore grigio) su uno degli spazi.

I Distribuisci casualmente una carta MEDAGLIA al giocatore OCCUPANTE e una carta MEDAGLIA ai giocatori della RESISTENZA. I giocatori della RESISTENZA e OCCUPANTI possono guardare la loro carta MEDAGLIA ma non devono mostrarla alla squadra avversaria.

J Posizionare il segnapunti al centro del tabellone e collocare i 6 gettoni di rilancio nelle rispettive posizioni.



La partita termina quando una delle due squadre vince una MEDAGLIA.



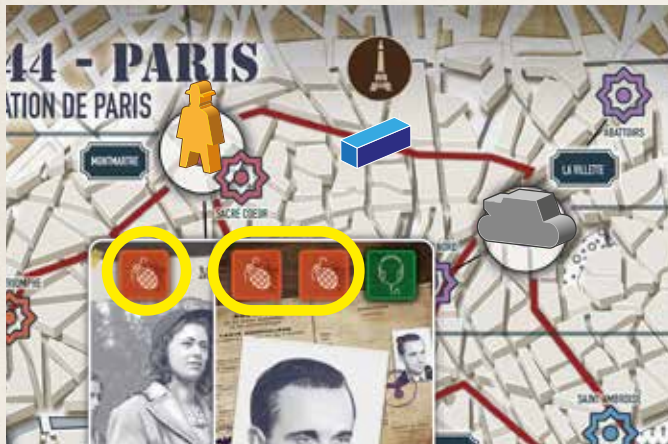
Ogni MEDAGLIA conquistata da una delle due fazioni vale 3 punti vittoria.





1944 SCENARIO 5 LA LIBERAZIONE DI PARIGI

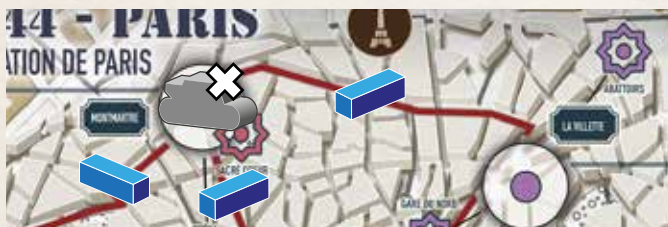
ERIGERE UNA BARRICATA



In questo scenario, un giocatore della RESISTENZA può posizionare un segnalino BARRICATA su uno dei percorsi adiacenti alla sua posizione scartando carte RESISTENZA con 3 volte la stessa ABILITÀ. I segnalini BARRICATA impediscono l'avanzamento del segnalino grigio dell' OCCUPANTE. Se non ci sono più segnalini BARRICATA disponibili, è possibile spostarne uno già giocato.

In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA posiziona una BARRICATA tra Montmartre e La Villette per impedire ai BLINDATI tedeschi (pedina blindato) di avanzare.

ATTENZIONE: la pedina del giocatore della RESISTENZA deve essere adiacente alla BARRICATA posizionata.



Se la colonna dei BLINDATI tedeschi è bloccata dalle BARRICATE senza poter avanzare, l'AZIONE offensiva del giocatore OCCUPANTE non sarà più possibile.

In questo esempio, i 3 possibili percorsi sono bloccati da BARRICATE.

COMPLETARE UNA MISSIONE



In questo scenario, quando un giocatore della RESISTENZA completa una MISSIONE, gira la carta sul lato LIBERAZIONE.

In questo esempio, il giocatore della RESISTENZA scarica 3 carte RESISTENZA per completare la MISSIONE. Guadagna il bonus e gira la carta MISSIONE sul lato LIBERAZIONE.

ATTENZIONE: il giocatore OCCUPANTE può girare una carta MISSIONE per annullare la LIBERAZIONE. In questo caso, la MISSIONE deve essere completata nuovamente.

F.A.Q.

COMPLETARE UNA MISSIONE

È possibile portare a termine la MISSIONE in cui si trova la colonna dei BLINDATI?

Sì, è possibile.

Se una MISSIONE è già stata completata, poi invalidata dai BLINDATI e infine completata nuovamente, è possibile beneficiare una seconda volta del bonus della carta MISSIONE?

Sì, questa può anche essere una strategia di gioco.

OFFENSIVA

Cosa succede se la colonna dei BLINDATI arriva in un luogo dove si trovano uno o più pedoni della RESISTENZA?

Niente, si immagina che i resistenti si nascondano nei numerosi edifici di Parigi.

Come posso invalidare una MISSIONE compiuta nel luogo dove si trova la colonna dei BLINDATI?

La colonna di BLINDATI dovrà spostarsi e poi tornare in quel luogo per invalidare la MISSIONE.

1944

SCENARIO 5 LA LIBERAZIONE DI PARIGI



OFFENSIVA



Il giocatore OCCUPANTE può scartare una o due carte OFFENSIVA per spostare la colonna di BLINDATI di un numero di caselle pari al numero di carte giocate.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE la casella sposta il segnalino grigio verso Châtelet scartando 1 carta OFFENSIVA. Non è possibile spostare il segnalino grigio verso Montmartre a causa della BARRICATA.

Carta OFFENSIVA

x2



COSTO

POTERE



Quando il giocatore OCCUPANTE sposta la colonna di BLINDATI su un LUOGO, se la carta MISSIONE è sul lato LIBERAZIONE, la gira sul lato MISSIONE.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE sposta il segnalino grigio verso Châtelet scartando 1 carta OFFENSIVA.

ATTENZIONE: L'OCCUPANTE può giocare più carte OFFENSIVA per avanzare più volte.

ESAZIONE



Il giocatore OCCUPANTE può scartare una o due carte esazione associate a una carta luogo per posizionare un numero di segnalini obiettivo corrispondente al numero di carte ESAZIONE giocate su uno degli spazi monumento del tabellone del colore del luogo.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE posiziona 2 segnalini obiettivo sui due monumenti di Parigi (Opéra e Sacré-Cœur) scartando 2 carte ESAZIONE con la carta LUOGO Montmartre.

DISTRUGGERE UNA BARRICATA



Il giocatore OCCUPANTE può rimuovere una BARRICATA scartando 3 carte WEHRMACHT.

In questo esempio, il giocatore OCCUPANTE scarta 3 carte WEHRMACHT per rimuovere la barricata di sua scelta.



ALLEGATI MODALITÀ SOLITARIO

Principi della modalità SOLITARIO:

La modalità SOLITARIO consente di giocare da soli, ma anche di sostituire il giocatore OCCUPANTE per un gruppo di giocatori che non desiderano che uno di loro giochi il ruolo dell'occupante per motivi etici. In questa modalità, l'OCCUPANTE è gestito in modalità automatica. I turni di gioco si alternano tra l'OCCUPANTE e i giocatori della RESISTENZA in modo che l'OCCUPANTE giochi lo stesso numero di turni dei giocatori RESISTENZA.

Preparazione del gioco dell'occupante:

Creare 2 MAZZI distinti e mescolare ciascuno dei MAZZI:



Un primo MAZZO è costituita dalle carte LUOGO dello scenario giocato.



Un secondo MAZZO è costituito dalle carte SOLITARIO. Per il primo scenario, verranno utilizzate solo le 10 carte base.



Per ciascuno degli altri scenari, è necessario aggiungere 3 carte con l'icona di ciascuno degli scenari per creare un MAZZO di 13 carte.

Turno di gioco dell'OCCUPANTE:

Pescare una carta da ciascun mazzo per realizzare un SET DI AZIONI:



Quindi eseguire la prima AZIONE. Se tale AZIONE non è realizzabile, si passa alla successiva e così via. Se nessuna delle 3 AZIONI è realizzabile, l'OCCUPANTE salta il turno.

Una volta completata l'AZIONE, entrambe le carte vengono riposte nei rispettivi MAZZI degli scarti. Se un mazzo è vuoto, mescolate le carte degli scarti per formare un nuovo MAZZO.

Descrizione delle AZIONI - Gioco base:



RAID

■ Lancia il numero di dadi rossi indicato sulla carta nel luogo indicato dell'assemblaggio.

Il risultato dei dadi segue le stesse regole del gioco base.

Le incursioni consentono all'occupante di effettuare numerosi arresti.



WEHRMACHT

■ Posizionare il numero indicato di pedine WEHRMACHT (di colore verde) sulla MISSIONE corrispondente al LUOGO

indicato dalla carta del set di azioni.

Se il numero di pedine WEHRMACHT supera il numero di icone abilità della carta MISSIONE, passare all'azione successiva.

■ La WEHRMACHT segue le stesse regole del gioco base.



V-MANN

2 ■ Posizionare un segnalino V-MANN (di colore rosso) sulla carta del tabellone corrispondente al numero indicato.

■ Se il numero di pedine V-MANN supera il numero di icone abilità della carta RESISTENZA, passare all'azione successiva.

■ I V-MANN seguono le stesse regole del gioco base.



PURIFICAZIONE

■ Rimuovere dal gioco la carta del luogo accoppiata al set di azioni.

AZIONE speciale dello scenario 2



U-BOAT

■ Posizionare un segnalino rosso sul luogo indicato e salire il segnalino U-BOAT del numero di posizioni indicato.

■ Se sono già posizionati 3 marcatori rossi, passare all'AZIONE successiva.

AZIONE speciale dello scenario 3



GESTAPO

■ Scegli la carta membro della RESISTENZA arrestato più in alto (con il maggior numero di icone di ABILITÀ) e più a sinistra sul tabellone, quindi lancia il numero di dadi indicato.

■ Se questa AZIONE non è realizzabile, passare all'azione successiva.

AZIONE speciale dello scenario 4



ESAZIONE

■ Posizionare un segnalino BERSAGLIO rosso sul luogo indicato e abbassare il segnalino supporto di una posizione.

■ Se tutti i segnalino BERSAGLIO (rossi e blu) sono stati posizionati in quest'area, passare all'azione successiva.



MILIZIA

Queste azioni sono equivalenti a quelle del V-MANN e della WEHRMACHT, ma con pedine e dadi MILIZIA.

■ La MILIZIA segue le stesse regole del gioco base.

AZIONE speciale dello scenario 5



ESAZIONE

■ Posizionare un segnalino BERSAGLIO rosso su uno dei LUOGHI indicati.

■ Se tutti i segnalino BERSAGLIO rosso sono stati posizionati in questo luogo, passare all'AZIONE successiva.



OFFENSIVA

■ Spostare il segnalino corazzato di una posizione.

- La colonna BLINDATI si dirige sempre verso un LUOGO in cui la carta MISSIONE è sul lato LIBERAZIONE.

- Poiché la colonna BLINDATI non può superare una BARRICATA, prenderà una strada non BARRICATA.

■ Se questo movimento è impossibile, passare all'AZIONE successiva.



ALLEGATI MODALITÀ SOLITARIO

ALLEGATI CARTA MEDAGLIA



PIANO DI INGANNO (INGANNO (DECEPTION))

■ Quando un giocatore della RESISTENZA gioca una combinazione di carte OGGETTO per realizzare un inganno, posiziona una carta INGANNO (DECEPTION) in cima al mazzo dei LUOGHI.



PIANO DI SABOTAGGIO

■ Quando un giocatore della RESISTENZA gioca una combinazione di carte OGGETTO per causare un deragliamento, metti una carta deragliamento in cima al mazzo della modalità SOLITARIO.

■ La presenza di una carta deragliamento o INGANNO (DECEPTION) nel mazzo fa saltare un turno ALL'OCCUPANTE quando vengono pescate e ora inquinano le sue pile di carte.

■ In modalità CAMPAGNA, rimuovere 2 carte deragliamento e 2 carte INGANNO (DECEPTION) da ciascuna delle pile. Quelle che rimangono vengono conservate per lo scenario successivo.

NOTE

Le AZIONI dell'OCCUPANTE sono potenzialmente più arbitrarie quando vengono eseguite in modo automatico piuttosto che da un essere umano. Ciò rappresenta l'aspetto implacabile della repressione dell'OCCUPANTE. Uno dei modi per avere un maggiore controllo sull'OCCUPANTE è quello di molestarlo realizzando PIANI di INGANNO o SABOTAGGIO. Ciò consentirà di limitare le terribili azioni dell'OCCUPANTE.



LA RETE DEL MUSEO DELL'UOMO

Fuga verso la zona sud



Le missioni devono essere completate nell'ordine corretto e in sequenza. È possibile completare altre MISSIONI prima.



Salvataggio di famiglie ebrae



Le missioni devono essere completate nell'ordine corretto e in sequenza. È possibile completare altre MISSIONI prima.



Sensibilizzare le coscienze



Le MISSIONI possono essere completate nell'ordine che preferisci.



Arresti di massa



Bloccare almeno 7 carte RESISTENZA indipendentemente dal numero di icone ABILITÀ.



Arrestare i capi della rete



Totale di almeno 8 icone di ABILITÀ sulle carte RESISTENZA bloccate.



Aumentare la repressione



Posizionare almeno 1 pedina WEHRMACHT su ogni MISSIONE visibile e 1 pedina V-MANN su ogni carta RESISTENZA.



ALLEGATI CARTA MEDAGLIA



LA CONFRATERNITA DI NOTRE-DAME

Decifrare il codice Enigma



Le MISSIONI possono essere completate nell'ordine che preferisci, ma devono essere completate in sequenza. È possibile completare altre MISSIONI.



Trasmissione



Furto di documenti

Rapporto a Londra



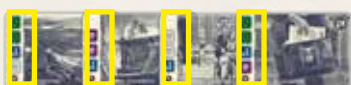
È necessario aver completato 4 MISSIONI in 2 LUOGHI. Le MISSIONI scartate non sono conteggiabili.



Rapporto BRCA



Totale di almeno 3 icone COMPETENZE di ogni tipo.
In questo esempio: 4 radio, 3 messaggi, 3 propaganda, 3 documenti falsi.



Traque Radio



Arrestare i i membri della RESISTENZA per totalizzare almeno 3 icone COMPETENZE radio.



Attacco al convoglio



Aver posizionato 6 marcatori OBIETTIVI in due LUOGHI diversi.



Branco di U-Boot



Avere posizionato almeno 2 segnalini OBIETTIVO in 4 LUOGHI diversi del tabellone.



L'UNIFICAZIONE DELLA RESISTENZA

La resistenza si organizza



Completare 4 MISSIONI possedendo l'ABILITÀ spia.



Su tutti i fronti



Ottieni almeno 16 icone COMPETENZA sulle carte MISSIONE.

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



La paura cambia campo



Totale di almeno 12 punti su tutte le carte MISSIONE completate.



=12

Cacciatore di teste



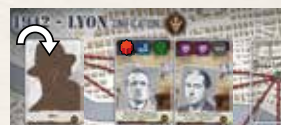
Riempire la riga superiore del tabellone con 3 carte RESISTENZA a 3 ABILITÀ.



Arresto di Jean Moulin



Il giocatore della RESISTENZA non ha altra scelta che rivelare l'identità di Max.



Interrogatorio rafforzato



Posizionare almeno 5 segnalini BERSAGLIO rosso sulle carte RESISTENZA dopo aver superato gli interrogatori.



IL MANIFESTO ROSSO

Molestie da parte dell'occupante



Posizionare almeno 2 segnalini BLU BERSAGLIO su ciascuna delle 4 zone.

Sostegno della popolazione



Posizionare almeno 4 segnalini BLU BERSAGLIO in un'area.

Il vento sta cambiando

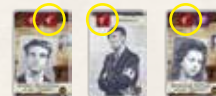


Raggiungere il vertice di una delle 2 scale di SUPPORTO completando MISSIONI in modo consecutivo.

Caccia ai partigiani

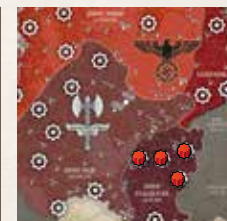


Blocca almeno 3 carte RESISTENZA con l'ABILITÀ assassinio.



3

Terrorizzare la popolazione



Posizionare almeno 4 segnalini ROSSI BERSAGLIO in un'area.

Sconfiggere la ribellione



Raggiungere il fondo di una delle 2 scale di SUPPORTO completando le MISSIONI in modo consecutivo.

LA LIBERAZIONE DI PARIGI

Liberare Parigi



Avere 6 carte MISSIONE sul lato LIBERAZIONE.



Seconda DB



Aver completato la MISSIONE "Convincere gli Alleati" e circondare la pedana BLINDATO dell'occupante con BARRICATE.

Appello all'insurrezione



Le missioni devono essere completate nell'ordine corretto e in sequenza. È possibile completare altre missioni prima.

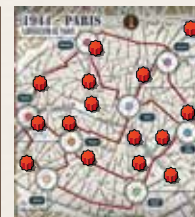


Sciopero generale

Rivolta popolare

Assalto alla kommandantur

Parigi sta bruciando?



Posizionare i 15 indicatori BERSAGLIO ROSSI su monumenti di Parigi.

Reprimere la rivolta



Girare 2 carte MISSIONI che erano sul lato LIBERAZIONE durante lo stesso movimento.

Ultimo convoglio



Bloccare almeno 7 carte RESISTENZA indipendentemente dal numero di icone ABILITÀ.



7

Indice:

ABILITÀ: capacità necessaria per l'esecuzione delle MISSIONI.

AZIONE: è possibile compiere una sola azione per turno di gioco.

CAMPAGNA: consiste nel concatenare una serie di scenari.

INGANNO (DECEPTION): carta morta (con effetti negativi) da posizionare nel Mazzo dell'OCCUPANTE.

DIVERSIVO: azione di rimuovere uno o più segnalini V-MANN, WEHR-MACHT, MILIZIA.

ESAZIONE: capacità dell'occupante di posizionare un segnalino OBIETTIVO.

FUGA: capacità di recuperare una carta Resistenza posizionata sulla prigioniera.

LUOGO: indica una carta e una posizione sul tabellone di gioco.

MAZZO: Insieme delle carte giocabili sotto forma di una pila.

MEDAGLIA: carta OBIETTIVO che pone immediatamente fine alla partita quando viene completata.

MILIZIA: capacità dell'OCCUPANTE, a partire dallo scenario 4, di utilizzare i segnalini MILIZIA che possono essere posizionati sulle carte RESISTENZA o sulle MISSIONI.

MISSIONE: carte posizionate sul tabellone che richiedono ABILITÀ per essere completate.

OBERFÜHRER: capacità dell'OCCUPANTE di giocare 2 AZIONI invece di una nel proprio turno.

OBIETTIVO: segnalino rosso (OCCUPANTE) o blu (RESISTENZA) che viene posizionato sul tabellone.

OCCUPANTE: indica il giocatore e il tipo di carte utilizzate per il campo tedesco.

OGGETTO: carte multiuso che costituiscono il MAZZO base del giocatore RESISTENZA.

PANNELLO DI CONTROLLO: area di gioco del giocatore della RESISTENZA con MAZZO, PERSONAGGIO, ABILITÀ e SCARTO.

PERSONAGGIO: Rappresenta l'incarnazione di un giocatore RESISTENZA sotto forma di una carta con abilità speciale.

PIANIFICARE: Abilità dell'OCCUPANTE di acquisire nuove carte scartando carte LUOGO.

PRIGIONE: Luogo in cui vengono posizionate le carte RESISTENZA che l'OCCUPANTE ha arrestato.

PURIFICAZIONE: capacità dell'occupante di sbarazzarsi delle carte dalla propria mano.

RAID: capacità dell'OCCUPANTE di effettuare arresti nel luogo in cui si trova un pedone RESISTENZA.

RESISTENZA: indica il giocatore e il tipo di carte utilizzate per la fazione della RESISTENZA.

SABOTAGGIO: capacità dei RESISTENZA di rimuovere metà delle carte dalla mano dell'OCCUPANTE.

SCAMBIARE: capacità dei giocatori della RESISTENZA di dare o scambiare carte RESISTENZA se si trovano nello stesso luogo.

SCARTO: insieme delle carte già giocate che possono costituire un nuovo MAZZO.

TRACCIATO PUNTEGGIO: indica un punteggio di tipo "tiro alla fune". L'OCCUPANTE guadagna punti arrestando i membri della RESISTENZA, i giocatori della RESISTENZA guadagnano punti completando le MISSIONI.

SPOSTARSI: capacità dei giocatori della RESISTENZA di spostarsi da un LUOGO all'altro.

U-BOAT: capacità dell'OCCUPANTE di posizionare segnalini OBIETTIVO.

V-MANN: aumenta il rischio nel reclutamento delle carte RESISTENZA.

WEHRMACHT: aumenta il rischio nell'esecuzione delle MISSIONI.

Bonus delle carte missione:



Permette di rigiocare (x) volte immediatamente.



Permette di riprendere in mano (x) carte dal proprio mazzo degli SCARTI.



Consente di posizionare (x) carte INGANNO (DECEPTION) nella pila degli SCARTI del giocatore OCCUPANTE.



Consente di pescare (x) carte RESISTENZA dal proprio MAZZO.



Consente di rimuovere (x) carte MISSIONE dal tabellone rimuovendo eventuali pedine WEHRMACHT/MILIZIA posizionate su di esse. In questo caso non vengono assegnati punti.



Consente di rimuovere x carte RESISTENZA dal tabellone RESISTENZA rimuovendo eventuali pedine V-MANN/MILIZIA che si trovano su di esse e di metterle sotto il MAZZO del tabellone RESISTENZA.



Consente di liberare (x) carte Resistenza a tua scelta dalla PRIGIONE e di metterle direttamente nella tua mano.



Consente di far passare (x) turni all'OCCUPANTE immediatamente.



Permette di rimuovere (x) pedine MILIZIA situate sulle carte RESISTENZA o di MISSIONE a scelta.



Permette di rimuovere (x) pedine WEHRMACHT situate sulle carte di MISSIONE a scelta.



Permette di rimuovere (x) pedine V-MANN situate sulle carte RESISTENZA a scelta.



Consente di guardare e rimuovere fino alla fine dello scenario (x) carte dalla mano dell'OCCUPANTE. Completa la sua mano di carte solo alla fine del suo turno.



Consente di rimuovere (x) segnalini OBIETTIVO dal tabellone.



Consente di aggiungere o spostare un segnalino BARRICATA sul tabellone.

Ringraziamenti:

Un ringraziamento speciale ad Alessandro per aver riletto le regole. Grazie a Vladimir Pakhomoff per il suo sostegno attivo e i suoi preziosi consigli.

Un grande ringraziamento a Jean-Claude Quoineaud e Frédéric Fargues per il loro contributo essenziale al gioco Libération. Ma anche a Lise, Céline, Guillaume, Franck, Greg, Damien, Florent, Rodolphe, Pascal, Cédric, Christophe, Éric, Alice, Timothée, Émilie, Yannick, Enrico, Franck, Philippe, Sidonie, Benjamin, Nicolas e Olivier per il loro tempo prezioso.