



SPIELREGELN

LIBERATION



3

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELS

- Spielprinzip
- Szenario-Spiel
- KAMPAGNEN-Modus

4 - 5

GRUNDLEGENDE AKTIONEN DES WIDERSTAND-SPIELERS

- Grundprinzip – Rekrutieren
- Eine Mission durchführen – Ablenkung erzeugen
- Sich fortbewegen – Austauschen
- Einen Gefangenen befreien

6 - 7

GRUNDLEGENDE AKTIONEN DES BESATZER-SPIELERS

- PLANEN
- V-MANN – ÜBERFALL
- WEHRMACHT – SÄUBERUNG

8 - 9

BONI UND ÜBERSICHT

10 - 11

SZENARIO 1/1940 – AUFBAU

12 - 13

SZENARIO 2/1941 – AUFBAU

14 - 15

SZENARIO 2/1941 – NEUE AKTIONEN – FAQ

- SICH FORTBEWEGEN
- Eine MISSION durchführen
- U-Boot

16 - 17

SZENARIO 3/1942 – AUFBAU

18 - 19

SZENARIO 3/1942 – NEUE AKTIONEN – FAQ

- SICH FORTBEWEGEN
- Eine MISSION durchführen
- GESTAPO

20 - 21

SZENARIO 4/1943 – AUFBAU

22 - 23

SZENARIO 4/1943 – NEUE AKTIONEN – FAQ

- Eine Mission durchführen
- VERGELTUNG – MILIZ
- Organisationsübersicht des Widerstands
- Frankreich unter der Besatzung

24 - 25

SZENARIO 5/1944 – AUFBAU

26 - 27

SZENARIO 5/1944 – NEUE AKTIONEN – FAQ

- Eine BARRIKADE errichten
- Eine MISSION durchführen
- OFFENSIVE – VERGELTUNG

ZUSAMMENFASSUNG

28-29

ANHÄNGE

- SOLO-Modus
- Medaillen-Karten – Szenario 1

30-31

ANHÄNGE

- Medaillen-Karten – Szenario 2
- Medaillen-Karten – Szenario 3
- Medaillen-Karten – Szenario 4
- Medaillen-Karten – Szenario 5





Zusammenfassung des Spiels:

Liberation beleuchtet die Aktionen des französischen Widerstands während des Zweiten Weltkriegs. Das Spiel kann im Kampagnenmodus gespielt werden, da es aus 5 Szenarien besteht, von denen das erste im Jahr 1940 beginnt und das letzte die Befreiung von Paris im August 1944 abbildet, womit die Aufstandsaktionen des französischen Widerstands enden.

Jedes der Szenarien kann auch unabhängig voneinander gespielt werden. Es handelt sich um ein asymmetrisches Spiel, da die WIDERSTAND-Spieler anders spielen als der BESATZER-Spieler.

Spielprinzip:

Das Spiel wechselt zwischen Aktionen des Widerstands und des BESATZER, bis eine der beiden Seiten gewinnt.

Die Rollenverteilung erfolgt je nach Anzahl der Spieler wie folgt:

BESATZER WIDERSTAND-Spieler



Spielzug:

Der WIDERSTAND beginnt immer.

Der BESATZER-Spieler spielt nach jedem WIDERSTAND-Spieler. Bei 4 Spielern laufen die Spielzüge also wie folgt ab:



Spiel im Szenario-Modus:

Jedes Szenario kann separat gespielt werden.

Dazu müssen Sie lediglich den Anweisungen im Kasten auf der Aufbauseite jedes Szenarios folgen, die ab Szenario 2 vorhanden sind. In diesem Modus endet das Spiel mit einem Sieg der WIDERSTAND-Spieler oder des BESATZERS.

Jedes Szenario ist durch ein Logo auf dem Spielmaterial gekennzeichnet, sodass Sie das Material schnell vorbereiten können, indem Sie die Karten mit diesem Logo auswählen.

Beispiel für Szenario 1 – Das Netzwerk des Musée de l'Homme (Museum des Menschen), hier sind die Karten mit diesem Symbol gekennzeichnet:



Spiel im Kampagnenmodus:

Sie können das Spiel im Kampagnenmodus spielen, indem Sie die Szenarien nacheinander absolvieren. Die Fortsetzung jedes Szenarios hängt vom Ergebnis des vorherigen ab. Die Szenarien werden in chronologischer Reihenfolge gespielt. Der Schwierigkeitsgrad der Partien steigt progressiv an. Die Kampagne endet nach Szenario 5. Die Seite, die die meisten Siegpunkte erzielt hat, gewinnt die Kampagne.



GRUNDLEGENDE AKTIONEN DES WIDERSTAND-SPIELERS

GRUNDPRINZIP

FAHIGKEIT



Jeder WIDERSTAND-Spieler verfügt über eine Übersichtstafel in seiner Farbe, die vier Bereiche umfasst: ZIEHSTAPEL, CHARAKTER, ABLAGESTAPEL und FÄHIGKEIT. Wenn der ZIEHSTAPEL leer ist, werden die Karten aus dem ABLAGESTAPEL gemischt, um einen neuen ZIEHSTAPEL zu bilden.
Zu Beginn des Spiels mischt jeder WIDERSTAND-Spieler seine 7 OBJEKT-Karten und zieht die ersten 3 Karten seines Stapels. In seinem Zug führt der

WIDERSTAND-Spieler eine einzige Aktion aus, indem er eine oder mehrere Karten aus seiner Hand ausspielt, die er anschließend auf seinen ABLAGESTAPEL legt.

Achtung: Der WIDERSTAND-Spieler füllt seine Hand am Ende seines Zuges nicht auf. Jede OBJEKT-KARTE kann wie folgt verwendet werden:

- Entweder für ihre Operationspunkte: Die Operationspunkte ermöglichen es, zu rekrutieren, sich zu bewegen oder Ablenkungsmanöver durchzuführen.
- Oder für ihre Planungsfähigkeit: Die Planungsfähigkeit zielt darauf ab, bestimmte Karten zu sammeln, um eine Sabotage, eine Flucht oder eine Täuschungsoperation durchzuführen.
- Oder für ihren Nachziehwert: Der Nachziehwert ermöglicht es, eine bestimmte Anzahl von Karten vom Ziehstapel zu ziehen.
Wenn ein Spieler keine Karte spielen kann, legt er alle Karten, die er auf der Hand hat, ab und zieht 3 neue Karten.



NACHZIEHEN



Nachziehwert:

- Eine einzelne OBJEKT-KARTE ablegen, um so viele Karten zu ziehen, wie es dem abgelegten Wert entspricht.
- Achtung: Die OBJEKT-Karte, die gerade zum Nachziehen abgelegt wurde, wird nicht in den neuen Ziehstapel gemischt, sollte der Ablagestapel gemischt werden müssen.

Planung SABOTAGE



Wenn Sie während Ihrer Aktion 2 Karten mit dem Zugsymbol (T-Schlüssel und Dynamit) abwerfen, führen Sie eine Zugsabotage durch. Wählen Sie 3 Karten aus der Hand des BESATZER-Spielers aus und legen Sie sie auf seinen Ablagestapel. In seinem nächsten Zug spielt der Spieler nur mit 3 Karten.

Planung FLUCHT



Wenn Sie während Ihrer Aktion 3 Karten mit dem Symbol «Flucht» (Pistole, Sten und Vorderradantrieb) ablegen, gelingt Ihnen eine Flucht. Nehmen Sie sich eine Widerstandskarte Ihrer Wahl aus den WIDERSTANDS-Karten, die vom BESATZER-Spieler «festgenommen» wurden und sich im Gefängnis befinden, und nehmen Sie sie direkt auf Ihre Hand.

Planung TÄUSCHUNG



Wenn Sie während Ihrer Aktion 2 Karten mit dem Symbol „Täuschung“ (Fernglas und Funkgerät) abwerfen, führen Sie eine TÄUSCHUNG durch. Legen Sie eine Täuschungskarte auf den Ablagestapel des BESATZER-Spielers.



Operation REKRUTIEREN



Der Spieler kann eine der 6 verfügbaren Karten auf dem WIDERSTAND-Spielbrett rekrutieren, das anschließend wieder aufgefüllt wird. Die Anzahl der Operationspunkte auf den abgeworfenen Karten muss mindestens so groß sein wie die Anzahl der Fähigkeitssymbole, die auf der rekrutierten Karte abgebildet sind.

In diesem Beispiel wirft der WIDERSTAND-Spieler 2 Karten mit je 1 Operationspunkt ab, um Paul Rivet zu rekrutieren. Diese Karte wird auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.

Wenn eine Karte rekrutiert wird, füllen Sie den Platz auf, indem Sie die Karten erst nach links verschieben.

WIDERSTANDSKÄMPFER-KARTE



Es gibt zwei Bereiche auf dem Auslagefeld:
□ □ □ Die rekrutierte Karte wird auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.

□ □ □ Die rekrutierte Karte wird direkt auf den Zugstapel des Spielers gelegt.

Operation Ablenkungsmanöver



Ablenkungsmanöver auf dem WIDERSTAND-Spielbrett:

Der Spieler legt eine oder mehrere OBJEKT-Karten aus seiner Hand ab, um von einer einzelnen Widerstand-Karte V-Mann oder Miliz-Spielsteine in Höhe der ausgespielten Operationspunkte zu entfernen.

Ablenkungsmanöver auf den MISSION-KARTEN:

Der Spieler legt eine oder mehrere OBJEKT-Karten aus seiner Hand ab, um WEHRMACHT- oder MILIZ-Spielsteine in Höhe der gespielten Operationspunkte von einer MISSIONSKarte zu entfernen.

ACHTUNG: Um MILIZ- oder WEHRMACHT-Spielsteine von einer MISSIONSKarte zu entfernen, muss sich ein Spielstein eines WIDERSTAND-Spielers am Ort der Ziel-MISSION befinden.

Operation SICH FORTBEWEGEN



Der Spieler bewegt seinen Spielstein von einem ORT zu einem anderen. In den Paris Szenarien (1 und 5) sind die Bewegungen vorgegeben und müssen den auf dem Spielfeld eingezeichneten Wegen folgen.

In diesem Beispiel bewegt der gelbe Spieler seinen Spielstein um 2 Felder, indem er 2 Karten mit jeweils 1 Punkt ablegt.

AUSTAUSCHEN



Befinden sich die Spielfiguren mehrerer WIDERSTAND-Spieler am selben ORT, können diese nach Belieben WIDERSTAND-Karten aus ihrer Hand tauschen.

Dieser Tausch verbraucht die AKTION eines der Spieler.

EINE MISSION ERFÜLLEN

Das Hauptziel des WIDERSTANDS besteht darin, MISSIONEN zu erfüllen, die Ihnen BONI und SIEGEPUNKTE einbringen.



Der Spieler legt WIDERSTAND-Karten ab, um eine MISSION zu erfüllen. Die FÄHIGKEITEN der abgelegten Karten müssen mit denen der MISSIONSKarte übereinstimmen. Wenn die MISSION erfüllt ist, nimmt der WIDERSTAND-Spieler die MISSIONSKarte und erhält den BONUS der MISSIONSKarte.

MISSIONKARTE



SCENARIO

BONUS

PUNKTEWERT

ACHTUNG: Der Spielstein des WIDERSTAND-Spielers muss sich am ORT einer MISSION befinden, um diese erfüllen zu können.

In diesem Beispiel kann der gelbe Spieler die MISSION des ORTS Montmartre erfüllen.





GRUNDLEGENDE AKTIONEN DES BESATZER SPIELERS

Der BESATZER-Spieler beginnt seinen Zug immer mit 6 Karten auf der Hand. Er spielt eine oder mehrere Karten aus seiner Hand aus, um eine Aktion auszuführen, und füllt seine Hand am Ende seines Zuges wieder auf 6 Karten auf.

Folgende Aktionen kann er ausführen:

PLANEN

Der BESATZER-Spieler kann eine neue Karte kaufen, indem er eine Anzahl an OrtsKarten ablegt, die den Kosten der neuen Karte entsprechen.

WICHTIG: Die gekaufte Karte wird auf den ABLAGESTAPEL des BESATZER-Spielers gelegt.

In diesem Beispiel erhält der BESATZER-Spieler eine V-Mann-Karte mit dem Wert 3, indem er 3 Ort-Karten ablegt.



KARTE ORT



V-MANN



Der BESATZER Spieler kann eine oder mehrere V-MANN-Karten aus seiner Hand abwerfen, um rote Spielsteine auf einer einzelnen WiderstandsKarte zu platzieren. Wenn ein Widerstandspieler die Karte rekrutieren möchte, würfelt der BESATZER-Spieler mit so vielen roten Würfeln, wie Spielsteine darauf platziert sind.

ROTER WÜRFEL

WICHTIG: Die maximale Anzahl an Spielsteinen, die man platzieren kann, entspricht der Anzahl an FÄHIGKEIT-Symbolen, die auf der Widerstand-Karte abgebildet sind.



VERHAFTUNG: Die WiderstandsKarte, auf der sich der oder die V-MANN-Spielstein(e) befanden, kommt ins GEFÄNGNIS. Dann wird eine neue Karte auf das frei gewordene Feld gelegt.



ES PASSIERT NICHTS: Der WIDERSTAND-Spieler kann die Karte an sich nehmen und die darauf befindlichen V-MANN-Marker abwerfen, wenn alle Würfel diese Seite zeigen.

Karte V-MANN



RESISTANCE: Jedes dieser Ergebnisse hebt ein Ergebnis VERHAFTUNG auf.

ÜBERFALL



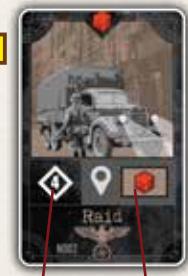
ROTER WÜRFEL



VERHAFTUNG: Ziehe eine WiderstandsKarte aus der Hand des WIDERSTAND-Spielers. Hat dieser keine Karten auf der Hand, führe eine WILLKÜRLICHE VERHAFTUNG durch, indem du die oberste WiderstandsKarte vom Kartenstapel auf dem Widerstand-Spielbrett ziebst.

Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere ÜBERFALL-Karten zusammen mit einer ORT-Karte seiner Wahl ablegen, um zu versuchen, eine VERHAFTUNG an einem ORT auszulösen, an dem sich ein WIDERSTAND-Spielstein befindet. Es werden so viele rote Würfel geworfen, wie ÜBERFALL-Karten gespielt wurden. In diesem Beispiel führt der BESATZER-Spieler einen ÜBERFALL in Montmartre durch: er wirft 2 Würfel und nimmt 2 VERHAFTUNGEN vor.

Karte ÜBERFALL



RESISTANCE: Jedes dieser Ergebnisse hebt ein Ergebnis VERHAFTUNG auf.

Der BESATZER-Spieler kann stattdessen entscheiden, alle seine Karten abzulegen, um 6 neue zu ziehen, anstatt normal zu spielen. Er kann seine Hand nicht teilweise ablegen.

WEHRMACHT



Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere WEHRMACHT-Karten mit einer ORT-Karte seiner Wahl ablegen, um WEHRMACHT-Spielsteine auf die MISSION-Karte dieses ORTES zu legen. Wenn ein WIDERSTAND-Spieler die MISSION erfüllen möchte, würfelt der BESATZER-Spieler mit so vielen grünen Würfeln, wie Spielsteine darauf liegen.

KARTE WEHRMACHT



KOSTEN STÄRKE

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 WEHRMACHT-Karten und 1 ORT-Karte (Montmartre) ab; er legt also 2 WEHRMACHT-Spielsteine auf die MISSION Montmartre.

WICHTIG: Die maximale Anzahl an Spielsteinen, die man platzieren kann, entspricht der Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole, die auf der MISSION-Karte angezeigt werden.

DÉ VERT



VERHAFTUNG: Ziehe zufällig eine Karte aus den WIDERSTAND-Karten, die zur Erfüllung der MISSION verwendet wurden, und lege sie ins GEFÄNGNIS.

3x

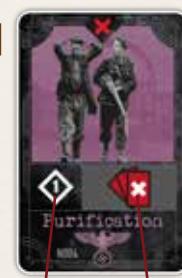
ES PASSIERT NICHTS: Der WIDERSTAND-Spieler kann die MISSIONSKarte nehmen und die darauf befindlichen Spielsteine ablegen, wenn alle Würfel diese Seite zeigen.

SÄUBERUNG



Der BESATZER-Spieler kann eine SÄUBERUNG-Karte abwerfen und eine Karte aus seiner Hand aus dem Spiel entfernen. Die ORT-Karten werden bis zum Ende des Spiels entfernt. Die anderen Karten kommen auf ihre jeweiligen Stapel zurück.

Karte SÄUBERUNG



KOSTEN STÄRKE

F.A.Q.

PLANEN

Kann man mehrere Karten in derselben Runde kaufen, wenn man die Mittel dazu hat?

Nein, pro AKTION kann nur eine Karte gekauft werden.

V-MANN

Kann ich während einer AKTION mehrere V-MANN-Spielsteine auf unterschiedliche WIDERSTAND-Karten legen?

Nein, während einer Aktion kann nur eine WIDERSTAND-Karte besetzt werden. Es ist jedoch möglich, mehrere V-MANN-Spielsteine auf eine WIDERSTAND-Karte zu legen, wenn diese mehrere FÄHIGKEIT-Symbole aufweist.

GRÜNE UND ROTE WÜRFEL

Ist die Aktion des WIDERSTANDS-Spielers fehlgeschlagen, sobald das Würfelergebnis mindestens eine Festnahme anzeigen?

Ja, es sei denn, die Ergebnisse der Festnahme werden durch die Resistance-Ergebnisse aufgehoben.

SÄUBERUNG

Kann man eine SÄUBERUNG-Karte mit einer anderen SÄUBERUNG-Karte loswerden?

Ja, mit der SÄUBERUNG-Karte kann man jede beliebige BESATZER-Karte loswerden.

BONUS UND ÜBERSICHTSTAFEL

Bonus für MISSION-KARTEN:

Auf jeder MISSIONKarte ist ein Bonus angegeben.

Diese Boni werden durch quadratische oder runde Marker dargestellt, die auf die individuellen Übersichtstafeln der WIDERSTAND-Spieler gelegt werden können.

■ Quadrate sind permanente Boni, die bis zum Ende des Spiels oder der Kampagne wirksam sind. Quadratische Boni bleiben von einem Szenario zum nächsten erhalten.

○ Die Kreise sind Boni, die nur einmal und unmittelbar nach Abschluss der MISSION verwendet werden können.

FÄHIGKEIT-Marker:



Fälschen



Propaganda



Bote

Diese Boni verleihen dem Spieler, der sie besitzt, eine permanente FÄHIGKEIT, die er ab dem Zeitpunkt des Erwerbs bis zum Ende der Kampagne behält.



Die TÄUSCHUNG-Karten sind «tote» Karten in der Hand des BESATZER-Spielers, die von diesem nicht abgelegt werden können. Mit einer SÄUBERUNG-Karte kann eine TÄUSCHUNG-Karte aus dem Spiel ENTFERNT werden.

Der BESATZER-Spieler kann eine TÄUSCHUNG-Karte zusammen mit dem Rest seiner Hand ablegen, wenn er seinen Zug aufgibt, um 6 neue Karten zu ziehen.

WIDERSTAND-Spieler Übersichtstafel:

Es gibt 3 Plätze für FÄHIGKEIT-Boni. Sie können einen Bonus entfernen und durch einen anderen ersetzen.

FÄHIGKEIT

Einzigartige Fähigkeiten der WIDERSTAND-Charaktere:

Marcel

Sie können sich während Ihres Zuges einmal kostenlos bewegen.

Suzanne

Sie können verdeckte WIDERSTAND-Karten oben auf dem Stapel rekrutieren, indem Sie die Anzahl an Operationspunkten bezahlen, die der Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole auf der gezogenen WIDERSTAND-Karte entspricht. Wenn Sie die Karte nicht rekrutieren können oder wollen, legen Sie sie unter den Stapel.
Die rekrutierte Karte kommt direkt auf Ihre Hand.

Louis

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie eine FÄHIGKEIT Ihrer Wahl.

Jeanne

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie einen roten Würfel werfen und bei einem Ergebnis von **▼** oder **■** einen V-Mann-Spielstein entfernen.

Pierre

Sie können eine weitere Aktion ausführen, wenn Sie eine MISSION erfüllen.

Yvonne

Wenn sich Ihre Spielfigur während Ihres Zuges auf einem ORT mit mindestens einer Wehrmacht-Spielfigur befindet, können Sie einen grünen Würfel werfen und bei einem Ergebnis von **■** einen Wehrmacht-Spielstein entfernen.

Kann ich während der Kampagne mit Marcel zu anderen Fähigkeitssymbolen wechseln?
Ja, diese Fähigkeit wird zu Beginn jedes Szenarios ausgewählt.

ABLENKUNG ERZEUGEN

Kann ich OBJEKT-Karten verwenden, um mehrere Wehrmacht-, V-MANN- oder Miliz-Spielsteine zu entfernen, die auf verschiedenen Karten positioniert sind?

Nein, während einer Aktion kann eine Ablenkung nur auf einer einzigen Karte durchgeführt werden.

FORTBEWEGUNG

Kann ich meine Spielfigur vorübergehend vom Spielbrett nehmen?

Nein, Sie können weiterhin Angriffen des BESATZERS ausgesetzt sein. Es ist nicht möglich, sich diesen zu entziehen.

AUSTAUSCHEN

Kann ich mehrere WIDERSTAND-Karten mit einem anderen Spieler tauschen?

Ja, Sie können beliebig viele Tauschgeschäfte tätigen, solange Sie sich auf demselben Feld befinden.

Kann ich einem anderen Spieler WIDERSTAND-Karten ohne Gegenleistung geben oder von ihm nehmen?

Ja, ein Tauschgeschäft muss nicht gegenseitig oder gleichwertig sein.



F.A.Q.

GRUNDPRINZIP

Was muss ich tun, wenn ich keine OBJEKT-Karten mehr habe um Karten zu ziehen?

Sie müssen die Karten, die Sie möglicherweise auf der Hand haben, ablegen, 3 Karten von Ihrem STAPEL ziehen und Ihren Zug beenden.

REKRUTIEREN

Kann man die WIDERSTAND-Karte rekrutieren, die oben auf dem Stapel liegt?

Nein, nur die 6 Karten, die auf dem WIDERSTAND-Spielbrett offen ausliegen, können rekrutiert werden.

Gilt Suzannes Rekrutierungsfähigkeit als AKTION?

Ja, es handelt sich um eine Rekrutierungsaktion.

EINE MISSION ERFÜLLEN

Kann ich eine Mission erfüllen, wenn die Anzahl der Fähigkeitssymbole auf meinen WIDERSTAND-Karten den Wert der MissionsKarte übersteigt?

Ja, aber die überschüssigen Operationspunkte gehen verloren.

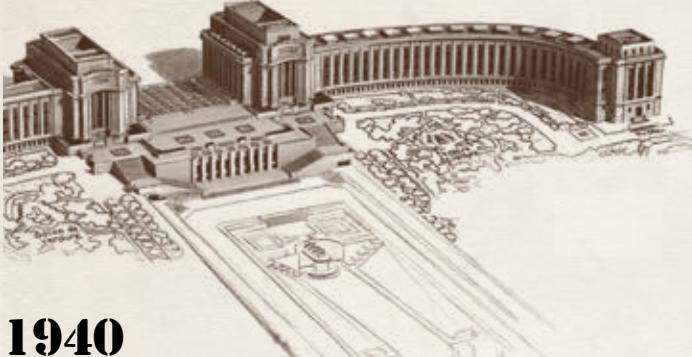
FÄHIGKEITSBONUS

Kann ich einem anderen Spieler einen Fähigkeitbonus-Marker geben?

Nein, ein Fähigkeitbonus ist an einen Charakter gebunden.



1940 Szenario 1 - Das Netzwerk des Musée de l'Homme



1940

Nach der Niederlage gegen die deutsche Armee und deren Durchbruch wird Frankreich besetzt. Im Angesicht des erlittenen Unrechts beginnen einige Intellektuelle zu rebellieren und die Grundlagen für den Widerstand zu legen. Das Netzwerk des Musée de l'Homme ist somit die erste Gruppe der Résistance. Die Aktionen der ersten Widerstandskämpfer sind bescheiden: Sie drucken Untergrundzeitschriften, organisieren den Handel mit gefälschten Papieren, übermitteln geheime Nachrichten... Aktionen, die angesichts der Brutalität der Besatzer lächerlich wirken könnten. Viele der frühen Widerstandskämpfer zahlen einen hohen Preis dafür und werden hingerichtet oder deportiert.

Grundausstattung:

Für alle Szenarien benötigen Sie diese 4 Spielbereiche:

- Das doppelseitige Buch-Spielfeld je nach Szenario.
- Spielbrett WIDERSTAND (blau).
- Spielbrett BESATZER (rot).
- PUNKTETAFEL.



Jeder der WIDERSTAND Spieler verfügt über eine Übersichtstafel, einen Charakter, einen Spielstein und 7 OBJEKT-Karten in seiner Farbe.

Objekt-Karten sind mit dem Symbol gekennzeichnet.



19 Karten: 4 x V-MANN, 3 x ÜBERFALL, 4 x WEHRMACHT, 4 x SÄUBERUNG (N001 bis N004) und 4 x TÄUSCHUNG (N010).



Spielende im KAMPAGENMODUS:

Der BESATZER-Spieler entfernt alle von ihm erbeuteten WIDERSTAND-Karten endgültig aus dem Spiel. Diese Karten stehen bis zum Ende der KAMPAGNE nicht mehr zur Verfügung. Alle anderen WIDERSTAND-Karten können weiterhin verwendet werden.

Der BESATZER-Spieler behält jeweils 1 dieser Karten: V-MANN (N001), ÜBERFALL (N002) und WEHRMACHT (N003).

Jeder der WIDERSTAND-Spieler kann 3 WIDERSTAND-Karten seiner Wahl behalten. Die übrigen WIDERSTAND-Karten werden zurück in den Vorrat gelegt.

3 grüne Würfel und 3 rote Würfel.



10 grüne Spielsteine und 10 rote Spielsteine.



2 graue Würfel für die Punktetafel.



Material für Szenario 1:

Um Szenario 1 durchzuführen, benötigen Sie:

18 WIDERSTAND-Karten (R011 bis R016 und R001 bis R003).



6 MISSION-Karten (M011 bis M016).



12 ORT-Karten (N011 bis N016).



Bonus-Marker (J001 bis J003).



6 MEDAILLEN-Karten (T011 bis T016) und MEDAILLEN-Marker.



1940

SZENARIO 1 - DAS NETZWERK DES MUSÉE DE L'HOMME



Aufbau:

- A** Legen Sie das BUCH-SPIELFELD in die Mitte des Tisches und Legen Sie dann eine zufällige MISSIONsKarte auf jeden der 6 ORTE.
 - B** Jeder WIDERSTAND-Spieler stellt seinen Spielstein auf einen der ORTE. Alle WIDERSTAND-Spieler müssen an unterschiedlichen Orten beginnen.
 - C** Legen Sie das WIDERSTAND-Spielbrett an eine der Kanten des BUCH-SPIELFELDS. Mischen Sie die WIDERSTAND-Karten zu einem Stapel und legen Sie die obersten 6 Karten offen aus.
 - D** Jeder WIDERSTAND-Spieler legt seine Übersichtstafel vor sich ab, platziert seinen Charakter darauf und mischt seine 7 OBKEKT-Karten zu einem Stapel.
 - E** Mischen Sie die 12 ORT-Karten (N011 bis N016) mit 1 V-MANN-Karte (N001), 1 ÜBERFALL-Karte (N002) und 1 WEHRMACHT-Karte (N003)

zu einem STAPEL.

- F** Bilden Sie Stapel von identischen Karten und legen Sie diese auf das BESATZER-Spielbrett. (N001 bis N004 + N010)
 - G** Legen Sie die V-MANN-Spielfiguren (rot) und WEHRMACHT-Spielfiguren (grün) sowie die entsprechenden farbigen Würfel neben das Spielbrett.
 - H** Legen Sie die permanenten Fähigkeit-Marker neben das Spielbrett. (J001 bis J003)
 - I** Verteilen Sie zufällig eine Medaillenkarte an den BESATZER-Spieler und eine MEDAILLEN-Karte an die WIDERSTAND-Spieler. Die Widerstand- und Besatzer-Spieler dürfen ihre MEDAILLEN-Karte ansehen, dürfen sie aber der gegnerischen Seite nicht zeigen.
 - J** Platzieren Sie den Punktemarker in der Mitte der Punkttafel und legen Sie die 6 Wiederholungswurf-Marker auf ihre jeweiligen Plätze.



Das Spiel endet, wenn eine der beiden Seiten eine MEDAILLE gewinnt.



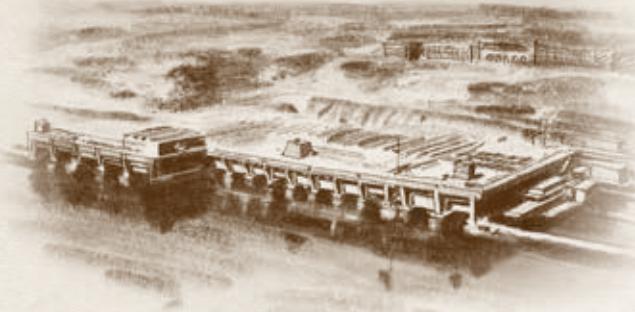
Jede MEDAILLE, die von einer der beiden Seiten gewonnen wird, bringt 3 Siegpunkte.





1941

SZENARIO 2 - DIE BRUDER-SCHAFT NOTRE-DAME



1941

Die Schlacht um den Atlantik tobtt! Der Angriff der Kriegsmarine auf alliierte Konvois, ausgehend von französischen Atlantikhäfen, in denen U-Boot-Stützpunkte errichtet wurden, gefährdet die Versorgung Englands. Der BCRA, der von General de Gaulle geleitete Geheimdienst des freien Frankreichs, baut ein Netz von Informanten im besetzten Frankreich auf, die per Funk wertvolle Informationen liefern. Die besatzer jagen Spione in einem nervenzerreißenden Katz-und-Maus-Spiel.

Grundaufbau:

Siehe die Angaben auf Seite 10.

Material aus früheren Szenarien:

Das für Szenario 2 erforderliche Spielmaterial wird mit Elementen aus Szenario 1 kombiniert:

(x) WIDERSTAND-Karten (R001 bis R003) aus Szenario 1.



6 MISSION-Karten (M011 bis M016).



Bonus-Marker (J001 bis J003).



Die 12 ORT-Karten aus Szenario 1 werden nicht mehr verwendet. Sie können sie zurück in die Schachtel legen.



Spielbeginn im Szenario-Modus:

Wenn Sie nicht im Kampagnenmodus spielen, müssen Sie das Spiel wie folgt vorbereiten: Nehmen Sie jeweils drei dieser Karten: Journalist (R001), Fälscher (R002), Bote (R003), mischen Sie sie und geben Sie jedem WIDERSTAND-Spieler 2 Karten. Mischen Sie dann den Rest mit den Karten aus Szenario 2 (R004 + R021 bis R025), um den Stapel der WIDERSTAND-Karten zu bilden.

Spielende im KAMPAGENMODUS:

Der BESATZER-Spieler entfernt alle erbeuteten WIDERSTAND-Karten endgültig aus dem Spiel. Diese Karten stehen bis zum Ende der Kampagne nicht mehr zur Verfügung. Alle anderen WIDERSTAND-Karten werden weiterhin verwendet.

Der BESATZER-Spieler entfernt alle ORT-Karten aus seinem STAPEL und behält jeweils 1 dieser Karten: V-MANN (N001), ÜBERFALL (N002) und WEHRMACHT (N003).

↓ Jeder WIDERSTAND-Spieler kann 3 WIDERSTAND-Karten seiner Wahl behalten. Die übrigen WIDERSTAND-Karten werden in den Vorrat zurückgelegt.

Zusätzliches Material für Szenario 2:

Fügen Sie die Elemente des vorherigen Szenarios zu denen von Szenario 2 hinzu: 4 WIDERSTAND-Karten (R021 bis R024) und 4 Karten mit 1 Fähigkeit (R004).



4 MISSION-Karten (M021 bis M024).



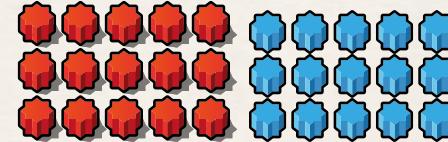
10 ORT-Karten (N021 bis N025) und 3 U-BOOT-Karten (N004).



1 Bonus-Marker (J004)

1 grauer U-BOOT-Spielstein

15 rote und blaue Zielmarker.



6 MEDAILLEN-Karten (T021 bis T026) und MEDAILLEN-Marker.



**Aufbau:**

A Legen Sie das BUCH-SPIELFELD in die Mitte des Tisches und legen Sie jeweils zwei zufällig ausgewählte MISSION-KARTEN übereinander auf die 5 Felder.

B Jeder WIDERSTAND-Spieler setzt seinen Spielstein auf einen der 5 Orte. Jeder Spieler muss auf einem anderen Ort beginnen.

C Legen Sie das WIDERSTAND-Spielbrett an eine der Kanten des BUCH-SPIELFELDS. Mischen Sie die WIDERSTAND-Karten zu einem STAPEL und legen Sie die obersten 6 Karten offen aus.

D Jeder WIDERSTAND-Spieler legt seine Übersichtstafel vor sich ab, platziert seinen Charakter darauf und mischt seine 7 OBJEKT-Karten zu seinem STAPEL. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler bis zu 3 WIDERSTAND-Karten aus dem vorherigen Spiel in seinem Startstapel behalten.

E Mischen Sie die 10 ORT-Karten (N021 bis N025) mit 1 V-MANN-Karte (N001), 1 ÜBERFALL-Karte (N002) und 1 WEHRMACHT-Karte (N003) zu einem STAPEL. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler

stattdessen bis zu 3 Karten seiner Wahl aus dem vorherigen Spiel behalten.

F Bilden Sie Stapel mit identischen Karten und legen Sie diese auf das BESATZER-Spielbrett. (N001 bis N005 + N010)

G Legen Sie die V-MANN-Spielsteine (rot) und WEHRMACHT-Spielsteine (grün) neben das Spielbrett.

H Legen Sie die permanenten Fähigkeit-Marker neben das Spielbrett. (J001 bis J004)

I Legen Sie den U-BOOT-Spielstein auf das mittlere Feld der Leiste.

J Legen Sie die blauen Zielmarker auf die Felder des Spielbretts.

K Verteilen Sie zufällig eine MEDAILLEN-Karte an den BESATZER-Spieler und eine MEDAILLEN-Karte an die WIDERSTAND-Spieler. Die WIDERSTAND- und BESATZER-Spieler dürfen ihre MEDAILLEN-Karte ansehen, dürfen sie aber der gegnerischen Seite nicht zeigen

L Platzieren Sie den Punktemarker in der Mitte der Punkttafel und legen Sie die 6 Wiederholungswurf-Marker auf ihre jeweiligen Felder.



Das Spiel endet, wenn eine der beiden Seiten eine MEDAILLE gewinnt oder wenn keine MISSION-Karten mehr auf dem Spielbrett liegen.



Jede MEDAILLE, die von einer der beiden Seiten gewonnen wird, bringt 3 Siegpunkte.



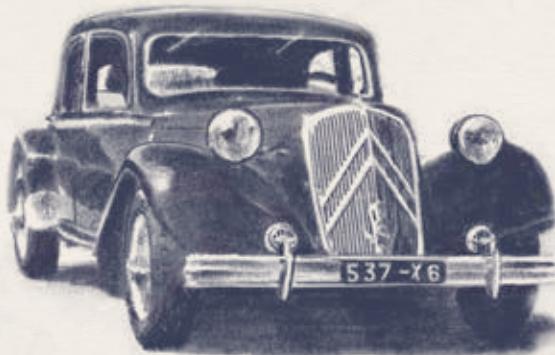


1941 Szenario 2 - Die Bruderschaft Notre-Dame

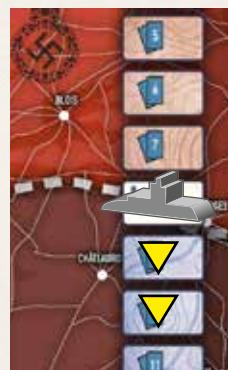
FORTBEWEGUNG



In diesem Szenario können die Spielfiguren der WIDERSTAND-Spieler ohne Einschränkungen von einem Ort zu einem anderen bewegt werden. Die Kosten für diesen Zug betragen 1. In diesem Beispiel gibt der WIDERSTAND-Spieler 1 Operationspunkt aus, um sich zu bewegen.



EINE MISSION ERFÜLLEN



Wenn ein WIDERSTAND-Spieler in diesem Szenario eine Mission erfüllt, wird der U-Boot-Marker entsprechend dem Punktewert der Mission nach unten bewegt.

In diesem Beispiel führt der WIDERSTAND-Spieler eine MISSION mit dem Wert 2 aus. Der U-BOOT-Marker wird daher um 2 Felder auf der U-BOOT-Leiste nach unten verschoben.

U-BOOT



1941 LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME



Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere U-BOOT-Karten zusammen mit einer ORTSKarte seiner Wahl ablegen, um einen U-BOOT-Angriff durchzuführen. Bewegen Sie den U-BOOT-Spielstein um eine Anzahl von Feldern nach oben, die der Anzahl der abgelegten U-BOOT-Karten entspricht, und ersetzen Sie dann einen blauen Zielmarker durch einen roten Zielmarker auf einem der Felder des ORTES.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 U-BOOT-Karten auf Brest ab, bewegt den U-BOOT-Spielstein um 2 Felder nach oben und legt einen Zielmarker auf das Feld Brest.

Karte U-BOOT



KOSTEN STÄRKE



Der BESATZER-Spieler kann in den folgenden zwei Fällen keine U-Boot-Angriffe mehr durchführen, indem er U-BOOT-Karten ausspielt:

- Alle ORTE sind mit roten Zielmarkern belegt. In diesem Fall werden

- Die MISSION-Karten von diesem ORT entfernt.
- Die WIDERSTAND-Spieler haben alle MISSION-Karten von diesem ORT entfernt.

1941 SZENARIO 2 - DIE BRUDER-SCHAFT NOTRE-DAME



Bonus der MISSION-Karten:

Neuer FÄHIGKEIT-Marker:



Funkgerät

F.A.Q.

FORTBEWEGUNG

Kann ich in einem einzigen Zug von Brest nach Bordeaux fahren?

Ja, in diesem Szenario gibt es keine Reisebeschränkungen.

U-BOOT

Kann ich einen U-Boot-Angriff auf einen ORT durchführen, der keine MISSION-Karten mehr hat?

Nein, dieser ORT ist nun für U-Boot-Angriffe ausgeschlossen.

Muss ich so viele Zielmarker platzieren, wie U-BOOT-Karten gespielt wurden?

Nein, die Anzahl der gespielten U-BOOT-Karten beeinflusst nur den Fortschritt auf der Leiste. Es kann jedoch unabhängig von der Stärke des Angriffs nur ein einziger Zielmarker platziert werden.



Spielende im KAMPAGENMODUS:

Im KAMPAGENMODUS gibt die Position des U-BOOT-Markers am Ende dieses Szenarios die Gesamtzahl der Karten aus den Szenarios 1 & 2 an, die für den weiteren Verlauf der Kampagne behalten werden können. Diese Zahl schließt die von den Spielern bisher behaltenen Widerstand-Karten ein.

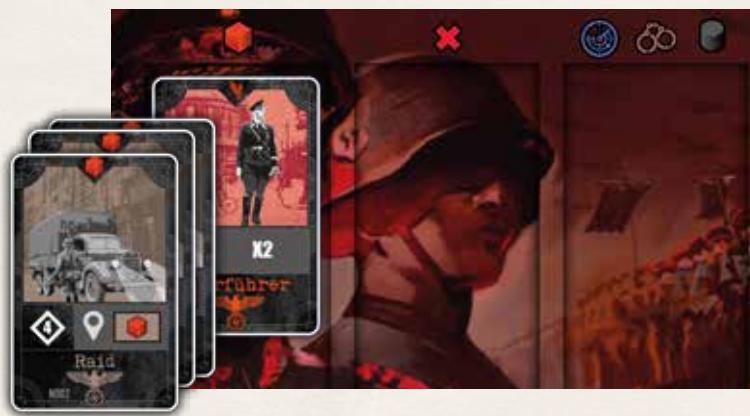
In diesem Beispiel befindet sich der U-Boot-Spielstein auf Position 3 der Leiste. Das bedeutet, dass die WIDERSTAND-Spieler für den weiteren Verlauf der Kampagne nur 3 Karten aus den behaltenen Karten und dem Vorrat auswählen dürfen.

OBERFÜHRER

VORBEREITUNG

Legen Sie die OBERFÜHRER-Karte unter die ÜBERFALL-Karten.

Diese Karte steht erst dann für eine Planungsaktion zur Verfügung, wenn alle ÜBERFALL-Karten erworben wurden.



Karte OBERFÜHRER



KOSTEN STÄRKE

Wenn die Karte OBERFÜHRER gespielt wird, kann der BESATZER zwei Aktionen seiner Wahl ausführen.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler einen Zielmarker auf Brest und rekrutiert im selben Zug eine WEHRMACHT-Karte.





1942 Szenario 3 - VEREINIGUNG DES WIDERSTANDS



1942

In den nicht besetzten Gebieten agieren vereinzelte Widerstandsbewegungen ohne Koordinierung. Das freie Frankreich entsendet einen Gesandten, um die wichtigsten Widerstandsbewegungen – Combat, Libération und Franc-tireur – zusammenzubringen und zum gemeinsamen Handeln zu bewegen. Dieser Gesandte heißt Jean Moulin. Klaus Barbie, der Chef der Gestapo in Lyon, jagt unermüdlich den mysteriösen Max, alias Jean Moulin, um den französischen Widerstand zu zerschlagen.

Material aus früheren Szenarien:

Das für Szenario 3 erforderliche Spielmaterial kombiniert Elemente aus den beiden vorherigen Szenarien:
(x) WIDERSTAND-Karten (R001 bis R004).



10 Mission-Karten (M011 bis M016 und M021 bis M024).



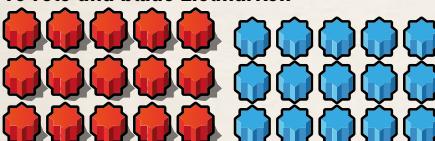
4 Bonus-Marker (J001 bis J004).



Die Karten U-Boot- und Ort-Karten von Szenario 1 und 2 werden nicht mehr verwendet.



15 rote und blaue Zielmarker.



Spielbeginn im Szenario-Modus:

Wenn Sie nicht im Kampagnenmodus spielen, müssen Sie das Spiel wie folgt vorbereiten: Wählen Sie jeweils 2 Exemplare jeder dieser Karten aus: Journalist (R001), Fälscher (R002), Bote (R003), Funkgerät (R004), mischen Sie sie und geben Sie jedem WIDERSTAND-Spieler 2 Karten. Mischen Sie dann den Rest mit den Karten aus Szenario 3 (R031 bis R040 + R005), um den STAPEL der WIDERSTAND-Karten zu bilden.

Spielende im KAMPAGENMODUS:

Der BESATZER-Spieler entfernt alle von ihm erbeuteten WIDERSTAND-Karten endgültig aus dem Spiel. Diese Karten stehen bis zum Ende der Kampagne nicht mehr zur Verfügung. Alle anderen WIDERSTAND-Karten werden weiterhin verwendet.

Der BESATZER-Spieler entfernt alle ORT-Karten aus seinem STAPEL und behält jeweils 1 dieser Karten: V-MANN (N001), ÜBERFALL (N002) und WEHRMACHT (N003).

Jeder der WIDERSTAND-Spieler kann 3 WIDERSTAND-Karten seiner Wahl behalten. Die übrigen WIDERSTAND-Karten werden in den Vorrat zurückgelegt.



Zusätzliches Material für Szenario 3:

15 WIDERSTAND-Karten (R031 bis R040 + Max) und 4 Karten mit 1 FÄHIGKEIT (R005).



6 MISSION-Karten (M031 bis M036)



9 ORT-Karten (N031 bis N033) und 3 GESTAPO-Karten (N005)



1 Bonus-Marker (J005)

6 MEDAILLEN-Karten (T031 bis T036) und MEDAILLEN-Marker



1942 SZENARIO 3 - VEREINIGUNG DES WIDERSTANDS



Aufbau:

A Legen Sie das BUCH-SPIELFELD in die Mitte des Tisches und legen Sie eine zufällige MISSION-Karte auf jeden der drei Orte. Wenn eine Mission erfüllt ist, legen Sie eine neue Karte auf diesen Ort.

B Jeder WIDERSTAND-Spieler platziert seine Spielfigur auf einem der drei ORTE.

Alle WIDERSTAND-Spieler müssen sich auf unterschiedlichen Orten positionieren.

C Legen Sie das WIDERSTAND-Spielbrett an eine der Kanten des BUCH-SPIELFELDS. Mischen Sie die WIDERSTAND-Karten zu einem Stapel und legen Sie die obersten 5 Karten offen aus.

D Jeder WIDERSTAND-Spieler legt seine eigene Übersichtstafel vor sich hin, platziert seinen Charakter darauf und mischt seine 7 OBJEKT-Karten, um seinen STAPEL zu bilden. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler bis zu 3 WIDERSTAND-Karten aus dem vorherigen Spiel für seinen Startstapel behalten.

E Mischen Sie die 9 Karten Widerstands-Bewegungen (N031 bis N033) mit 1 Karte „V-MANN“ (N001), 1 Karte „Überfall“ (N002) und 1

Karte „WEHRMACHT“ (N003), um einen Stapel zu bilden. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler stattdessen bis zu 3 Karten seiner Wahl aus dem vorherigen Spiel behalten.

I Bilden Sie Stapel mit identischen Karten und legen Sie diese auf das BESATZER-Spielbrett. (N001 bis N005 + N010)

G Legen Sie die Spielfiguren V-MANN (rot) und Wehrmacht (grün) neben das Spielbrett.

H Legen Sie die permanenten Fähigkeit-Marker an den Rand des Spielbretts. (J001 bis J005)

I Legen Sie die Karte „Max/Jean Moulin“ mit der Seite „Max“ nach oben auf den Tisch.

Verteilen Sie zufällig eine MEDAILLEN-Karte an den BESA-

— verteilen Sie zuerst eine MEDAILLEN-Karte an den BESATZER-Spieler und eine MEDAILLEN-Karte an die WIDERSTAND-Spieler. Die Widerstand- und Besatzer-Spieler dürfen ihre MEDAILLEN-Karte ansehen, dürfen sie aber der gegnerischen Seite nicht zeigen.

■ Positionieren Sie den Punktmarker in der Mitte der Punkttafel und legen Sie die 6 Wiederholungswurf-Marker auf ihre jeweiligen Plätze.



Das Spiel endet, wenn eine der beiden Seiten eine MEDAILLE gewinnt.



Jede MEDAILLE, die von einer der beiden Seiten gewonnen wird, bringt 3 Siegpunkte.





1942 Szenario 3 - VEREINIGUNG DES WIDERSTANDS

GESTAPO

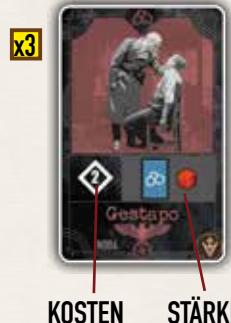


In diesem Szenario legt der BESATZER-Spieler jedes Mal, wenn er eine WIDERSTAND-Karte erbeutet, diese auf ein freies Feld seiner Wahl auf dem Spielbrett.

Die Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole auf der WIDERSTAND-Karte muss mit der Anzahl der Markierungen auf dem Spielbrett übereinstimmen.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler die Karte „Danielle Casanova“ in die zweite Reihe des Spielbretts (mit 2 Markierungen).

GESTAPO



KOSTEN STÄRKE



VERHÖR

Der BESATZER-Spieler legt eine oder mehrere Gestapo-Karten ab, um einen Gefangenen seiner Wahl zu befragen. Er würfelt so viele Würfel, wie er Karten gespielt hat.

Die maximale Anzahl der Würfel, die geworfen werden können, entspricht der Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole.

In diesem Beispiel wirft der BESATZER-Spieler 2 rote Würfel, um die Karte „Danielle Casanova“ in der zweiten Reihe des Spielbretts (mit 2 Markierungen) zu befragen. Der BESATZER-Spieler könnte keine zusätzlichen Karten spielen, da 2 die maximale Anzahl für diese Karte ist.

ROTER WÜRFEL



GESTÄNDNIS: Die WIDERSTAND-Spieler müssen dem BESATZER-Spieler eine entsprechende Karte geben (siehe unten). Wenn sie diese nicht vorlegen können, nimmt der BESATZER eine willkürliche Verhaftung vor, indem er die oberste Karte vom Stapel der WIDERSTAND-Karten zieht.

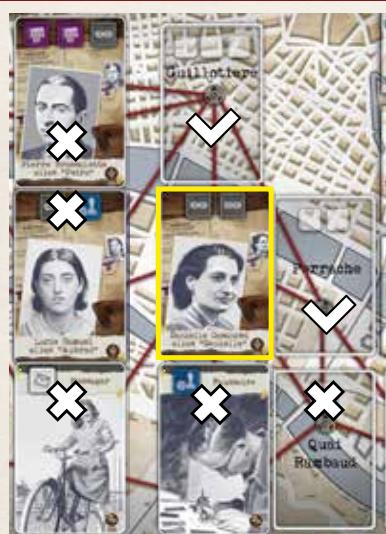


ES PASSIERT NICHTS: Der Widerstandskämpfer spricht nicht.



HELDENTUM: Der verhörte Widerstandskämpfer legt kein Geständnis ab und flieht, und die Karte geht nach Absprache zurück auf die Hand eines WIDERSTAND-Spielers.

GESTÄNDNIS



In diesem Beispiel hat der BESATZER-Spieler ein Geständnis-Ergebnis erzielt. Die WIDERSTAND-Spieler müssen eine ihrer Karten auf einen verfügbaren Platz legen.

Für jedes Würfelwurf-Ergebnis „Geständnis“ müssen die WIDERSTAND-Spieler dem BESATZER-Spieler eine Karte übergeben, die dem entspricht, was auf den Ablagefeldern platziert werden kann:

1 – aus der Hand eines der WIDERSTAND-Spieler, den die WIDERSTAND-Spieler selber bestimmen dürfen.

■ Der ausgelieferte Widerstandskämpfer muss über mindestens ebenso viele FÄHIGKEIT-Symbole verfügen wie der befragte Widerstandskämpfer.

■ Ein roter Faden muss die Karte des befragten Widerstandskämpfers mit der des ausgelieferten Widerstandskämpfers verbinden.

■ Es ist nicht möglich, eine bereits ausgelegte Karte zu überdecken.

■ Wenn die einzige verfügbare Karte Max ist, wird die Karte mit der Seite „Jean Moulin“ nach oben gedreht.

2 – Wenn die WIDERSTAND-Spieler keine entsprechenden WIDERSTAND-Karten haben, nimmt der BESATZER-Spieler eine willkürliche Verhaftung vor, indem er die oberste Karte vom Stapel des WIDERSTAND-Spielbretts zieht.



■ Die Anzahl der Verhöre, denen ein Gefangener unterzogen werden kann, entspricht der Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole auf seiner Karte. Wenn das Verhör zu einem Geständnis führt, lege einen roten Zielmarker auf eines der FÄHIGKEIT-Symbole der WIDERSTAND-Karte. Wenn das Verhör hingegen nicht zu einem Geständnis führt, lege einen blauen Zielmarker darauf. Wenn alle FÄHIGKEIT-Symbole verdeckt sind, wird die WIDERSTAND-Karte nach folgenden Kriterien vom Spielbrett entfernt:

■ Wenn mindestens einer der Zielmarker rot ist, wird die WIDERSTAND-Karte im Gefängnis abgelegt.

■ Wenn alle Zielmarker blau sind, wird die WIDERSTAND-Karte unter den Stapel der WIDERSTAND-Karte gelegt und kann erneut verwendet werden.



FORTBEWEGUNG



In diesem Szenario können Spielfiguren der WIDERSTAND-Spieler ohne Einschränkungen von einer WIDERSTAND-Bewegung zu einer anderen bewegt werden.

FLUCHTPLANUNG

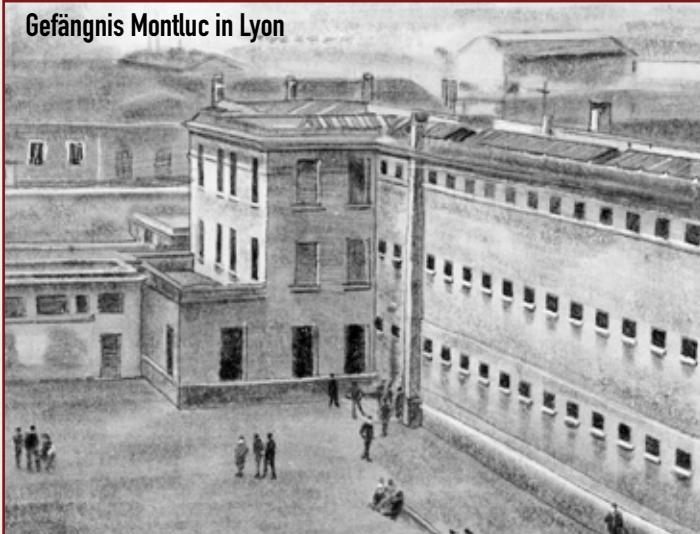


In diesem Szenario werden die vom BESATZER-Spieler festgenommenen Widerstandskämpfer auf dem Spielbrett positioniert. Bei der Fluchtaktion wählen die Spieler also den auf dem Spielbrett befindlichen Charakter aus, mit Ausnahme der WiderstandskämpferKarten, auf denen ein roter Zielmarker liegt.



Die Widerstandskämpfer nahmen niemanden wieder in ihre Reihen auf, der in den Gefängnissen der GESTAPO zusammengebrochen war.

Gefängnis Montluc in Lyon



Bonus für MISSION-Karten:

Neuer FÄHIGKEIT-Marker:



Spion

SPIELENDE IM KAMPAGENMODUS:

Am Ende des Spiels kommen die auf dem Spielbrett liegenden WIDERSTAND-Karten mit einem roten Marker ins Gefängnis, die anderen Karten kommen auf den Ablagestapel der WIDERSTAND-Karten.



F.A.Q.

FORTBEWEGUNG

Kann ich in einer einzigen Aktion von „COMBAT“ zu „LIBERATION“ gehen?
Ja, in diesem Szenario gibt es keine Bewegungsbeschränkungen.

GESTÄNDNIS

Wer wählt den Widerstandskämpfer, der bei einem Geständnis denunziert wurde?

Alle WIDERSTAND-Spieler gemeinsam. Die Spieler beraten untereinander, welche Karte ausgeliefert wird.

Wer entscheidet, wo die Karte auf dem Spielbrett abgelegt wird?
Der BESATZER-Spieler.

Was geschieht mit der Karte, wenn der BESATZER-Spieler einen Widerstandskämpfer mit nur einem FÄHIGKEIT-Symbol befragt?

Wenn der Widerstandskämpfer gesteht, kommt diese Karte sofort ins Gefängnis. Wenn der Widerstandskämpfer nicht gesteht, kommt diese Karte sofort auf den Stapel des WIDERSTAND-Spielbretts.

Hebt ein Heldenum-Ergebnis ein Geständnis-Ergebnis auf?

Ja, dieses Ergebnis folgt denselben Regeln wie bei ÜBERFALL und V-MANN.

Verhaftung von Jean Moulin in Caluire





1943 Szenario 4 DAS ROTE PLAKAT



1943

Der Eintritt der Kommunisten in die Kreise des Widerstands verschärft den Konflikt. Das Ziel besteht darin, das Gefühl der Unsicherheit bei den Besatzern zu verstärken – eine Strategie, die sich zwar auszahlt, aber unzählige Opfer unter den Widerstandskämpfern und verschärft Repressionsmaßnahmen gegenüber der Bevölkerung zur Folge hat. Auf welche Seite wird sich die öffentliche Meinung schlagen?

Material aus früheren Szenarien:

Das für Szenario 4 erforderliche Spielmaterial kombiniert Elemente aus den drei vorherigen Szenarien:

(x) WIDERSTAND-Karten (R001 bis R007).



16 MISSION-Karten (M011 bis M016, M021 bis M024 und M31 bis M36).



5 Bonus-Marker (J001 bis J005).



Die Karten U-BOOT, GESTAPO und die Orte der Szenarien 1, 2 und 3 werden nicht mehr verwendet.



 Die roten und blauen Zielmarker bleiben erhalten.

Spielbeginn im Szenario-Modus:

Wenn Sie nicht im Kampagnenmodus spielen, müssen Sie das Spiel wie folgt vorbereiten: Wählen Sie jeweils 2 Exemplare der folgenden Karten aus: Journalist (R001), Fälscher (R002), Bote (R003), Funkgerät (R004), Spion (R005), mischen Sie sie und geben Sie jedem WIDERSTAND-Spieler 2 Karten. Mischen Sie dann den Rest mit den Karten aus Szenario 4 (R041 bis R047 + R006), um den Stapel mit den WIDERSTAND-Karten zu bilden.

Spielende im KAMPAGENMODUS:

Der BESATZER-Spieler entfernt alle von ihm erbeuteten WIDERSTAND-Karten endgültig aus dem Spiel. Diese Karten stehen bis zum Ende der Kampagne nicht mehr zur Verfügung. Alle anderen WIDERSTAND-Karten werden weiterhin verwendet.

 Der BESATZER-Spieler entfernt alle ORT-Karten aus seinem STAPEL und behält jeweils 1 dieser Karten: V-MANN (N001), ÜBERFALL (N002) und WEHRMACHT (N003).

 Jeder WIDERSTAND-Spieler kann 3 WIDERSTAND-Karten seiner Wahl be halten. Die übrigen WIDERSTAND-Karten werden in den Vorrat zurückgelegt.

Zusätzliches Material für Szenario 4:

10 WIDERSTAND-Karten (R041 bis R046 und R006).



5 MISSION-Karten (M041 bis M045).



10 ORT-Karten (N041 bis N044) 4 MILIZ-Karten (N007) und 2 VERGELTUNG-Karten (N008).



1 Bonus-Marker (J006), 2 beige Marker, 3 schwarze Würfel und 10 schwarze MILIZ-Spielfiguren.



6 MEDAILLEN-Karten (T041 bis T046) und MEDAILLEN-Marker.



1943

SZENARIO 4 DAS ROTE PLAKAT



Aufbau:

- A** Legen Sie das BUCH-SPIELFELD in die Mitte des Tisches und legen Sie je eine MISSION-Karte auf die 4 Orte. Wenn eine MISSION erfüllt ist, legen Sie eine neue Karte auf den entsprechenden Ort.
- B** Jeder WIDERSTAND-Spieler platziert seine Spielfigur auf einem der 4 ORTE. Alle WIDERSTAND-Spieler müssen sich auf unterschiedlichen Orten positionieren.
- C** Legen Sie das WIDERSTAND-Spielbrett an eine der Kanten des BUCH-SPIELFELDS. Mischen Sie die WIDERSTAND-Karten zu einem STAPEL und legen Sie die obersten 6 Karten offen aus.
- D** Jeder WIDERSTAND-Spieler legt seine Übersichtstafel vor sich ab, legt seinen Charakter darauf und mischt seine 7 OBJEKT-Karten, um seinen STAPEL zu bilden. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler bis zu 3 WIDERSTAND-Karten aus dem vorherigen Spiel für seinen Startstapel behalten.
- E** Mischen Sie die 10 ORT-Karten (N041 bis N044) mit 1 V-MANN-Karte (N001), 1 ÜBERFALL-Karte (N002) und 1 WEHRMACHT-Karte (N003)

zu einem Stapel. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler statt dessen bis zu 3 Karten seiner Wahl aus dem vorherigen Spiel behalten.

- F** Bilden Sie Stapel mit identischen Karten und legen Sie diese auf das BESATZER-Spielbrett. (N001 bis N005 + N007, N008 und N010).
- G** Legen Sie die Spielfiguren V-MANN (rot), MILIZ (schwarz) und WEHRMACHT (grün) neben das Spielbrett.
- H** Legen Sie die permanenten Fähigkeit-Marker an den Rand des Spielbretts. (J001 bis J006).
- I** Verteilen Sie zufällig eine MEDAILLEN-Karte an den BESATZER-Spieler und eine MEDAILLEN-Karte an die WIDERSTAND-Spieler. Die WIDERSTAND- und BESATZER-Spieler dürfen ihre MEDAILLEN-Karte ansehen, dürfen sie aber der gegnerischen Seite nicht zeigen.
- J** Positionieren Sie den Punktmarker in der Mitte der Punkttafel und legen Sie die 6 Wiederholungswurf-Marker auf ihre jeweiligen Plätze.
- K** Legen Sie die beiden beigen Spielsteine auf die mittleren Felder der Sympathie-Anzeige.
- L**



Das Spiel endet, wenn eine der beiden Seiten eine MEDAILLE gewinnt oder alle Zielfelder besetzt sind.



Jede MEDAILLE, die von einer der beiden Seiten gewonnen wird, bringt 3 Siegpunkte.





1943 Szenario 4 DAS ROTE PLAKAT

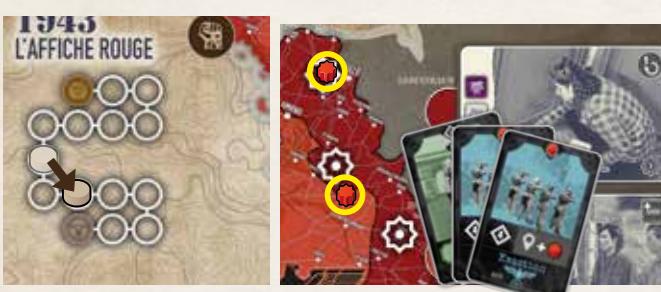
EINE MISSION ERFÜLLEN



In diesem Szenario verschiebt ein WIDERSTAND-Spieler jedes Mal, wenn er eine MISSION erfüllt, den Sympathiemarker um die auf der MISSION-Karte angegebene Punktzahl. Außerdem legt er einen Zielmarker auf eines der Felder in diesem Gebiet. Missionspunkte können auch verwendet werden, um Zielmarker des BESATZER-Spielers zu entfernen.

In diesem Beispiel führt der WIDERSTAND-Spieler eine Mission mit dem Wert 1 aus. Er verschiebt den Sympathie-Marker um eine Stufe nach links und platziert einen Zielmarker.

VERGELTUNG



In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 VERGELTUNG-Karten in der nördlichen Zone ab. Er verschiebt den Sympathiemarker der nördlichen Zone um 2 Felder und platziert 2 Zielmarker in dieser Zone.

Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere VERGELTUNG-Karten mit einer ORT-Karte seiner Wahl ablegen, um eine entsprechende Anzahl von Zielmarkern in der angegebenen Zone zu platzieren. Außerdem verschiebt er den Sympathiemarker um eine entsprechende Anzahl von Feldern. VERGELTUNG-Karten können auch verwendet werden, um Zielmarker von der WIDERSTAND-Spieler zu entfernen.

KARTE VERGELTUNG



KOSTEN STÄRKE

MILIZ



Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere Karte MILIZ zusammen mit einer ORT-Karte seiner Wahl ablegen, um eine entsprechende Anzahl von MILIZ-Spielsteinen in dem angegebenen Gebiet zu positionieren.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 MILIZ-Karten im nördlichen Gebiet ab, um 2 MILIZ-Figuren auf der MISSION-Karte zu positionieren.

ODER

Der BESATZER-Spieler kann eine oder mehrere MILIZ-Karten ablegen, um eine entsprechende Anzahl von MILIZ-Figuren auf einer WIDERSTAND-Karte seiner Wahl zu platzieren.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 MILIZ-Karten ab, um 2 MILIZ-Figuren auf der WIDERSTAND-Karte seiner Wahl zu platzieren.

KARTE MILIZ



KOSTEN STÄRKE

Wenn ein WIDERSTAND-Spieler die Karte rekrutieren möchte, würfelt der BESATZER Spieler so viele schwarze Würfel, wie Spielsteine darauf liegen. Unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht, werden die Milizspielsteine anschließend weggelegt.

SCHWARZER WÜRFEL



VERHAFTUNG: Ziehe eine Karte aus der Hand des WIDERSTAND-Spielers. Hat dieser keine Karten auf der Hand, führe eine willkürliche Verhaftung durch, indem du die oberste Karte des WIDERSTAND-Kartenstapels ziebst.

3x



ES PASSIERT NICHTS: Der WIDERSTAND-Spieler kann die Karte an sich nehmen und die darauf befindlichen Spielsteine ablegen.

2x



HELDENTUM: Dieses Ergebnis hebt das Ergebnis VERHAFTUNG eines anderen Würfels auf.

1x

Bonus für MISSION-Karten: Neuer FÄHIGKEIT-Marker: Attentat

ORGANISATIONSSSTRUKTUR DER RÉSISTANCE FRANKREICH UNTER DER BESATZUNG

Organisationsstruktur der Résistance

France LIBRE (London)
General de Gaulle

Verbindungen zum inneren Widerstand - Generaldelegierter: Jean Moulin

BCRA

Zentrales Informations- und Aktionsbüro

AS Geheime Armee General Delestraint	Combat Libération Franc-Tireur Henri Fresnay Sud E. d'Astier de la Vigerie Jean-Pierre Lévy	OCM Zivile und militärische Organisation	CDLR Die Widerstandskämpfer	CDLL Die Befreier	Libération Nord	FTP FTP-MOI Front National Kommunistischer Widerstand
ORA Widerstandsorganisation der Armee	Januar 1943 MUR Vereinigte Widerstandsbewegungen				Februar 1943 Koordinierungsausschuss Zusammenführung der Bewegungen der Nordzone	
Mai 1943 - CNR Nationaler Widerstandsrat						

Frankreich unter der Besatzung





1944 Szenario 5 DIE BEFREIUNG VON PARIS



1944

Nach dem D-Day stehen die Alliierten vor den Toren von Paris. Die Résistance und die Pariser Bevölkerung greifen zu den Waffen gegen die Besatzer. Sie erobern schnell die neuralgischen Punkte, doch der Mangel an Munition macht sich bitterlich bemerkbar. Von Choltiz hat von Hitler den Befehl erhalten, die Stadt zu verteidigen und notfalls zu zerstören, indem er die Brücken und wichtigsten Monuments von Paris sprengt. Der Widerstand von Paris hat es geschafft, die Linien zu durchbrechen, um die Alliierten aufzufordern, nach Paris vorzustoßen. Kann die Stadt der Lichter gerettet werden? Das liegt ganz bei Ihnen.

Material aus früheren Szenarien:

Das für Szenario 5 erforderliche Spielmaterial kombiniert Elemente aus den beiden vorherigen Szenarien:

(x) WIDERSTAND-Karten (R001 bis R006).



Die MISSION-Karten der Szenarien 1, 2, 3 und 4 werden nicht mehr verwendet.



Die Karten U-BOOT, GESTAPO und die Orte der Szenarien 2, 3 und 4 werden nicht mehr verwendet.



Die Karten MILIZ (N007), VERGELTUNG (N008) und ORT des Szenarios 1 (N011 bis N016) werden beibehalten.



Die roten Zielmarker, MILIZ-Figuren und schwarzen MILIZ-Würfel werden beibehalten.



Die blauen Zielmarker werden entfernt.

Spielbeginn im Szenario-Modus:

Wenn Sie nicht im Kampagnenmodus spielen, müssen Sie das Spiel wie folgt vorbereiten: Wählen Sie jeweils 2 Exemplare der folgenden Karten aus: Journalist (R001), Fälscher (R002), Bote (R003), Funkgerät (R004), Spion (R005), Widerstand-Kämpfer (R006), mischen Sie sie und geben Sie jedem WIDERSTAND-Spieler 2 Karten.

Mischen Sie dann den Rest mit den Karten aus Szenario 5 (R051 bis R056 + R007 + R008), um den STAPEL der WIDERSTAND-Karten zu bilden.

Spielende im KAMPAGENMODUS:

Der BESATZER-Spieler entfernt alle von ihm erbeuteten WIDERSTAND-Karten endgültig aus dem Spiel. Diese Karten stehen bis zum Ende der Kampagne nicht mehr zur Verfügung. Alle anderen WIDERSTAND-Karten werden weiterhin verwendet.

Der BESATZER-Spieler entfernt alle ORT-Karten aus seinem STAPEL und behält jeweils 1 dieser Karten: V-MANN (N001), ÜBERFALL (N002) und WEHRMACHT (N003).

Jeder WIDERSTAND-Spieler kann 3 WIDERSTAND-Karten seiner Wahl beehalten. Die übrigen WIDERSTAND-Karten werden in den Vorrat zurückgelegt.

Zusätzliches Material für Szenario 5 :

14 WIDERSTAND-Kämpfer-Karten (R051 bis R056 und R007 und R008).



8 MISSION-Karten mit LIBÉRATION-Rückseite (M051 bis M058).



16 ORT-Karten (N011 bis N016) + (N051 und N052) und 2 OFFENSIVE-Karten (N009).



5 Barrikadenfiguren und eine Panzerfigur.
6 MEDAILLEN-Karten (T051 bis T056) und MEDAILLEN-Marker.



1944 Szenario 5

DIE BEFREIUNG VON PARIS



Aufbau:

- A** Legen Sie das BUCH-SPIELFELD in die Mitte des Tisches und verteilen Sie die 8 MISSION-Karten zufällig auf die Orte. Wenn eine Mission erfüllt ist, wird sie auf die Libération-Seite gedreht.
- B** Jeder WIDERSTAND-Spieler platziert seine Spielfigur auf einem der 8 ORTE.
- Alle WIDERSTAND-Spieler müssen sich auf unterschiedlichen Orten positionieren.
- C** Legen Sie das WIDERSTAND-Spielbrett an eine der Kanten des BUCH-SPIELFELDS. Mischen Sie die WIDERSTAND-Karten zu einem STAPEL und legen Sie die obersten 6 Karten offen aus.
- D** Jeder WIDERSTAND-Spieler legt seine Übersichtstafel vor sich ab, legt seinen Charakter darauf und mischt seine 7 OBJEKT-Karten, um seinen STAPEL zu bilden. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler bis zu 3 WIDERSTAND-Karten aus dem vorherigen Spiel in seinem Startstapel behalten.

- E** Mischen Sie die 16 ORT-Karten (N011 bis N016) + (N51 und N52) mit 1 V-MANN-Karte (N001), 1 ÜBERFALL-Karte (N002) und 1 WEHRMACHT-Karte (N003), um einen Stapel zu bilden. Hinweis: Im Kampagnenmodus kann der Spieler stattdessen bis zu 3 Karten seiner Wahl aus dem vorherigen Spiel behalten.
- F** Bilden Sie Stapel mit identischen Karten und legen Sie diese auf das BESATZER-Spielbrett.. (N001 bis N004 + N007 bis N009)
- G** Legen Sie die Spielfiguren V-MANN (rot), WEHRMACHT (grün) und MILIZ (schwarz) neben das Spielbrett.
- H** Setzen Sie den PANZER-Spielstein (grau) auf eines der Felder.
- I** Verteilen Sie zufällig eine MEDAILLEN-Karte an den BESATZER-Spieler und eine MEDAILLEN-Karte an die WIDERSTAND-Spieler. Die Widerstand- und BESATZER-Spieler dürfen ihre MEDAILLEN-Karte ansehen, dürfen sie aber der gegnerischen Seite nicht zeigen.
- J** Positionieren Sie den Punktmarker in der Mitte der Punkttafel und legen Sie die 6 Wiederholungswurf-Marker auf ihre jeweiligen Plätze.



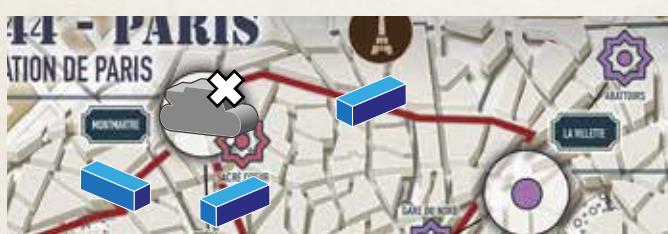
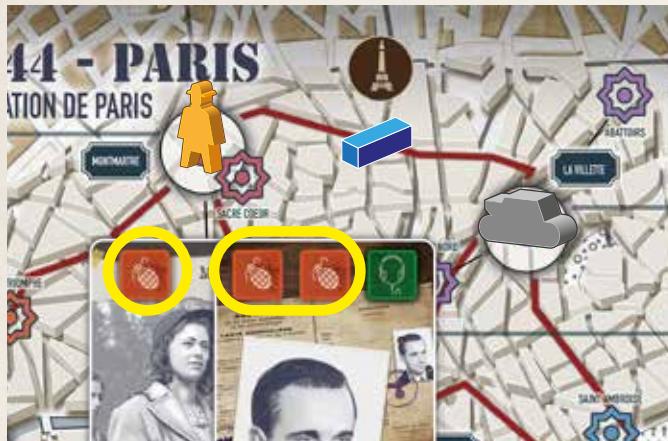
Das Spiel endet, wenn eine der beiden Seiten eine MEDAILLE gewinnt.

Jede MEDAILLE, die von einer der beiden Seiten gewonnen wird, bringt 3 Siegpunkte.



1944 Szenario 5 DIE BEFREIUNG VON PARIS

EINE BARRIKADE ERRICHTEN



In diesem Szenario kann ein WIDERSTAND-Spieler einen Barrikadenstein auf eine der an seine Position angrenzenden Wegstrecken legen, indem er WIDERSTAND-Karten mit insgesamt dreimal derselben FÄHIGKEIT ablegt.

Barrikadensteine verhindern das Vorrücken des grauen PANZER-Spielsteins des BESATZERS. Wenn keine Barrikadensteine mehr verfügbar sind, können Sie einen bereits gespielten Stein verschieben.

In diesem Beispiel platziert der WIDERSTAND-Spieler eine Barrikade zwischen Montmartre und La Villette, um die deutschen Panzer (Panzerfigur) am Vorrücken zu hindern.

ACHTUNG: Die Figur des WIDERSTAND-Spielers muss zur platzierten Barrikade angrenzend sein.

Wenn die deutsche Panzerkolonne durch Barrikaden blockiert ist und sich nicht mehr bewegen kann, ist eine OFFENSIVE des BESATZER-Spielers nicht mehr möglich.

In diesem Beispiel sind die drei möglichen Wege durch Barrikaden blockiert.

EINE MISSION ERFÜLLEN



In diesem Szenario dreht ein WIDERSTAND-Spieler, der eine Mission erfüllt, die Karte auf die Seite „LIBÉRATION“ um.

In diesem Beispiel legt der WIDERSTAND-Spieler 3 WIDERSTAND-Karten ab, um die MISSION zu erfüllen. Er erhält den Bonus und dreht die MISSION-Karte auf die Seite „LIBÉRATION“ um.

ACHTUNG: Der BESATZER-Spieler kann eine MISSION-Karte umdrehen, um die Befreiung aufzuheben. In diesem Fall muss die MISSION erneut erfüllt werden.

F.A.Q.

EINE MISSION ERFÜLLEN

Kann man eine Mission erfüllen, auf der sich die PANZER-Figur befindet?

Ja, das ist möglich.

Wenn eine MISSION bereits erfüllt und dann durch die Panzer ungültig gemacht wurde und anschließend erneut erfüllt wird, kann man dann ein zweites Mal vom Bonus der MISSION-Karte profitieren?

Ja, das kann sogar eine Spielstrategie sein.

OFFENSIVE

Was passiert, wenn die Panzerkolonne an einem Ort ankommt, an dem sich ein oder mehrere WIDERSTAND-Spielfiguren befinden?

Nichts, man geht davon aus, dass sich die Widerstandskämpfer in den zahlreichen Gebäuden von Paris verstecken.

Wie kann ich eine MISSION an dem ORT, an dem sich die Panzerkolonne befindet, für nicht-erfüllt erklären?

Die Panzerkolonne muss sich wegbewegen und dann zu diesem ORT zurückkehren, um die Erfüllung der Mission rückgängig zu machen.

1944 SZENARIO 5 DIE BEFREIUNG VON PARIS



OFFENSIVE



Der BESATZER-Spieler kann eine oder zwei OFFENSIVE-Karten ablegen, um die Panzerkolonne um eine Anzahl von Feldern zu bewegen, die der Anzahl der gespielten Karten entspricht.

In diesem Beispiel bewegt der BESATZER-Spieler den grauen Spielstein nach Châtelet, indem er 1 OFFENSIVE-Karte ablegt. Es ist nicht möglich, den grauen Spielstein nach Montmartre zu bewegen, da dort eine Barrikade steht.

Karte OFFENSIVE



Wenn der BESATZER-Spieler den PANZER-Spielstein auf einen ORT bewegt und die MISSION-Karte auf der «Libération» Seite liegt, dreht er sie auf die Missionsseite um.

In diesem Beispiel bewegt der BESATZER-Spieler den grauen Spielstein nach Châtelet und legt dabei 1 OFFENSIVE-Karte ab.

ACHTUNG: Der BESATZER kann mehrere OFFENSIVE-Karten spielen, um sich mehrmals vorwärts zu bewegen.

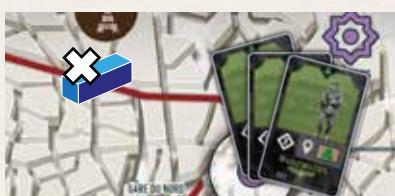
VERGELTUNG



Der BESATZER-Spieler kann eine oder zwei VERGELTUNG-Karten zusammen mit einer Ort-Karte spielen, um eine Anzahl von Zielmarkern entsprechend der Anzahl der gespielten VERGELTUNG-Karten auf einem der Monument-Felder des Spielbretts in der Farbe des Ortes zu platzieren.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 2 Zielfelder auf die beiden Pariser Sehenswürdigkeiten (Opéra und Sacré-Cœur) und legt dabei 2 VERGELTUNG-Karten mit der ORT-Karte Montmartre ab.

EINE BARRIKADE ZERSTÖREN



Der BESATZER-Spieler kann eine Barrikade entfernen, indem er 3 WEHRMACHT-Karten ablegt.

In diesem Beispiel legt der BESATZER-Spieler 3 WEHRMACHT-Karten ab, um eine Barrikade seiner Wahl zu entfernen.



ANHÄNGE

EINZELSPIELERMODUS

Prinzip des SOLO-Modus:

Der SOLO-Modus ermöglicht es, alleine zu spielen, aber auch den BESATZER-Spieler für eine Gruppe von Spielern zu ersetzen, die aus ethischen Gründen nicht möchten, dass einer von ihnen den BESATZER spielt. In diesem Modus wird der BESATZER automatisch gesteuert. Es gibt einen Wechsel zwischen den Spielrunden des BESATZERS und den WIDERSTAND-Spielern, sodass der BESATZER die gleiche Anzahl an Runden spielt wie der oder die WIDERSTAND-Spieler.

Vorbereitung des Spiels für den «BESATZER»:

Es werden zwei getrennte Kartenstapel gebildet und gemischt:



Ein erster Stapel besteht aus den ORT-Karten des gespielten Szenarios.



Ein zweiter Stapel besteht aus den SOLO-Karten. Für das erste Szenario werden nur die 10 BasisKarten verwendet.



Für jedes der anderen Szenarien müssen 3 Karten mit dem Symbol des jeweiligen Szenarios hinzugefügt werden, um einen STAPEL von 13 Karten zu bilden.

Spielzug des BESATZERS:

Ziehen Sie eine Karte von jedem Stapel, um eine Kombination zu bilden:



Dann wird die erste Aktion ausgeführt.

- ◀ 1 Ist diese Aktion nicht möglich, geht es mit der nächsten weiter und so fort. Sind alle drei Aktionen nicht möglich, überspringt der BESATZER seinen Zug.

Sobald die Aktion ausgeführt wurde, werden beide Karten auf ihren jeweiligen Ablagestapel gelegt. Wenn ein Stapel leer ist, mischen Sie die Karten aus dem Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

Beschreibung der Aktionen – Basisspiel:

ÜBERFALL

■ Die auf der Karte angegebene Anzahl roter Würfel für den Ort werfen, der auf der gezogenen Karte angegeben ist.

■ Das Ergebnis des Würfelwurfs folgt denselben Regeln wie im Basisspiel. Durch ÜBERFALL kann der BESATZER mehrere Verhaftungen vornehmen.

WEHRMACHT



■ Setzen Sie die angegebene Anzahl an Wehrmacht-Spielsteine (grüne Farbe) auf die Mission, die dem auf der Karte angegebenen Ort entspricht.

■ Wenn die Anzahl der WEHRMACHT-Spielsteine die Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole auf der MISSION-Karte übersteigt, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

■ Die WEHRMACHT folgt denselben Regeln wie im Basisspiel.

V-MANN



■ Setzen Sie einen V-MANN-Spielstein (rot) auf das WIDERSTAND-Spielbrett, entsprechend der angegebenen Nummer.

■ Wenn die Anzahl der V-MANN-Spielsteine die Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole auf der WIDERSTAND-Karte übersteigt, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

■ Für den V-MANN gelten dieselben Regeln wie im Basisspiel.

SÄUBERUNG



■ Die gezogene ORT-Karte wird aus dem Spiel genommen.

SONDERAKTION IN SZENARIO 2

U-BOOT



■ Setzen Sie einen roten Zielmarker auf den angegebenen Ort und bewegen Sie den U-Boot-Spielstein um die angegebene Anzahl an Positionen vorwärts.

■ Wenn bereits 3 rote Zielmarker positioniert sind, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

SONDERAKTION IN SZENARIO 3

GESTAPO



■ Wählen Sie den gefangenen WIDERSTAND-Kämpfer (mit den meisten FÄHIGKEIT-Symbolen) der am weitesten links auf dem Spielbrett liegt aus und würfeln Sie dann die angegebene Anzahl Würfel.

■ Wenn diese Aktion nicht möglich ist, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

SONDERAKTION IN SZENARIO 4

VERGELTUNG



■ Setzen Sie einen roten Zielmarker auf den angegebenen ORT und verringern Sie die Position des Sympathie-Markers um eins.

■ Wenn alle Zielmarker (rote und blaue) in diesem Gebiet positioniert wurden, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

MILIZ



Diese Aktionen entsprechen denen von V-MANN und WEHRMACHT, jedoch mit MILIZ-Spielfiguren und -Würfeln.

■ Die MILIZ folgt denselben Regeln wie im Basisspiel.

SONDERAKTION IN SZENARIO 5

VERGELTUNG



■ Setzen Sie einen roten Zielmarker auf einen der angegebenen ORTE.

■ Wenn alle Zielmarker auf diesem ORT platziert wurden, gehen Sie zur nächsten Aktion über.

OFFENSIVE



■ Bewegen Sie den Panzer um eine Position.

- Die Panzerkolonne bewegt sich immer in Richtung eines Ortes, an dem die MissionsKarte auf der «Libération»-Seite.

- Da die Panzerkolonne keine Barrikade überwinden kann, nimmt sie einen Weg ohne Barrikaden.

■ Wenn diese Bewegung nicht möglich ist, fahren Sie mit der nächsten Aktion fort.



ANHÄNGE EINZELSPIELERMODUS

ANHÄNGE MEDAILLE-KARTEN



TÄUSCHUNG

- Wenn ein WIDERSTAND-Spieler eine Kombination von OBJEKT-Karten spielt, um eine Täuschung durchzuführen, lege eine TÄUSCHUNG-Karte oben auf den Stapel der Orte.



SABOTAGE

- Wenn ein WIDERSTAND-Spieler eine Kombination von OBJEKT-Karten spielt, um eine Zugsabotage zu erreichen, lege eine SABOTAGE-Karte oben auf den Solostapel.

■ Das Vorhandensein einer TÄUSCHUNG- oder SABOTAGE-Karte im Stapel führt dazu, dass der BESATZER eine Runde aussetzt, wenn sie gezogen werden, und die Karten sind Täuschung in seinem Kartens-tapel.

■ Im Kampagnenmodus werden 2 TÄUSCHUNG und 2 SABOTAGE aus jedem Stapel entfernt. Die übrigen Karten werden für das nächste Szenario behalten.

ANMERKUNGEN

Die Aktionen des BESATZER sind potenziell willkürlicher, wenn sie automatisch statt von einem Menschen ausgeführt werden. Dies spiegelt den unerbittlichen Charakter der Unterdrückung der BESATZER wider. Eine Möglichkeit, mehr Kontrolle über den BESATZER zu erlangen, besteht darin, ihn durch TÄUSCHUNG und SABOTAGE zu behindern. Dadurch lassen sich die schrecklichen Handlungen des BESATZERS einschränken.



DAS NETZWERK DES MUSÉE DE L'HOMME

Flucht in den Süden



Die Missionen müssen unbedingt in der richtigen Reihenfolge und nacheinander durchgeführt werden. Es ist möglich, vorher andere Missionen zu absolvieren.

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Rettung jüdischer Familien



Die Missionen müssen unbedingt in der richtigen Reihenfolge und nacheinander durchgeführt werden. Es ist möglich, vorher andere Missionen zu absolvieren.

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|

Das Bewusstsein wecken



Die Missionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.



Massenverhaftung



Mindestens 7 WIDERSTÄNDLER-Karten verhaften, unabhängig von der Anzahl der Fähigkeit-Symbole.



7

Die Drahtzieher hinter den Netzwerken stoppen



Mindestens 8 FÄHIGKEIT-Symbole auf den verhafteten WIDERSTÄNDLER-Karten sammeln.



8

Die Repression verstärken



Setzen Sie mindestens 1 WEHRMACHT-Spielstein auf jede sichtbare Mission und 1 V-MANN-Spielstein auf jeden Widerständler.



ANHÄNGE MEDAILLE-KARTEN

DIE BRUDERSCHAFT NOTRE-DAME

Den Enigma-Code knacken



Die MISSIONEN können in beliebiger Reihenfolge, müssen jedoch nacheinander absolviert werden. Es ist möglich, zuvor andere MISSIONEN zu absolvieren.



Bericht nach London



Es müssen 4 MISSIONEN an 2 ORTEN absolviert worden sein. Abgelegte MISSIONEN werden nicht gewertet.



BRCA-Bericht



Sammeln Sie mindestens 3 FÄHIGKEITEN-Symbole von jedem Typ. In diesem Beispiel: 4 Funkgerät, 3 Bote, 3 Propaganda, 3 Fälschen.



Funkortung



Konvoi-Angriff



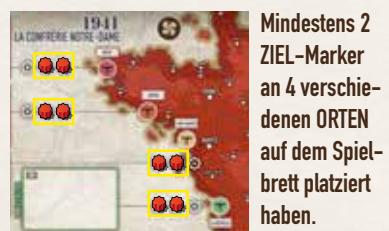
Verhafte Widerstandskämpfer, um mindestens 3 Funkgerät-Fähigkeit-Symbole zu sammeln.



6 ZIELmarkierungen an zwei verschiedenen ORTEN positioniert haben.



U-Boot-Schwarm



Mindestens 2 ZIEL-Marker an 4 verschiedenen ORTEN auf dem Spielbrett platziert haben.

DIE VEREINIGUNG DES WIDERSTANDS

Der Widerstand organisiert sich



Erfüllte 4 MISSIONEN mit der FÄHIGKEIT „Spion“.



Kopfgeldjagd



Fülle die oberste Reihe auf dem Spielbrett mit 3 Widerstandskämpfer-Karten mit je 3 FÄHIGKEITEN.



An allen Fronten



Sammele mindestens 16 FÄHIGKEITEN-Symbole auf den MISSION-Karten..

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

Verhaftung von Jean Moulin



Ein WIDERSTAND-Spieler hat keine andere Wahl, als die Identität von Max preiszugeben.



Die Angst wechselt die Seiten



Mindestens 12 Punkte auf allen abgeschlossenen MISSION-Karten sammeln.



Verstärkte Befragung



Nach erfolgreichen Verhören mindestens 5 ZIEL-Marker auf Widerstandskämpfern platzieren.



ANHÄNGE MEDAILLE-KARTEN

DAS ROTE PLAKAT

Die Besatzer in Atem halten



Positionieren Sie mindestens 2 blaue ZIEL-Markerungen auf jedem der 4 Bereiche.

Unterstützung durch die Bevölkerung



Mindestens 4 blaue ZIEL-Marker in einem Bereich positionieren.

Das Blatt wendet sich



Erreiche die Spitze einer der beiden Sympathie-Anzeigen, indem du nacheinander MISSIONEN erfüllst.

Verfolgung der Partisanen



Mindestens 3 Widerstandskämpfer-Karten mit der FÄHIGKEIT Attentat verhaften..



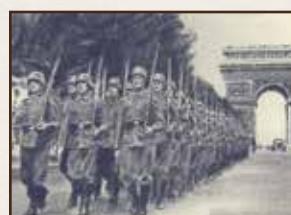
3

Die Bevölkerung terrorisieren



Mindestens 4 rote ZIEL-Markerungen in einem Bereich positionieren.

Die Rebellion niederschlagen



Erreiche die unterste Stufe einer der beiden Sympathie-Anzeigen, indem du nacheinander Missionen erfüllst.

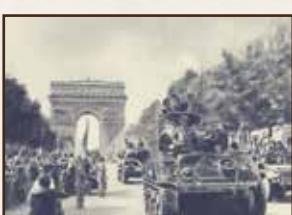
DIE BEFREIUNG VON PARIS

Paris befreien



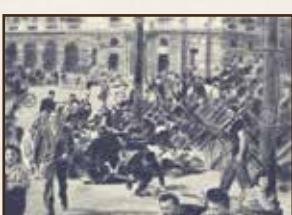
6 MISSION-Karten mit der Seite LIBÉRATION (Befreiung) nach oben haben.

Zweite Panzerdivision



Die MISSION „Die Alliierten überzeugen“ abgeschlossen und den PANZER des BESATZER mit BARRIKADEN eingekreist haben.

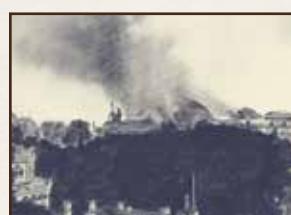
Aufruf zum Aufstand



Die Missionen müssen unbedingt in der richtigen Reihenfolge und nacheinander durchgeführt werden. Es ist möglich, vorher andere Missionen zu absolvieren.

- 1 Generalstreik
- 2 Aufstand der Bevölkerung
- 3 Sturm auf die Kommandantur

Brennt Paris?



Positionieren Sie die 15 roten ZIEL-Markerungen auf den Sehenswürdigkeiten von Paris.

Die Revolte unterdrücken



2 MISSION-Karten, die sich auf ihrer «Libération»-Seite befanden, während derselben Bewegung umdrehen.

Letzter Konvoi



Mindestens 7 Widerstandskämpfer-Karten unabhängig von der Anzahl der FÄHIGKEIT-Symbole festnehmen.



7

Index :

- ABLAGESTAPEL:** Alle bereits gespielten Karten, die einen neuen STAPEL bilden können.
- ABLENKUNG:** Aktion, bei der ein oder mehrere V-MANN, WEHRMACHT- oder MILIZ-Spielsteine entfernt werden.
- AKTION:** Pro Spielrunde kann nur eine Aktion ausgeführt werden.
- AUSTAUSCHEN:** Fähigkeit der WIDERSTAND-Spieler, WIDERSTAND-KARTEN zu verschenken oder zu tauschen, wenn sie sich am selben Ort befinden.
- BESATZER:** Bezeichnet den Spieler sowie die Art der Karten, die für die deutsche Seite verwendet werden.
- BEWEGEN:** Fähigkeit der WIDERSTAND-Spieler, sich von einem Ort zum anderen zu bewegen.
- CHARAKTER:** Stellt die Verkörperung eines WIDERSTAND-Spielers in Form einer Spielfigur mit Sonderfähigkeit dar.
- FÄHIGKEIT:** Fähigkeit, die zur Ausführung von Missionen erforderlich ist.
- FLUCHT:** Fähigkeit, eine auf dem GEFÄNGNIS platzierte WIDERSTAND-Karte zurückzuholen.
- GEFÄNGNIS:** Ort, an dem die WIDERSTAND-Spieler-Karten abgelegt werden, die der BESATZER-Spieler verhaftet hat.
- KAMPAGNE:** Besteht darin, mehrere Szenarien nacheinander zu spielen.
- MEDAILLE:** ZielKarte, die das Spiel sofort beendet, wenn die Voraussetzung erfüllt ist.
- MILIZ:** Fähigkeit des BESATZER-Spielers ab Szenario 4, Milizfiguren einzusetzen, die auf WIDERSTAND-Spieler-Karten oder Missionen platziert werden können.
- MISSION:** Karten, die auf dem Spielbrett platziert werden und deren Erfüllung bestimmte Fähigkeiten erfordert.
- OBERFÜHRER:** Fähigkeit des BESATZER-Spielers, in seinem Zug zwei Aktionen statt einer auszuführen.
- OBJEKT:** Mehrzweck-Karten, die den Grundstock des STAPELS der WIDERSTAND-Spieler bilden.
- ORT:** Bezeichnet eine Karte und einen Ort auf dem Spielbrett.
- PLANEN:** Fähigkeit des BESATZERS, neue Karten zu erwerben, indem er ORT-Karten ablegt.
- PUNKTEMARKER:** Zeigt ein «Tauziehen» um den Punktestand an. Der BESATZER erhält Punkte, wenn er WIDERSTAND-Spieler aufhält, die WIDERSTAND-Spieler erhalten Punkte, wenn sie MISSIONEN erfüllen.
- WIDERSTAND:** Bezeichnet die Spieler sowie die Art der Karten, die für den Widerstand verwendet werden.
- SABOTAGE:** Fähigkeit der WIDERSTAND-Spieler, die Hälfte der Karten aus der Hand des BESATZER-Spielers zu entfernen.
- SÄUBERUNG:** Fähigkeit des BESATZER-Spielers, Karten aus seiner Hand loszuwerden.
- STAPEL:** Alle spielbaren Karten in Form eines STAPELS.
- TÄUSCHUNG:** TÄUSCHUNG-Karte, die in den STAPEL des BESATZERS gelegt wird.
- ÜBERFALL:** Fähigkeit des BESATZERS, an dem Ort, an dem sich ein WIDERSTAND-Spieler befindet, Verhaftungen vorzunehmen.
- ÜBERSICHTSTAFEL:** Spielbereich des WIDERSTAND-Spielers mit ZUGSTAPEL, CHARAKTER, FÄHIGKEITEN und ABLAGESTAPEL.
- U-BOOT:** Fähigkeit der BESATZER, Zielmarker zu platzieren.
- V-MANN:** Erhöht das Risiko bei der Rekrutierung von WIDERSTAND-Spieler.
- VERGELTUNG:** Fähigkeit des BESATZER, einen Zielmarker zu platzieren.
- WEHRMACHT:** Erhöht das Risiko bei der Durchführung von MISSIONEN.
- ZIEL:** Roter (BESATZER) oder blauer (WIDERSTAND-Spieler) Marker, der auf dem Spielbrett platziert wird.

Bonus der MISSION-Karten:

-  Ermöglicht es Ihnen, sofort (x) Mal erneut zu spielen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) Karten aus Ihrem ABLAGESTAPEL wieder aufzunehmen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) TÄUSCHUNG-Karten in den Stapel des BESATZERS zu legen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) WIDERSTAND-Karten von Ihrem Stapel zu ziehen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) MISSION-Karten vom Spielbrett zu entfernen, indem Sie alle darauf befindlichen WEHRMACHT-/MILIZ-Spielsteine entfernen. In diesem Fall werden keine Punkte erzielt.
-  Ermöglicht es Ihnen, x WIDERSTAND-Karten vom WIDERSTAND-Spielbrett zu entfernen, indem Sie alle darauf befindlichen V-MANN/MILIZ-Spielsteine entfernen und sie unter den Stapel der WIDERSTAND-Karten legen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) WIDERSTAND-Karten Ihrer Wahl aus dem Gefängnis zu befreien und direkt auf Ihre Hand zu nehmen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) Runden des BESATZER-Spielers sofort zu überspringen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) MILIZ-Spielsteine von WIDERSTAND-Karten oder MISSION-Karten Ihrer Wahl zu entfernen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) WEHRMACHT-Spielsteine von MISSION-KARTEN Ihrer Wahl zu entfernen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) V-MANN-Spielsteine von WIDERSTANDS-Karten Ihrer Wahl zu entfernen.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) Karten aus der Hand des BESATZER-Spieler anzuschauen und (bis zum Ende des Szenarios) aus dem Spiel zu entfernen. Er ergänzt seine Handkarten erst am Ende seines Zuges.
-  Ermöglicht es Ihnen, (x) Zielmarker vom Spielbrett zu entfernen.
-  Ermöglicht es Ihnen, einen BARRIKADENMARKER auf dem Spielbrett hinzuzufügen oder zu verschieben.

Danksagung: Ein großes Dankeschön an Christian Langer für seine deutsche Korrekturlesung.

Vielen Dank an Vladimir Pakhomoff für seine aktive Unterstützung und seine wertvollen Ratschläge.

Ein ganz besonderer Dank geht an Jean-Claude Quoineaud und Frédéric Fargues für ihren wesentlichen Beitrag zum Spiel „Libération“. Aber auch an Lise, Céline, Guillaume, Franck, Greg, Damien, Florent, Rodolphe, Pascal, Cédric, Christophe, Éric, Alice, Timothée, Émilie, Yannick, Enrico, Franck, Philippe, Sidonie, Benjamin, Nicolas und Olivier für ihre wertvolle Zeit.