

Règles du jeu

# LIBERATION



### 3 Résumé du jeu



Principe du jeu  
Jeu par scénario  
Jeu en mode campagne

### 4 - 5 Actions de base du joueur RÉSISTANT



Principe de base - Recruter  
Réaliser une MISSION - Faire diversion  
Se déplacer - Échanger  
Libérer un prisonnier

### 6 - 7 Actions de base du joueur OCCUPANT



Planifier  
V-MANN - RAID  
WEHRMACHT - PURIFICATION

### 8 - 9 SCÉNARIO 1/1940 - Installation



### 10 - 11 SCÉNARIO 1/1940 - Exemple de tour de jeu



Exemple de tour de jeu - Bonus de cartes MISSION  
Tableau de bord du joueur RÉSISTANT  
Pouvoirs uniques des PERSONNAGES RÉSISTANT  
Calcul des scores de fin de partie

### 12 - 13 SCÉNARIO 2/1941 - Installation



### 14 - 15 SCÉNARIO 2/1941 - Nouvelles actions - FAQ



Se déplacer  
Réaliser une mission  
U-boat

### 16 - 17 SCÉNARIO 3/1942 - Installation



### 18 - 19 SCÉNARIO 3/1942 - Nouvelles actions - FAQ



Se déplacer  
Réaliser une mission  
GESTAPO

### 20 - 21 SCÉNARIO 4/1943 - Installation



### 22 - 23 SCÉNARIO 4/1943 - Nouvelles actions - FAQ - Mode solo



Réaliser une mission  
EXACTION - MILICE  
Organigramme de la Résistance  
La France sous l'occupation

### 24 - 25 SCÉNARIO 5/1944 - Installation



### 26 - 27 SCÉNARIO 5/1944 - Nouvelles actions - FAQ



Ériger une barricade  
Réaliser une mission  
Assaut - EXACTION

# SOMMAIRE

### 28-29 Annexe



Mode SOLO  
Cartes médaille - Scénario 1

### 30-31 Annexe



Cartes médaille - Scénario 2  
Cartes médaille - Scénario 3  
Cartes médaille - Scénario 4  
Cartes médaille - Scénario 5





### Résumé du jeu :

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

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

### Principe du jeu :

Le jeu va se dérouler par une alternance d'action entre la **RÉSISTANCE** et l'**OCCUPANT** jusqu'à ce que l'un des deux camps l'emporte (1 action par joueur et par tour).

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



### Tour de jeu :

La résistance commence toujours .

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



### Jeu par scénario :

Chaque scénario peut être joué séparément.

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

Dans ce cas la partie se termine par une victoire des **RÉSISTANT** ou de l'**OCCUPANT**.

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

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



### Jeu en mode campagne :

Vous pouvez jouer le jeu en mode campagne en réalisant les scénarii les uns à la suite des autres. La suite de chacun des scénarii dépend du résultat du précédent. Les scénarii sont joués dans l'ordre chronologique, la difficulté des parties va crescendo.

La campagne prend fin à l'issue du scénario 5. Le camps ayant remporté le plus de points de victoire remporte la **CAMPAGNE**.



A la fin de chaque scénario, on procède à un décompte de points :

- Pour les 2 camps : 5 points de victoire par **MÉDAILLE**
- Pour l'**OCCUPANT** : 1 point de victoire par icône de **COMPÉTENCE** sur les cartes **RÉSISTANT** capturées
- Pour les **RÉSISTANTS** : nombre de points de victoire présents sur les cartes **MISSION** réalisées



# RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU D'UN JOUEUR RÉSISTANT

## PRINCIPE DE BASE

### COMPÉTENCE



### PIOCHE PERSONNAGE DÉFAUSSE

Chaque joueur RÉSISTANT dispose d'un TABLEAU DE BORD à sa couleur qui comprend 4 zones : PIOCHE, DÉFAUSSE, PERSONNAGE et COMPÉTENCE.

Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Au début du jeu chaque joueur RÉSISTANT va mélanger ses 7 cartes OBJET et piocher les 3 premières cartes de la pile. Durant son tour, le joueur RÉSISTANT va réaliser une seule ACTION en jouant une ou plusieurs cartes de sa main qu'il place dans sa défausse.

**ATTENTION** : Le joueur RÉSISTANT **NE COMPLÈTE PAS** sa main à la fin de son tour.

Chaque carte OBJET peut être utilisé :

■ Soit pour son pouvoir d'OPÉRATION,

Le pouvoir d'OPÉRATION permet de RECRUTER, de se DÉPLACER ou de FAIRE DIVERSION.

■ Soit pour son pouvoir de PLAN,

Le pouvoir de PLAN vise à réunir des cartes spécifiques afin de réaliser un DÉRAILLEMENT, une ÉVASION ou une opération de DÉCEPTION.

■ Soit pour son pouvoir de PIOCHE.

Le pouvoir de PIOCHE permet de piocher un certain nombre de cartes de sa PIOCHE.

POUVOIR D'OPÉRATION    POUVOIR DE PLAN    POUVOIR DE PIOCHE



## Plan DÉRAILLEMENT



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

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

## Plan ÉVASION



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

Récupérez la carte RÉSISTANT de votre choix parmi les cartes RÉSISTANT arrêtées par l'OCCUPANT et placez là dans votre main.

## Plan DÉCEPTION



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

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

## OPÉRATION RECRUTER

### PIOCHE



### DÉFAUSSE

### Carte RÉSISTANT



Le joueur peut recruter une des 5 cartes RÉSISTANT disponibles sur le plateau RÉSISTANT, le plateau RÉSISTANT est ensuite complété. Il faut défausser un nombre de points d'OPÉRATION égal ou supérieur au nombre de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT recrutée. Lorsque la pioche du plateau RÉSISTANT est vide, on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Dans cet exemple, le joueur RÉSISTANT défausse 2 cartes à 1 action pour recruter Paul Rivet. Cette carte est positionnée sur le dessus de la pioche du joueur.

Il existe 2 zones sur le plateau :

La carte recrutée rejoint la défausse du joueur.

La carte recrutée rejoint directement le dessus de la pioche du joueur.

## OPÉRATION FAIRE DIVERSION



Le joueur défausse une ou plusieurs de ces carte OBJET pour retirer des pions V-MANN ou MILICE positionnés sur une seule carte RÉSISTANT.



Le joueur défausse une ou plusieurs de ces cartes OBJET pour retirer des pions WEHRMACHT ou MILICE positionnés sur une carte MISSION. **ATTENTION : le pion du joueur RÉSISTANT doit se trouver sur le LIEU de la MISSION pour pouvoir le faire.**

## OPÉRATION SE DÉPLACER



Le joueur déplace son pion d'un LIEU vers un autre. Dans les scénarii parisiens (1 et 5), les déplacements sont contraints et doivent suivre le tracé inscrit sur le plateau de jeu. Dans cet exemple, le joueur jaune déplace son pion de 2 emplacements en défaussant 2 cartes de 1 point d'ACTION.

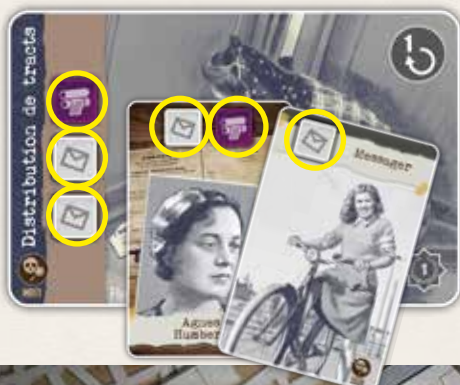
## ÉCHANGER



Si les pions de plusieurs joueurs RÉSISTANT se trouve sur le même LIEU, ces derniers peuvent échanger à leur convenance des cartes RÉSISTANT de leur main. Cet échange correspond à l'une des ACTION des joueurs.

L'objectif principale de la RÉSISTANCE est d'accomplir des MISSIONS qui vont vous apporter des BONUS et des POINTS DE VICTOIRE.

## RÉALISER UNE MISSION



Le joueur défausse des cartes RÉSISTANT pour compléter une MISSION. Les COMPÉTENCE des cartes défaussées doivent correspondre à celle de la carte MISSION. Quand la MISSION est accomplie, le joueur RÉSISTANT prend la carte MISSION et le jeton correspondant au BONUS de la carte MISSION.

### Carte MISSION



Scénario

Point

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

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



# RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU DU JOUEUR OCCUPANT

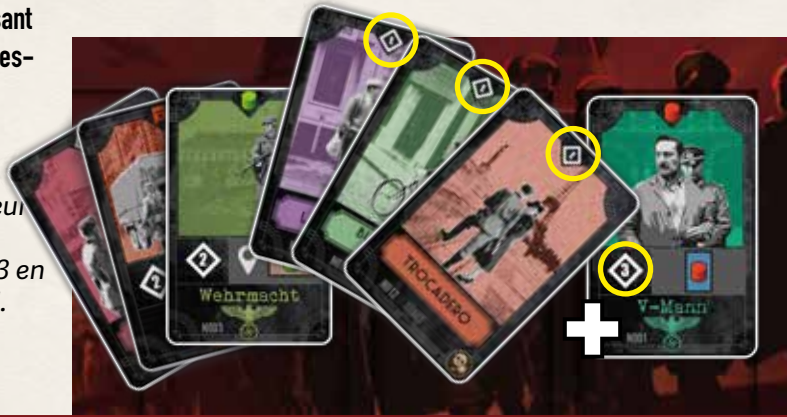
LE JOUEUR OCCUPANT DÉMARRE TOUJOURS SON TOUR AVEC 6 CARTES EN MAIN. IL JOUE UNE OU PLUSIEURS CARTES DE SA MAIN ET COMPLÈTE SA MAIN EN FIN DE TOUR POUR AVOIR 6 CARTES. VOICI LES ACTIONS QU'IL PEUT RÉALISER :

## PLANIFIER

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

**IMPORTANT : la carte achetée rejoint la défausse.**

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



## Carte LIEU

Valeur



Nom

Scénario

## V-MANN



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

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

## Carte V-MANN

x4



Coût

Pouvoir

## DÉ ROUGE



**ARRESTATION** : La carte RÉSISTANT sur laquelle se trouvait le ou les pions V-MANN rejoint la PRISON. Une nouvelle carte est placée sur l'emplacement vide.



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



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

## RAID



## DÉ ROUGE



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



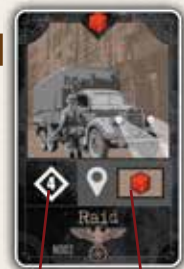
**RIEN NE SE PASSE**



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

## Carte RAID

x3



Coût

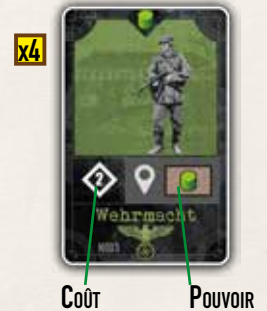
Pouvoir

## WEHRMACHT



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

### Carte WEHRMACHT



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

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

## DÉ VERT



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



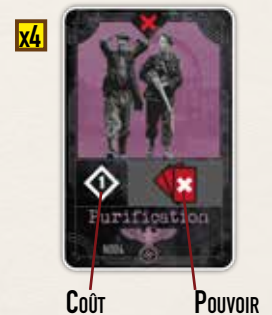
**RIEN NE SE PASSE :** Le joueur RÉSISTANT peut s'emparer de la carte MISSION et défausse les pions qui se trouvent dessus si tous les dés ont cette face.

## PURIFICATION



Le joueur OCCUPANT peut défausser une carte PURIFICATION et retirer du jeu une des cartes de sa main pour chaque carte PURIFICATION jouée. Les cartes LIEU sont retirées jusqu'à la fin de la partie, les autres cartes rejoignent leur piles respectives.

### Carte PURIFICATION



## F.A.Q.

### PLANIFIER

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

### V-MANN

Puis-je poser plusieurs V-MANN sur des cartes RÉSISTANT différentes au cours d'une action ?  
Non, une seule carte RÉSISTANT peut être occupée lors d'une action. En revanche, il est possible de poser plusieurs jetons V-MANN sur une carte RÉSISTANT si elle possède plusieurs icônes COMPÉTENCE.

### DÉS ROUGES OU VERTS

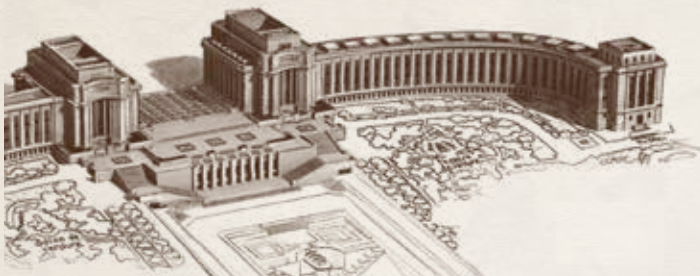
Est-ce que l'action du joueur RÉSISTANT est un échec à partir du moment où le résultat des dés affiche au moins une ARRESTATION ?  
Oui, sauf si les résultats ARRESTATION sont annulés par des résultats RÉSISTANCE.

### PURIFICATION

Peut-on se débarrasser d'une carte PURIFICATION avec une autre carte PURIFICATION ?  
Oui, La carte PURIFICATION permet de se débarrasser de n'importe quelle carte OCCUPANT.



# 1940



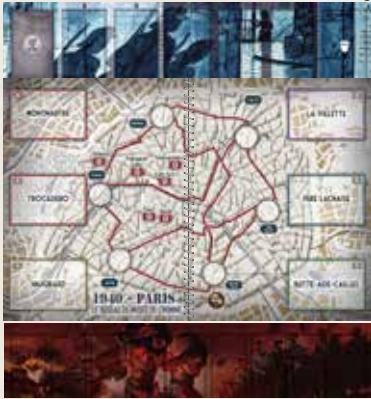
## 1940

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

### Matériel standard :

Pour tous les scénarii, vous aurez besoin de ces 3 plateaux.

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



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

Les cartes OBJET possèdent le symbole



19 cartes : 4 x V-MANN, 3 x RAID, 4 x WEHRMACHT, 4 x PURIFICATION ET 4 x DÉCEPTION (N001 à N005)



### Fin de partie en mode CAMPAGNE :

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



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa pioche et conserve 3 cartes de son choix (RAID, WEHRMACHT, V-MANN ou PURIFICATION).

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

3 dés verts et 3 dés rouges



10 jetons verts et 10 jetons rouges



### Matériel du scénario 1 :

Pour réaliser le scénario 1, vous aurez besoin de :

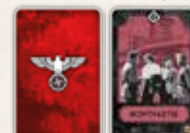
6 cartes RÉSISTANT (R011 à R016) et 12 cartes à 1 COMPÉTENCE (R001 à R003).



6 cartes MISSION (M011 à M016)



12 cartes LIEU (N011 à N017)



Des jetons bonus (J001 à J004)



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





# SCÉNARIO 1 LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME



## Installation :

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

**B** Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des LIEU. Tous Les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des LIEU différents.

**C** Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du livre-jeu. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une pioche et placez les 5 premières cartes faces visibles.

**D** Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son plateau individuel et positionne sa carte PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former une pioche.

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

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

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

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

**I** Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les objectifs des cartes MÉDAILLE sont secrets.



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



Le joueur OCCUPANT compte le nombre d'icônes de COMPÉTENCE visible sur les cartes RÉSISTANT qu'il a arrêté durant cette partie.



Les joueurs RÉSISTANT compte le nombre de points figurant sur chacune des cartes MISSION effectuées durant cette partie.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 5 points de victoire.

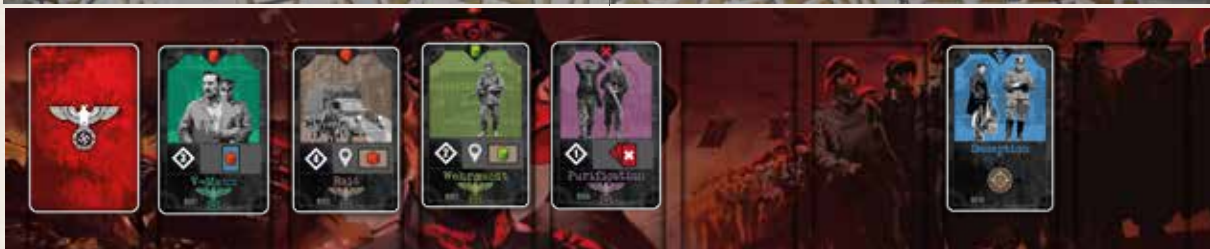




# SCÉNARIO 1 EXEMPLE DE TOUR DE JEU

# 1940

## Exemple de tour de jeu



Joueur JAUNE fait une diversion en défaussant une carte OBJET de sa main pour retirer le pion V-MANN positionné sur la carte «Paul Rivet».



L'OCCUPANT positionne 1 pion V-MANN sur la carte «Agnès Humbert», en jouant 1 carte V-MANN. Puis il reconstitue sa main.



La route est libre pour le joueur BLEU. Il peut s'emparer de la carte Paul Rivet pour accomplir la MISSION le prochain tour.



L'OCCUPANT sent le danger venir et positionne 2 pions WEHRMACHT sur la MISSION du TROCADERO.



# SCÉNARIO 1 LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME



## Bonus des cartes MISSION :

Sur chacune des cartes MISSION figure un bonus.

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

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

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

Jetons COMPÉTENCE :



Faussaire



Propagande



Messenger

Ces bonus ajoutent une COMPÉTENCE permanente au joueur qui la possède jusqu'à la fin de partie et jusqu'à la fin de la campagne.

x4



Les cartes DÉCEPTION sont des cartes mortes dans la main du joueur OCCUPANT qui ne peuvent être défaussées par le joueur OCCUPANT que par l'action d'une carte PURIFICATION.

## Tableau de bord du joueur RÉSISTANT :

3 emplacements pour les Bonus ■ (permanents)

Vous pouvez retirer un Bonus pour le remplacer par un autre.



Pioche

Carte PERSONNAGE

Défausse

## Pouvoirs uniques des PERSONNAGE RÉSISTANT :

Vous pouvez vous déplacer gratuitement durant votre tour.

Vous pouvez recruter les cartes RÉSISTANT face cachée sur la pioche.

Vous pouvez lancer un dé rouge et retirer un pion V-MANN sur un résultat □

Vous pouvez lancer un dé vert et retirer un pion WEHRMACHT sur un résultat □

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

Vous pouvez rejouer lorsque vous accomplissez une MISSION.

## F.A.Q.

### PRINCIPE DE BASE

Que faire si je n'ai plus de cartes OBJET pour piocher des cartes ?  
Il faut défausser les cartes que vous avez éventuellement en main et piocher 3 cartes de votre pioche et passer votre tour.

### RECRUTER

Peut-on recruter la carte RÉSISTANT placée sur le dessus de la pioche ?  
Non, seules les 5 cartes visibles sur le plateau RÉSISTANT peuvent être recrutées.  
Que faire s'il n'y a plus de cartes RÉSISTANT à positionner ?  
Mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche sinon l'action RECRUTER ne sera plus possible provisoirement.

### RÉALISER UNE MISSION

Puis-je réaliser une MISSION si le nombre de COMPÉTENCE présentes sur mes cartes RÉSISTANT dépasse la valeur de la carte MISSION ?  
Oui, mais les points D'OPÉRATION excédentaires sont perdus.

### FAIRE DIVERSION

Puis-je utiliser des cartes OBJET pour retirer plusieurs pions WEHRMACHT, V-MANN ou MILICE positionnés sur des cartes différentes ?  
Non, durant une action, on ne peut faire une diversion que sur une seule carte.

### SE DÉPLACER

Puis-je retirer provisoirement mon PION du plateau ?  
Non, vous pouvez toujours subir des attaques de l'OCCUPANT, il n'est pas possible de s'y soustraire.

### ÉCHANGER

Puis-je échanger plusieurs cartes RÉSISTANT avec un autre joueur ?  
Oui, vous êtes libre de réaliser tous les échanges de votre choix à partir du moment où vous vous trouvez sur la même case.  
Puis-je donner ou prendre des cartes RÉSISTANT avec un autre joueur contre rien ?  
Oui, un échange ne nécessite pas de réciprocité ou d'équivalence.



## 1941

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

### Plateaux et matériel standard :

Se référer aux éléments présentés à la page 4.

### Matériel des scénarii précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 2 combine des éléments du scénario 1 et celui du scénario 2 :

(x) cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du SCÉNARIO 1



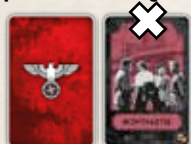
6 cartes MISSION (M011 à M016)



des jetons bonus (J001 à J004)



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



### Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode campagne, vous devez préparer le jeu ainsi : Mélangez les 18 cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du scénario 1 et retirez 5 cartes au hasard, puis mélangez ces cartes à celles du scénario 2 (R004 + R021 à R025).

### Fin de partie en mode CAMPAGNE :

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



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa pioche et conserve 3 cartes de son choix (RAID, WEHRMACHT, V-MANN ou PURIFICATION).

Les joueurs RÉSISTANT peuvent chacun conserver 3 cartes RÉSISTANT de leur choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

### Matériel supplémentaire du scénario 2 :

Ajoutez les éléments des scénarii précédents à ceux du scénario 2 :

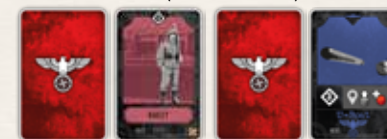
4 cartes RÉSISTANT (R021 à R025) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R004).



4 cartes MISSION (M021 à M024)



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

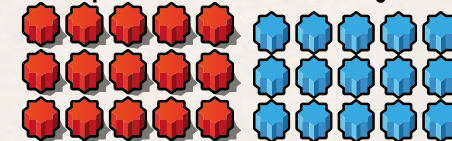


1 jeton bonus (J005)



1 pion U-BOAT de couleur grise

15 marqueurs CIBLE de couleur rouge et bleu.



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



# SCÉNARIO 2

## LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME



### Installation :

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

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

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

**C** Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du livre-jeu.

Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une pioche et placez les 5 premières cartes faces visibles.

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

**E** Mélangez les 10 cartes LIEU (N021 à N025) avec 1 carte V-MANN

(N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte WEHRMACHT (N003) pour faire une pioche. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de son choix de la partie précédente à la place.

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

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

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

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

**J** Placez les marqueurs CIBLE bleus sur les emplacements du plateau.

**K** Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les objectifs des cartes MÉDAILLE sont secrets.



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



Le joueur OCCUPANT compte le nombre d'icônes de COMPÉTENCE visible sur les cartes RÉSISTANT qu'il a arrêté durant cette partie.

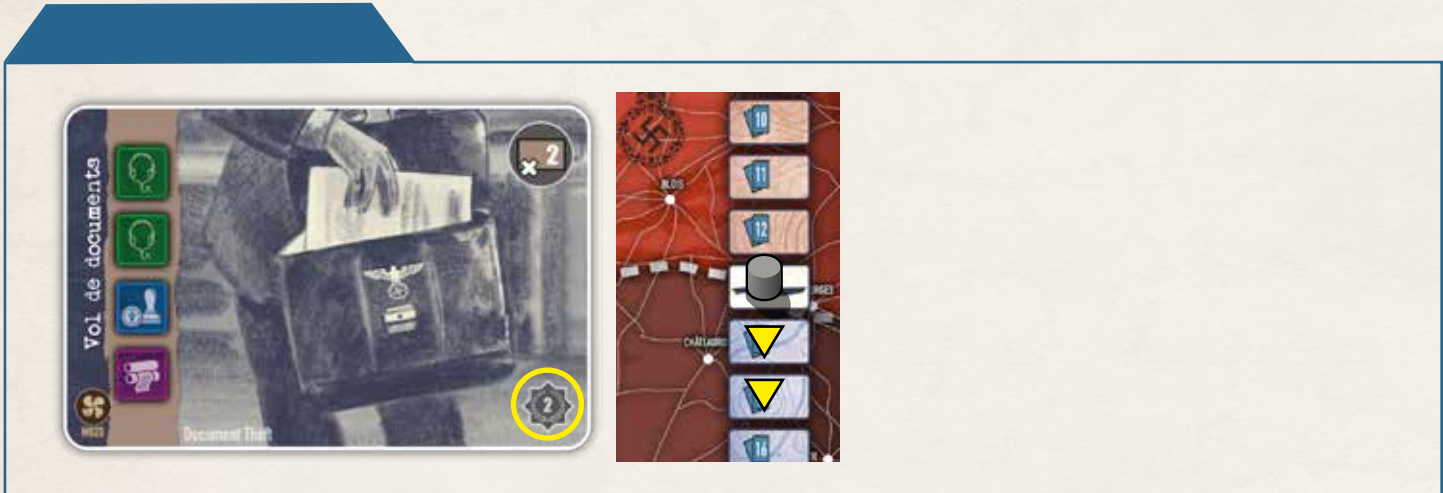
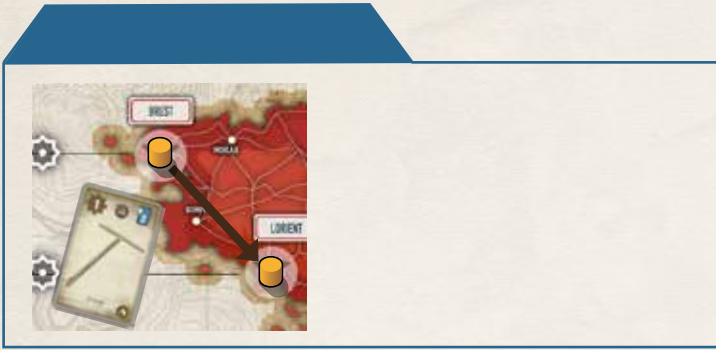


Les joueurs RÉSISTANT compte le nombre de points figurant sur chacune des cartes MISSION effectuées durant cette partie.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 5 points de victoire.







## Bonus des cartes MISSION :

Nouveau jeton COMPÉTENCE :



Radio



### SE DÉLACER

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

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

### U-BOAT

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

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

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

*Non, le nombre de cartes U-BOAT joué influe sur la progression sur la piste. En revanche, on ne positionne qu'un seul jeton quel que soit la force de l'attaque.*





### Matériel des scénarii précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 2 combine des éléments du scénario 1 et celui du scénario 2 :

- (x) cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du SCÉNARIO 1
- (x) cartes RÉSISTANT (R004 + R021 à R024) du SCÉNARIO 2



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



4 jetons bonus (J001 à J005)



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



15 marqueurs CIBLE de couleur rouge et bleu.



### Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode campagne, vous devez préparer le jeu ainsi : Mélangez les 18 cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du scénario 1 et retirez 5 cartes au hasard, puis mélangez les 8 cartes du scénario 2 (R004 + R021 à R025) et retirez 3 cartes au hasard. Ajoutez les cartes du scénario 3 (R031 à R040 + 005) et mélangez l'ensemble.

### Fin de partie en mode CAMPAGNE :

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



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa pioche et conserve 3 cartes de son choix (RAID, WEHRMACHT, V-MANN ou PURIFICATION).



Les joueurs RÉSISTANT peuvent chacun conserver 3 cartes RÉSISTANT de leur choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.



### Matériel supplémentaire du scénario 3 :

Ajoutez les éléments des scénarii précédents à ceux du scénario 3 :

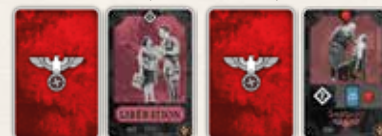
15 cartes RÉSISTANT (R031 à R040+ Max) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R005).



6 cartes MISSION (M031 à M036)



9 cartes LIEU (N021 à N025) et 3 cartes GESTAPO (N005)



1 jeton bonus (J006)

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









## GESTAPO



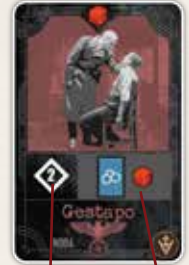
Dans ce SCÉNARIO, chaque fois que l'OCCUPANT capture une carte RÉSISTANT, il la place sur le plateau de jeu sur un emplacement disponible de son choix.

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

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

## GESTAPO

x3



Coût

Pouvoir



## INTERROGATOIRE

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

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

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

## DÉ ROUGE



3x

**AVEUX** : Les joueurs RÉSISTANT doivent donner à l'OCCUPANT une carte adaptée. S'ils ne peuvent pas fournir, réaliser une ARRÊTATION ARBITRAIRE en piochant la première carte RÉSISTANT de la pioche.



2x

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



1x

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

## AVEUX



AVEUX, les joueurs RÉSISTANT doivent remettre à l'OCCUPANT une carte correspondant à ce qui peut être posé sur l'organigramme. :

1 - de la main d'un des joueurs RÉSISTANT au choix des joueurs.

■ Le RÉSISTANT livré doit avoir un nombre de COMPÉTENCE égal ou supérieur au RÉSISTANT interrogé.

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

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

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

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



■ Le nombre d'interrogatoire qu'un prisonnier peut subir correspond au nombre de COMPÉTENCE présentes sur sa carte. Si l'interrogatoire est suivi d'AVEUX, on positionne un marqueur CIBLE rouge sur l'un des icônes de COMPÉTENCE de la carte RÉSISTANT. Si en revanche l'interrogatoire ne se conclue pas par des AVEUX, on positionne un marqueur CIBLE bleu.

Lorsque toutes les icônes de COMPÉTENCE sont recouvertes, on retire la carte RÉSISTANT du plateau de jeu selon ces critères :

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

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

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

# SCÉNARIO 3 UNIFICATION



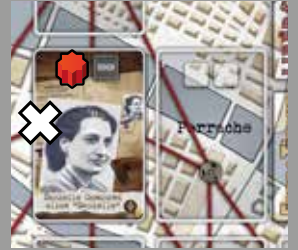
## SE DÉPLACER



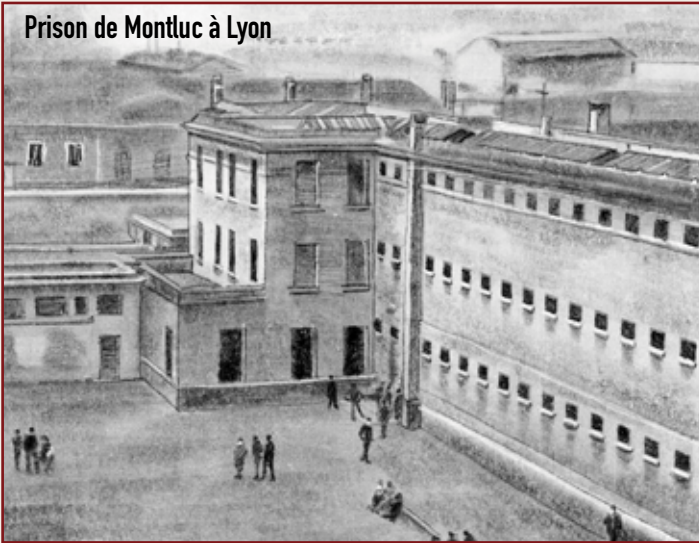
Dans ce scénario, les pions **RÉSISTANTS** peuvent être déplacés d'un **LIEU** à l'autre sans contrainte. Dans ce **SCÉNARIO**, les **LIEU** sont symboliques et correspondent à des mouvements de **RÉSISTANCE**.



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



## Prison de Montluc à Lyon



### Bonus des cartes MISSION :

Nouveau jeton **COMPÉTENCE** :



Espionnage

## F.A.Q.

### SE DÉPLACER

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

### AVEUX

**Qui choisit la carte RÉSISTANT dénoncée lors d'un AVEUX ?**  
C'est le camp des joueurs **RÉSISTANT**. Les joueurs se concertent pour savoir quelle carte sera livrée.

**Qui choisit où la carte doit-être posée sur le plateau ?**  
C'est le joueur **OCCUPANT**.

**Si le joueur OCCUPANT interroge un RÉSISTANT à une seule icône de COMPÉTENCE, que fait-on de la carte ?**

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



Arrestation de Jean Moulin à Caluire



## 1943

L'arrivée des communistes dans les cercles de la résistance rend les luttes plus violentes. L'objectif est de créer l'insécurité chez l'occupant. Une stratégie payante mais qui va se solder par d'innombrables sacrifices auprès des réseaux et des mesures de rétorsion très fortes à l'égard de la population. Vers quel état l'opinion publique va-t-elle pencher, Rejet ou adhésion ?

### Matériel des scénarii précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 2 combine des éléments du scénario 1, du scénario 2 et celui du scénario 3 :

- (x) cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du SCÉNARIO 1
- (x) cartes RÉSISTANT (R004 + R021 à R024) du SCÉNARIO 2
- (x) cartes RÉSISTANT (R005 + R031 à R040) du SCÉNARIO 3



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



6 jetons bonus (J001 à J006)



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



Les pions CIBLE rouges et bleus sont conservés.



### Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode campagne, vous devez préparer le jeu ainsi : Mélangez les 18 cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du scénario 1 et retirez 5 cartes au hasard, mélangez les 8 cartes du scénario 2 (R004 + R021 à R025) et retirez 3 cartes au hasard puis mélangez les 15 cartes du scénario 3 (R005 + R031 à R040) et retirez 6 cartes au hasard. Ajoutez les cartes du scénario 4 (R041 à R047 + R006) et mélangez l'ensemble.

### Fin de partie en mode CAMPAGNE :

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



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa pioche et conserve 3 cartes de son choix (RAID, WEHRMACHT, V-MANN ou PURIFICATION).

Les joueurs RÉSISTANT peuvent chacun conserver 3 cartes RÉSISTANT de leur choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

### Matériel supplémentaire du scénario 4 :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 4 combine des éléments du scénario 1, scénario 2 et celui du scénario 3 : 6 cartes RÉSISTANT (R041 à R046) et 4 cartes à 1 COMPÉTENCE (R006).



5 cartes MISSION (M041 à M045)



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



1 jeton bonus (J007), 2 jetons beige, 3 dés noirs et 10 pions noirs MILICE



6 cartes MÉDAILLE (TO41 à TO46) et des jetons MÉDAILLE



# SCÉNARIO 4 L'AFFICHE ROUGE



## Installation :

**A** Placez le livre-plateau au centre de la table, puis positionnez des MISSION sur les 4 emplacements. Lorsqu'une MISSION est accomplie, on place une nouvelle carte sur son emplacement.

**B** Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des 4 LIEUX. Tous les joueurs RÉSISTANT doivent se positionner sur des emplacements différents.

**C** Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du livre-jeu. Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une pioche et placez les 5 premières cartes faces visibles.

**D** Chaque joueur RÉSISTANT place devant lui son plateau individuel et positionne sa carte PERSONNAGE et mélange ses 7 cartes OBJET pour former une pioche.

Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes RÉSISTANT de la partie précédente dans sa pioche de départ.

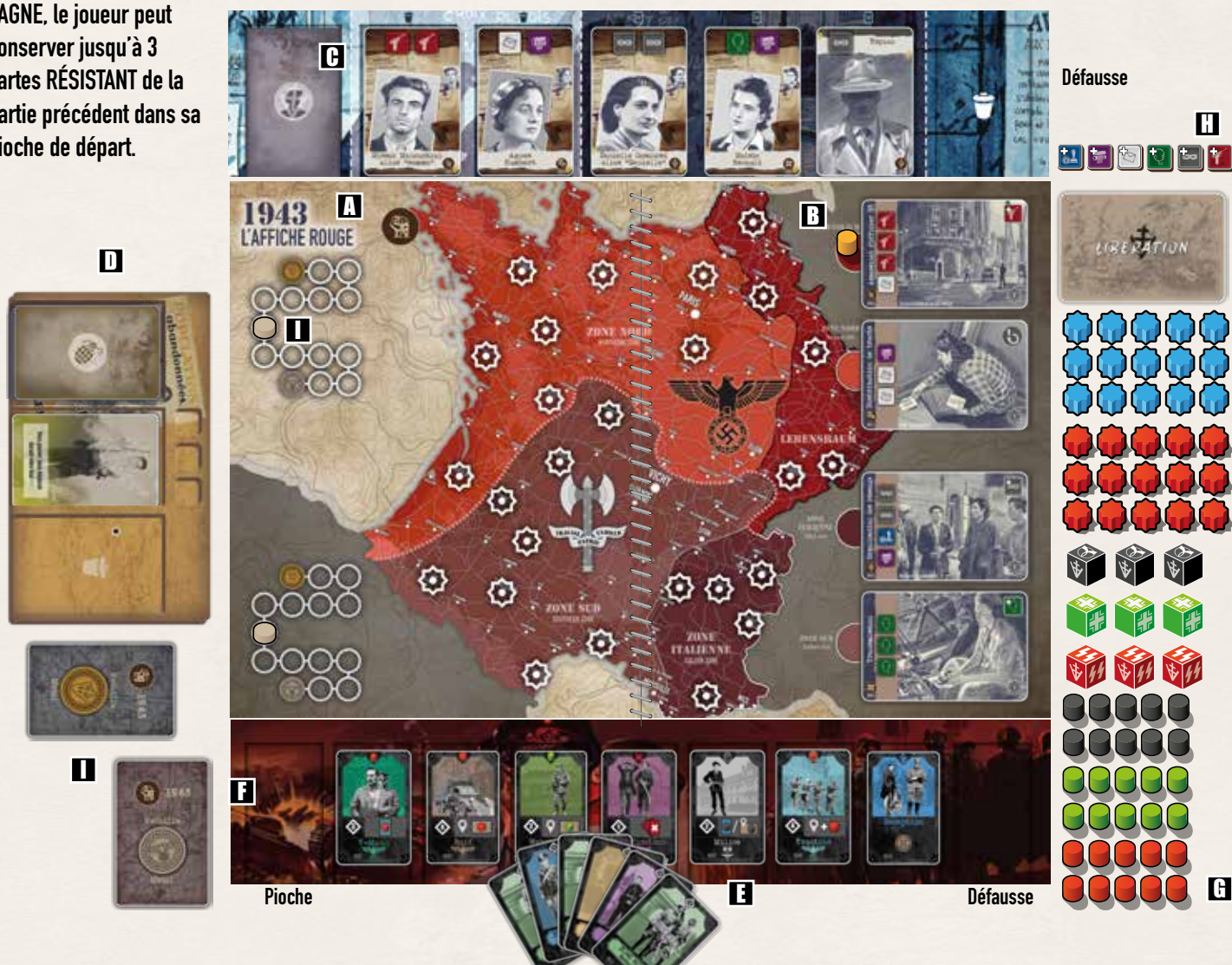
**E** Mélangez les 10 cartes LIEU (N041 à N044) avec 1 carte V-MANN (N001), 1 carte RAID (N002) et 1 carte WEHRMACHT (N003) pour faire une pioche. Note : en mode CAMPAGNE, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de son choix de la partie précédente à la place.

**F** Créez des piles de cartes identiques et placez-les sur le plateau OCCUPANT. (N001 à N005 + N007, N008 et N010)

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

**H** Placez les jetons PERMANENTS sur le côté du plateau. (J001 à J006)

**I** Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les objectifs des cartes MÉDAILLE sont secrets.



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



Le joueur OCCUPANT compte le nombre d'icônes de COMPÉTENCE visible sur les cartes RÉSISTANT qu'il a arrêté durant cette partie.



Les joueurs RÉSISTANT compte le nombre de points figurant sur chacune des cartes MISSION effectuées durant cette partie.



Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 5 points de victoire.

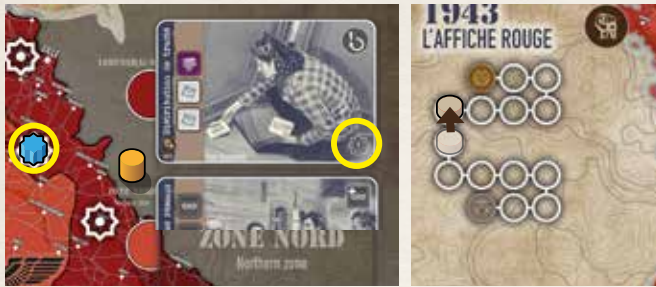




# 1943

## SCÉNARIO 4 L'AFFICHE ROUGE

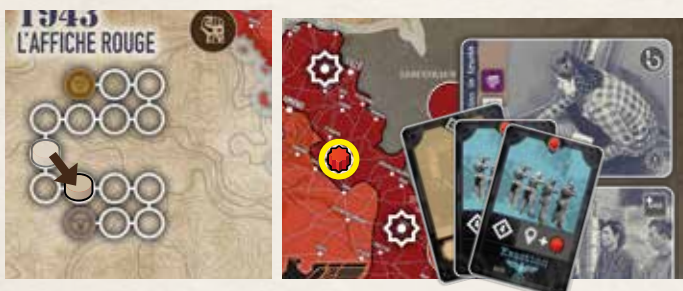
### RÉALISER UNE MISSION



Dans ce scénario, chaque fois qu'un joueur **RÉSISTANT** accomplit une **MISSION**, il déplace le marqueur de **SOUTIEN** du nombre de points indiqué sur la carte **MISSION**. Il place également un marqueur **CIBLE** bleu sur un des emplacements de la **ZONE**.

Dans cet exemple, le joueur **RÉSISTANT** réalise une **MISSION** de valeur 1. Il déplace le marqueur **SOUTIEN** d'un cran vers la gauche et positionne un marqueur **CIBLE**.

### EXACTION



Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défasse 2 cartes **EXACTION** dans le **LEBENSRAUM**. Il déplace le marqueur soutien de la **ZONE** nord de 2 emplacements et positionne 1 marqueur **CIBLE** sur la zone.

Le joueur **OCCUPANT** peut défasser une ou plusieurs cartes **EXACTION** avec une carte **LIEU** de son choix pour positionner un marqueur **CIBLE** dans la **ZONE** désignée. Il déplace également le marqueur de **SOUTIEN** d'un nombre de cases correspondant au nombre de cartes **EXACTION** jouées.

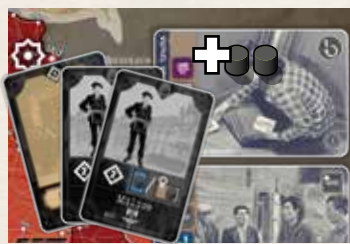
### Carte EXACTION



Coût

Pouvoir

### MILICE



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

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

OU



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

Dans cet exemple, le joueur **OCCUPANT** défasse 2 cartes **MILICE** pour positionner 2 pions **MILICE** sur une carte **RÉSISTANT**.

### Carte MILICE



Coût

Pouvoir

Les cartes **MILICE** peuvent être jouées comme des cartes **V-MANN** ou comme des cartes **WEHRMACHT** et suivent les mêmes règles.

### DÉ NOIR



2x



**ARRÊTATION** : La carte **RÉSISTANT** sur laquelle se trouvait le ou les pions **MILICE** rejoint la **PRISON**. Une nouvelle carte est placée sur l'emplacement vide.



**ARRÊTATION** : Piocher au hasard une carte parmi les cartes **RÉSISTANT** ayant été utilisées pour la résolution de la **MISSION**.



3x

**RIEN NE SE PASSE**



1x

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

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

# ORGANIGRAMME DE LA RÉSISTANCE LA FRANCE SOUS L'OCCUPATION

**France LIBRE** (Londres)  
Gal de Gaulle

**Liaisons avec la résistance intérieure** - Délégué général : Jean Moulin

**BCRA**  
Bureau Central de Renseignement et d'Action

**AS**  
Armée Secrète  
Gal Delestraint

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

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

**FTP FTP-MOI Front National**  
Résistance communiste

**ORA**  
Organisation de Résistance de l'Armée

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

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

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





## 1944

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

### Matériel des scénarii précédents :

Le matériel de jeu nécessaire au scénario 2 combine des éléments du scénario 1, du scénario 2, du scénario 3 et celui du scénario 4 :

- (x) cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du SCÉNARIO 1
- (x) cartes RÉSISTANT (R004 + R021 à R024) du SCÉNARIO 2
- (x) cartes RÉSISTANT (R005 + R031 à R040) du SCÉNARIO 3
- (x) cartes RÉSISTANT (R006 + R041 à R046) du SCÉNARIO 4



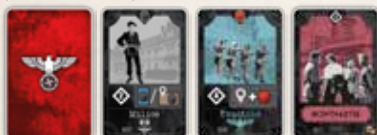
Les cartes MISSION des scénarii 1, 2, 3 et 4 ne sont plus utilisées.



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



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



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



Les pions CIBLE bleus sont retirés.

### Début de partie scénario seul

Si vous ne jouez pas le mode campagne, vous devez préparer le jeu ainsi : Mélangez les 18 cartes RÉSISTANT (R001 à R003 + R011 à R016) du scénario 1 et retirez 5 cartes au hasard, mélangez les 8 cartes du scénario 2 (R004 + R021 à R025) et retirez 3 cartes au hasard puis mélangez les 15 cartes du scénario 3 (R005 + R031 à R040) et retirez 6 cartes au hasard. Mélangez les 10 cartes RÉSISTANT du scénario 4 (R041 à R047 + R006) et retirez 3 cartes au hasard. Ajoutez les 14 cartes du scénario 5 (R051 à R056 + R007 + R008) et mélangez l'ensemble.

### Fin de partie en mode CAMPAGNE :

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



Le joueur OCCUPANT retire toutes les cartes LIEU de sa pioche et conserve 3 cartes de son choix (RAID, WEHRMACHT, V-MANN ou PURIFICATION).

Les joueurs RÉSISTANT peuvent chacun conserver 3 cartes RÉSISTANT de leur choix. Les autres cartes RÉSISTANT sont remises dans la réserve.

### Matériel supplémentaire du scénario 5 :

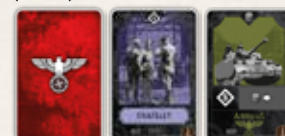
Le matériel de jeu nécessaire au scénario 5 combine des éléments du scénario 1, scénario 2, scénario 3 et celui du scénario 4 : 6 cartes RÉSISTANT (R051 à R056) et 8 cartes à 1 COMPÉTENCE (R006 et R007).



8 cartes MISSION avec dos LIBÉRATION (M051 à M058)



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



5 jetons BARRICADE de couleur bleu.

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





# SCÉNARIO 5 LA LIBÉRATION DE PARIS



## Installation :

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

**B** Chaque joueur RÉSISTANT place son pion sur l'un des 8 LIEU.

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

**C** Placez le plateau RÉSISTANT sur l'un des bords du livre-jeu.

Mélangez les cartes RÉSISTANT pour former une pioche et placez les 5 premières cartes faces visibles.

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

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

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

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

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

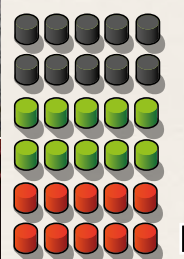
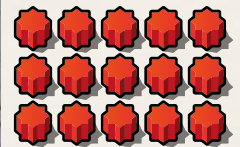
**I** Distribuez aléatoirement une carte MÉDAILLE au joueur OCCUPANT et une carte MÉDAILLE aux joueurs RÉSISTANT. Les objectifs des cartes MÉDAILLE sont secrets.

Pioche



Défausse

C



I



Pioche

E

Défausse

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



Le joueur OCCUPANT compte le nombre d'icônes de COMPÉTENCE visible sur les cartes RÉSISTANT qu'il a arrêté durant cette partie.



Les joueurs RÉSISTANT compte le nombre de points figurant sur chacune des cartes MISSION effectuées durant cette partie.



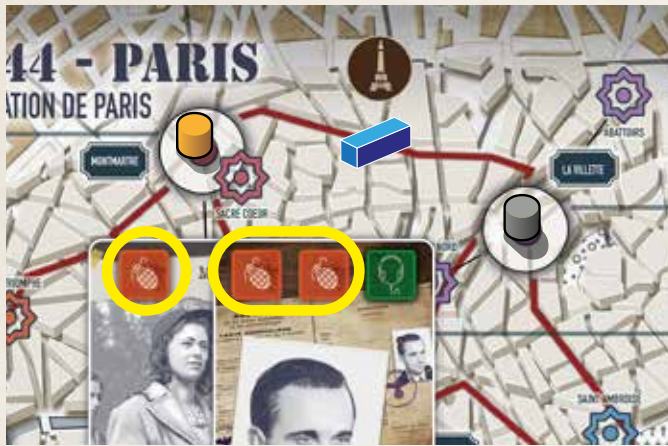
Chaque MÉDAILLE remportée par l'un des camps rapporte 5 points de victoire.





# 1944

## ÉRIGER UNE BARRICADE

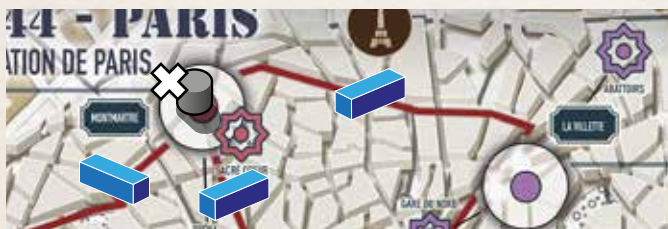


Dans ce scénario, un joueur **RÉSISTANT** peut poser un pion **BARRICADE** sur un des parcours adjacent à sa position en défaussant des cartes **RÉSISTANT** arborant 3 x la même **COMPÉTENCE**.

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

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

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



Si la colonne de blindés allemands est bloquée par les **BARRICADES** sans pouvoir se déplacer. L'action **ASSAUT** du joueur **OCCUPANT** ne sera plus possible.

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

## RÉALISER UNE MISSION



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

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

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

## F.A.Q.

### RÉALISER UNE MISSION

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

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

Oui, cela peut même être une stratégie de jeu.

### ASSAUT

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

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

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

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

# SCÉNARIO 5 LA LIBÉRATION DE PARIS



## ASSAUT



Le joueur OCCUPANT peut défausser une seule carte ASSAUT pour déplacer la colonne de blindés dans Paris vers un LIEU relié sur la carte.

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

### Carte ASSAUT

x2



Coût

Pouvoir



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

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

**ATTENTION, L'OCCUPANT peut jouer plusieurs cartes ASSAUT pour avancer plusieurs fois.**

## EXACTION



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

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

## DÉTRUIRE UNE BARRICADE



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

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

# ANNEXES

## MODE SOLO

### Principe du mode SOLO :

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

### Préparation du jeu de l'OCCUPANT :

Constituer 2 pioches distinctes et mélanger chacune des pioches :



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



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



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

### Tour de jeu de l'OCCUPANT :

On pioche une carte de chaque pioche pour réaliser un ASSEMBLAGE :



◀ 1  
◀ 2  
◀ 3

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

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

### Description des ACTIONS - Jeu de base :



RAID

■ Un RAID est réalisé sur le LIEU indiqué par la carte de l'ASSEMBLAGE.

Si un pion RÉSISTANT se trouve sur ce lieu, lancer le nombre de dé indiqué et réaliser l'action de RAID décrit dans les règles de base.

■ S'il n'y a pas de pion RÉSISTANT sur ce lieu, passer à l'action suivante.



WEHRMACHT

■ Placer le nombre de pion indiqué de WEHRMACHT (couleur verte) sur la mission correspondant au LIEU indiqué par la carte de l'ASSEMBLAGE.

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



V-MANN

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

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



PURIFICATION

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

### ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 2



U-BOAT

■ Placer un marqueur CIBLE rouge sur le lieu indiqué et monter le pion U-BOAT du nombre de position indiquée.

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

### ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 3



GESTAPO

■ Choisir le RÉSISTANT arrêté le plus élevé (avec le plus d'icône de COMPÉTENCE) et le plus à gauche sur la plateau et lancer le nombre de dé indiqué.

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

### ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 4



EXACTION

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

■ Si tous les marqueurs CIBLE (rouge et bleu) ont été positionnés dans cette zone, passer à l'action suivante.



MILICE

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

### ACTION SPÉCIALE DU SCÉNARIO 5



EXACTION

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

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



ASSAUT

■ Déplacer le pion BLINDÉ d'une position.

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

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

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

## PLAN DE DÉCEPTION ET DE DÉRAILLEMENT



■ Lorsqu'un joueur **RÉSISTANT** joue une combinaison cartes **OBJET** pour réaliser un **DÉRAILLEMENT** ou une **DÉCEPTION**, ajouter une carte correspondante dans la défausse des cartes **SOLO**.

■ Lorsque l'une de ces cartes est piochée, le joueur **OCCUPANT** passe son tour. Cette carte est retirée mais pourra à nouveau intégrer la pile des cartes **SOLO** avec un nouveau plan de **DÉRAILLEMENT** ou de **DÉCEPTION**.



## LE RÉSEAU DU MUSÉE DE L'HOMME

### Évasion vers la zone sud



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



### Sauvetage de familles juives



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



### Éveiller les consciences



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



### Arrestation massive



Arrêter au moins 9 cartes **RÉSISTANT** quel que soit le nombre d'icônes de **COMPÉTENCE**.



### Chercher les têtes



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



### Cout de filet



Cette **MÉDAILLE** nécessite de faire deux réussite avec les dés en jouant au moins 2 cartes **RAID** durant la même **ACTION**.



# ANNEXES CARTES MÉDAILLES



## LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME

### Rapport Enigma



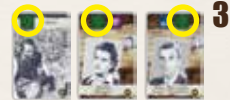
Les MISSIONS peuvent être réalisées l'ordre de votre choix mais à la suite. Il est possible de réaliser d'autres MISSIONS avant.



### Traque radio



Arrêter au moins 3 cartes RÉSISTANT possédant la COMPÉTENCE radio.



### Rapport vers Londres



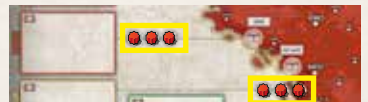
Il faut avoir réalisé 4 MISSIONS sur 2 LIEUX. Les MISSIONS défaussées ne sont pas comptabilisables.



### Attaque de convoi



Avoir positionné 6 marqueurs CIBLES sur deux LIEUX différents.



### Rapport BCRA



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



### Meute de U-boat



Avoir positionné au moins 5 marqueurs CIBLES sur les 5 LIEUX du plateau.



## L'UNIFICATION DE LA RÉSISTANCE

### La résistance s'organise



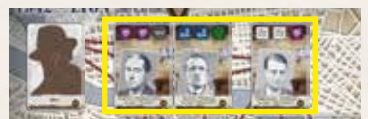
Accomplir 3 MISSIONS possédant la COMPÉTENCE espion.



### Chasseur de têtes



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



### Sur tous les fronts



Totaliser au moins 1 icône de chacune des 5 COMPÉTENCES disponible : Messager, faussaire, propagande, radio et espion.



### Arrestation de Jean Moulin



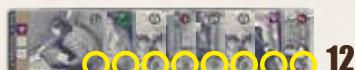
Ne pas avoir d'autres choix de la part du joueur RÉSISTANT que de révéler l'identité de Max.



### La peur change de camp



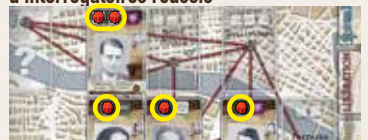
Totaliser au moins 12 points sur l'ensemble des cartes MISSION accomplies.



### Interrogatoire renforcé



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





## L'AFFICHE ROUGE

### Harcèlement de l'occupant



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

### Traque des partisans



Arrêter au moins 3 cartes RÉSISTANT possédant la COMPÉTENCE assassinat.

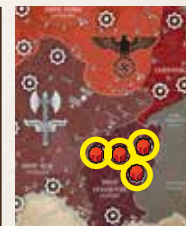


### Soutien de la population



Positionner au moins 4 marqueurs CIBLE bleus dans une zone.

### Terroriser la population



Positionner au moins 4 marqueurs CIBLE rouges dans une zone.

### Le vent tourne



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

### Écraser la rébellion



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



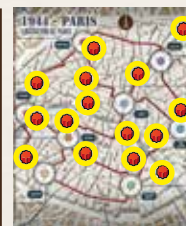
## LA LIBÉRATION DE PARIS

### Libérer Paris



Avoir 6 cartes MISSION sur leur face LIBÉRATION.

### Paris brûle-t-il ?



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

### Seconde DB



Avoir réaliser la MISSION «Convaincre les alliés» et cerner le jeton colonne de BLINDÉS de l'OCCUPANT avec des BARRICADES.

### Réprimer la révolte



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

### Appel à l'insurrection



Réaliser ces 3 missions dans le bon ordre :

- Grève générale
- Soulèvement de la population
- Assaut de la kommandantur



### Dernier convoi

















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





## Bonus des cartes MISSION :

-  Permet de rejouer (x) fois immédiatement.
-  Permet de reprendre en main (x) cartes RÉSISTANT dans la défausse.
-  Permet de positionner (x) cartes Déception dans la défausse des cartes du joueur OCCUPANT.
-  Permet de piocher (x) cartes RÉSISTANT sur le plateau RÉSISTANT. Les pions V-MANN/MILICE positionnés dessus doivent être pris en compote.
-  Permet de retirer (x) cartes MISSION du plateau en retirant les éventuels pions WEHRMACHT/MILICE positionnés dessus. Les points ne sont pas marqués dans ce cas.
-  Permet de retirer 2 cartes RÉSISTANT du plateau RÉSISTANT avec les pions V-MANN/MILICE qui se trouvent dessus et les placer dans la défausse..
-  Permet de libérer (x) cartes RÉSISTANT de votre choix de la PRISON que vous mettez dans votre main.
-  Permet de faire passer (x) tours à l'OCCUPANT immédiatement.
-  Permet de retirer (x) pion MILICE situés sur les cartes RÉSISTANT ou MISSION au choix.
-  Permet de retirer (x) pions WEHRMACHT situés sur les MISSION au choix.
-  Permet de retirer (x) pions V-MANN situé sur les cartes RÉSISTANT au choix.
-  Permet de retirer définitivement (x) carte dans la main de l'OCCUPANT.
-  Permet de retirer (x) marqueurs CIBLE du plateau.
-  Permet d'ajouter ou déplacer un marqueur BARRICADE sur le plateau.

## Remerciements :

work in progress