

REGLAS DEL JUEGO

LIBERATION



3 RESUMEN DEL JUEGO



Principio del juego
Juego por escenario
Juego en modo CAMPAÑA

4 - 5 ACCIONES BÁSICAS DEL JUGADOR DE DE LA RESISTENCIA



Inicio básico: reclutar
Realizar una misión: crear una distracción
Desplazarse: intercambiar
Liberar a un prisionero

6 - 7 ACCIONES BÁSICAS DEL JUGADOR OCUPANTE



PLANIFICAR
V-MANN - INCURSIÓN
WEHRMACHT - PURIFICACIÓN

8 - 9 TABLERO DE PUNTUACIÓN Y MARCADOR



10 - 11 ESCENARIO 1/1940 - PREPARACIÓN



12 - 13 ESCENARIO 2/1941 - PREPARACIÓN



14 - 15 ESCENARIO 2/1941 - NUEVAS ACCIONES - PREGUNTAS FRECUENTES



DESPLAZARSE
REALIZAR UNA MISIÓN
U-BOAT

16 - 17 ESCENARIO 3/1942 - PREPARACIÓN



18 - 19 ESCENARIO 3/1942 - NUEVAS ACCIONES - PREGUNTAS FRECUENTES



DESPLAZARSE
REALIZAR UNA MISIÓN
GESTAPO

20 - 21 ESCENARIO 4/1944 - PREPARACIÓN



22 - 23 ESCENARIO 4/1943 - NUEVAS ACCIONES - PREGUNTAS FRECUENTES



Realizar una MISIÓN
EXACCIÓN - MILICIA
Organigrama de DE DE LA RESISTENCIA
Francia bajo la ocupación

24 - 25 ESCENARIO 5/1944 - PREPARACIÓN



26 - 27 ESCENARIO 5/1943 - NUEVAS ACCIONES - PREGUNTAS FRECUENTES



Levantar una BARRICADA
Realizar una MISIÓN
OFENSIVA - EXACCIÓN

RESUMEN

28-29 ANEXOS



Modo SOLO
Tarjetas MEDALLAS - Escenario 1

30-31 ANEXOS



Tarjetas MEDALLAS - Escenario 2
Tarjetas MEDALLAS - Escenario 3
Tarjetas MEDALLAS - Escenario 4
Tarjetas MEDALLAS - Escenario 5



LIBERATION



Resumen del juego:

Liberation ilustra las acciones de DE DE LA RESISTENCIA francesa durante la Segunda Guerra Mundial. El juego se puede jugar en modo campaña, ya que consta de 5 escenarios, el primero de los cuales comienza en 1940 y el último ilustra la liberación de París en agosto de 1944, poniendo así fin a las acciones insurreccionales de DE DE LA RESISTENCIA francesa. Cada uno de los escenarios también se puede jugar de forma independiente. Se trata de un juego asimétrico, ya que los jugadores de DE DE LA RESISTENCIA jugarán de forma diferente al jugador OCUPANTE.

Principio del juego:

El juego se basa en una alternancia de acciones entre DE DE LA RESISTENCIA y el OCUPANTE hasta que uno de los dos bandos gane.

La distribución de los roles se hará de la siguiente manera según el número de jugadores:

OCUPANTE DE DE LA RESISTENCIA



Turno de juego:

DE DE LA RESISTENCIA siempre comienza.

El jugador OCUPANTE juega entre cada jugador DE DE LA RESISTENCIA. Así, con 4 jugadores, los turnos de juego se desarrollarán de la siguiente manera:



Juego en modo ESCENARIO:

Cada escenario se puede jugar por separado.

Para ello, basta con seguir las instrucciones del recuadro de la página de preparación de cada escenario, visible a partir del escenario 2.

En este caso, la partida termina con la victoria de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA o del jugador OCUPANTE.

Cada escenario está simbolizado por un logotipo presente en el material del juego, lo que permite preparar rápidamente el material seleccionando las cartas con este icono.

Ejemplo para el escenario 1 - La red del Museo del Hombre, las cartas tienen este icono:



Juego en modo CAMPAÑA:

Puedes jugar al juego en modo CAMPAÑA completando los escenarios uno tras otro. La continuación de cada escenario depende del resultado del anterior. Los escenarios se juegan en orden cronológico. La dificultad de las partidas es progresiva.

La campaña finaliza al término del escenario 5. El bando que haya obtenido más puntos de victoria gana la CAMPAÑA.



1940



1941



1942



1943



1944



ACCIONES BÁSICAS DEL JUGADOR DE DE LA RESISTENCIA

INICIO BÁSICO

COMPETENCIA



ROBAR PERSONAJE DESCARTE

Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA dispone de un tablero con su color que incluye 4 zonas: BARAJA, PERSONAJE, DESCARTE y HABILIDAD. Cuando el mazo se vacíe, se barajan las cartas del DESCARTE para formar un nuevo mazo. Al comienzo de la partida, cada jugador DE DE LA RESISTENCIA baraja sus 7 cartas de OBJETO y roba las 3 primeras cartas de su pila. Durante su turno, el

jugador DE DE LA RESISTENCIA realiza una sola acción jugando una o varias cartas de su mano, que luego coloca en su DESCARTE.

ATENCIÓN: EL JUGADOR DE DE LA RESISTENCIA **NO COMPLETA** SU MANO AL FINAL DE SU TURNO.

Cada carta OBJETO puede utilizarse:

- O bien por su poder de OPERACIÓN: el poder de OPERACIÓN permite RECLUTAR, DESPLAZARSE o crear una DISTRACCIÓN.
- O bien por su poder de planificación: el poder de PLANIFICACIÓN tiene como OBJETIVO reunir cartas específicas para llevar a cabo un descarrilamiento, una fuga o una operación de engaño.
- O bien por su poder de robo: el poder de robo permite robar un número determinado de cartas de su mazo a su mano.

Si un jugador no puede jugar, DESCARTE las cartas que tenga en la mano y roba 3 cartas nuevas.



ROBAR



Poder de ROBAR:

■ DESCARTEr una sola carta de objeto para robar tantas cartas como indique el valor.

■ Atención: La carta OBJETO que acaba de DESCARTErse para robar no se mezcla inmediatamente para formar una nueva pila.

Planificación SABOTAJE



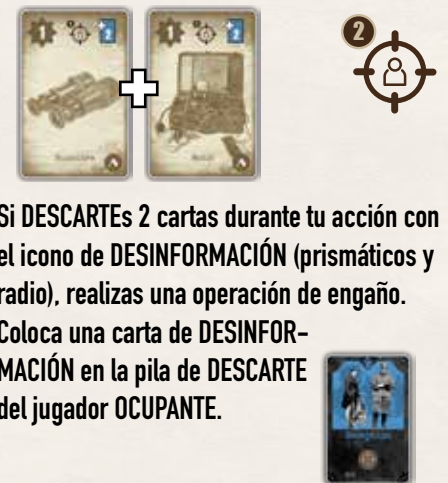
Si DESCARTEs 2 cartas durante tu acción con el icono del tren (Llave-T y una Dinamita), realizas el SABOTAJE del tren. Elige 3 cartas de la mano del OCUPANTE y colócalas en su DESCARTE. Durante su siguiente turno, el OCUPANTE solo jugará con 3 cartas.

Planificación EVASIÓN



Si DESCARTEs 3 cartas durante tu acción con el icono de EVASIÓN (Pistola, Sten y tracción delantera), realizas una evasión. Recupera la carta de DE DE LA RESISTENCIA que elijas entre las cartas de DE DE LA RESISTENCIA detenidas por el OCUPANTE y que se encuentran en prisión, y colócala directamente en tu mano.

Planificación de la DESINFORMACIÓN



Si DESCARTEs 2 cartas durante tu acción con el icono de DESINFORMACIÓN (prismáticos y radio), realizas una operación de engaño. Coloca una carta de DESINFORMACIÓN en la pila de DESCARTE del jugador OCUPANTE.

Operación RECLUTAR





El jugador puede reclutar una de las 6 cartas disponibles en el tablero de DE DE LA RESISTENCIA, que luego se completa. Se debe DESCARTE el número de puntos de operación igual o superior al número de iconos de HABILIDAD que aparecen en la carta reclutada.

En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA DESCARTE 2 cartas con 1 ACCIÓN para reclutar a Paul Rivet. Esta carta se coloca en la pila de DESCARTE del jugador.

Cuando se recluta una carta, complete la ranura deslizando las cartas hacia la izquierda.

Carta DE DE LA RESISTENCIA



Hay dos zonas en la meseta:
 La carta reclutada se coloca en la pila de DESCARTE del tablero del jugador.
 La carta reclutada se coloca directamente en la parte superior del mazo del tablero del jugador.

Operación **DISTRACCIÓN**



Crear una **DISTRACCIÓN** en la meseta **DE DE LA RESISTENCIA**:

El jugador **DESCARTE** una o varias cartas **OBJETO** de su mano para retirar tantas fichas **V-MANN** o **MILICIA** como haya sobre una sola carta **DE DE LA RESISTENCIA**.

Crear una **DISTRACCIÓN** en las cartas de **MISIÓN**:

El jugador **DESCARTE** una o varias cartas **OBJETO** de su mano para retirar fichas **WEHRMACHT** o **MILICIA** situadas en una carta **MISIÓN**.

ATENCIÓN: Para retirar fichas **MILICIA** o **WEHRMACHT** situadas en una carta **MISIÓN**, debe haber una ficha de un jugador **DE DE LA RESISTENCIA** en el lugar de la **MISIÓN** objetivo.

Operación **DESPLAZARSE**



El jugador mueve su ficha de un **LUGAR** a otro. En los escenarios parisinos (1 y 5), los movimientos están restringidos y deben seguir el trazado indicado en el tablero de juego.

En este ejemplo, el jugador amarillo mueve su ficha 2 casillas **DESCARTENDO** 2 cartas de 1 punto.

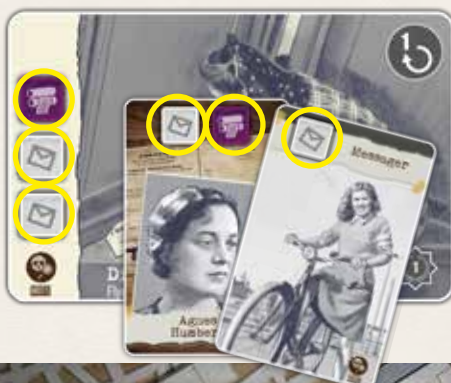
INTERCAMBIAR



Si las fichas de varios jugadores **DE DE LA RESISTENCIA** se encuentran en el mismo **LUGAR**, estos pueden intercambiar a su conveniencia las cartas **DE DE LA RESISTENCIA** de su mano. Este intercambio corresponde a una de las **ACCIONES** de uno de los jugadores.

El objetivo principal de **DE DE LA RESISTENCIA** es completar **MISIONES** que te reportarán **BONIFICACIONES** y **PUNTOS DE VICTORIA**.

REALIZAR UNA MISIÓN



El jugador **DESCARTE** cartas **DE DE LA RESISTENCIA** para completar una **MISIÓN**. Las **HABILIDADES** de las cartas **DESCARTEDAS** deben coincidir con las de la carta **MISIÓN**. Cuando se completa la **MISIÓN**, el jugador **DE DE LA RESISTENCIA** toma la carta **MISIÓN** y gana la **BONIFICACIÓN** de la carta **MISIÓN**.



TARJETA DE MISIÓN



ATENCIÓN: la ficha del jugador **DE DE LA RESISTENCIA** debe estar en el **LUGAR** de una **MISIÓN** para poder realizarla.

En este ejemplo, el jugador amarillo puede completar la **MISIÓN** del **LUGAR** Montmartre.



ACCIONES BÁSICAS DEL JUGADOR OCUPANTE

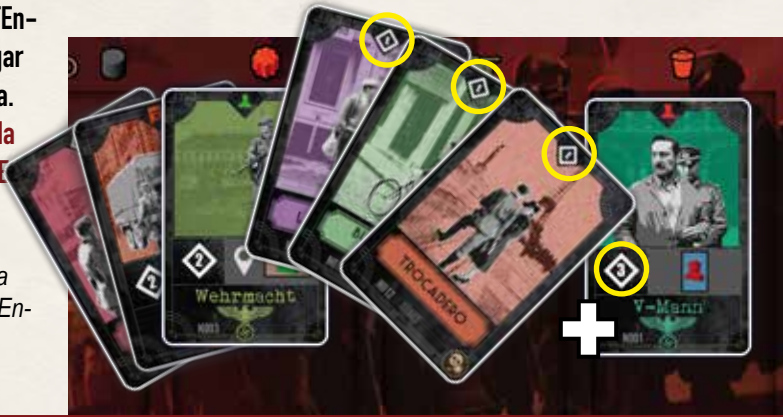
El jugador que ocupa la posición inicial suele comenzar su turno con 6 cartas en la mano. Juega una o varias cartas de su mano para realizar una acción y completa su mano al final de su turno para volver a tener 6 cartas. Estas son las acciones que puede realizar:

PLANIFICAR

El jugador OCUPANTE puede comprar una nueva carta DESCARTANDO un número de cartas de lugar equivalente al coste de la carta.

IMPORTANTE: la carta comprada se añade a la pila de DESCARTE del jugador OCUPANTE.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE adquiere una carta V-MANN de valor 3 DESCARTANDO 3 cartas de lugar.



Carta LUGAR

VALOR



NOMBRE ESCENARIO

V-MANN



El jugador OCUPANTE puede DESCARTAR una o varias Cartas V-MANN de su mazo para colocar fichas rojas sobre una sola Carta DE DE LA RESISTENCIA. Si un jugador DE DE LA RESISTENCIA quiere reclutar la Carta, el jugador OCUPANTE lanza tantos dados rojos como fichas haya colocadas sobre ella.

Carta V-MANN

x4



COSTE PODER

ROJO DÉ

IMPORTANTE: el número máximo de fichas que se pueden colocar corresponde al número de iconos de HABILIDAD que aparecen en la Carta DE DE LA RESISTENCIA.



ARRESTO: La Carta de Resistencia en la que se encuentran los peones V-MANN va a la prisión. Se añade una nueva Carta al tablero de Resistencia.



NO PASA NADA: el jugador DE DE LA RESISTENCIA puede quedarse con la Carta y DESCARTAR las fichas V-mann que hay sobre ella si todos los dados muestran esa cara.



RESISTENCIA: Cada cara RESISTENCIA anula una cara ARRESTO.

REDADA

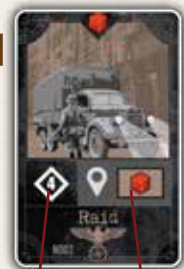


El jugador OCUPANTE puede DESCARTAR una o varias Cartas REDADA con una Carta de LUGAR de su elección para intentar desencadenar una DETENCIÓN en un LUGAR donde se encuentre una ficha DE DE LA RESISTENCIA. Se lanzan tantos dados rojos como Cartas REDADA se hayan jugado.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE realiza una REDADA en Montmartre: lanza 2 dados y realiza 2 arrestos.

Carta REDADA

x3



COSTE PODER

DADOS ROJOS



ARRESTO: Robar una carta DE DE LA RESISTENCIA de la mano del jugador DE DE LA RESISTENCIA. Si este no tiene ninguna carta en la mano, realizar una DETENCIÓN ARBITRARIA robando la primera carta DE DE LA RESISTENCIA del mazo del tablero DE DE LA RESISTENCIA.



NO PASA NADA



RESISTENCIA: Cada cara RESISTENCIA anula una cara ARRESTO.

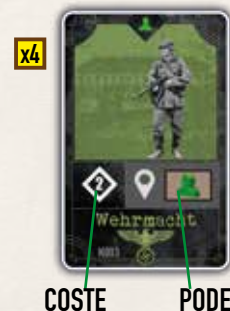
A su vez, el jugador que ocupa el turno puede optar por DESCARTER todas sus cartas para robar 6 nuevas en lugar de jugar normalmente. No puede DESCARTER solo una parte de su mano.

WEHRMACHT



El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una o varias Cartas WEHRMACHT con una Carta LUGAR de su elección para colocar fichas WEHRMACHT en la Carta MISIÓN de ese LUGAR. Si un jugador DE DE LA RESISTENCIA quiere realizar la MISIÓN, el jugador OCUPANTE lanza tantos dados verdes como el número de fichas colocadas sobre ella.

Carta WEHRMACHT



COSTE PODER

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE DESCARTE 2 Cartas WEHRMACHT y 1 Carta LUGAR (Montmartre); por lo tanto, coloca 2 fichas WEHRMACHT en la MISIÓN Montmartre.

IMPORTANTE: el número máximo de fichas que se pueden colocar corresponde al número de iconos de HABILIDAD que aparecen en la Carta de MISIÓN.

DADOS VERDES



3x

ARRESTO: Roba al azar una Carta de entre las Cartas DE DE LA RESISTENCIA que se han utilizado para resolver la MISIÓN y colócala en la PRISIÓN.



3x

NO SUCEDE NADA: El jugador DE DE LA RESISTENCIA puede coger la Carta MISIÓN y DESCARTER las fichas que hay sobre ella si todos los dados muestran esa cara.

PURIFICACIÓN



El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una Carta PURIFICACIÓN y retirar del juego una de las Cartas de su mano. Las Cartas LUGAR se retiran hasta el final de la partida. Las demás Cartas vuelven a sus respectivas pilas.

Carta PURIFICACIÓN



COSTE PODER

Preguntas frecuentes

PLANIFICAR

¿Se pueden comprar varias Cartas en el mismo turno si se dispone de los medios necesarios?

No, solo se puede comprar una Carta por acción.

V-MANN

¿Puedo colocar varios V-MANN sobre diferentes Cartas DE DE LA RESISTENCIA durante una ACCIÓN?

No, solo se puede ocupar una Carta DE DE LA RESISTENCIA durante una acción. Sin embargo, es posible colocar varias fichas V-MANN sobre una Carta DE DE LA RESISTENCIA si esta tiene varios iconos de habilidad.

DADOS ROJOS O NEGROS

¿La acción del jugador DE DE LA RESISTENCIA es un fracaso desde el momento en que el resultado de los dados muestra al menos un arresto?

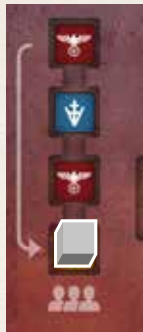
Sí, a menos que los resultados de arresto sean anulados por los resultados de resistencia.

PURIFICACIÓN

¿Se puede eliminar una Carta PURIFICACIÓN con otra Carta PURIFICACIÓN?

Sí, la Carta PURIFICACIÓN permite eliminar cualquier Carta OCUPANTE.

TABLERO DE PUNTUACIÓN




Orden de turno


Para facilitar la gestión del orden de turno cuando hay más de un jugador DE DE LA RESISTENCIA, se pone a su disposición una escala de orden de turno que será gestionada por el jugador OCUPANTE. Cada vez que un jugador termine su turno, avance el marcador una posición que indique el siguiente jugador. Hay dos escalas de orden de turno, una para partidas de 3 jugadores y otra para partidas de 4 jugadores.

Escala de puntuación: El cálculo de las puntuaciones se realiza a modo de «tiro de cuerda».




■ Cada vez que los DE DE LA RESISTENCIA completan una misión, mueve el MARCADOR DE PUNTUACIÓN al símbolo / del número de puntos de victoria de la misión.




En este ejemplo, el marcador se desplaza dos posiciones hacia la derecha .



■ Cada vez que el Ocupante capture una Carta DE DE LA RESISTENCIA, mueve el MARCADOR DE PUNTUACIÓN al símbolo / del número de iconos de HABILIDAD de la Carta DE DE LA RESISTENCIA.



En este ejemplo, el marcador se desplaza dos posiciones hacia la derecha .

En el modo campaña, la puntuación se conserva para el siguiente escenario.

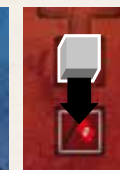


Fichas medallas



Las MEDALLAS ganadas hacen avanzar 3 posiciones el marcador del lado del ganador y ponen fin al escenario.

Cada MEDALLA ganada se coloca en las casillas MEDALLA, empezando por el lado  para los DE DE LA RESISTENCIA y el lado  para los OCUPANTES.

En caso de empate al final de la CAMPAÑA, el bando que tenga más MEDALLAS gana la CAMPAÑA.



Victoria inmediata

■ Si el marcador de puntuación alcanza el extremo  o  de la escala de puntuación, el bando vencedor gana inmediatamente la campaña.

Bonificación de relanzamiento

Cuando el MARCADOR DE PUNTUACIÓN alcanza la posición de una ficha de RELANZAMIENTO:




■ Si el marcador es rojo, el jugador OCUPANTE toma la ficha que tiene delante.



■ Si el marcador es azul, uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA toma la ficha y la coloca en una de las 3 posiciones de su TABLERO DE CONTROL.

La ficha de repetición permite, en cualquier tirada de dados:

- Pedir una repetición de uno de los dados (independientemente de su color).
- Es posible repetir varias veces el mismo dado si se dispone de varias fichas de repetición.

■ Si DE DE LA RESISTENCIA libera a un prisionero, el OCUPANTE pierde puntos y el marcador de puntuación se mueve al  del número de iconos de habilidad del DE DE LA RESISTENCIA liberado.

Si el marcador vuelve en sentido contrario y abandona la zona de la ficha de Relanzamiento, esta se vuelve a colocar en el TABLERO DE PUNTUACIÓN.

Las fichas de relance solo pueden estar en posesión de un único bando.

BONIFICACIONES Y PANEL DE CONTROL

Bonificaciones de las cartas de misión:

En cada una de las cartas de MISIÓN hay una bonificación. Estas bonificaciones se materializan en fichas cuadradas o redondas que se pueden colocar en los tableros individuales de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA.

■ Los cuadrados son bonificaciones permanentes, que permanecen activas hasta el final de la partida o la campaña. Las bonificaciones cuadradas se conservan de un escenario a otro.

○ Los círculos son bonificaciones que se pueden usar una sola vez e inmediatamente después de completar la misión.

Fichas de HABILIDAD:



Estas bonificaciones añaden una HABILIDAD permanente al jugador que la posee desde el momento en que la adquiere y hasta el final de la campaña.



Las Cartas DECEPTION son Cartas muertas en la mano del jugador OCUPANTE que no pueden ser DESCARTADAS por el jugador ocupante. Una Carta purificación permite RETIRAR del juego una Carta DECEPTION.

El jugador OCUPANTE puede DESCARTAR una Carta DECEPTION con el resto de su mano si pasa su turno para robar otras 6 Cartas.

PANEL DE CONTROL DEL JUGADOR DE DE LA RESISTENCIA: Poderes únicos de los personajes DE DE LA RESISTENCIA:

Hay 3 espacios para las bonificaciones de HABILIDAD. Puedes retirar una bonificación para sustituirla por otra.

HABILIDAD



MAZO

PERSONAJES

DESCARTER

Marcel

Puedes moverte gratis una vez durante tu turno.

Suzanne

Puedes reclutar las Cartas DE DE LA RESISTENCIA boca abajo que se encuentran en la parte superior del mazo pagando el número de puntos de operación correspondiente al número de iconos de HABILIDAD de la Carta DE DE LA RESISTENCIA robada. Si no puedes o no quieres reclutarla, colócala debajo del mazo. La Carta reclutada se añade directamente a tu mano.

Louis

Al comienzo del juego, obtienes una HABILIDAD de tu elección.

Jeanne

Durante tu turno, puedes lanzar un dado rojo y retirar una ficha V-MANN si obtienes un resultado 4 o 5.

Pierre

Puedes volver a jugar cuando completes una MISIÓN.

Yvonne

Durante tu turno, si tu ficha se encuentra en un LUGAR con al menos una ficha de la Wehrmacht, puedes lanzar un dado verde y retirar una ficha de la Wehrmacht con un resultado de 6.

F.A.Q.

INICIO BÁSICO

¿Qué hago si no tengo más Cartas OBJETO para robar Cartas?

Debes DESCARTER las Cartas que tengas en la mano, robar 3 Cartas de tu mazo y pasar tu turno.

RECLUTAR

¿Se puede reclutar la Carta DE DE LA RESISTENCIA situada en la parte superior del mazo?

No, solo se pueden reclutar las 6 Cartas visibles en el tablero DE DE LA RESISTENCIA.

¿Se considera el poder de reclutamiento de Suzanne como una ACCIÓN?

Sí, se trata de una acción de reclutamiento.

REALIZAR UNA MISIÓN

¿Puedo realizar una misión si el número de iconos de habilidad presentes en mis Cartas DE DE LA RESISTENCIA supera el valor de la Carta misión?

Sí, pero los puntos de operación excedentes se pierden.

BONIFICACIÓN DE HABILIDAD

¿Puedo dar una ficha de bonificación de habilidad a otro jugador?

No, una HABILIDAD es personal.

Durante la CAMPAÑA con Marcel, ¿puedo elegir iconos de HABILIDAD diferentes?

Sí, esta habilidad se elige al comienzo de cada escenario..

CREAR UNA DISTRACCIÓN

¿Puedo usar Cartas OBJETO para retirar varias fichas Wehrmacht, V-MANN o Milicia colocadas en diferentes Cartas?

No, durante una acción, solo se puede realizar una DISTRACCIÓN en una única Carta.

DESPLAZARSE

¿Puedo retirar temporalmente mi ficha del tablero?

No, siempre puedes sufrir ataques del ocupante. No es posible evitarlo.

INTERCAMBIAR

¿Puedo intercambiar varias Cartas DE DE LA RESISTENCIA con otro jugador?

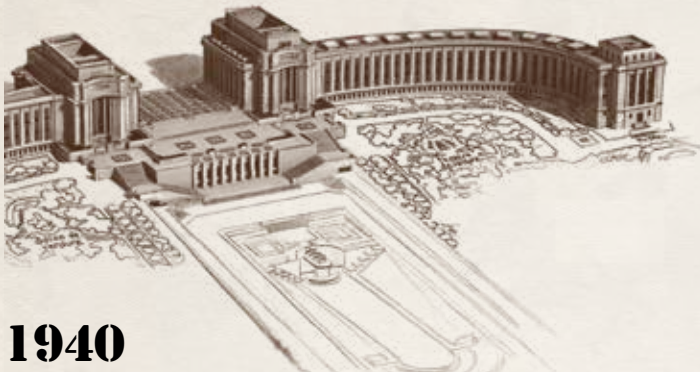
Sí, puedes realizar todos los intercambios que desees siempre y cuando os encontréis en la misma casilla.

¿Puedo dar o coger Cartas DE DE LA RESISTENCIA a otro jugador a cambio de nada?

Sí, un intercambio no requiere reciprocidad ni equivalencia.



1940 ESCENARIO 1 LA RED DEL MUSEO DEL HOMBRE



1940

Tras la debacle y el avance del ejército alemán, Francia queda ocupada. Ante el sentimiento de injusticia, algunos intelectuales comienzan a rebelarse y a organizar las premisas de una lucha. La red del Museo del Hombre es el primer grupo de DE DE LA RESISTENCIA. Las acciones de los primeros DE DE LA RESISTENCIA son modestas: imprimir revistas clandestinas, organizar el tráfico de documentos falsos, transmitir mensajes secretos... Acciones que pueden considerarse insignificantes frente a la brutalidad de los ocupantes. Muchos de los primeros DE DE LA RESISTENCIA pagarán un alto precio, acabando ejecutados o deportados.


Material estándar:

Para todos los escenarios, necesitarás estas 3 bandejas:

- LIBRO-TABLERO de doble página según el escenario.
- TABLERO DE DE LA RESISTENCIA (de color azul).
- TABLERO OCUPANTE (de color rojo).
- TABLERO de PUNTUACIÓN.



Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA dispone de un tablero, una ficha de personaje, una ficha y 7 cartas de objeto de su color.

Las Cartas objeto tienen el símbolo .



19 cartas: 4 x V-MANN, 3 x REDADA, 4 x WEHRMACHT, 4 x PURIFICACIÓN (N001 a N004) y 4 x DECEPCIÓN (N010).



Fin de la partida en modo CAMPAÑA:

El jugador OCUPANTE retira definitivamente del juego todas las Cartas DE DE LA RESISTENCIA que haya capturado. Estas Cartas no estarán disponibles hasta el final de la CAMPAÑA. Todas las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA podrán utilizarse para el resto de la partida.



El jugador OCUPANTE conserva 1 Carta de cada tipo: V-MANN. (N001), REDADA (N002) y WEHRMACHT (N003).

⚔ Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA puede conservar 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA de su elección. Las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA se devuelven a la reserva.

3 dados verdes y 3 dados rojos.



10 fichas verdes y 10 fichas rojas.



2 cubos de color gris para el marcador.



Material para el escenario 1:

Para realizar el escenario 1, necesitará:

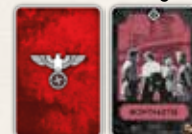
18 cartas DE DE LA RESISTENCIA (R011 a R016 y R001 a R003).



6 Cartas misión (M011 a M016).



12 Cartas de lugar (N011 a N016).



Fichas de bonificación (J001 a J003).



6 cartas MEDALLA (T011 a T016) y fichas MEDALLA.



1940 ESCENARIO 1 LA RED DEL MUSEO DEL HOMBRE



Preparación:

- A** Coloca el LIBRO-BANDEJA en el centro de la mesa y luego coloca una Carta de misión al azar en los 6 LUGARES.
- B** Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su ficha en uno de los LUGARES. Todos los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben colocarse en LUGARES diferentes.
- C** Coloque el tablero DE DE LA RESISTENCIA en uno de los bordes del LIBRO-TABLERO. Mezcle las Cartas DE DE LA RESISTENCIA para formar un mazo y coloque las 6 primeras Cartas boca arriba.
- D** Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca delante de él su TABLERO DE CONTROL, coloca su ficha de personaje y mezcla sus 7 cartas de objeto para formar su mazo.
- E** Mezcla las 12 Cartas de lugar (N011 a N016) con 1 Carta V-MANN (N001), 1 Carta REDADA (N002) y 1 Carta WEHRMACHT (N003) para formar un mazo.

F Crea pilas de cartas idénticas y colócalas en el tablero OCUPANTE. (N001 a N004 + N010)

G Coloca las fichas V-MANN (rojas) y WEHRMACHT (verdes) y los dados del color correspondiente junto al tablero.

H Coloca las fichas PERMANENTES en el lateral del tablero. (J001 a J003).

I Reparta aleatoriamente una Carta medalla al jugador ocupante y una Carta medalla a los jugadores DE DE LA RESISTENCIA. Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA y OCUPANTES pueden mirar su Carta medalla, pero no deben mostrarla al bando contrario.

J Coloca el marcador de puntuación en el centro del TABLERO DE PUNTUACIÓN y coloca las 6 fichas de relanzamiento en sus respectivas posiciones.



La partida finaliza si uno de los dos bandos gana una MEDALLA.



Cada MEDALLA ganada por uno de los bandos otorga 3 puntos de victoria.





1941 ESCENARIO 2 LA COFRADÍA DE NUESTRA SEÑORA



1941

¡La batalla del Atlántico está en pleno apogeo! El ataque a los convoyes aliados por parte de las fuerzas de la Kriegsmarine, que parten de los puertos franceses del Atlántico donde se han construido bases submarinas, pone en peligro el abastecimiento de Inglaterra. El BCRA, el servicio de inteligencia de la Francia Libre patrocinado por el general De Gaulle, establece una red de informantes en la Francia ocupada, que transmite valiosa información por radio. El ocupante persigue a los espías en un aterrador juego del gato y el ratón.

Bandejas y material estándar:

Consulte los elementos presentados en la página 10.

Material de los escenarios anteriores:

El material de juego necesario para el escenario 2 se combina con elementos del escenario 1:

(x) Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R001 a R003) del escenario 1.



6 Cartas MISIÓN (M011 a M016).



fichas de bonificación (J001 a J003).



Las 12 cartas del escenario 1 ya no se utilizarán. Puedes guardarlas en la caja.



Inicio de la partida solo con el escenario

Si no juegas en modo campaña, debes preparar el juego de la siguiente manera: Selecciona 3 copias de cada una de estas cartas: periodista (R001), falsificador (R002), mensajero (R003), mézclalas y reparte 2 cartas a cada jugador DE DE LA RESISTENCIA. A continuación, mezcla el resto con las cartas del escenario 2 (R004 + R021 a R025) para formar el MAZO de cartas DE DE LA RESISTENCIA.

Fin de la partida en modo campaña:

El jugador ocupante retira definitivamente del juego todas las cartas de DE DE LA RESISTENCIA que haya capturado. Estas cartas no estarán disponibles hasta el final de la campaña. Todas las demás cartas de DE DE LA RESISTENCIA seguirán utilizándose para el resto de la partida.



El jugador OCUPANTE retira todas las cartas LUGAR de su BARAJADA y conserva 1 carta de cada tipo: V-MANN. (N001), REGADA (N002) y WEHRMACHT (N003).

♣ Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA puede conservar 3 cartas DE DE LA RESISTENCIA de su elección. Las demás cartas DE DE LA RESISTENCIA se devuelven a la reserva.

Material adicional del escenario 2:

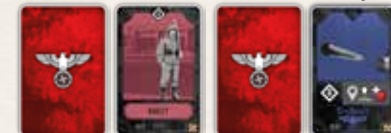
Añade los elementos de los escenarios anteriores a los del escenario 2: 4 Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R021 a R025) y 4 Cartas con 1 HABILIDAD (R004).



4 Cartas MISIÓN (M021 a M024).



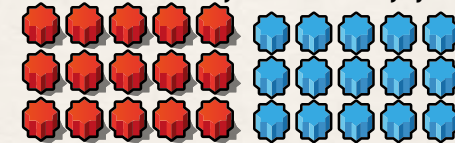
10 Cartas de LUGAR (N021 a N025) y 3 Cartas U-BOAT (N004).



♣ 1 ficha de bonificación (J004)

♣ 1 ficha U-BOAT de color gris

15 marcadores de objetivo de color rojo y azul.



6 cartas MEDALLA (T021 a T026) y fichas MEDALLA.



1941

ESCENARIO 2 LA COFRADÍA DE NUESTRA SEÑORA



Preparación:

A Coloca el libro-tablero en el centro de la mesa y luego coloca dos cartas de MISIÓN superpuestas al azar en las 5 casillas.

B Cada jugador DE LA RESISTENCIA coloca su ficha en uno de los 5 lugares.

Todos los jugadores DE LA RESISTENCIA deben colocarse en casillas diferentes.

C Coloca el tablero DE LA RESISTENCIA en uno de los bordes del libro-tablero. Baraja las cartas de resistencia para formar un mazo y coloca las 6 primeras cartas boca arriba.

D Cada jugador DE LA RESISTENCIA coloca delante de él su TABLERO, coloca su ficha de personaje y baraja sus 7 cartas de objeto para formar su mazo. Nota: en el modo campaña, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de resistencia de la partida anterior en su mazo inicial.

E Mezcla las 10 cartas de lugar (N021 a N025) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta REDADA (N002) y 1 carta WEHRMACHT (N003) para for-

mar un mazo. Nota: en el modo campaña, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de su elección de la partida anterior en su lugar.

F Crea pilas de cartas idénticas y colócalas en el tablero OCUPANTE. (N001 a N005 + N010)

G Coloca las fichas V-MANN (de color rojo) y Wehrmacht (de color verde) junto al tablero.

H Coloque las fichas PERMANENTES al lado del tablero. (J001 a J004)

I Coloque la ficha U-BOAT en la casilla central del marcador.

J Coloque los marcadores azules de objetivo en las casillas del tablero.

K Reparta aleatoriamente una Carta medalla al jugador ocupante y una Carta medalla a los jugadores DE LA RESISTENCIA. Los jugadores DE LA RESISTENCIA y OCUPANTES pueden mirar su Carta medalla, pero no deben mostrarla al bando contrario.

L Coloque el marcador de puntuación en el centro del tablero de puntuación y coloque las 6 fichas de relanzamiento en sus respectivas casillas.



La partida termina si uno de los dos bandos gana una medalla o si no quedan más cartas de misión en el tablero.



Cada MEDALLA ganada por uno de los bandos otorga 3 puntos de victoria.





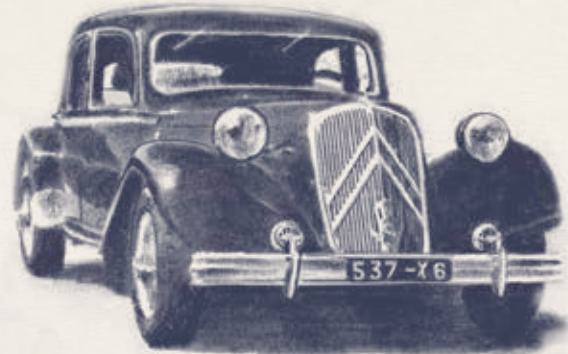
1941

ESCENARIO 2 LA COFRADÍA DE NUESTRA SEÑORA

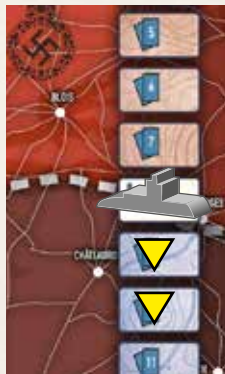
DESPLAZARSE



En este escenario, las fichas DE DE LA RESISTENCIA pueden moverse de un lugar a otro sin restricciones. El coste de la operación es 1.
 En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA gasta 1 punto de operación para moverse.



REALIZAR UNA MISIÓN



En este escenario, cada vez que un jugador DE DE LA RESISTENCIA completa una misión, mueve la ficha U-boat un número de casillas igual al número de puntos que figura en la Carta de MISIÓN.

En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA completa una misión de valor 2. Por lo tanto, la ficha U-BOAT se mueve 2 casillas hacia abajo en la pista U-BOAT.

U-BOAT



1941 LA CONFRÉRIE NOTRE-DAME

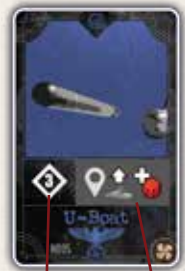


El jugador OCUPANTE puede DESCARTEr una o varias Cartas U-BOAT con una Carta de lugar de su elección para realizar un ataque de U-boat. Subir la ficha U-BOAT un número de casillas igual al número de Cartas U-BOAT DESCARTEdas y sustituir un marcador azul por un marcador rojo en una de las casillas del lugar.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE DESCARTE 2 Cartas U-Boat en Brest, avanza la ficha U-BOAT 2 casillas y coloca un marcador de objetivo en la ubicación Brest.

Carta U-BOAT

x3



COSTE

PODER



El jugador OCUPANTE ya no puede realizar ataques con submarinos jugando cartas U-BOAT en los dos casos siguientes:
 1 - Todas las casillas están ocupadas por marcadores rojos. En



este caso, retire las cartas de misión de esa casilla.
 2 - Los DE DE LA RESISTENCIA han retirado todas las cartas de misión del lugar.



Fin de la partida en modo CAMPAÑA:
En modo CAMPAÑA, al final de este escenario, la ubicación de la ficha U-boat indica el número total de Cartas DE DE LA RESISTENCIA a 1 icono de HABILIDAD de los escenarios 1 y 2 que se pueden conservar para el resto de la CAMPAÑA (Falsificador, Mensajero, Propaganda, Radio). Este número tiene en cuenta las Cartas DE DE LA RESISTENCIA conservadas por los jugadores.

En este ejemplo, la ficha U-boat se encuentra en la posición 3 del marcador. Esto significa que los jugadores DE DE LA RESISTENCIA solo podrán seleccionar 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA a 1 icono de habilidad para el resto de la CAMPAÑA, contando las Cartas conservadas por cada uno de los jugadores y la reserva.

Bonificación de las cartas de MISIÓN:

Nueva ficha de HABILIDAD:



Radio

F.A.Q.

DESPLAZARSE

¿Puedo ir de Brest a Burdeos en una sola ACCIÓN?

Sí, en este escenario no hay restricciones de desplazamiento.

U-BOAT

¿Puedo realizar un ataque de U-BOAT en un LUGAR que ya no tiene Cartas MISSION?

No, a partir de ese momento ese LUGAR queda neutralizado para los ataques de submarinos.

¿Debo colocar tantos marcadores de objetivo como Cartas U-BOAT se hayan jugado?

No, el número de Cartas U-BOAT jugadas influye en el avance en la pista. Sin embargo, solo se puede colocar una ficha, independientemente de la fuerza del ataque.

A partir de 1941, el OCUPANTE se toma en serio el riesgo de insurrección en el país. Con el fin de organizar las fuerzas represivas, se nombran oficiales inflexibles y crueles. A partir de entonces, el OBERFÜHRER formará parte de las Cartas del ocupante hasta el final de la CAMPAÑA.

OBERFÜHRER

Preparación

Coloca la Carta OBERFÜHRER debajo de las Cartas REDADA.

Esta Carta solo estará disponible para una acción de planificación cuando se hayan adquirido todas las Cartas REDADA.



Carta OBERFÜHRER



COSTE

PODER

Quando se juega la Carta OBERFÜHRER, el OCUPANTE puede realizar 2 acciones de su elección.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE coloca 1 marcador objetivo en Brest y recluta una Carta WEHR-MACHT durante el mismo turno.





1942

ESCENARIO 3 UNIFICACIÓN DE DE DE LA RESISTENCIA



1942

En la zona no ocupada operan movimientos de resistencia dispersos y sin coordinación. La Francia libre envía un emisario para reunir y coordinar a los principales movimientos de resistencia: Combat, Libération y Franc-tireur. Este emisario se llama Jean Moulin. Klaus Barbie, jefe de la Gestapo en Lyon, persigue sin descanso al misterioso Max, alias de Jean Moulin, con el fin de decapitar DE DE LA RESISTENCIA francesa.

Material de los escenarios anteriores:

El material de juego necesario para el escenario 3 se combina con elementos de los dos escenarios anteriores:

(x) Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R001 a R004).



10 Cartas MISIÓN (M011 a M016 y M021 a M024).



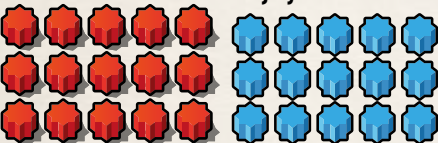
4 fichas de bonificación (J001 a J004).



Las Cartas U-BOAT y el lugar del escenario 1 y 2 ya no se utilizarán.



15 marcadores de color rojo y azul.



Inicio de la partida con solo el escenario

Si no juegas en modo CAMPAÑA, debes preparar el juego de la siguiente manera: Selecciona 2 ejemplares de cada una de estas cartas: periodista (R001), falsificador (R002), mensajero (R003), radio (R004), mézclalas y re-parté 2 cartas a cada jugador DE DE LA RESISTENCIA. A continuación, mezcla el resto con las cartas del escenario 3 (R031 a R040 + R005) para formar el MONTÓN de cartas de DE DE LA RESISTENCIA.

Fin de la partida en modo CAMPAÑA:

El jugador OCUPANTE retira definitivamente del juego todas las Cartas DE DE LA RESISTENCIA que haya capturado. Estas Cartas no estarán disponibles hasta el final de la campaña. Todas las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA seguirán utilizándose para el resto de la partida.



El jugador OCUPANTE retira todas las Cartas LUGAR de su BARAJADA y conserva 1 Carta de cada tipo: V-MANN. (N001), REDADA (N002) y WEHRMACHT (N003).

♣ Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA puede conservar 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA de su elección. Las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA se devuelven a la reserva.

Material adicional del escenario 3:

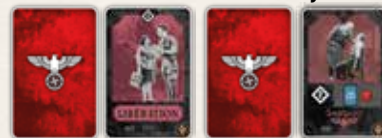
15 Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R031 a R040 + Max) y 4 Cartas con 1 habilidad (R005).



6 Cartas MISIÓN (M031 a M036)



9 Cartas LUGAR (N031 a N033) y 3 Cartas GESTAPO (N005)



1 ficha de bonificación (J005)

6 cartas MEDALLA (T031 a T036) y fichas MEDALLA



1942 ESCENARIO 3 UNIFICACIÓN DE DE DE LA RESISTENCIA



Preparación:

- A** Coloca el libro-tablero en el centro de la mesa y luego coloca una Carta de MISIÓN al azar en cualquiera de las 3 casillas. Cuando se complete una misión, coloca una nueva Carta en su casilla.
- B** Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su ficha en uno de los 3 LUGARES.
- Todos los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben colocarse en ubicaciones diferentes.
- C** Coloca el tablero DE DE LA RESISTENCIA en uno de los bordes del libro-tablero. Mezcla las cartas DE DE LA RESISTENCIA para formar un mazo y coloca las 5 primeras cartas boca arriba.
- D** Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su tablero individual delante de él, coloca su ficha de personaje y mezcla sus 7 cartas de objeto para formar su mazo. Nota: en el modo CAMPAÑA, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de RESISTENCIA de la partida anterior en su mazo inicial.
- E** Mezcla las 9 cartas MOVIMIENTOS DE RESISTENCIA (N031 a N033) con 1 carta V-MANN (N001), 1 Carta REDADA (N002) y 1 Carta WEHR-

- MACHT (N003) para formar un mazo. Nota: en el modo campaña, el jugador puede conservar hasta 3 Cartas de su elección de la partida anterior en su lugar.
- F** Crea pilas de Cartas idénticas y colócalas en el tablero OCUPANTE. (N001 a N005 + N010)
- G** Coloca las fichas V-MANN (de color rojo) y WEHRMACHT (de color verde) junto al tablero.
- I** Coloca las fichas PERMANENTES en el lateral del tablero. (J001 a J005)
- J** Coloca la Carta Max/Jean Moulin en la casilla superior con la cara de Max hacia arriba.
- K** Reparta aleatoriamente una Carta MEDALLA al jugador OCUPANTE y una Carta medalla a los jugadores DE DE LA RESISTENCIA. Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA y OCUPANTES pueden mirar su Carta medalla, pero no deben mostrarla al bando contrario.
- L** Coloque el marcador de puntuación en el centro del tablero de puntuación y coloque las 6 fichas de relanzamiento en sus respectivas casillas.



La partida termina si uno de los dos equipos gana una medalla.

Cada MEDALLA ganada por uno de los bandos otorga 3 puntos de victoria.



1942

ESCENARIO 3 UNIFICACIÓN DE DE DE LA RESISTENCIA

GESTAPO



En este escenario, cada vez que el ocupante captura una Carta DE DE LA RESISTENCIA, la coloca en el tablero de juego en una casilla disponible de su elección.

El número de iconos de HABILIDAD de la Carta DE DE LA RESISTENCIA debe coincidir con el número de cuadrados presentes en el tablero.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE coloca la Carta «Danielle Casanova» en la segunda fila del tablero (con 2 cuadrados).

GESTAPO

x3



COSTE

PODER



INTERROGATORIO

El jugador OCCUPANTE la posición DESCARTE una o varias Cartas GESTAPO para interrogar a un prisionero de su elección. Lanza tantos dados como Cartas haya jugado.

El número máximo de dados que se pueden jugar corresponde al número de iconos de HABILIDAD.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE lanza 2 dados rojos para interrogar a la Carta «Danielle Casanova» en la segunda fila del tablero (con 2 cuadrados). El OCUPANTE no podría jugar Cartas adicionales, ya que 2 es el número máximo correspondiente a esta Carta.

DADOS ROJOS



CONFESIÓN: Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben entregar al OCUPANTE una Carta adecuada (véase más abajo). Si no pueden hacerlo, se realiza una detención arbitraria robando la primera Carta DE DE LA RESISTENCIA del mazo.



NO PASA NADA: El jugador DE DE LA RESISTENCIA no habla.



HEROÍSMO: El DE DE LA RESISTENCIA interrogado no confiesa y escapa, y la Carta vuelve a la mano de un jugador DE DE LA RESISTENCIA tras consultarlo.

CONFESIÓN



Por cada resultado de los dados «CONFESIONES», los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben entregar al OCUPANTE una Carta las que se pueden colocar en el organigrama:

1 - De la mano de uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA, a elección de los jugadores. El DE DE LA RESISTENCIA entregado debe tener un número de iconos de HABILIDAD igual o superior al del DE DE LA RESISTENCIA interrogado.

■ Debe haber un hilo conductor que relacione la Carta del DE DE LA RESISTENCIA interrogado con la del DE DE LA RESISTENCIA entregado.

■ No es posible cubrir una Carta que ya esté colocada.

■ Si la única Carta disponible es Max, la Carta se da la vuelta por el lado «Jean Moulin».

2 - Si el jugador o los jugadores DE DE LA RESISTENCIA no tienen Cartas DE DE LA RESISTENCIA correspondientes, el jugador OCUPANTE procede a un arresto arbitrario robando la primera Carta del mazo del tablero DE DE LA RESISTENCIA.



■ El número de interrogatorios a los que puede ser sometido un prisionero corresponde al número de iconos de HABILIDAD que aparecen en su Carta. Si el interrogatorio da lugar a una confesión, coloque un marcador rojo sobre uno de los iconos de HABILIDAD de la Carta DE DE LA RESISTENCIA. Si, por el contrario, el interrogatorio no concluye con una confesión, coloque un marcador azul. Cuando todos los iconos de habilidad estén cubiertos, retira la Carta DE DE LA RESISTENCIA del tablero de juego según estos criterios:

■ Si al menos uno de los marcadores objetivo es rojo, la Carta DE DE LA RESISTENCIA se DESCARTE en la PRISIÓN.

■ Si todos los marcadores objetivo son azules, la Carta DE DE LA RESISTENCIA se coloca debajo del mazo de Cartas DE DE LA RESISTENCIA y podrá volver a utilizarse.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE ha obtenido un resultado de CONFESIÓN. Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben colocar una de sus cartas en una casilla disponible.

1942 ESCENARIO 3 UNIFICACIÓN DE DE DE LA RESISTENCIA



DESPLAZARSE



En este escenario, las fichas DE DE LA RESISTENCIA pueden moverse de un MOVIMIENTO DE RESISTENCIA a otro sin restricciones.

Fin de la partida en modo campaña:

Al final de la partida, las Cartas DE DE LA RESISTENCIA colocadas en el tablero de juego van a la PRISIÓN si tienen un marcador rojo, las demás Cartas van a la pila de descarte de Cartas DE DE LA RESISTENCIA.



Planificación EVASIÓN



En este escenario, los DE DE LA RESISTENCIA arrestados por el OCUPANTE se colocan en el tablero. Con la acción de fuga, los jugadores elegirán al personaje liberado en este tablero, excepto las Cartas de DE DE LA RESISTENCIA que tengan un marcador rojo colocado sobre ellas.

Los DE DE LA RESISTENCIA no readmitían en sus filas a alguien que hubiera cedido en las cárceles de la GESTAPO.



F. A. Q.

DESPLAZARSE

¿Puedo ir de Combate a Liberación en una sola acción?

Sí, no hay restricciones de movimiento en este escenario.

CONFESIÓN

¿Quién elige la Carta de resistencia denunciada durante una confesión?

El bando de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA. Los jugadores se ponen de acuerdo para decidir qué Carta se entregará.

¿Quién elige dónde se coloca la Carta en el tablero?

El jugador OCUPANTE.

Si el jugador ocupante interroga a un DE DE LA RESISTENCIA que tiene un solo icono de habilidad, ¿qué se hace con la Carta?

Si el DE DE LA RESISTENCIA confiesa, esa Carta va inmediatamente a la prisión. Si el DE DE LA RESISTENCIA no confiesa, esa Carta va inmediatamente al mazo del tablero de los DE DE LA RESISTENCIA.

¿Una cara de heroísmo anula un resultado de confesión?

Sí, esa cara sigue las mismas reglas que las de REDADA y V-MANN..

Prisión de Montluc en Lyon



Arresto de Jean Moulin en Caluire



Bonificación de las cartas de misión:

Nueva ficha de HABILIDAD:



Espionaje



1943 ESCENARIO 4 EL CARTEL ROJO



1943

La llegada de los comunistas a los círculos de DE DE LA RESISTENCIA aumenta la intensidad del conflicto. El objetivo es aumentar la sensación de inseguridad entre los ocupantes, una estrategia que da sus frutos, pero que se saldará con innumerables sacrificios de los DE DE LA RESISTENCIA y con el aumento de las medidas de represalia contra la población. ¿De qué lado se inclinará la opinión pública?

Material de los escenarios anteriores:

El material de juego necesario para el escenario 4 se combina con elementos de los tres escenarios anteriores:

(x) Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R001 a R006).



16 Cartas MISIÓN (M011 a M016, M021 a M024 y M31 a M36).



5 fichas de bonificación (J001 a J005).



Las cartas U-BOAT, GESTAPO y los lugares de los escenarios 1, 2 y 3 ya no se utilizarán.



Las fichas objetivo rojas y azules se conservan.

Inicio de la partida solo con el escenario

Si no juegas en modo CAMPAÑA, debes preparar el juego de la siguiente manera: Selecciona 2 ejemplares de cada una de estas cartas: periodista (R001), falsificador (R002), mensajero (R003), radio (R004), espía (R005), mézclalas y reparte 2 cartas a cada jugador DE DE LA RESISTENCIA. A continuación, mezcla el resto con las cartas del escenario 4 (R041 a R047 + R006) para formar el MAZO de cartas de DE DE LA RESISTENCIA.

Fin de la partida en modo CAMPAÑA:

El jugador OCUPANTE retira definitivamente del juego todas las Cartas DE DE LA RESISTENCIA que haya capturado. Estas Cartas no estarán disponibles hasta el final de la CAMPAÑA. Todas las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA seguirán utilizándose para el resto de la partida.



El jugador OCUPANTE retira todas las Cartas LUGAR de su BARAJADA y conserva 1 Carta de cada tipo: V-MANN. (N001), REDADA (N002) y WEHRMACHT (N003).

♣ Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA puede conservar 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA de su elección. Las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA se devuelven a la reserva.

Material adicional del escenario 4:

10 cartas DE DE LA RESISTENCIA (R041 a R046 y R006).



5 Cartas MISIÓN (M041 a M045)..



10 Cartas de LUGAR (N041 a N044) 4 Cartas de MILICIA (N007) y 2 Cartas de EXACCIÓN (N008).



1 ficha de bonificación (J006), 2 fichas beige, 3 dados negros y 10 fichas negras MILICIA.



6 cartas MEDALLA (T041 a T046) y fichas MEDALLA.



1943 ESCENARIO 4 EL CARTEL ROJO



Preparación:

A Coloca el libro-tablero en el centro de la mesa y coloca las cartas de MISIÓN en las 4 casillas. Cuando se complete una misión, coloca una nueva carta en su casilla.

B Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su ficha en uno de los 4 LUGARES.

Todos los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben colocarse en ubicaciones diferentes.

C Coloca el tablero DE DE LA RESISTENCIA en uno de los bordes del libro-tablero. Mezcla las cartas DE DE LA RESISTENCIA para formar un mazo y coloca las 6 primeras cartas boca arriba.

D Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su TABLERO delante de él, coloca su ficha de personaje y mezcla sus 7 Cartas de Objeto para formar su mazo. Nota: en el modo CAMPAÑA, el jugador puede conservar hasta 3 Cartas de RESISTENCIA de la partida anterior en su mazo inicial.

E Mezcla las 10 cartas de lugar (N041 a N044) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta REDADA (N002) y 1 carta WEHRMACHT (N003) para for-

mar un mazo. Nota: en el modo campaña, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de su elección de la partida anterior en su lugar.

F Crea pilas de cartas idénticas y colócalas en el tablero OCUPANTE. (N001 a N005 + N007, N008 y N010)

G Coloque las fichas V-MANN (de color rojo), MILICIA (de color negro) y WEHRMACHT (de color verde) junto al tablero.

H Coloque las fichas PERMANENTES en el lateral del tablero. (J001 a J006)

I Reparta aleatoriamente una Carta MEDALLA al jugador ocupante y una Carta medalla a los jugadores DE DE LA RESISTENCIA. Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA y OCUPANTES pueden mirar su Carta MEDALLA, pero no deben mostrarla al bando contrario.

J Coloca el marcador de puntuación en el centro del tablero de puntuación y coloca las 6 fichas de relanzamiento en sus respectivas posiciones.

K Coloca las 2 fichas beige en las posiciones medias de las escalas de apoyo.

H



La partida termina si uno de los dos bandos gana una medalla o si se completan todas las casillas.



Cada MEDALLA ganada por uno de los bandos otorga 3 puntos de victoria.





1943 ESCENARIO 4 EL CARTEL ROJO

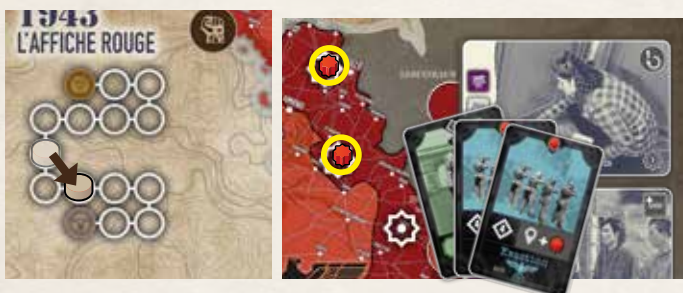
REALIZAR UNA MISIÓN



En este escenario, cada vez que un jugador DE DE LA RESISTENCIA completa una MISIÓN, mueve el marcador de simpatía el número de puntos indicado en la Carta de misión. También coloca un marcador objetivo en una de las casillas de la zona. Los puntos de misión también se pueden utilizar para retirar marcadores objetivo del OCUPANTE.

En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA completa una MISIÓN de valor 1. Mueve el marcador de simpatía un espacio a la izquierda y coloca un marcador de objetivo.

EXACCIÓN



En este ejemplo, el jugador ocupante DESCARTE 2 Cartas EXACCIÓN en la ZONA Norte. Mueve el marcador de simpatía de la zona Norte 2 casillas y coloca 2 marcadores objetivo en esa zona.

El jugador ocupante puede DESCARTER una o varias Cartas de EXACCIÓN con una Carta de LUGAR de su elección para colocar un número equivalente de marcadores objetivo en la zona designada. También mueve el marcador de simpatía un número equivalente de casillas. Las Cartas de EXACCIÓN también se pueden utilizar para retirar marcadores objetivo de los DE DE LA RESISTENCIA.

Carta EXACCIÓN



COSTE

PODER

MILICIA



El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una o varias Cartas MILICIA con una Carta LUGAR de su elección para colocar un número equivalente de fichas MILICIA en la zona designada.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE DESCARTE 2 Cartas MILICIA en la zona Norte para colocar 2 fichas MILICIA en la Carta MISIÓN.

0

El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una o varias Cartas MILICIA para colocar un número equivalente de fichas MILICIA en la Carta DE DE LA RESISTENCIA que elija.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE DESCARTE 2 Cartas MILICIA para colocar 2 fichas MILICIA en la Carta DE DE LA RESISTENCIA que elija.

Carta MILICIA



COSTE

PODER

Si un jugador DE DE LA RESISTENCIA quiere reclutar a la Carta, el jugador OCUPANTE lanza tantos dados negros como el número de fichas colocadas sobre ella. Tanto si el intento tiene éxito como si fracasa, las fichas de MILICIA se DESCARTE a continuación.

DADOS NEGROS



ARRESTO: Roba una carta de la mano del jugador DE DE LA RESISTENCIA. Si este no tiene cartas en la mano, realiza un arresto arbitrario robando la primera carta DE DE LA RESISTENCIA del mazo.



NO OCURRE NADA: el jugador DE DE LA RESISTENCIA puede quedarse con la Carta y DESCARTER las fichas que hay sobre ella.



RESISTENCIA: Este resultado anula el resultado de ARRESTO de otro dado.

Bonificación de las cartas de misión: Nueva ficha de HABILIDAD:  Asesinato

ORGANIGRAMA DE DE DE LA RESISTENCIA FRANCIA BAJO LA OCUPACIÓN

Organigrama de DE DE LA RESISTENCIA

Francia LIBRE(Londres)
General de Gaulle

Enlaces con DE DE LA RESISTENCIA interior - Delegado general: Jean Moulin

BCRA
Oficina Central de Información y Acción

AS
Ejército Secreto
General Delestraint

ORA
Organización de Resistencia del Ejército

Combate Liberación Franc-Tireur
Henri Fresnay
E. d'Astier de La Vigerie
Jean-Pierre Lévy

MUR
Enero de 1943
Movimientos Unidos de DE DE LA RESISTENCIA

OCM **CDLR** **CDLL** **Liberación Norte**
Organización civil y militar LA RESISTENCIA
Los de DE DE LA RESISTENCIA
Los de la liberación

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

FTP
FTP-MOI
Frente Nacional
Resistencia comunista

Mayo de 1943 - **CNR** Consejo Nacional de DE DE LA RESISTENCIA

Francia bajo la ocupación





1944 ESCENARIO 5 LA LIBERACIÓN DE PARÍS



1944

Tras el Día D, los Aliados se encuentran a las puertas de París. DE DE LA RESISTENCIA y el pueblo parisino toman las armas contra el ocupante. Rápidamente se apoderan de los puntos neurálgicos, pero la falta de municiones se hace sentir cruelmente. Von Choltiz ha recibido órdenes de Hitler de defender la ciudad y destruirla si es necesario, minando los puentes y los principales monumentos de París. DE DE LA RESISTENCIA de París ha logrado cruzar las líneas para pedir a los Aliados que avancen hacia París. ¿Podrá salvarse la ciudad de la luz? Tú decides.

Material de los escenarios anteriores:

El material de juego necesario para el escenario 5 se combina con elementos de los dos escenarios anteriores:

(x) Cartas DE DE LA RESISTENCIA (R001 a R006).



Las Cartas MISIÓN de los escenarios 1, 2, 3 y 4 ya no se utilizan.



Las cartas U-BOAT, GESTAPO y los escenarios 2, 3 y 4 ya no se utilizarán.



Se conservan las Cartas MILICIA (N007), EXACCIÓN (N008) y LUGAR del escenario 1 (N011 a N016).



Se conservan las fichas objetivo rojas, la MILICIA y los dados de MILICIA negros.



Las fichas azules objetivo se retiran.



Inicio de la partida con solo el escenario

Si no juegas en modo campaña, debes preparar el juego de la siguiente manera: Selecciona 2 ejemplares de cada una de estas cartas: periodista (R001), falsificador (R002), mensajero (R003), radio (R004), espía (R005), DE DE LA RESISTENCIA (R006), mézclalas y reparte 2 cartas a cada jugador DE DE LA RESISTENCIA. A continuación, mezcla el resto con las cartas del escenario 5 (R051 a R056 + R007 + R008) para formar el MONTE de cartas de DE DE LA RESISTENCIA.

Fin de la partida en modo CAMPAÑA:

El jugador OCUPANTE retira definitivamente del juego todas las cartas de DE DE LA RESISTENCIA que haya capturado. Estas cartas no estarán disponibles hasta el final de la CAMPAÑA. Todas las demás cartas de DE DE LA RESISTENCIA seguirán utilizándose para el resto de la partida.



El jugador OCUPANTE retira todas las Cartas LUGAR de su BARAJA y conserva 1 Carta de cada tipo: V-MANN (N001), REDADA (N002) y WEHR-MACHT (N003).

♣ Cada uno de los jugadores DE DE LA RESISTENCIA puede conservar 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA de su elección. Las demás Cartas DE DE LA RESISTENCIA se devuelven a la reserva.

Material adicional del escenario 5:

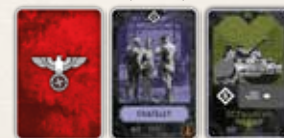
14 cartas DE DE LA RESISTENCIA (R051 a R056 y R007 y R008).



8 Cartas MISIÓN con reverso LIBERACIÓN (M051 a M058).



16 Cartas LUGAR (N011 à N016) + (N051 et N052) et 2 Cartas OFFENSIVE (N009).



5 fichas de barricada y una ficha de Blindado.

6 cartas MEDALLA (T051 a T056) y fichas MEDALLA.



1944 ESCENARIO 5 LA LIBERACIÓN DE PARÍS



Preparación:

A Coloca el libro-tablero en el centro de la mesa y luego coloca las 8 cartas de MISIÓN al azar en los espacios. Cuando se completa una misión, se da la vuelta al lado de liberación.

B Cada jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca su ficha en uno de los 8 LUGARES.

Todos los jugadores DE DE LA RESISTENCIA deben colocarse en lugares diferentes.

C Coloque el tablero de DE DE LA RESISTENCIA en uno de los bordes del libro-tablero. Mezcle las cartas de DE DE LA RESISTENCIA para formar un mazo y coloque las 6 primeras cartas boca arriba.

D Cada jugador de DE DE LA RESISTENCIA coloca delante de él su TABLERO y coloca su ficha de personaje y mezcla sus 7 cartas de objeto para formar su mazo. Nota: en el modo CAMPAÑA, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de DE DE LA RESISTENCIA de la partida anterior en su mazo inicial.

E Mezcla las 16 cartas de LUGAR (N011 a N016) + (N51 y N52) con 1 carta V-MANN (N001), 1 carta REDADA (N002) y 1 carta WEHRMACHT (N003) para formar un mazo. Nota: en el modo CAMPAÑA, el jugador puede conservar hasta 3 cartas de su elección de la partida anterior en su lugar.

F Crea pilas de cartas idénticas y colócalas en el tablero OCUPANTE. (N001 a N004 + N007 a N009)

G Coloca las fichas V-MANN (de color rojo), WEHRMACHT (de color verde) y MILICIA (de color negro) junto al tablero.

H Coloca la ficha de blindado (de color gris) en una de las casillas.

I Reparte al azar una carta MEDALLA al jugador ocupante y una carta medalla a los jugadores DE DE LA RESISTENCIA. Los jugadores DE DE LA RESISTENCIA y OCUPANTES pueden mirar su carta medalla, pero no deben mostrársela al bando contrario.

J Coloque el marcador de puntuación en el centro del tablero de puntuación y coloque las 6 fichas de relanzamiento en sus respectivas casillas.



La partida finaliza si uno de los dos equipos gana una medalla.



Cada MEDALLA ganada por uno de los bandos otorga 3 puntos de victoria.





1944 ESCENARIO 5 LA LIBERACIÓN DE PARÍS

LEVANTAR UNA BARRICADA

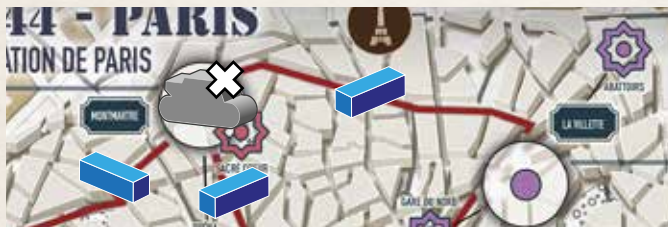


En este escenario, un jugador DE DE LA RESISTENCIA puede colocar una ficha de barricada en uno de los recorridos adyacentes a su posición DESCARTando Cartas DE DE LA RESISTENCIA con 3 veces la misma HABILIDAD.

Las fichas de barricada impiden el avance de la ficha gris del OCUPANTE. Si no hay más fichas de BARRICADA disponibles, puedes mover una que ya hayas jugado.

En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA coloca una barricada entre Montmartre y La Villette para impedir el avance de los blindados alemanes (ficha de blindado).

ATENCIÓN: la ficha del jugador DE DE LA RESISTENCIA debe estar adyacente a la barricada colocada.



Si la columna de blindados alemanes queda bloqueada por las barricadas sin poder moverse, la acción OFENSIVA del jugador OCUPANTE ya no será posible.

En este ejemplo, las tres rutas posibles están bloqueadas por barricadas.

REALIZAR UNA MISIÓN



En este escenario, cuando un jugador DE DE LA RESISTENCIA completa una MISIÓN, da la vuelta a la Carta por el lado LIBERACIÓN.

En este ejemplo, el jugador DE DE LA RESISTENCIA DESCARTE 3 Cartas DE DE LA RESISTENCIA para completar la misión. Gana la bonificación y da la vuelta a la Carta misión por el lado LIBERACIÓN.

ATENCIÓN: el jugador OCUPANTE puede dar la vuelta a una carta de misión para anular la LIBERACIÓN. En ese caso, la MISIÓN deberá completarse de nuevo.

F. A. Q.

REALIZAR UNA MISIÓN

¿Se puede completar la MISIÓN en la que se encuentra la columna blindada?

Sí, es posible hacerlo.

Si una MISIÓN ya se ha completado y luego ha sido invalidada por los blindados, y luego se vuelve a completar, ¿se puede beneficiar una segunda vez de la bonificación de la Carta de MISIÓN?

Sí, incluso puede ser una estrategia de juego.

OFENSIVA

¿Qué ocurre si la columna de blindados llega a un lugar donde hay una o varias fichas de RESISTENCIA?

Nada, se supone que los DE DE LA RESISTENCIA se esconden en los numerosos edificios de París.

¿Cómo puedo invalidar una MISIÓN realizada en el LUGAR donde se encuentra la columna de blindados?

La columna blindada deberá desplazarse y volver a ese LUGAR para invalidar la MISIÓN.

1944 ESCENARIO 5 LA LIBERACIÓN DE PARÍS



OFENSIVA



El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una o dos Cartas ofensivas para mover la columna de blindados un número de casillas igual al número de Cartas jugadas.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE mueve la ficha gris hacia Châtelet DESCARTENDO 1 Carta OFENSIVA. No es posible mover la ficha gris hacia Montmartre debido a la barricada.

Carta OFENSIVA

x2



COSTE

PODER



Cuando el jugador OCUPANTE mueve la columna blindada a un LUGAR, si la Carta MISIÓN está en su cara de LIBERACIÓN, la gira a su cara de misión.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE mueve la ficha gris hacia Châtelet DESCARTENDO 1 Carta OFENSIVA.

ATENCIÓN: el OCUPANTE puede jugar varias Cartas OFENSIVAS para avanzar varias veces.

EXACCIÓN



El jugador OCUPANTE puede DESCARTER una o dos Cartas de EXACCIÓN asociadas a una Carta de LUGAR para colocar un número de marcadores objetivo correspondiente al número de Cartas de EXACCIÓN jugadas en uno de los espacios monumentales del tablero del color del LUGAR.

En este ejemplo, el jugador OCUPANTE coloca dos marcadores objetivo en los dos monumentos de París (Ópera y Sagrado Corazón) DESCARTENDO dos Cartas de EXACCIÓN con la Carta de LUGAR Montmartre.

DESTRUIR UNA BARRICADA



El jugador OCUPANTE puede retirar una barricada DESCARTENDO 3 Cartas WEHRMACHT.

En este ejemplo, el jugador ocupante DESCARTE 3 Cartas WEHRMACHT para retirar la barricada que desee.



ANEXOS MODO SOLO

Principio del modo SOLO:

El modo SOLO permite jugar en solitario, pero también sustituir al jugador OCUPANTE por un grupo de jugadores que no quieran que uno de ellos juegue como OCUPANTE por razones éticas. En este modo, el ocupante se gestiona de forma automática. Hay una alternancia de turnos de juego entre el OCUPANTE y los DE DE LA RESISTENCIA, de modo que el OCUPANTE juega el mismo número de turnos que el o los jugadores DE DE LA RESISTENCIA.

Preparación del juego del ocupante:

Formar dos mazos distintos y mezclar cada uno de ellos:



Una primera pila está formada por las cartas de LUGAR del escenario jugado.



Una segunda pila está formada por las Cartas SOLO. Para el primer escenario, solo se utilizarán las 10 Cartas básicas.



Para cada uno de los demás escenarios, hay que añadir 3 cartas con el icono de cada uno de los escenarios para crear un mazo de 13 cartas.

Turno del jugador:

Robar una carta de cada mazo para realizar un ENSAMBLAJE:



1
2
3

A continuación, se realiza la primera acción. Si esta acción no es viable, se pasa a la siguiente y así sucesivamente. Si ninguna de las tres acciones es viable, el jugador pasa su turno.

Una vez realizada la acción, las dos Cartas se colocan en sus respectivas pilas de descarte. Si una pila está vacía, baraja las Cartas de la pila de descarte para formar una nueva pila.

Descripción de las acciones - Juego básico:

REDADA



■ Lanzar el número de dados rojos indicado en la Carta en el lugar indicado del ENSAMBLAJE.

■ El resultado de los dados sigue las mismas reglas que en el juego básico. Las REDADAS permiten al ocupante realizar numerosas detenciones.

WEHRMACHT

■ Colocar el número de fichas indicadas de WEHRMACHT (color verde)




en la misión correspondiente al lugar indicado en la Carta de ENSAMBLAJE.

■ Si el número de fichas de la WEHRMACHT supera el número de iconos de HABILIDAD de la Carta de MISIÓN, pasa a la siguiente ACCIÓN.

■ La WEHRMACHT sigue las mismas reglas que en el juego básico.

V-MANN

■ Coloca una ficha V-MANN (de color rojo) en la Carta del tablero DE DE LA RESISTENCIA correspondiente al número indicado.

2  ■ Si el número de fichas V-MANN supera el número de iconos de HABILIDAD de la Carta DE DE LA RESISTENCIA, pasa a la siguiente ACCIÓN.

■ Los V-MANN siguen las mismas reglas que en el juego básico.

PURIFICACIÓN

 ■ Retirar del juego la Carta LUGAR del MONTAJE.

ACCIÓN ESPECIAL DEL ESCENARIO 2

U-BOAT



■ Coloca un marcador rojo en el lugar indicado y sube la ficha del submarino el número de posiciones indicado.

■ Si ya hay 3 marcadores rojos colocados, pasa a la siguiente acción.

ACCIÓN ESPECIAL DEL ESCENARIO 3

GESTAPO



■ Elige al DE DE LA RESISTENCIA detenido más alto (con más iconos de habilidad) y más a la izquierda del tablero, y luego lanza el número de dados indicado.

■ Si esta ACCIÓN no es posible, pasa a la siguiente acción.

ACCIÓN ESPECIAL DEL ESCENARIO 4

EXACCIÓN



■ Coloca un marcador rojo en el lugar indicado y baja el marcador de apoyo una posición.

■ Si se han colocado todos los marcadores (rojos y azules) en esa zona, pasa a la siguiente acción.

MILICIA



Estas acciones son equivalentes a las del V-MANN y la WEHRMACHT, pero con fichas y dados MILICIA.

■ La Milicia sigue las mismas reglas que en el juego básico.

ACCIÓN ESPECIAL DEL ESCENARIO 5

EXACCIÓN



■ Coloca un marcador rojo en uno de los lugares indicados.

■ Si todos los marcadores se han colocado en ese lugar, pasa a la siguiente acción.

OFENSIVA

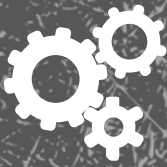
■ Mover la ficha blindada una posición.



- La columna blindada siempre se dirige hacia un LUGAR donde la Carta de MISIÓN está en su cara de LIBERACIÓN.

- La columna blindada no puede atravesar una barricada, por lo que tomará un camino sin barricadas.

■ Si este movimiento es imposible, pasar a la siguiente acción.



PLAN DE DESINFORMACIÓN

■ Cuando un jugador DE DE LA RESISTENCIA juega una combinación de cartas objeto para llevar a cabo un DESINFORMACIÓN, coloca una carta de engaño en la parte superior del mazo de lugares.



PLAN DE SABOTAJE

■ Cuando un jugador DE DE LA RESISTENCIA juega una combinación de cartas objeto para provocar un descarrilamiento, coloca una carta de descarrilamiento en la parte superior del mazo individual.

- La presencia de una Carta de SABOTAJE o DESINFORMACIÓN en el mazo hace que el ocupante pierda un turno cuando se roban y contamina sus pilas de Cartas.
- En el modo CAMPAÑA, retira 2 de las Cartas de SABOTAJE y 2 de las Cartas de DESINFORMACIÓN de cada una de las pilas. Las que quedan se guardan para el siguiente escenario.

NOTAS

Las acciones del OCUPANTE son potencialmente más arbitrarias cuando se llevan a cabo de forma automática en lugar de por un ser humano. Esto representa el aspecto implacable de la represión del ocupante. Una de las formas de tener más control sobre el OCUPANTE es acosarlo realizando planes de DESINFORMACIÓN o SABOTAJE. Esto permitirá limitar las terribles acciones del OCUPANTE.



LA RED DEL MUSEO DEL HOMBRE

Fuga hacia la zona libre



Las misiones deben realizarse necesariamente en el orden correcto y de forma consecutiva. Es posible realizar otras misiones antes.



Rescate de familias judías



Las misiones deben realizarse necesariamente en el orden correcto y de forma consecutiva. Es posible realizar otras misiones antes.



Concienciar a la población



Las 6 misiones pueden realizarse en el orden que prefieras.



Arresto masivo



Detener al menos 7 Cartas DE DE LA RESISTENCIA, independientemente del número de iconos de HABILIDAD.



Detener a los líderes de la red



Acumular al menos 8 iconos de HABILIDAD en las Cartas DE DE LA RESISTENCIA detenidas.



Aumentar la represión



Coloca al menos 1 ficha WEHRMACHT en cada MISIÓN visible y 1 ficha V-MANN en cada DE DE LA RESISTENCIA.



ANEXOS CARTA MEDALLA



LA COFRADÍA DE NUESTRA SEÑORA

Descifrar el código Enigma



Las MISIONES pueden realizarse en el orden que prefieras, pero deben realizarse consecutivamente. Es posible realizar otras MISIONES antes.



Informe a Londres



Es necesario haber completado 4 MISIONES en 2 LUGARES. Las MISIONES DESCARTEDas no se tienen en cuenta.



Informe BRCA



Acumular al menos 3 iconos de HABILIDADES de cada tipo. En este ejemplo: 4 radios, 3 mensajes, 3 propagandas, 3 documentos falsos.



Radiogonometría



Detener a los DE DE LA RESISTENCIA para sumar al menos 3 iconos de HABILIDADES de radio.



Ataque a un convoy



Haber colocado 6 marcadores OBJETIVOS en dos LUGARES diferentes.



Manada de submarinos alemanes



Haber colocado al menos 2 marcadores OBJETIVOS en 4 LUGARES diferentes del tablero.



LA UNIFICACIÓN DE DE DE LA RESISTENCIA

DE DE LA RESISTENCIA se organiza



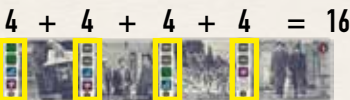
Completa 4 MISIONES con la HABILIDAD de espionaje



En todos los frentes



Acumular al menos 16 iconos de HABILIDAD en las Cartas MISION. $4 + 4 + 4 + 4 = 16$



El miedo cambia de bando



Obtener un total de al menos 12 puntos en todas las Cartas MISION completadas.



Cazatalentos



Rellena la fila superior del tablero con 3 cartas DE DE LA RESISTENCIA con 3 HABILIDADES.



Arresto de Jean Moulin



No dejar otra opción al jugador DE DE LA RESISTENCIA que revelar la identidad de Max.



Interrogatorio reforzado



Colocar al menos 5 marcadores OBJETIVO en Cartas DE DE LA RESISTENCIA tras interrogatorios exitosos.



EL CARTEL ROJO

Acoso del ocupante



Coloca al menos 2 marcadores AZULES en cada una de las 4 zonas.

Apoyo de la población



Coloca al menos 4 marcadores AZULES OBJETIVO en una zona.

El viento cambia

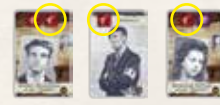


Alcanza la cima de una de las dos escalas de SOPORTE completando MISIONES de forma consecutiva.

Persecución de los partisanos

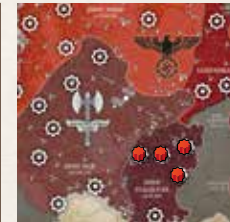


Detener al menos a 3 Cartas DE LA RESISTENCIA que posean la HABILIDAD asesinato.



3

Aterrorizar a la población



Coloca al menos 4 marcadores ROJOS OBJETIVO en una zona.

Aplastar la rebelión



Alcanza la parte inferior de una de las dos escalas de SOPORTE completando MISIONES de forma consecutiva.

LA LIBERACIÓN DE PARÍS

Liberar París



Tener 6 cartas MISIÓN con la cara LIBERACIÓN.



Segunda División Blindada



Haber completado la MISIÓN «Convencer a los aliados» y rodear la pieza BLINDADA del ocupante con BARRICADAS.

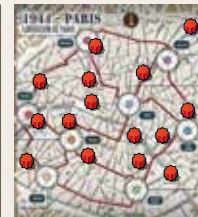
Llamamiento a la insurrección



Las misiones deben realizarse necesariamente en el orden correcto y de forma consecutiva. Es posible realizar otras misiones antes.



¿Se está quemando París?



Coloca los 15 marcadores ROJOS OBJETIVO en los monumentos de París.

Reprimir la revuelta



Dar la vuelta a 2 Cartas MISIONES que estaban boca arriba con la cara LIBERACIÓN durante el mismo movimiento.

Último convoy



Detener al menos 7 Cartas DE LA RESISTENCIA independientemente del número de iconos de HABILIDAD.



7

Índice:

ACCIÓN: Solo se puede realizar una acción por turno de juego.

CAMPAÑA: Consiste en encadenar escenarios consecutivos.

OBJETIVO: Marcador rojo (OCUPANTE) o azul (DE DE LA RESISTENCIA) que se coloca en el tablero.

HABILIDAD: Capacidad necesaria para llevar a cabo las MISIONES.

DECEPCIÓN: Carta muerta que se coloca en el MONTE del OCUPANTE.

DESCARTER: Conjunto de cartas ya jugadas que pueden constituir un nuevo MONTE.

DISTRACCIÓN: Acción de retirar una o varias fichas V-MANN, WEHRMACHT, MILICIA.

INTERCAMBIAR: Capacidad de los DE DE LA RESISTENCIA para dar o intercambiar cartas de DE DE LA RESISTENCIA si se encuentran en el mismo lugar.

EVASIÓN: Capacidad para recuperar una carta de DE DE LA RESISTENCIA colocada en la PRISIÓN.

EXACCIÓN: Capacidad del OCUPANTE para colocar un marcador de OBJETIVO.

LUGAR: indica una carta y una ubicación en el tablero de juego.

MARCADOR DE PUNTUACIÓN: lindica una puntuación de tipo «tiro de cuerda». El OCUPANTE gana puntos al detener a los DE DE LA RESISTENCIA, los DE DE LA RESISTENCIA ganan puntos al completar las MISIONES.

MEDALLA: Carta de OBJETIVO que pone fin inmediatamente a la partida cuando se completa.

MILICIA: Capacidad del OCUPANTE, a partir del escenario 4, de utilizar fichas de milicia que pueden colocarse sobre las cartas de DE DE LA RESISTENCIA o sobre las MISIONES.

MISIÓN: Cartas colocadas en el tablero que requieren habilidades para ser completadas.

OBERFÜHRER: Capacidad del OCUPANTE para jugar 2 ACCIONES en lugar de una en su turno.

OBJETO: Cartas multiuso que constituyen el MONTE de cartas básico del jugador DE DE LA RESISTENCIA.

OCUPANTE: Se refiere al jugador y al tipo de cartas utilizadas para el bando alemán.

PERSONAJE: Representa la encarnación de un jugador DE DE LA RESISTENCIA en forma de ficha con una habilidad especial.

MAZO: Conjunto de cartas jugables en forma de pila.

PLANIFICAR: Capacidad del OCUPANTE para adquirir nuevas cartas DESCARTENDO cartas de lugar.

PRISIÓN: Lugar donde se colocan las cartas de DE DE LA RESISTENCIA que el OCUPANTE ha detenido.

PURIFICACIÓN: Capacidad del OCUPANTE para deshacerse de las cartas de su mano.

REDADA: Capacidad del OCUPANTE para realizar detenciones en el lugar donde se encuentra una ficha de DE DE LA RESISTENCIA.

DE DE LA RESISTENCIA: Designa al jugador y al tipo de cartas utilizadas para el bando DE DE LA RESISTENCIA.

SABOTAJE: Capacidad de los DE DE LA RESISTENCIA para retirar la mitad de las cartas de la mano del OCUPANTE.

DESPLAZARSE: Capacidad de los DE DE LA RESISTENCIA para ir de un lugar a otro.

TABLERO: Zona de juego del jugador DE DE LA RESISTENCIA con mazo, personaje, habilidad y DESCARTE.

U-BOAT: Capacidad del OCUPANTE para colocar marcadores de objetivo.

V-MANN: Aumenta el riesgo en el reclutamiento de DE DE LA RESISTENCIA.

WEHRMACHT: Aumenta el riesgo en la realización de MISIONES.

Bonificación de las cartas de misión:



Permite volver a jugar (x) veces inmediatamente.



Permite recuperar (x) cartas de tu pila de DESCARTE.



Permite colocar (x) cartas de DECEPCIÓN en la pila de DESCARTE del jugador OCUPANTE.



Permite robar (x) cartas DE DE LA RESISTENCIA de tu MAZO.



Permite retirar (x) cartas MISIÓN del tablero, retirando las fichas WEHRMACHT/MILICIA que se encuentren sobre ellas. En este caso, no se anotan puntos.



Permite retirar x cartas de RESISTENCIA del tablero de RESISTENCIA retirando las fichas V-MANN/MILICIA que se encuentren sobre ellas y colocarlas debajo del mazo del tablero de RESISTENCIA.



Permite liberar (x) cartas de RESISTENCIA de tu elección de la PRISIÓN y colocarlas directamente en tu mano.



Permite pasar (x) turnos al OCUPANTE inmediatamente.



Permite retirar (x) fichas MILICIA situadas en las cartas de resistencia o misión a tu elección.



Permite retirar (x) fichas WEHRMACHT situadas en las cartas de misión a tu elección.



Permite retirar (x) fichas V-MANN situadas en las cartas de resistencia a tu elección.



Permite mirar y retirar hasta el final del escenario (x) cartas de la mano del OCUPANTE. Solo completa su mano de cartas al final de su turno.



Permite retirar (x) marcadores objetivo del tablero.



Permite añadir o mover un marcador de BARRICADA en el tablero.

Agradecimientos:

Gracias a Vladimir Pakhomoff por su apoyo activo y sus valiosos consejos.

Muchísimas gracias a Jean-Claude Quoineaud y Frédéric Fargues por su esencial contribución al juego Libération.

Pero también a Lise, Céline, Guillaume, Franck, Greg, Damien, Florent, Rodolphe, Pascal, Cédric, Christophe, Éric, Alice, Timothée, Émilie, Yannick, Enrico, Franck, Philippe, Sidonie, Benjamin, Nicolas y Olivier por su valioso tiempo.