

MAQUIS

Vous faites partie de la Résistance, un petit bataillon d'hommes et de femmes luttant pour libérer la France de l'occupation nazie durant la Seconde Guerre mondiale. Le gouvernement français, à la botte de l'Axe, a mis en place une unité paramilitaire appelée la Milice dans le but de maintenir l'ordre et de mater la Résistance. Si d'aventure la Résistance venait à réussir quelques coups d'éclat, le gouvernement n'hésiterait pas à faire appel à l'armée allemande pour traquer les dissidents.

Vous avez 15 jours pour accomplir 2 missions avant que l'occupant ne vous découvre et vous arrête. En cas de succès, la Résistance l'emporte. Néanmoins, si le moral de la ville tombe à zéro, ou si les 15 jours sont écoulés, l'occupant l'emporte en écrasant la Résistance. Prenez part à la *petite guerre* contre l'occupation allemande en France, résistez à l'oppression et libérez votre pays !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 pions blancs Résistant
- 5 pions bleus Milice (Patrouille)
- 5 pions rouges Soldat (Patrouille)
- 24 jetons Ressource : 4 jetons bleus Renseignement, 4 jetons verts Nourriture, 4 jetons blancs Médicament, 4 jetons jaunes Argent, 4 jetons rouges Arme, 4 jetons noirs Explosif
- 14 cartes Mission
- 1 plateau Moral / Soldats
- 10 cartes Patrouille
- 1 carte Aide de jeu
- 6 tuiles Action Arrière-salle
- 3 marqueurs (bleu Journée, rouge Soldat, blanc Moral)
- 10 marqueurs jaunes Action

Mise en place

1. Placez les plateaux devant vous.
2. Mélangez les dix cartes Patrouille et placez-les face cachée pour former la pile Patrouille.
3. Placez les trois marqueurs Journée, Soldat et Moral sur les cases de départ (*Start*) du plateau principal et du plateau Moral / Soldats.
4. Rassemblez tous les jetons Ressource pour former la réserve.
5. Placez les tuiles Action Arrière-salle face visible à proximité du plateau de jeu. Elles peuvent être consultées librement.
6. Placez trois des pions Résistant dans la planque (*Safe House*). Ce sont vos résistants disponibles.
7. Placez les deux pions Résistant restants à proximité du Café. Ils pourront être recrutés ultérieurement.
8. Mélangez les cartes Mission. Prenez-en deux aléatoirement et placez-les au-dessus des deux sorties, en haut du plateau. Remettez les autres cartes dans la boîte.
9. Placez tous les autres pions et jetons à proximité du plateau.



Déroulement d'une journée

Une journée comporte les phases suivantes et elles sont effectuées dans cet ordre :

1. Phase Placement
2. Phase Action
3. Phase Entretien

Phase Placement

Commencez par vérifier la piste Moral pour déterminer le nombre de pions Patrouille à placer. Ensuite, les pions Résistant et Patrouille sont placés en alternance, en commençant par les résistants. Placez tous vos résistants disponibles (ceux se trouvant sur la planque (*Safe House*)). Une fois tous les pions Résistant et Patrouille placés, passez à la phase Action.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par lieu, quel que soit son type.

Il se peut que durant la partie il y ait moins de pions Résistant à placer que de Patrouilles. Dans ce cas, alternez les placements comme à l'accoutumée et placez ensuite tous les pions Patrouille restants à la suite, en piochant une carte Patrouille avant de placer chacun d'entre eux (voir Placement des patrouilles, page 4).

Vérification du moral

Chaque case de la piste Moral comporte un chiffre noir représentant le moral de la ville, ainsi qu'un chiffre rouge indiquant le nombre minimum de patrouilles actives cette journée-là. Le nombre de patrouilles placées cette journée correspond au nombre de résistants disponibles ou au chiffre Patrouille rouge se trouvant dans la case Moral actuelle, **selon quelle valeur est la plus grande.**



MORALE

FAIL	1 5	2 4	3 4
4 4	5 3	START 3	7 2

Exemple : si le moral est à 3 et que vous avez 3 résistants disponibles, 4 patrouilles sont placées car le chiffre 4 rouge de la case Moral est supérieur au nombre de résistants disponibles. Si le moral était à 7, il y aurait eu 3 patrouilles de placées, ce qui correspond à votre nombre de résistants disponibles

Placement de la résistance

Pour placer vos pions Résistant, choisissez un des lieux du plateau et placez-y un de vos pions Résistant provenant d'une planque (*Safe House*). Les pions Résistant laissés plusieurs journées sur un lieu comptent dans votre total de résistants disponibles. Vous pouvez placer votre pion Résistant sur n'importe quel lieu disponible (à l'exception des Champs (*Field*) s'il n'y a pas de ressource dessus, voir plus bas), que vous puissiez tracer ou non un itinéraire entre ce lieu et une planque (*Safe House*) (voir page 8, Fuite).

Placement des patrouilles

Piochez une carte de la pile Patrouille. La carte Patrouille indique trois lieux du plateau où le pion Patrouille peut être placé. Si le premier lieu indiqué sur la carte ne contient pas de pion Résistant ou Patrouille, placez-y le pion Patrouille. Si le premier lieu est occupé, vérifiez le deuxième lieu, voire le troisième s'il est également occupé.

Si les trois lieux sont occupés, la patrouille tente une arrestation plutôt que de patrouiller dans le lieu. Pour tenter une arrestation, vérifiez à nouveau les lieux de la carte Patrouille en commençant par le premier. Cette fois-ci la patrouille s'arrête sur le premier lieu occupé par un pion Résistant. Le résistant arrêté est définitivement retiré de la partie. Placez la patrouille dans ce lieu. Si les trois lieux indiqués sur la carte sont occupés par des pions Patrouille, ce pion Patrouille n'est pas placé cette journée-ci.



Défaussez la carte Patrouille face visible. Vous pouvez consulter la pile de défausse librement. Si la pile de cartes Patrouille venait à être épuisée, mélangez les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pile Patrouille face cachée.

Patrouilles de soldats

Par défaut, toutes les patrouilles sont des patrouilles de la milice. Si la piste Soldats atteint ou dépasse la première case (voir page 9, Tirer sur la milice), vous devez placer des soldats. Les pions Soldat remplacent les pions Milice, à raison d'un pour un. Les soldats sont toujours les dernières patrouilles placées.

Exemple : si 4 patrouilles doivent être placées et que le marqueur sur la piste Soldats est sur la case 1, placez 3 pions Milice puis 1 pion Soldat.



Phase Action

Activer les résistants

Dans l'ordre de votre choix, activez chacun de vos pions Résistant, l'un après l'autre. Chaque résistant ne peut être activé qu'une seule fois par journée et pour une unique action. Les ressources acquises durant la journée peuvent être utilisées plus tard cette même journée pour payer le coût d'une autre action. Vous n'êtes jamais obligé d'effectuer une action avec un résistant.

Attention : les jetons Ressource sont tous en nombre limité.

Actions des lieux

Si le résistant se trouve dans un lieu comportant une action, vous pouvez effectuer cette action.

Icône de ressource : dans certains lieux, vous pouvez dépenser une action pour récupérer la ressource représentée en haut à droite du lieu.



Flèches : certaines actions nécessitent d'échanger la ressource représentée à gauche de la flèche pour obtenir celle représentée à droite. Toutes les ressources sont prises ou remise dans la réserve.



Barre oblique : ceci représente un choix à faire. Vous ne pouvez effectuer qu'une seule de ces deux actions.



Parachutage : si vous décidez de procéder à un parachutage, vous pouvez placer au choix un jeton Arme, un jeton Argent ou trois jetons Nourriture dans un des lieux Champ (Field). Vous ne pouvez placer des ressources que dans un champ qui ne contient pas déjà des ressources.



Récupérer les ressources parachutées : un pion Résistant se trouvant dans un champ (*field*) contenant des ressources parachutées peut effectuer une action pour les récupérer. Les ressources parachutées ne peuvent pas être récupérées lors du tour où elles ont été parachutées. S'il n'y a aucune ressource dans un lieu Champ au début d'une journée, vous ne pouvez pas y placer un résistant.



Ajouter une arrière-salle (*spare room*) : si vous activez un des trois lieux Arrière-salle du plateau (des maisons où les habitants mettent une salle à disposition de la Résistance), vous pouvez choisir n'importe laquelle des tuiles Action Arrière-salle pour remplacer ce lieu. Placez la nouvelle tuile Action sur le lieu Arrière-salle. Une fois construite, une arrière-salle reste jusqu'à la fin de la partie.



L'arrière-salle Planque (*Safe House Spare Room*) est une seconde planque que les résistants peuvent rejoindre en fin de journée. Si un résistant ne peut pas trouver d'itinéraire le ramenant à la planque au bas du plateau, il peut à la place tracer un itinéraire vers l'arrière-salle Planque.

Actions Mission

Si la carte Mission comporte un rectangle Action, elle est à considérer comme un lieu connecté à la ville par la sortie au-dessus de laquelle elle se trouve. Les pions Résistant doivent y être placés pour effectuer l'action Mission, comme pour n'importe quel autre lieu. Chaque fois que vous effectuez avec succès une action Mission, placez un marqueur Action sur une des cases Succès de la carte Mission. Les succès comportant un chiffre doivent être accomplis dans l'ordre indiqué : tous les succès marqués d'un "1" doivent être effectués



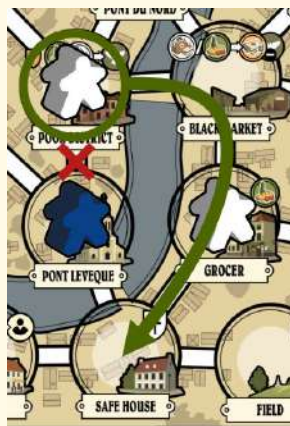
avant de pouvoir effectuer ceux marqués d'un "2". La mission n'est accomplie que lorsque toutes les cases Succès sont recouvertes d'un marqueur.

Exemple : la carte Sabotage possède trois cases Succès : deux "1" et une "2". Vous devez effectuer deux fois la première action pour recouvrir les deux cases "Succès "1" avant de pouvoir effectuer la seconde action et ainsi recouvrir la case Succès "2".

Fuite

Après avoir activé un résistant, il doit être capable de tracer un itinéraire reliant son lieu actuel à une planque (*safe house*), en suivant les routes blanches connectant les différents lieux. Pour tracer un itinéraire, un résistant ne peut passer que par des lieux vides ou des lieux occupés par d'autres résistants.

L'itinéraire ne peut pas passer à travers des lieux occupés par des soldats ou la milice. S'il y a un itinéraire dégagé, ramenez le résistant sur une planque (*safe house*) connectée par la route.



Se faire arrêter



Si vous ne pouvez pas tracer un itinéraire du résistant à une planque, le résistant est arrêté. Retirez-le définitivement de la partie. **Ce résistant ne peut plus être recruté à nouveau !** Si le résistant est arrêté, vous ne pouvez recevoir la récompense de l'action à laquelle il a été assigné que si le lieu figure un bouclier orange marqué d'une étoile. Dans le cas contraire, le résistant n'est jamais rentré à la planque et n'a pas pu rapporter la récompense avec lui.

Tirer sur la milice

Si vous défaussez un jeton Arme, vous pouvez retirer un pion Milice du plateau. **Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois par journée.** Les soldats ne peuvent pas être retirés de cette façon, ils sont trop armés pour pouvoir les attaquer sans risque ! Chaque fois que vous retirez un pion Milice de cette façon, faites progresser de 1 case le marqueur sur la piste Soldats. Les pions Milice retirés seront remplacés par des soldats lors des journées suivantes. Diminuez également le moral de un sur sa piste.

Vous ne pouvez tirer que sur des pions Milice se trouvant déjà sur le plateau. Les pions Milice ne peuvent pas être pris pour cible lors du placement de la milice. Bien que cela ne soit pas obligatoire, tirer sur la milice peut servir à libérer un itinéraire pour retourner à une planque (*safe house*) et peut être effectué entre l'utilisation d'une action et le tracé d'un itinéraire de retour. Un résistant récupérant un jeton Arme peut l'utiliser pour tirer sur la milice si aucun tir n'a précédemment été effectué cette journée-ci.

Phase Entretien

1. Retirez toutes les patrouilles du plateau.
2. Faites progresser d'une case le marqueur sur la piste Journées (sur le bord gauche du plateau principal).
 - Si le marqueur Journée se déplace sur une case orange, faites baisser le moral d'une case.

Fin de partie

Victoire

Vous remportez immédiatement la partie si vous accomplissez vos deux missions.

Défaite

Vous perdez la partie si une ou plusieurs des situations suivantes surviennent :

- Votre dernier résistant est arrêté.
- Le moral de la ville atteint la case Défaite (*Fail*).
- Vous n'avez pas remporté la partie avant la fin de la 15^e journée.

Niveaux de difficulté

Toutes les règles présentées ci-dessous s'ajoutent ou remplacent celles précédemment citées, et si elles les contredisent, celles ci-dessous prévalent.

Très facile

Lorsque le marqueur Journée atteint la dernière case (*End*), la partie ne prend pas fin. Remplacez simplement le marqueur sur la case "1" et poursuivez la partie normalement. Toutes les missions qui doivent être accomplies une journée en particulier peuvent l'être lors du premier ou du second passage sur la piste Journées. Lorsque vous parachutez des ressources, vous pouvez choisir entre 2 jetons Argent, 2 jetons Arme ou 4 jetons Nourriture.

Facile

Lorsque vous parachutez des ressources, vous pouvez choisir entre 2 jetons Argent, 1 jeton Arme ou 4 jetons Nourriture.

Relevé

Ne commencez la partie qu'avec deux résistants et deux résistants dans la Café. Le cinquième résistant est remis dans la boîte. La partie prend fin lorsque le marqueur Journée atteint la journée 12.

Difficile

Utilisez les mêmes règles que le niveau Relevé. De plus, au lieu de diminuer le moral lorsque le marqueur Journée atteint une case orange, diminuez le moral lorsque le marqueur atteint une case comportant un triangle.

Très difficile

Utilisez les mêmes règles que les niveaux Relevé et Difficile. De plus, lorsqu'un résistant est arrêté (en ayant été coupé de sa planque ou pris par une patrouille), réduisez le moral de un.

Difficulté des cartes Mission

Les cartes Mission possèdent deux niveaux de difficulté. Sélectionnez-les selon leur niveau de difficulté au lieu de les piocher au hasard afin d'avoir une plus grande maîtrise sur le niveau de difficulté de la partie.

★ - Plus faciles	★★ - Plus difficiles
SABOTAGE	DESTROY THE TRAIN
GERMAN SHEPHERDS	LIBERATE THE TOWN
INFILTRATION	TAKE OUT THE BRIDGES
UNDERGROUND NEWSPAPER	BOMB FOR THE OFFICER
MILICE PARADE DAY	ASSASSINATION
OFFICER'S MANSION	CODED MESSAGES
DOUBLE AGENT	AID THE SPY

Crédits

Maquis © Sideroom Games, 2019

Un jeu de Jake Staines.

Illustrations et iconographie de Ilya Baranovsky.

Traduction française : Thomas Million, Maël Brustlein, Bruno Larochette.

Pour leurs suggestions de missions et de règles, nous souhaitons remercier Lee Benson, Nicolas Vanbelle et Paul Dymond.

Pour leurs tests, suggestions et la rédaction du livret de règles, nous souhaitons remercier Teresa Manco, Dave Capps, Mary-Ann McBride-Andrews, Eirik Gumeny, Travis D. Hill, Alan Andrews, Brett Gilbert, Michael Murphy et Dustin Culbertson.

<http://www.sideroomgames.com>

<https://www.facebook.com/sideroomgames>

@sideroomgames

