

MAQUIS

Sei un membro della Resistenza, un movimento di combattenti per la libertà che si ribella contro l'occupazione nazista in Francia durante la Seconda guerra mondiale. Il governo controllato dall'Asse ha istituito un'unità paramilitare, *la Milice*, costituita di Pattuglie dell'Occupazione, con il compito di sorvegliare la popolazione e combattere la Resistenza. Se la Resistenza si rivelerà troppo agguerrita, il governo non esiterà a convocare l'esercito tedesco per sradicare il dissenso.

Hai 15 Giorni per completare 2 Missioni prima che i nazisti ti scoprano. Se avrai successo, la Resistenza vincerà. Tuttavia, se il Morale della città scenderà a zero, oppure quando i 15 Giorni finiranno, i nazisti distruggeranno la Resistenza. Affronta l'occupazione nazista in Francia con *une petite guerre* per liberare la tua patria e affrancarla dal giogo dell'oppressione!

Componenti

- 1 tabellone di gioco
- 5 pedine bianche Partigiano
- 10 pedine Pattuglia (5 blu Milizia, 5 rosse Soldato)
- 32 segnalini Risorsa: 4 segnalini blu Informazione, 4 segnalini verdi Cibo, 4 segnalini bianchi Medicina, 4 segnalini gialli Moneta, 4 segnalini rossi Arma, 4 segnalini neri Esplosivo, 4 segnalini azzurri Veleno, 4 segnalini viola Documento Falso
- 4 segnalini Armi Anti-Aeree
- 14 carte Missione standard: 2 missioni da zero stelle, 5 missioni da una stella e 7 missioni da due stelle
- 4 carte Missione grandi da tre stelle
- 1 carta indicatore Morale/Soldati
- 10 carte Pattuglia
- 1 carta riassuntiva
- 9 tessere azione Stanza degli Ospiti
- 3 cubetti indicatori (Giorno blu, Soldati rosso, Morale bianco)
- 10 cubetti gialli Azione
- Questo regolamento

Selezionare le Carte Missione

Le carte Missione che giochi determineranno la difficoltà della partita: più una missione è difficile, più stelle avrò. Per la tua primissima partita, è consigliato giocare le missioni **Villa dell'Ufficiale** e **Parata della Milizia**, che sono calibrate per introdurre il gioco senza essere eccessivamente difficili. Successivamente, potrai scegliere se selezionare missioni casualmente solo dalle carte a una stella oppure da quelle a due stelle, o anche mescolandole entrambe. Se vuoi una partita molto difficile, seleziona casualmente 1 carta Missione standard e 1 di quelle grandi da tre stelle; colloca la carta Missione da tre stelle sull'uscita a destra.

Giocare un Giorno

Un Giorno è costituito dalle fasi seguenti, che si svolgono in questo ordine:

1. fase Posizionamento;
2. fase Azione;
3. fase Mantenimento.

Fase Posizionamento

Come prima cosa, controlla l'indicatore del Morale per determinare quante pedine Pattuglia verranno collocate in questo Giorno. Poi, iniziando dal giocatore, alternati con il gioco nel collocamento di Partigiani e Pattuglie, una pedina alla volta (vedere sezioni successive). Durante questa fase colloca tutti i tuoi Partigiani disponibili (quelli che si trovano sulla Casa Sicura). Una volta che tutte le pedine Partigiano e Pattuglia sono state collocate, prosegui con la fase Azione.

Può esserci solo una pedina di un qualsiasi tipo per luogo.

Potrebbero capitare dei momenti durante lo svolgimento della partita in cui il numero dei Partigiani disponibili sia inferiore a quello delle Pattuglie che stanno venendo collocate. Quando ciò si verifica, collocali alternandoti con il gioco come di norma, poi colloca tutte le Pattuglie rimaste una alla volta, pescando 1 carta Pattuglia per ogni Pattuglia da collocare (vedere *Collocare una Pattuglia* a pagina 5).

Controllare il Morale

Ogni casella sull'indicatore del Morale mostra un numero nero (il Morale della città) e un numero rosso, che è il numero minimo di Pattuglie da collocare quel Giorno. Il numero di Pattuglie collocate in questo Giorno deve essere pari al numero dei Partigiani reclutati disponibili, oppure al numero rosso di Pattuglie nella casella Morale su cui si trova l'indicatore: **scegli il numero più alto tra questi due**. I Partigiani lasciati sui luoghi per più Giorni a causa delle regole di una carta Missione contano comunque ai fini del tuo totale di Partigiani disponibili.



Esempio: se il Morale è 3 e ci sono 3 Partigiani disponibili, allora il numero di Pattuglie collocate è 4, perché il 4 rosso dell'indicatore del Morale è più alto del numero dei Partigiani. Se il Morale è 7 invece, ci saranno 3 Pattuglie, pari al numero dei Partigiani.

Collocare i Partigiani

Per collocare i tuoi Partigiani, scegli un luogo sul tabellone e collocane uno, prendendolo da quelli disponibili su una Casa Sicura. Puoi collocare il tuo Partigiano su un qualsiasi luogo disponibile, a prescindere dal fatto che tu possa tracciare un itinerario fin lì da una Casa Sicura (vedere *Controllare la Via di Fuga* a pagina 8).

Collocare una Pattuglia

Pesca una carta dal mazzo Pattuglia. La carta Pattuglia elenca tre luoghi sul tabellone dove puoi collocare una pedina Pattuglia. Se il primo luogo sulla carta non è già occupato da un Partigiano o da un'altra Pattuglia, colloca la Pattuglia in quel luogo per questo Giorno. Se il primo luogo è occupato, passa al secondo luogo e, se è occupato anche quello, passa al terzo luogo.

Se tutti e tre i luoghi sono occupati, la Pattuglia tenta un arresto invece di pattugliare un luogo. Per tentare un arresto, controlla di nuovo i luoghi sulla carta Pattuglia iniziando dal primo in alto. Questa volta, la Pattuglia si ferma al primo luogo occupato da un Partigiano e lo arresta.

Il Partigiano arrestato viene rimosso permanentemente dal gioco. Colloca la Pattuglia in quel luogo. Se tutti e tre i luoghi elencati sulla carta sono occupati da pedine Pattuglia, la pedina Pattuglia non viene collocata in questo Giorno.

Scarta la carta Pattuglia scoperta; puoi guardare la pila degli scarti in qualsiasi momento. Se il mazzo Pattuglia coperto è vuoto quando devi pescare, mescola la pila degli scarti e collocala coperta per formare un nuovo mazzo.

Pedine Soldato

Di norma, le Pattuglie sono Milizie. Se l'indicatore dei Soldati dovesse avanzare oltre la prima casella (vedere *Sparare a una Milizia* a pagina 9), devi collocare dei Soldati. I Soldati sostituiscono le Milizie in proporzione uno a uno. I Soldati sono sempre le ultime Pattuglie a venire collocate.

Esempio: se devi collocare 4 Pattuglie e l'indicatore dei Soldati è a 1, allora le prime 3 Pattuglie che collocherai saranno Milizie e l'ultima sarà un Soldato.



Fase Azione

Attivare i Partigiani

In qualsiasi ordine desideri, attiva ognuno dei tuoi Partigiani uno alla volta. Questi possono essere attivati solo 1 volta per Giorno e per al massimo 1 azione ciascuno. Le Risorse acquisite durante un Giorno possono essere usate successivamente in quel Giorno per pagare un'altra azione. Non sei obbligato a effettuare un'azione solo perché hai un Partigiano in un determinato luogo.

Promemoria: tutti i segnalini Risorsa sono limitati.

Azioni dei Luoghi

Se il Partigiano occupa un luogo che indica un'azione, puoi effettuare quell'azione.

Icona Risorsa: in alcuni luoghi, puoi spendere un'azione per raccogliere la Risorsa mostrata nell'angolo in alto a destra del luogo.



Freccia: alcune azioni nei luoghi richiedono uno scambio di Risorse indicate a sinistra della freccia per ottenere le ricompense indicate a destra. Tutte le Risorse vengono prese e rimesse nella riserva.



Barra: rappresenta una scelta da compiere. Puoi effettuare solo 1 delle azioni indicate.



Lancio col Paracadute: se decidi di effettuare un lancio col paracadute, puoi scegliere 1 Arma, oppure 1 Moneta, oppure 3 Cibi da collocare su uno dei luoghi Campo. Puoi collocare le Risorse solo in un Campo che non è già occupato da altre Risorse.



Raccogliere un Lancio col Paracadute: un Partigiano può venire collocato in un luogo Campo che contiene delle Risorse lanciate col paracadute e recuperare quelle Risorse come azione. Le Risorse lanciate col paracadute non possono venire recuperate nello stesso Giorno in cui sono state lanciate. Se non ci sono Risorse in un luogo Campo all'inizio del Giorno, non puoi collocare qui un Partigiano.



Aggiungere una Stanza degli Ospiti: se attivi uno dei tre luoghi Stanza degli Ospiti sul tabellone (sono case nelle quali i locali hanno una Stanza degli Ospiti che possono fornire ai Partigiani) puoi selezionare una qualsiasi delle tessere azione Stanza degli Ospiti per sostituire quel luogo. Colloca la nuova tessera azione luogo sopra al luogo Stanza degli Ospiti. Costruire una nuova stanza è un effetto permanente.



Stanza degli Ospiti Casa Sicura: funziona come una seconda Casa Sicura alla quale i Partigiani possono tornare alla fine del Giorno. Se un Partigiano non riesce a tracciare un percorso per tornare alla Casa Sicura in fondo al tabellone, può in alternativa tracciare un percorso fino alla Stanza degli Ospiti Casa Sicura.



Stanza degli Ospiti Mediatore: ti permette di effettuare un'azione su una qualsiasi Stanza degli Ospiti che non si trova al momento sul tabellone, pagando il normale costo più 1 Moneta extra per ottenere il normale beneficio.

Esempio: se la Stanza degli Ospiti Chimico non è stata posizionata sul tabellone, puoi posizionare un Partigiano sul Mediatore e spendere 1 Moneta (il costo per il Mediatore) più 1 Medicina (il costo per il Chimico) per ottenere 1 Esplosivo.

Azioni Missione

Se la carta Missione ha un rettangolo azione su di essa, viene considerata come un luogo connesso alla città attraverso l'uscita con cui è collegata. Un Partigiano deve essere collocato su di essa per svolgere l'azione Missione come per un qualsiasi altro luogo. Ogni volta che ottieni un successo usando l'azione Missione, colloca un cubetto Azione giallo su uno dei rettangoli azione sulla carta Missione. I successi di una carta contrassegnati da un numero devono essere ottenuti in ordine; tutti i successi contrassegnati con un "1" devono essere completati prima che tu possa ottenere un qualsiasi successo sulla carta contrassegnato con un "2".



La Missione è completa solo quando tutti i rettangoli azione sono stati contrassegnati.

Esempio: la missione Sabotaggio ha 3 rettangoli azione, contrassegnati "1", "2", "3". Devi effettuare le prime 2 azioni per riempire i rettangoli azione "1" e poi "2" prima di poter effettuare la terza azione e spendere gli Esplosivi per riempire il rettangolo azione "3".

Se il rettangolo azione ha il bordo tratteggiato, il Partigiano deve essere collocato su un altro luogo per poter completare quell'obiettivo. Il testo della carta ti spiegherà dove si trova questo luogo.



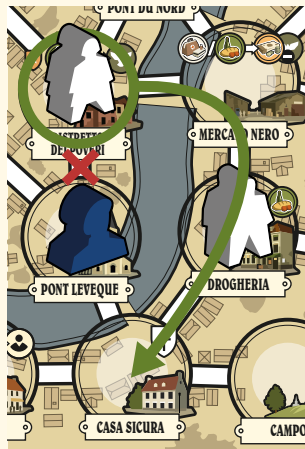
Esempio: la missione Eliminare i Ponti richiede che tu collochi degli esplosivi per distruggere i due ponti che collegano la casella Mercato Nero al Distretto dei Poveri e al Pont du Nord. I rettangoli azione hanno il bordo tratteggiato e la carta spiega che le azioni devono essere svolte nel luogo Mercato Nero.

Se stai giocando con le missioni più difficili da tre stelle, le troverai più complesse rispetto a quelle standard. Le regole extra indicate nel testo della carta possono contenere istruzioni aggiuntive riguardo all'ordine specifico e a particolari requisiti per lo svolgimento delle azioni.

Esempio: la missione Bombardare la Caserma ha 2 azioni che devono essere svolte nello stesso turno per completare l'Obiettivo 3.

Controllare la Via di Fuga

Dopo che ogni Partigiano è stato attivato, devi poter tracciare un itinerario dal suo luogo attuale (seguendo le linee bianche della strada che collegano i luoghi) fino a una Casa Sicura. Per seguire questo itinerario, un Partigiano può passare solo attraverso luoghi vuoti o luoghi occupati da altri Partigiani. L'itinerario non può attraversare luoghi occupati da Pattuglie (che siano Soldati o Milizie). Se riesci a tracciare un itinerario sicuro, colloca il Partigiano sul luogo Casa Sicura che si trova alla fine del percorso.



Venire Arrestato



Se non riesci a tracciare un itinerario percorribile dal Partigiano, questo viene arrestato. Rimuovilo permanentemente dal gioco.

Questo Partigiano non può essere nuovamente reclutato!

Se il Partigiano viene arrestato, puoi ricevere la ricompensa per l'azione che ha svolto solo se il luogo su cui è stata effettuata ha un simbolo con uno scudo arancione e una stella. Altrimenti, il Partigiano non è riuscito ad arrivare a casa portando con sé la ricompensa.

Occorre notare che sulle missioni da tre stelle, le icone con lo scudo arancione sono associate a specifici obiettivi e non all'intera carta.

Esempio: l'obiettivo 1 della missione Quartier Generale della Milizia non ha uno scudo arancione, l'obiettivo 2 invece sì.

Sparare a una Milizia

Se scarti 1 risorsa Arma, puoi rimuovere 1 pedina Milizia dal tabellone.

Puoi effettuare questa azione solo 1 volta al Giorno. I Soldati non possono venire rimossi in questo modo: sono troppo bravi a rispondere al fuoco!

Ogni volta che rimuovi una Milizia in questo modo, aumenta l'indicatore dei Soldati di 1 (le Milizie rimosse verranno sostituite da Soldati nei Giorni successivi). Poi, diminuisce l'indicatore del Morale di 1.

Puoi sparare a una Milizia solo se si trova già sul tabellone. Non puoi sparare a una Milizia durante il suo collocamento.

Puoi ad esempio sparare a una Milizia per liberare un itinerario, e volendo puoi farlo dopo aver effettuato un'azione, prima di tracciare l'itinerario verso una Casa Sicura. Un Partigiano che ha raccolto una risorsa Arma può usare quella stessa Arma per sparare a una Milizia, se in quel Giorno nessuna sparatoria ha ancora avuto luogo.

Usare un Documento Falso

Puoi collocare 1 risorsa Documento Falso sul tabellone nello stesso momento in cui collochi un Partigiano nella fase Posizionamento, nello stesso luogo del Partigiano. Se quel Partigiano viene bloccato sulla sua via di ritorno verso la Casa Sicura, può usare il Documento Falso per superare 1 singola Pattuglia (che sia una Milizia o un Soldato). Se lo fa, la risorsa Documento Falso è spesa e viene rimessa nella riserva; se il Partigiano non viene bloccato, il Documento Falso non è andato perduto e può essere usato nei turni successivi. Se superare 1 singola Pattuglia non è sufficiente per il Partigiano per trovare un itinerario percorribile fino alla Casa Sicura e viene arrestato, il Documento Falso viene perduto.

Fase Mantenimento

1. Rimuovi tutte le Pattuglie (sia Milizia che Soldati) dal tabellone.
2. Aumenta l'indicatore del Giorno di 1.
 - Se l'indicatore del Giorno si muove su una casella arancione, diminuisce l'indicatore del Morale di 1.

Fine della Partita

La partita termina non appena riesci ad avere successo in entrambe le tue missioni, oppure quando l'indicatore del Giorno raggiunge la casella "FINE", oppure quando qualcosa provoca la tua sconfitta.

Vittoria Importante

Se ottieni un Successo Importante su una missione da tre stelle e completi la tua seconda missione, ottieni immediatamente una Vittoria Importante: hai inferto un colpo significativo all'occupazione!

Vittoria

Se hai avuto successo in due missioni normali, ottieni immediatamente una Vittoria: hai fatto la tua parte per la Resistenza! Vinci anche se ottieni un Successo Importante in una missione da tre stelle ma fallisci nel completare la tua seconda missione standard prima che l'indicatore del Giorno raggiunga la casella "FINE".

Pareggio

Se hai completato una missione standard ma non la seconda nel momento in cui l'indicatore del Giorno raggiunge la casella "FINE", ottieni un Pareggio. Hai combattuto valorosamente contro i nazisti danneggiandoli, ma non in modo critico.

Sconfitta

Perdi la partita se in un qualsiasi momento:

- Il tuo ultimo Partigiano viene arrestato.
- Il Morale della città raggiunge la casella "SCONFITTA".
- L'indicatore del Giorno raggiunge la casella "FINE" e non hai completato nessuna delle tue missioni.

Sommario delle Carte Pattuglia

Pont Leveque Mercato Nero Dottore	Recinzione Rue Baradat Distretto dei Poveri	Drogheria Distretto dei Poveri Dottore	Radio A Pont Leveque Mercato Nero	Radio B Rue Baradat Pont Leveque
Pont Leveque Pont du Nord Dottore	Recinzione Pont du Nord Pont Leveque	Drogheria Pont du Nord Recinzione	Radio A Rue Baradat Drogheria	Radio B Drogheria Mercato Nero

Difficoltà di Gioco Alternative

Tutte le regole presentate di seguito sono delle aggiunte oppure sovrascrivono le regole principali del gioco, e, in caso le contraddicano, la configurazione della difficoltà scelta ha la precedenza.

Molto Facile

Quando l'indicatore del Giorno raggiunge la casella "FINE", la partita non termina; muovi l'indicatore Giorno immediatamente accanto alla casella Giorno 1 e continua come di norma. Qualsiasi obiettivo che abbia degli specifici requisiti riguardo al Giorno può essere completato in questi Giorni oppure può ignorare l'indicatore del Giorno. Quando lanci delle Risorse col paracadute, puoi scegliere tra 2 Monete, 2 Armi oppure 4 Cibi.

Facile

Quando lanci delle Risorse col paracadute, puoi scegliere tra 2 Monete, 1 Arma oppure 4 Cibi.

Complicato

Inizi la partita con solo 2 Partigiani sul campo e con 2 Partigiani reclutabili al Café; il quinto Partigiano non esiste. La partita termina quando l'indicatore del Giorno finisce sul Giorno 12.

Difficile

Utilizza le stesse regole della modalità Complicato. In aggiunta, invece di diminuire il Morale quando l'indicatore del Giorno finisce su una casella arancione, diminuisci il Morale quando l'indicatore del Giorno finisce su una casella con un triangolo.

Molto Difficile

Utilizza le stesse regole della modalità Complicato e Difficile. In aggiunta, quando un Partigiano viene arrestato (perché non riesce ad arrivare alla Casa Sicura oppure una Pattuglia finisce su di esso perché tutti i luoghi Pattuglia sono stati occupati), riduci il Morale di 1.

Difficoltà delle Carte Missione

Le carte Missione hanno quattro livelli di difficoltà. Mescola e abbina le difficoltà invece di pescare casualmente le carte Missione se desideri controllare il livello di difficoltà delle Missioni.

Molto Facile

PARATA DELLA MILIZIA · VILLA DELL'UFFICIALE

★ Facile

SABOTAGGIO · QUOTIDIANO CLANDESTINO · AGENTE DOPPIOGIOCHISTA · PASTORI TEDESCHI · INFILTRAZIONE

★ ★ Difficile

DISTRUGGERE IL TRENO · ASSASSINIO · LIBERARE LA CITTÀ · MESSAGGI IN CODICE · ELIMINARE I PONTI · AIUTARE LA SPIA · BOMBA PER L'UFFICIALE

★ ★ ★ Molto Difficile

BOMBARDARE LA CASERMA · QUARTIER GENERALE DELLA MILIZIA · DISTRUGGERE LE ARMI ANTI-AEREE · LIBERARE IL LEADER DELLA RESISTENZA

Riconoscimenti

Maquis © Sideroom Games, 2019 Game design a opera di Jake Staines.

Illustrazioni e iconografia di Ilya Baranovsky e Mark Tuck.

Per il design e i suggerimenti per le missioni aggiuntive ringraziamo Lee Benson, Nicolas Vanbelle e Paul Dymond.

Per il playtesting, i suggerimenti e la revisione delle regole ringraziamo Teresa

Manco, Dave Capps, Mary-Ann McBride-Andrews, Eirik Gumeny, Travis D.

Hill, Alan Andrews, Brett Gilbert, Michael Murphy e Dustin Culbertson.

<http://www.sideroomgames.com>

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

@sideroomgames



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com

Traduzione: Denise Venanzetti

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere
aggiornato sul
regolamento?

GO3
GATEONGAMES

