

MAQUIS

Vous êtes un membre de la Résistance, un petit groupe de combattants qui tente de repousser l'occupant nazi de France pendant la Seconde Guerre Mondiale. Le gouvernement, à la solde du Reich, a mis en place une police paramilitaire appelé *la Milice*, chargée de contrôler la population et de combattre la Résistance. Mais si la Résistance s'avère trop tenace, le gouvernement n'hésitera pas à faire appel à l'armée allemande pour annihiler la dissidence.

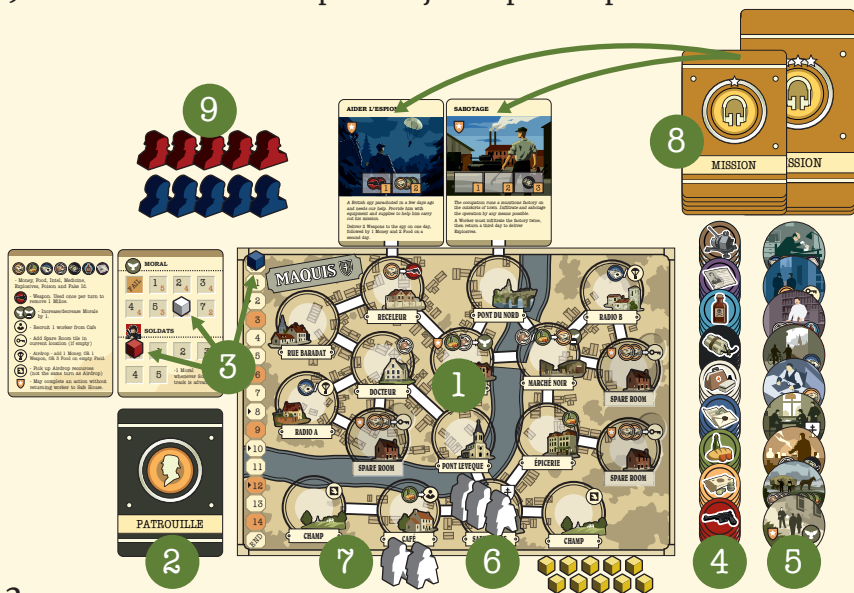
Vous avez 15 Jours pour mener à bien 2 Missions avant que l'Occupant ne vous découvre. Réussissez, et la Résistance aura gagné. Mais si le Moral de la ville atteint zéro, ou si les 15 Jours arrivent à leur terme, l'Occupant réussira à écraser la Résistance. Combattez l'Occupant nazi dans *une petite guerre* pour délivrer la ville du joug de l'oppression et libérer votre patrie !

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 5 pions blancs : les Résistants
- 5 pions bleus : les Patrouilles de Miliciens
- 5 pions rouges : les Patrouilles de Soldats
- 32 jetons Ressource : 4 jetons bleus Renseignement, 4 pions verts Nourriture, 4 jetons blancs Médicament, 4 jetons jaunes Argent, 4 jetons rouges Arme, 4 jetons noirs Explosifs et 4 jetons cyans Poison, 4 jetons mauves Fausse Carte d'Identité et 4 jetons marron Canon Antiaérien pour les missions de la boîte d'extension de Maquis.
- 14 cartes Mission de taille normale : 2 missions à 0 étoile, 5 missions à 1 étoile, 7 missions à 2 étoiles
- 1 petit plateau piste Moral/Soldat
- 10 cartes Patrouille
- 1 carte Résumé
- 6 tuiles Action "Local"
- 3 cubes Marqueur (bleu : Jour, rouge : Soldat, blanc : Moral)
- 10 cubes jaunes Action

Préparation

1. Placez les plateaux face à vous.
2. Mélangez les dix cartes Patrouille et posez-les en une pile face cachée. C'est le paquet Patrouille.
3. Placez les 3 cubes Marqueur sur les cases Départ du plateau principal et du plateau Moral/Soldat.
4. Regroupez toutes les ressources pour former la Réserve.
5. Placez les tuiles Action Local face visible à côté du plateau. Elles peuvent être consultées à tout moment.
6. Placez trois Résistants (pions blancs) sur le lieu Café. C'est votre groupe de Résistants.
7. Placez les deux Résistants restants près du lieu Café. Ils pourront être recrutés plus tard.
8. Prenez au hasard les cartes Mission pour cette partie (voir la page opposée pour plus de détails), et placez-les au-dessus des deux sorties en haut du plateau. Rangez les cartes Mission restantes dans la boîte.
9. Placez tous les autres pions et jetons près du plateau.



Choix des Cartes Mission

Les cartes Mission que vous allez jouer ont un impact sur la difficulté de la partie. Plus la mission est difficile, plus elle a d'étoiles. Pour commencer, nous vous recommandons de jouer les missions **Maison de l'Officier** et **Jour de Parade de la Milice**, qui ont été conçues pour la découverte du jeu. Plus tard, vous pourrez choisir des missions au hasard des cartes à 1 étoile ou à 2 étoiles, ou un mélange des deux. Si vous voulez des parties plus difficiles, prenez une mission normale et une des missions à 3 étoiles (présentes dans l'extension). La mission à 3 étoiles est toujours placée sur la sortie droite du plateau.

Déroulement d'une Journée

Une Journée est constituée des phases suivantes, à effectuer dans cet ordre :

1. Phase de Placement
2. Phase Action
3. Phase d'Entretien

Phase de Placement

Vérifiez la piste de Moral pour déterminer le nombre de Patrouilles à placer ce Jour. Puis, en commençant par le premier joueur, placez les Résistants et les Patrouilles à tour de rôle, un pion à la fois. Vous devez placer tous les Résistants disponibles (ceux qui se trouvent sur le Lieu Planque). Une fois tous les pions Résistants et Patrouilles 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 qu'au cours de la partie il y ait moins de Résistants à placer que de Patrouilles. Quand cela se produit, placez Résistants et Patrouilles à tour de rôle normalement. Puis placez les Patrouilles restantes une par une, en piochant une carte Patrouille avant de placer chaque Patrouille (cf. Placement de Patrouille page 5).

Vérification du Moral

Chaque case de la piste de Moral affiche un chiffre noir (le Moral de la ville) et un chiffre rouge (le chiffre minimum de Patrouilles de l'Occupation pour ce Jour). Pour connaître le nombre de Patrouilles placées ce Jour, vous devez vérifier votre nombre de Résistants recrutés disponibles et le chiffre rouge de la case Moral occupée : **le nombre de Patrouilles est égal au plus grand chiffre des deux**. Les Résistants restants sur des Lieux pendant plusieurs jours à cause des cartes Mission comptent pour le nombre de Résistants disponibles.

The diagram shows a 'MORAL' track with a bird icon in a circle. A dashed line separates the track from the rest of the page. The track consists of 8 cases arranged in two rows of four. Each case contains a black number (Moral) and a red number (Minimum of Patrols). The cases are: Row 1: [ÉCHEC, 1 (red 5), 2 (red 4), 3 (red 4)]; Row 2: [4 (red 4), 5 (red 3), DÉPART (red 3), 7 (red 2)]. To the right of the track, there are three resistant tokens and an arrow pointing to them labeled 'Résistants disponibles'. Arrows also point from the text 'Moral de la ville' to the black number 3 and 'Minimum de Patrouilles' to the red number 4 in the third case.

ÉCHEC	1 5	2 4	3 4
4 4	5 3	DÉPART 3	7 2

Exemple : si le Moral est à 3 et qu'il y a 3 Résistants disponibles, on place alors 4 Patrouilles car le 4 rouge de la piste de Moral est plus grand que le nombre de Résistants. Si le Moral était de 7, on placerait 3 Patrouilles, autant que le nombre de Résistants, car le chiffre rouge (2) est plus petit.

Placement des Résistants

Pour placer vos Résistants, choisissez un Lieu du plateau et placez-y un de vos Résistants disponibles (dans une Planque). Vous pouvez placer votre Résistant sur n'importe quel Lieu disponible, même s'il n'est pas possible d'y tracer une route depuis une Planque (cf. Itinéraire de Repli page 8).

Placement des Patrouilles

Piochez une carte du paquet Patrouille. Cette carte indique trois Lieux du plateau où l'on peut placer un pion Patrouille. Si le premier Lieu de la carte ne contient pas de Résistant ni de Patrouille, placez-y une Patrouille pour cette Journée. Si le premier Lieu est occupé, essayez le second Lieu. S'il est également occupé, essayez le troisième.

Si les trois Lieux sont occupés, la Patrouille tente une arrestation plutôt que de patrouiller sur un Lieu. Pour cette tentative d'arrestation, vérifiez les Lieux de la carte Patrouille depuis le premier. Cette fois, la Patrouille s'arrête au premier Lieu occupé par un Résistant. Le Résistant arrêté est retiré définitivement de la partie. Placez la Patrouille dans ce Lieu. Si les trois Lieux de la carte sont occupés par des pions Patrouille, le pion Patrouille n'est pas placé sur le plateau pour cette Journée.

Défaussez la carte Patrouille face visible. Vous pouvez consulter la défausse des cartes Patrouille à tout moment. Si le paquet Patrouille est vide au moment de piocher une carte, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour former un nouveau paquet.

Patrouilles Soldats

Par défaut, toutes les Patrouilles sont des Milices. Si la piste Soldat avance sur la première case et au-delà (cf. page 9 : Tirer sur la Milice), vous devez placer des Soldats. Les Soldats remplacent les Milices sur la base de un contre un. Les Soldats sont toujours les dernières Patrouilles à être placées.

Exemple : si 4 Patrouilles doivent être placées et que la piste Soldat est à 1, les trois premières Patrouilles seront des Milices et la dernière un Soldat.



Phase Action

Activation des Résistants

Activez vos Résistants un par un, dans l'ordre de votre choix. Les Résistants ne peuvent être activés qu'une fois par Journée, et chacun pour une action au maximum. Les Ressources acquises durant la Journée peuvent être utilisées plus tard au cours de cette Journée pour payer une autre action. Les actions ne sont pas obligatoires.

Rappel : le nombre de jetons Ressource est limité.

Actions de Lieu

Si un Résistant est sur un Lieu affichant une action, vous pouvez faire cette action.

Icône Ressource : dans certains Lieux, vous pouvez dépenser une action pour récupérer la Ressource indiquée en haut à droite du Lieu.



Flèche : certaines actions nécessitent de troquer les Ressources indiquées à gauche d'une flèche contre les récompenses indiquées à droite. Ces Ressources sont restituées et prises à la Réserve.



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



Largage : Si vous optez pour un largage, vous pouvez choisir soit une Arme, soit de l'Argent, soit trois Nourritures à placer sur un Lieu Champ qui ne contient pas déjà de Ressource.



Ramassage : pour une action un Résistant peut se déplacer jusqu'à un Lieu Champ contenant des Ressources préalablement larguées pour les récupérer. Les Ressources larguées ne peuvent pas être récupérées le même Jour que leur Largage. S'il n'y a pas de Ressource dans un Champ au début d'une Journée, vous ne pouvez pas y placer de Résistant.



Ajouter un Local : si vous activez un des trois Lieux Local – des maisons où la population locale peut mettre une pièce à la disposition de la Résistance – vous pouvez choisir une des tuiles

Action Local pour remplacer ce Lieu. Placez la nouvelle tuile sur le lieu Local. Ce placement est définitif.



Le **Local Planque** agit comme une deuxième Planque où les Résistants peuvent retourner à la fin de la Journée. Si un Résistant n'a pas d'itinéraire de repli jusqu'à la Planque en bas du plateau, il peut à la place prendre un chemin jusqu'au Local Planque.

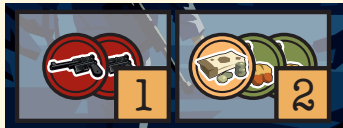


Le **Local Bricoleur** vous permet de faire l'action d'un Local qui n'est pas sur le plateau, en payant son coût normal plus une Ressource Argent.

Par exemple, si le Laboratoire est toujours dans la boîte, vous pouvez visiter le Bricoleur et dépenser un Argent (le coût du Bricoleur) plus un Médicament (le coût du Laboratoire) pour obtenir une Ressource Explosifs.

Actions de Mission

Si la carte Mission a un rectangle d'action, on considère que c'est un Lieu connecté à la ville par la sortie située en-dessous de la carte. Un Résistant doit être placé sur la carte Mission pour pouvoir y faire une Action, comme pour n'importe quel autre Lieu. Chaque fois que vous réussissez à utiliser une action de la Mission, placez un marqueur sur l'un des rectangles d'action. Les succès numérotés doivent être effectués dans l'ordre. Les succès marqués d'un '1' doivent être accomplis avant les succès marqués d'un '2'.



La Mission est accomplie quand tous les rectangles d'action contiennent un marqueur.

Exemple : la Mission Sabotage a 3 rectangles action, '1', '2' et '3'. Vous devez d'abord faire les deux premières actions pour accomplir les rectangles d'action '1' et '2' avant d'accomplir la troisième action et utiliser les explosifs afin d'accomplir le rectangle d'action '3'.

Si le rectangle d'action a un encadré, le Résistant doit être placé sur un autre Lieu pour remplir cet objectif. Le texte de la carte explique comment procéder.

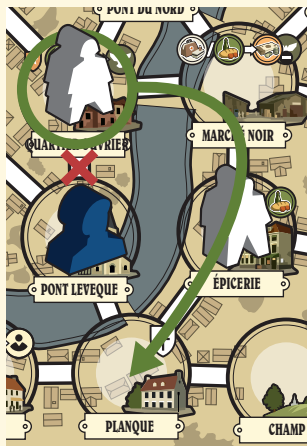


Exemple : la Mission Détruire les Ponts vous demande de placer des explosifs et de détruire les deux ponts partant du Marché Noir vers le Quartier Pauvre et le Pont du Nord. Les rectangles d'actions ont un encadré noir, et la carte explique que les actions doivent être accomplies au Lieu Marché Noir.

Si vous jouez avec les missions à 3 étoiles, vous verrez qu'elles sont plus complexes que les missions normales. Le texte de règles de la carte peut contenir des directions supplémentaires sur l'ordre spécifique ou le timing des actions. *Exemple : la mission Bombarde les Casernes a deux actions qui doivent prendre place au même tour pour l'Objectif 3.*

Vérifier l'Itinéraire de Repli

Après que chaque Résistant a été activé, il doit être capable de prendre un chemin dégagé de son Lieu actuel - en suivant les routes (lignes blanches) qui connectent les Lieux - jusqu'à une Planque. Pour tracer cet itinéraire, le Résistant ne peut passer que par des Lieux vides ou occupés par d'autres Résistants. Ce trajet ne peut pas traverser des Lieux occupés par les Soldats ou la Milice. S'il y a un chemin dégagé vers une Planque, le Résistant s'y rend.



Arrestation

S'il n'existe pas d'itinéraire dégagé pour ramener un Résistant à une Planque, il est alors 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 les récompenses de son action que si le Lieu a un bouclier orange avec une étoile. Sinon, le Résistant disparaît sans remettre sa récompense.



Sur les grandes Missions à 3 étoiles, les icônes de bouclier orange sont spécifiques à des objectifs et non à toute la carte. *Exemple : l'Objectif 1 de la Mission QG de la Milice n'a pas de bouclier orange, contrairement à l'Objectif 2.*

Tirer sur la Milice

Si vous défaussez une Ressource Arme, vous pouvez retirer un pion Patrouille de Miliciens du plateau. **Vous ne pouvez faire cette action qu'une seule fois par Journée.** Vous ne pouvez pas retirer ainsi des Soldats car ils sont trop forts au combat ! Chaque fois que vous retirez une Milice de cette façon, augmentez de 1 la piste Soldat. Les Miliciens supprimés seront remplacés par des Soldats aux Journées suivantes. Puis diminuez la piste Moral de 1.

Vous ne pouvez tirer que sur des Miliciens présents sur le plateau, et ce lors de la phase Action. Pendant la phase de Placement des Patrouilles, les Miliciens ne peuvent pas être pris pour cible. Tirer sur la Milice peut permettre de dégager un itinéraire de repli et peut se faire après une action, avant de tracer un chemin de retour vers une Planque. Un Résistant qui récupère une Ressource Arme peut l'utiliser immédiatement pour tirer sur la Milice si aucun tir ne s'est encore produit à cette Journée.

Utiliser une Fausse Carte d'Identité

Vous pouvez poser une Ressource Fausse Carte d'Identité sur le même Lieu que le Résistant placé lors de la Phase de Placement. Si ce Résistant est bloqué sur le chemin du retour vers la Planque, il peut utiliser cette Fausse Carte pour contourner une Patrouille, Milice ou Soldat. Dans ce cas, la Fausse Carte est défaussée et retourne dans la Réserve. Si le Résistant n'est pas bloqué, la Fausse Carte est conservée et pourra être utilisée lors de tours ultérieurs. Si le contournement d'une Patrouille ne suffit pas pour avoir une route dégagée vers la Planque et que le Résistant est arrêté, la Fausse Carte est également perdue.

Phase d'Entretien

1. Retirer toutes les Patrouilles du plateau.
2. Augmenter de 1 la piste de Journée.
 - Si le marqueur Journée arrive sur une case orange, diminuez le Moral de 1.

Fin de la Partie

Le jeu se termine immédiatement dès que vous réussissez les deux missions, le marqueur Journée arrive sur la case "FIN" de la piste, ou qu'un effet de jeu provoque votre défaite.

Victoire Majeure

Si vous obtenez un Succès Majeur sur une mission à 3 étoiles et que vous accomplissez votre seconde mission, c'est une Victoire Majeure à mettre à votre crédit - vous avez porté un coup considérable à l'Occupant !

Victoire

Si vous réussissez vos deux missions normales, c'est une Victoire - vous avez fait votre part au sein de la Résistance ! C'est aussi une Victoire si vous obtenez un Succès Majeur sur une mission à 3 étoiles et que vous échouez à la seconde mission avant que le marqueur Journée arrive sur la case "FIN".

Égalité

Si vous réussissez une mission normale mais pas la seconde et que le marqueur Journée atteint la case "FIN", c'est une Égalité. Vous avez combattu vaillamment l'Occupant, mais pas de quoi l'ébranler.

Défaite

Vous perdez la partie si à un moment :

- Votre dernier Résistant est arrêté.
- Le Moral de la Ville atteint la case "Défaite".
- Le marqueur Journée atteint la case "FIN" et que vous n'avez accompli aucune mission.

Résumé des Cartes Patrouille

Pont Lévêque Marché Noir Médecin	Radio A Rue Baradat Épicerie	Épicerie Pont du Nord Receleur	Receleur Pont du Nord Pont Lévêque	Pont Lévêque Pont du Nord Médecin
Receleur Rue Baradat Quartier Ouvrier	Radio B Rue Baradat Pont Lévêque	Radio A Pont Lévêque Marché Noir	Épicerie Quartier Ouvrier Médecin	Radio B Épicerie Marché Noir

Modes de Difficulté

Les règles de ce paragraphe sont des ajouts ou des annulations des règles principales. Si elles contredisent les règles principales, ce sont les règles de ce paragraphe qu'il faut prendre en compte.

Très Facile

Quand le marqueur Journée arrive **pour la première fois** sur la case "FIN", le jeu ne s'arrête pas. À la place, déplacez ce marqueur à côté de la case 1 et continuez la partie normalement. Un Objectif qui a des conditions de journée spécifique peut être accompli lors du premier ou du deuxième (et dernier) passage sur la piste des jours. Quand vous Larguez des Ressources, vous pouvez choisir parmi 2 Argents, 1 Arme ou 4 Nourritures.

Facile

Quand vous Larguez des Ressources, vous pouvez choisir parmi 2 Argents, 1 Arme ou 4 Nourritures.

Ardu

Commencez la partie avec 2 Résistants et 2 Résistants disponibles au Café. Il n'y a pas de 5ème Résistant. Le jeu se termine quand le marqueur Journée arrive sur la case 12.

Difficile

Utilisez les mêmes règles que le mode Ardu. De plus, au lieu de diminuer le Moral quand le marqueur Journée arrive sur une case orange, baissez le Moral quand le marqueur Journée arrive sur une case avec un triangle.

Très Difficile

Utilisez les mêmes règles que les modes Ardu et Difficile. De plus, quand un Résistant est arrêté (soit par une Patrouille qui arrive sur sa case car tous les lieux de patrouille disponibles sont pris, soit parce qu'il ne peut pas rentrer à la Planque), réduisez de 1 le Moral.

Difficulté des Cartes Mission

Les cartes Mission ont quatre niveaux de difficulté. Si vous voulez contrôler le niveau de difficulté des missions, mélangez et associez la difficulté au lieu de piocher les missions au hasard.

Très Facile

JOUR DE PARADE DE LA MILICE • MAISON DE L'OFFICIER

★ Facile

SABOTAGE • JOURNAL CLANDESTIN • AGENT DOUBLE
BERGERS ALLEMANDS • INFILTRATION

★★ Difficile

DÉTRUIRE LE TRAIN • ASSASSINAT • LIBÉRER LA VILLE
MESSAGES CODÉS • DÉTRUIRE LES PONTS • AIDER L'ESPION
FAIRE SAUTER L'OFFICIER

★★★ Très Difficile (extension)

BOMBARDER LES CASERNES • QG DE LA MILICE • DÉTRUIRE LES
CANONS ANTIAÉRIENS • LIBÉRER LE CHEF DE LA RÉSISTANCE

Crédits

Maquis © Sideroom Games, 2019

Jeu créé par Jake Staines.

Illustrations et Iconographie fournies par Ilya Baranovsky et Mark Tuck.

Merci à Lee Benson, Nicolas Vanbelle et Paul Dymond pour leurs suggestions/créations de mission. Merci à Teresa Manco, Dave Capps, Mary-Ann McBride-Andrews, Eirik Gumeny, Travis D. Hill, Alan Andrews, Brett Gilbert, Michael Murphy et Dustin Culbertson pour les tests, suggestions et la mise en page du livret de règles.

Edition Française : Bad Taste Games et Boom Boom Games.

Traduction et mise en page : Fred Bizet, Hervé Catan et David Lenoury.

Relecture: Philippe Argoud, Angélique Thyssen.

<http://www.sideroomgames.com>

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

