

Composants

- Livret de règles
- 4 cartes Mission 3 étoiles de format tarot
- 3 tuiles Action "Local"
- 4 jetons Canon Antiaérien
- 4 jetons Poison
- 4 jetons Fausse Carte d'Identité



Missions Trois Étoiles

Les missions du jeu de base ont deux niveaux de difficulté à 1 ou 2 étoiles. Les nouvelles missions de cette extension ont 3 étoiles car elles sont plus difficiles que les missions précédentes.

Préparation

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez choisir lors de la mise en place de tenter une mission à 3 étoiles au lieu d'une mission à 1 ou 2 étoiles.

Lors de l'étape 8 de la préparation du livret de règles, prenez aléatoirement une mission à 3 étoiles et placez-la sur la sortie droite du plateau (n'oubliez pas les éventuelles instructions de mise en place). Choisissez une mission classique pour l'autre sortie du plateau.

Il est déconseillé de jouer avec deux missions à 3 étoiles en même temps.

Détails des missions

Les missions 3 étoiles sont plus complexes, avec des règles spécifiques. *Par exemple, la mission **Bombarder les Casernes** a deux actions qui doivent se produire au même tour pour l'objectif 3.*



Les symboles bouclier orange, signifiant que l'action peut réussir même si le Résistant est arrêté, sont propres à certains objectifs de cartes mission 3 étoiles et non à la globalité de la carte.

Par exemple, l'objectif 1 de la mission QG de la Milice n'a pas de bouclier orange alors que l'objectif 2 en a un.

Selon vos actions, vous pouvez rater ou réussir une mission 3 étoiles, voire obtenir un Succès Majeur. Le paragraphe Fin de Partie des règles vous donnera plus de détails à ce propos.

Nouvelles tuiles Action “Local” et Ressources

Les tuiles “Local” *Pharmacien* et *Fausse* et la Ressource *Poison* fonctionnent de la même manière que celles du jeu de base.



Par contre, le *Bricoleur* et la *Fausse Identité* ont des règles spéciales qui n'apparaissent pas sur leurs jetons.

Le Bricoleur



Cette tuile 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 afin de profiter de son effet normal.

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

Fausse Carte d'Identité



Ces ressources peuvent être utilisées comme des conditions de mission mais peuvent avoir un autre usage.

Vous pouvez poser une Ressource *Fausse Carte d'Identité* sur le même Lieu que le Résistant posé 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 d'Identité* pour contourner une Patrouille, Milice ou Soldat.

Dans ce cas, la *Fausse Carte d'Identité* 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.

Fin de partie

Le jeu se termine immédiatement dès que vous réussissez les deux missions, ou que le marqueur Journée arrive sur la case "FIN" de la piste, ou enfin 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.