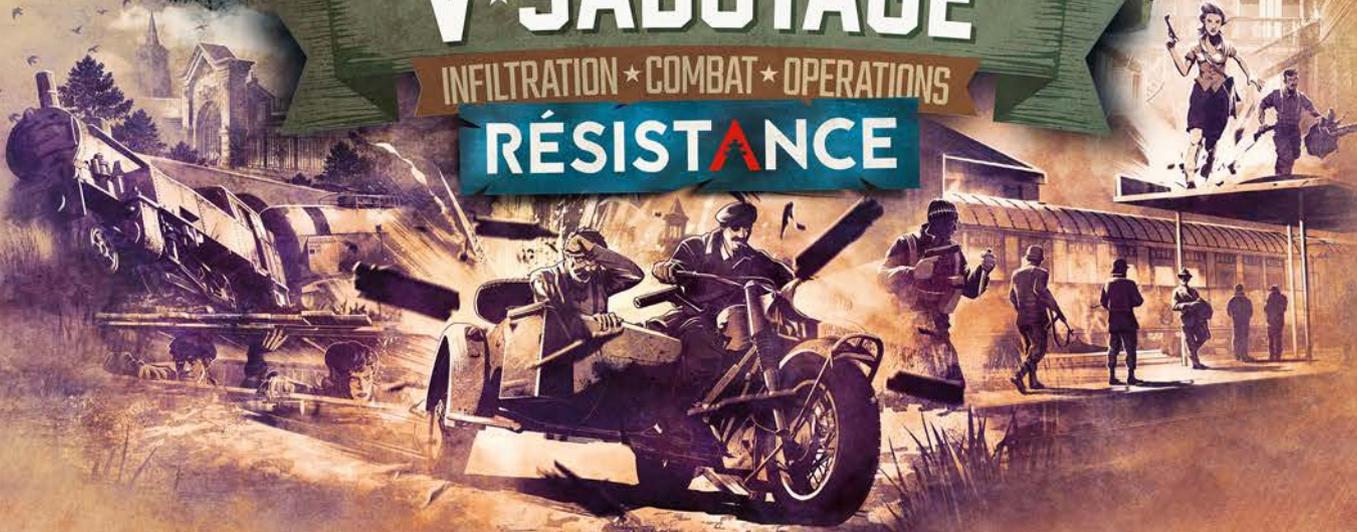




V ★ SABOTAGE

INFILTRATION ★ COMBAT ★ OPERATIONS

RÉSISTANCE



REGLES



★ CONTENU DE LA BOITE ★



Tuiles (intérieur / extérieur)
(10 petites, 3 moyennes, 2 grandes)



3 cartes commando



5 paires de cartes opération



13 cartes terrain



18 cartes événement



3 pions commando
(furtif / visible)



3 pions commando
(uniforme allemand / état critique)



4 pions "+1 PA" / "-1 PA"



10 pions unité spéciale ennemie
(chien de garde / officier allemand)



9 pions ennemi régulier avec masque à gaz
(pistolet-mitrailleur MP40 / fusil Mauser)



10 pions équipement



5 pions personnage escorté



7 pions résistant



8 pions baril de gaz
(intact / détruit)



15 pions civil



2 pions nid de MG42



1 livret de règles



10 pions porte (déverrouillée / verrouillée)



10 pions entrée ennemie
(alarme silencieuse / activée)

★ INTRODUCTION ★

La Seconde Guerre mondiale fut probablement la plus grande guerre idéologique jamais menée, en plus d'être le conflit armé le plus étendu de l'Histoire. Cela explique les actes de résistance qui ont surgi spontanément dans les pays occupés, jusqu'au cœur de l'Allemagne. La Pologne commence dès 1939 à réunir des armes et à collecter de l'information sur l'armée allemande. En juin 1940, on distribue des tracts appelant les Français à refuser l'armistice. En mai 1941, deux jeunes Grecs parviennent à décrocher un drapeau à croix gammée flottant sur Athènes...

Peu à peu, les mouvements de résistance de chaque nation se structurent et gagnent en puissance, souvent entraînés et équipés par le SOE (Special Operations Executive) mis en place par les Britanniques. De multiples formes de résistance voient le jour grâce au courage de femmes et d'hommes qui sont prêts à risquer leur vie pour la liberté : journaux clandestins, grèves, collecte de renseignements, espionnage, réseaux d'évasion ou sabotages. Vers la fin du conflit, près de 200 000 membres des Forces Françaises de l'Intérieur (FFI) participent aux combats pour libérer la France en harcelant les convois routiers et ferroviaires allemands qui se dirigent vers la Normandie.



★ MISE EN PLACE ★

Suivez ces instructions pour intégrer les éléments de cette extension à la boîte de base de V-Sabotage :

Réserve d'ennemis

- Remplacez 9 ennemis réguliers munis de MP40 / Mauser de la boîte de base par les 9 ennemis équipés de masques à gaz de l'extension.
- Remplacez les 10 unités spéciales ennemies de la boîte de base par les 10 unités spéciales de cette extension.

Réserve d'équipement

Ajoutez tous les pions équipement jumelles et parachutage à la réserve d'équipement de la boîte de base.

Pioche d'événements

Ajoutez les 18 cartes événement de cette extension aux 37 cartes événement de la boîte de base et mélangez-les.

Cartes commando

Vous pouvez choisir vos commandos parmi ceux de la boîte de base et ceux de cette extension (l'Agent du SOE, l'Espion ou le Saboteur). Placez toutes les cartes et pions commando restants dans la boîte du jeu pour constituer la réserve de commandos.

Les opérations et terrains de l'extension V-Sabotage: Résistance sont prévus pour être joués combinés à la boîte de base, mais en aucun cas avec une autre extension.

★ EQUIPEMENT ADDITIONNEL ★

JUMELLES



Les jumelles permettent de mieux préparer une attaque ou d'anticiper un danger.

Un commando qui utilise les jumelles peut relancer **1** dé qui le concerne (lancé par lui-même ou par un ennemi) à n'importe quel moment, sans coût en PA (Point Action). Il peut recourir aux jumelles **1 fois par tour maximum** : après utilisation, retournez le pion du côté utilisé.



Retournez le pion jumelles après les avoir utilisées.

Au début du tour suivant, retournez de nouveau ce pion : les jumelles sont alors prêtes à être utilisées.

Exemple 1 : un commando furtif avec des jumelles entre sur une tuile contenant un ennemi. Il lance 1 dé pour son test de furtivité et c'est un échec. Il utilise alors ses jumelles pour relancer le dé : cette fois, c'est réussi !

Exemple 2 : un soldat allemand avec un MP40 lance 2 dés pour tirer sur un commando visible portant des jumelles : le résultat d'un dé touche le commando qui utilise ses jumelles et relance ce dé. Le dé relancé le touche une nouvelle fois. Il doit accepter son destin et subit 1 blessure...

PARACHUTAGE DE MATÉRIEL



Un parachutage de matériel permet aux commandos de recevoir de l'équipement supplémentaire sur le terrain.



Choisissez une tuile en extérieur sur *n'importe quel* terrain. Défaussez le pion parachutage et piochez 3 pions dans la réserve d'équipement.

Placez ces pions sur la tuile choisie, sauf si au moins un de ces pions est un pion "repéré" : chaque pion "repéré" décale le parachutage d'1 tuile dans la direction indiquée par le point cardinal au bas de la carte événement tirée au début du tour sur le terrain visé.

Le parachutage est **annulé** dans les cas suivants (placez les 3 pions équipement piochés dans la défausse d'équipement) :

- Les 3 pions piochés sont des pions "repéré" ;
- Le parachutage a été décalé et arrive sur une tuile en intérieur ;
- Le parachutage a été décalé et la direction indiquée en bas de la carte événement est . *Les conditions météo étant mauvaises, mieux vaut éviter un parachutage durant ce tour.*

PARACHUTAGES EN FRANCE OCCUPÉE

Le premier parachutage d'armes effectué par le SOE en France a eu lieu dans la nuit du 13 au 14 juin 1941. Des centaines de tonnes de matériel (postes émetteurs, armement, explosifs, etc.) ont été parachutées pendant l'Occupation, on compte par exemple un total d'environ 200 000 pistolets-mitrailleurs Sten livrés !

Chaque opération était annoncée par message sur les ondes de la BBC. Elles avaient lieu en général par nuit de pleine lune pour faciliter le repérage de la zone de largage par les pilotes.

BARIL DE GAZ



Un baril de gaz peut être pris pour cible comme un soldat ennemi : un commando peut le détruire si le joueur le souhaite. S'il y a davantage de touches que d'ennemis sur une tuile contenant un baril de gaz, le joueur peut décider de perdre les tirs en surplus plutôt que de détruire ce baril. Une charge de TNT détruit automatiquement un baril de gaz présent sur la tuile où elle explose.

Lorsqu'il est détruit, le baril libère son contenu meurtrier sur sa tuile et élimine simultanément et silencieusement tout personnage furtif ou visible, à l'exception de ceux qui portent un masque à gaz (symbole  sur leur pion). Retournez le pion baril de gaz après destruction. **L'effet dure jusqu'à la fin du tour** où il a été détruit. Le pion est ensuite défaussé.

Les tirs ennemis ne peuvent pas détruire un baril de gaz. Lors de leur étape déplacement, les ennemis sans masque à gaz entrent sans hésiter sur une tuile contenant du gaz et sont éliminés avant de pouvoir effectuer un test de furtivité.

Note : un baril n'occupe pas d'emplacement sur une tuile.



★ UNITES SPECIALES ET COMBATTANTS ★

Sauf indication contraire, toutes les règles relatives aux unités spéciales du jeu de base s'appliquent aussi aux nouvelles unités spéciales contenues dans cette extension.

OFFICIER ALLEMAND



Lors de l'étape de déplacement ennemie, un officier allemand et TOUS les ennemis présents sur sa tuile de départ (sauf ceux protégeant un pion triangulaire) se déplacent jusqu'à 2 tuiles. *L'officier allemand hurle des ordres à ses troupes, qui s'exécutent au pas de course !*

Note : les ennemis réguliers qui ne peuvent pas se déplacer faute d'espace suffisant sur les tuiles de destination restent sur place.



LES OFFICIERS DE LA WEHRMACHT

Suite à la création de la Wehrmacht en mars 1935, l'Armée de terre conserve une organisation traditionnelle. La majorité de ses officiers proviennent de l'aristocratie allemande. La marine et l'aviation, quant à elles, sont très proches du nazisme.

Plusieurs officiers allemands se sont opposés au nazisme de manières diverses, certains allant jusqu'à tenter d'éliminer Hitler en personne. Une des tentatives les plus célèbres est le complot du 20 juillet 1944 (opération Valkyrie). Le groupe de conjurés avait pour objectif d'assassiner Adolf Hitler, puis de prendre le pouvoir. Le colonel Claus von Stauffenberg, fervent opposant au régime nazi, plaça une bombe au cœur de la « tanière du loup », le quartier général du Führer. Ce dernier ne fut que légèrement blessé par l'explosion et échappa une fois de plus à l'un des nombreux attentats dirigés contre lui.

CHIEN DE GARDE



Tout commando présent sur une tuile contenant un chien de garde devient automatiquement **visible** (sans test de furtivité). Note : un chien de garde ne combat pas.

Trois exceptions distinguent les chiens de garde des autres unités spéciales ennemies :

- 1) Un chien de garde peut franchir une porte verrouillée **uniquement** s'il y a au moins un ennemi régulier ou d'élite sur sa tuile de départ. *Il faut qu'un humain ouvre la porte pour que le chien puisse la franchir.*
- 2) Un chien de garde n'est pas remplacé par un pion équipement après avoir été éliminé.
- 3) Un chien de garde derrière une entrée ennemie barricadée par un pied de biche ne peut pas contribuer à l'enfoncer. *Seuls des humains peuvent le faire.*

LES CHIENS PENDANT LA GUERRE

L'Allemagne et les États-Unis firent massivement appel aux chiens pendant la Seconde Guerre mondiale pour des tâches aussi diverses que détecter des mines, pister l'ennemi, rechercher des blessés ou encore faire office d'agent de liaison.

Au total, environ 120 000 chiens (principalement des bergers allemands) ont été alloués à la Wehrmacht.



COMBATTANTS ESCORTÉS



Les résistants et les pilotes sont des personnages escortés qui peuvent tirer (devenant **visibles**), si les joueurs le décident, dès qu'un commando sur la même tuile effectue l'action "tirer".

★ CREDITS ★

Création du jeu : Thibaud de la Touanne.

Direction artistique : Thibaud de la Touanne, Olivier Demouron.

Illustrations : Vincent Filipiak, Bruno Tatti.

Tuiles : Thibaud de la Touanne, Nicolas Lesbros.

Renforts illustrations et tuiles : Guillaume Briet, Grelin, Kuru, Vincent Parot.

Maquette : Büro K Design, Thibaud de la Touanne, Quentin Van Oycke.

Relecture : Marine Boissière, Richard A. Edwards, Sandra Grès, Kurt McClung, Michel Ouimet.

Traduction : Marine Boissière, Fabrice Lamidey, Dave Landry.

Gestion du projet : Thibaud de la Touanne.

Remerciements spéciaux à tous nos backers, grâce à qui vous pouvez jouer à ce jeu aujourd'hui, ainsi qu'à : Dave Banks, Bobbi Burquel, Olivier Demouron, Typhaine Desperramons-Dutartre, Fendoel, Rémi Flament, Arne Hoffmann, Claude Hostert, Jan-Philipp Koll, Fabrice Lamidey, Fabrice Mauer, Marie, Nicholas Bodart, Philippe Mouret, Randolph Pub Ludique, Shanouillette, Raphaël Da Silva Gomes, Dave Landry, Hervé Lalo, Luke Plunkett, les Préfous du Volant, Thomas Rollus, Tapimoket, Nicolas Vibert, Daniel Wandrei, Ricky Royal, Jim Wittmer, Hervé "vr3h" Zilliox et à tous ceux et celles qui nous permettent de ne jamais oublier cette période charnière de notre Histoire.

Testeurs : Guillaume Cassel, Jean-François Chrétien, Pascal Hébert, Corentine Hertschuh, Patrick Kemner, Mathis et Nathaniel Lamidey, Dave Landry, Stéphane Laurin, Ulysse, Hyppolite et Nicolas Lesbros, Jacques Marcoux, Marc Rodrigue, Benoît Rullier, Stack Académie Montréal. Merci aussi à ceux et celles qui ont imprimé et testé les versions Print and Play... et à tous les autres !





