



INTRODUZIONE

È una fredda notte di Capodanno. Il popolo francese, dopo aver sofferto due anni sotto il controllo nazista, ha ancora motivo di sperare. Nelle case sicure sparse per il paese, i membri della Resistenza francese alzano un bicchiere e condividono magre razioni. Gli Alleati hanno liberato Algeri, i sovietici stanno combattendo a Stalingrado e uomini e donne coraggiosi si uniscono alle loro fila ogni giorno. La lotta è tutt'altro che finita, ma ogni atto di resistenza li avvicina di un passo alla propria liberazione. Nelle eleganti sale dell'aristocrazia parigina l'atmosfera è cupa. Ufficiali tedeschi e collaborazionisti francesi sorseggiano champagne pregiato e cenano in eleganti banchetti con un senso di definitività. La macchina da guerra nazista ha bisogno di più risorse per continuare la sua lotta contro l'aggressione alleata. Più risorse significano che i terroristi della "resistenza" devono essere messi sotto scacco. L'orologio batte la mezzanotte. È il 1° gennaio 1943.

Nell'Ombra è un gioco di carte per due giocatori sulla lotta disperata della Resistenza francese contro le forze naziste occupanti e collaborazioniste tra gennaio 1943 e giugno 1944. I giocatori assumono il ruolo della Resistenza o dell'Occupazione mentre entrambi i gruppi si scontrano nella Francia occupata dai tedeschi.

Resistenza

Questo giocatore conduce operazioni segrete per indebolire l'autorità dell'Occupazione e far crescere il movimento di Resistenza.

Occupazione

Questo giocatore cerca di scoprire e sradicare le cellule della Resistenza ovunque possano trovarle, estraendo risorse e lavoro forzato per supportare lo sforzo bellico in corso. I giocatori usano le carte Evento per svolgere attività durante i loro turni. Il successo o il fallimento di queste attività è determinato dalle carte Risoluzione al posto dei dadi.

Questo set di regole è usato solo per partite con 2 giocatori. Se stai giocando da solo, rimetti questo opuscolo nella scatola: non lo userai. Usa invece le Regole di gioco in solitario.

COMPONENTI DELLA SCATOLA

- 6 cellule della Resistenza rosse
- 2 Informatori rossi
- 4 unità Maquis gialle
- 6 unità Milice blu
- 10 unità tedesche nere
- 1 Tabellone perforato
- 6 pedine Azione bianche e 6 nere
- 20 carte Evento (11 carte Evento Resistenza, 9 carte Evento Occupazione)
- 28 carte Risoluzione
- 34 carte Persona, Luogo ed Evento in Solitario.
- 2 carte di Aiuto al giocatore
- 1 libretto delle regole multigiocatore
- 1 libretto delle regole in Solitario

CARTE EVENTO

Un mazzo di carte, ciascuna raffigurante un nome di Evento con uno sfondo colorato (rosso per la Resistenza e grigio per l'Occupazione), testo dell'Evento, un seme e punti per le azioni. Una carta Evento attiva sempre il suo testo Evento all'inizio della Fase Azione di un giocatore, prima che il giocatore utilizzi i punti azione (**PA**) per eseguire azioni.

CARTE RISOLUZIONE

Un mazzo di carte che determina il successo o il fallimento delle azioni Imboscata, Arresto, Reclutamento, Sabotaggio e Rivelare. Non pescare carte Risoluzione quando completi altre azioni. Dopo aver risolto un'azione, se la carta Risoluzione è contrassegnata con "RIMESCOLARE" in cima, rimescola l'intero mazzo.

COMPONENTI IN SOLITARIO



Cellule della Resistenza



Informatori



Unità Maquis



Unità Milice



Unità tedesche



Pedoni Azione

SEGNALINI



Round di
Gioco



Punti
Azione



Allerta



Autorità



Operazioni
Resistenza



Pearl
Witherington



Collaboratore



Carte Evento in Solitario



Carte Risoluzione



Carte Locazione in Solitario



Carte Personaggi in Solitario



I rimanenti componenti non si usano nel gioco a due giocatori e possono essere rimessi nella scatola

LA MAPPA DEL GIOCO



Spazi della Mappa

La mappa rappresenta distretti e zone nella Francia occupata nel 1943-44. A ciascuno dei tre distretti è assegnato un seme (⊕⊗) ed è composto da quattro zone con nome. Le regioni grigie al di fuori della Francia non sono distretti e non contengono zone. Queste regioni grigie (⊕) sono accessibili solo dalle unità tedesche. Le regioni marrone chiaro (Spagna, Svizzera e Regno Unito) non possono essere raggiunte da nessuna unità. Nel diagramma a pag. 5, l'area blu contigua ① è il distretto. L'area etichettata "R3" ② è una zona.

Tracciato Autorità ③

L'Autorità determina come viene misurata la vittoria per entrambi i giocatori. Ogni spazio sotto lo spazio "INIZIO" delinea:

- Il numero richiesto di unità che la Resistenza deve avere sulla mappa per vincere.
- Il livello Minimo di Risorse dell'Occupazione che l'Occupazione deve avere per essere idonea a vincere.

Lo spazio "CNR è formato" sul tracciato dell'Autorità si applica solo quando il segnalino dell'Autorità si trova su o sotto quello spazio. Le unità di Resistenza richieste sono sette e il livello Minimo di Risorse dell'Occupazione è uno quando il segnalino si trova su quello spazio.



Operazioni della Resistenza 4

Il segnalino Operazioni della Resistenza avanza in senso orario con ogni azione di Sabotaggio eseguita con successo dal giocatore della Resistenza. Alcuni spazi sul cerchio Operazioni della Resistenza riducono il costo base delle azioni Muovere Nascosti e Nascondere Resistenza. Gli effetti sul cerchio Operazioni della Resistenza si applicano solo quando il segnalino si trova sullo spazio indicato. Quando il segnalino Operazioni della Resistenza entra nello spazio "Ridurre l'Autorità", sposta immediatamente il segnalino Autorità verso il basso di uno spazio.

Risorse dell'Occupazione 5

Le azioni di Raccolta fanno avanzare il segnalino Risorse Confiscate lungo la linea ferroviaria situata sulla mappa. Il segnalino inizia in P1 6 e termina nello spazio sulla regione grigia della mappa. Quando il segnalino Risorse Confiscate entra nello spazio , sposta immediatamente il segnalino Risorse dell'Occupazione verso il basso di uno spazio. Se quello spazio è coperto da un'unità della Resistenza, aggiungi quell'unità al Pool Reclutamento.

La Casella Scomparsi 7

Le unità della Resistenza che sono state arrestate o rimosse dalla mappa a causa di Eventi vengono piazzate nella Casella Scomparsi. Le unità piazzate in questa casella non sono considerate sulla mappa e non possono essere esaminate o capovolte. Rientrano in gioco solo tramite Eventi.

Tracciato Punti Azione 8

Entrambi i giocatori tengono traccia dei punti azione man mano che vengono spesi nel corso del loro turno. I punti Azione non possono mai essere trattiene o conservati per i turni futuri.

Pool di Reclutamento

Le unità della Resistenza che non sono sulla mappa, nella Casella Scomparsi o sul tracciato Risorse dell'Occupazione vengono piazzate di fronte al giocatore Resistenza a faccia in giù e costituiscono il Pool di Reclutamento. Queste unità sono disponibili per il posizionamento con l'azione Reclutamento.

Tracciato del Round 9

Indicate il round di gioco corrente su questo tracciato con il segnalino fornito.

Semi

In ogni zona c'è un'icona di seme assegnata accanto alla lettera e al numero che designa la zona. Costa 1 PA in più eseguire un'azione non di movimento in una zona se la zona e l'evento sono semi diversi.

Il seme è considerato corrispondente in tutti i distretti e zone e negli spazi Risorse Confiscate. Tutti gli altri semi contano come semi corrispondenti solo per le zone contrassegnate con lo stesso simbolo.

Nota Storica: i semi rappresentano la mancanza di operazioni coordinate tra vari gruppi della Resistenza e le sfide che l'occupazione che l'Occupazione affrontò nel trovare gruppi locali di Resistenza in varie località senza supporto della Milice (milizia) e degli informatori.

Consultate la **Legenda delle icone sulle carte Risoluzione** per la spiegazione

CARTE EVENTO

Nome dell'Evento e Fazione

Testo storico

Testo dell'Evento

Seme

Punti Azione







CARTE RISOLUZIONE

CARTE LOCAZIONE

Un mazzo di carte, ciascuna con tre semi (che rappresentano i tre distretti) e i numeri da uno a quattro (che rappresentano le quattro zone in ogni distretto). Nel gioco solitario, il bot (*robot, o sistema di gioco in solitario*) Occupazione usa le carte Locazione per selezionare una zona o un distretto in modo casuale. Gira una carta Locazione in questi casi specifici:

- Per un Evento Occupazione durante la Fase Azione, se necessario.
- Se la tabella Determina Obiettivo richiede di abbinare il seme della carta Evento a un distretto e la carta Evento Occupazione ha il seme tedesco.
- Se c'è un pareggio tra zone o distretti quando si fa riferimento alla tabella Determina Obiettivo.
- Quando si determina quale unità Occupazione spostare in una zona bersaglio se ci sono più zone adiacenti con unità Occupazione.



Per determinare un distretto casuale, fai riferimento al primo seme elencato sotto "Distretto" sulla carta Locazione. Se non è applicabile, continua a fare riferimento ai semi da sinistra a destra: seleziona il primo che si applica. Per determinare una zona casuale, fai riferimento al primo numero elencato sotto "Zona". Se non è applicabile, continua a fare riferimento ai numeri da sinistra a destra: seleziona il primo che si applica. Dopo aver determinato la locazione, continua a giocare normalmente. Se tutte le carte Locazione dovessero essere tutte girate, rimescola il mazzo.

I PERSONAGGI

All'inizio di una partita in solitario di *Nell'Ombra*, il giocatore sceglie tra una delle quattro diverse personalità con cui giocare. Queste personalità consentono al giocatore di assumere il ruolo di un leader dei Groupes Francs de Combat (GF), Francs-Tireurs et Partisans (FTP), Main-d'oeuvre Immigrée (MOI) e Armée Secrète (AS). Per vincere la partita, il giocatore deve soddisfare sia la condizione di vittoria primaria che quella secondaria del personaggio scelto.

Groupes Francs de Combat (GF)

Il personaggio Groupes Francs de Combat è focalizzato sulle Imboscate alle forze di Occupazione.

Abilità Speciale: le azioni di Imboscata riuscite rimuovono le unità tedesche dal gioco. Quando si eseguono azioni di Imboscata, è possibile pescare una seconda carta Risoluzione dopo aver visto la prima, ma è necessario accettare il risultato della seconda carta.

Condizione di Vittoria Secondaria: fare Imboscata e rimuovere almeno cinque unità tedesche entro la fine della partita.

Francs-Tireurs et Partisans (FTP)

Il personaggio Francs-Tireurs et Partisans è focalizzato sul Reclutamento di nuovi membri per la Resistenza.

Abilità Speciale: puoi effettuare un'azione di Reclutamento in qualsiasi zona come se avessi un'unità in quella zona.

Condizione di Vittoria Secondaria: avere almeno una Cellula della Resistenza in tutti e tre i distretti alla fine della partita.

Main-d'oeuvre Immigrée (MOI)

Il personaggio Main-d'oeuvre Immigrée è focalizzato sull'eliminazione dei leader dell'Occupazione.

Abilità Speciale: puoi eseguire azioni di Imboscata con Cellule e Maquis.

Condizione di vittoria Secondaria: fare Imboscata e rimuovere tutti e tre i segnalini Collaboratore dal gioco.

Segnalino Collaboratore: durante il piazzamento iniziale, posiziona i tre segnalini Collaboratore nelle stesse zone delle tre unità Milice sulla mappa. Questi segnalini funzionano come unità Milice per tutti gli scopi del gioco, ma non possono muoversi. Se un segnalino Collaboratore si trova in una zona senza un'unità Milice, può essere rimosso dal gioco con un'Imboscata che normalmente rimuoverebbe un'unità Milice.

Armée Secrète (AS)

Il personaggio Armée Secrète inizia con un movimento di Resistenza più unificato.

Abilità Speciale: inizi con il Tracciato dell'Autorità sullo spazio "il CNR è Formato " e con la Cellula dallo spazio 7 nel tuo Pool Reclutamento.

Condizione di Vittoria Secondaria: il segnalino Autorità deve trovarsi nell'ultimo spazio del Tracciato Autorità alla fine della partita.

PEZZI DEL GIOCO

Nascosti e Scoperti

Le Cellule di Resistenza e i Maquis sono nascosti (a faccia in giù) o scoperti (a faccia in su), e mostrano un  per Cellule e Maquis o un  per gli Informatori. Cellule e Maquis entrano sempre in gioco dal loro lato Nascosto. Le unità possono eseguire azioni in entrambi gli stati, ma solo le unità scoperte sono vulnerabili all'Arresto.

Informatori



Una Cellula della Resistenza con un  sul suo lato scoperto. Quando sono scoperti, gli Informatori non possono essere usati per azioni della Resistenza o essere presi di mira dagli Eventi.

Unità della Resistenza



Tutti i Maquis, le Cellule nascoste e le Cellule con un  sul loro lato scoperto costituiscono unità della Resistenza e contano per il numero di unità richiesto per una vittoria della Resistenza.

Unità di Occupazione



Tutte le unità Milice (Milizia), Tedesche e Informatori (Cellule scoperte con un  sul loro lato scoperto). Le unità di Occupazione non vengono mai rimosse dalla mappa.

Segnalini di Allerta

Ogni zona può avere un solo segnalino di Allerta. I segnalini di Allerta devono essere rimossi immediatamente quando:

- un'unità di Occupazione entra nella zona per qualsiasi motivo.
- viene eseguita un'azione di Arresto nella zona (anche se non ha successo).
- non rimangono unità nella zona.



PIAZZAMENTO DEL GIOCO



1. Scegli un Personaggio per questa partita, o mescola i Personaggi e pescane uno a caso.
2. Mescola le carte Locazione in un mazzo e le carte Risoluzione in un altro mazzo; metti entrambi i mazzi da parte.
3. Mescola tutte le 18 carte Evento in Solitario e mettile da parte. Poi pesca due carte dal mazzo Evento nella tua mano. Queste carte possono essere ispezionate durante il piazzamento iniziale.
4. Posiziona tre Cellule della Resistenza non Informatrici negli spazi 7, 6 e 4 sul Tracciato dell'Autorità. Poi, se giochi come Armée Secrète, posiziona il Segnalino Autorità sullo spazio "il CNR è formato" e aggiungi la Cellula dallo spazio 7 al tuo Pool di Reclutamento. Altrimenti, posiziona il Segnalino Autorità sullo spazio INIZIO del Tracciato dell'Autorità.

5. Posiziona il Segnalino Operazioni di Resistenza sullo spazio "Autorità Inferiore" sul cerchio Operazioni della Resistenza.
6. Posiziona un'unità tedesca in ciascuna delle seguenti posizioni: M1, M2, M3, P1, P2, R1 e R4.
7. Posiziona un'unità Milice in ciascuna delle seguenti posizioni: M2, P1 e R4. Se giochi come Persona MOI, posiziona un segnalino Collaboratore in ogni zona con Milice.
8. Raccogli le 6 unità Occupazione rimanenti (3 Milice e 3 Tedesche) e posizionale vicino al mazzo Eventi. Queste unità saranno aggiunte al gioco durante il gioco dagli Eventi Occupazione.
9. Posiziona un Maquis in una qualsiasi zona sulla mappa. Quindi gira le Cellule Resistenza rimanenti a faccia in giù, mescolale e selezionane casualmente tre da posizionare in qualsiasi zona sulla mappa. Tutti gli altri pezzi rimanenti dovrebbero rimanere fuori dalla mappa. Ora sei pronto per iniziare il gioco.

Nota: il piazzamento iniziale per il gioco in solitario è diverso da quello per il gioco a 2 giocatori. Inoltre, il Tracciato Risorse dell'Occupazione, il tracciato Risorse Confiscate e Germania non sono utilizzati nel gioco in Solitario.

LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni round è composto dalle seguenti fasi.

1. Fase dell'Iniziativa
2. Fase di Azione
3. Fase Finale

Fase dell'Iniziativa

Pesca carte dal Mazzo Eventi finché non ne hai due in mano. Poi scegli una carta Evento dalla tua mano e ponila davanti a te. Poi gira la carta sopra al mazzo Eventi: questo è la carta Evento che il Bot Occupazione userà nel suo turno.

Se il valore PA della tua carta è maggiore o uguale al valore della carta Occupazione, scegli chi inizia per primo.

Se l'Occupazione ha la carta di valore più alto e non ci sono unità di Resistenza scoperte sulla mappa, inizi tu. Altrimenti, inizia l'Occupazione. La parte che inizia per prima è la "parte che agisce".

Fase di Azione

Per prima cosa, viene risolto l'Evento sulla carta della parte che agisce. Se l'Evento ha una banda rossa, tu esegui l'effetto Evento. Se l'Evento ha una banda grigia, il Bot dell'Occupazione esegue l'effetto Evento. Una volta risolto l'Evento, la parte che agisce esegue un numero qualsiasi di azioni con i punti azione forniti dalla carta Evento finché tutti i punti non sono stati spesi o quella parte passa.

Se tenti lo stesso tipo di azione (ad esempio, Sabotaggio) più di una volta nella stessa zona, un'unità nascosta deve essere scoperta in quella stessa zona. **Se non ci sono unità nascoste in quella zona, non puoi ripetere l'azione lì.** Il Bot dell'Occupazione può sempre tentare lo stesso tipo di azione più di una volta in una zona se ha i PA richiesti. L'altra parte diventa quindi la parte che agisce e ripete questi passaggi per la sua carta. Una volta fatto questo, passa alla Fase Finale.

Fase Finale

Esegui i seguenti passaggi in ordine:

1. Gira qualsiasi Maquis scoperto nelle zone blu a nascosto .
2. Puoi porre un Maquis dal Pool Reclutamento in qualsiasi zona blu .
3. Sulla mappa, gira il segnalino Evento Pearl Witherington sul lato inutilizzato.

Una volta completati questi passaggi, fai avanzare il segnalino Round procedi al round successivo. Se è la fine del Round 9, controlla invece se hai soddisfatto le condizioni di vittoria.

IL BOT DELL'OCCUPAZIONE

Risolvi tutti gli Eventi con una banda grigia per il Bot di Occupazione. Se necessario, determina il posizionamento delle unità di Occupazione girando una carta Locazione, usando la stessa carta Locazione sia per il distretto che per la zona, se necessario. Durante la Fase di Azione dell'Occupazione, usa prima la Tabella Determina Obiettivo per selezionare la zona bersaglio per le azioni del Bot, quindi usa la Tabella PA Rimanenti per selezionare le azioni che intraprenderà in quella zona.

Per selezionare un obiettivo, guarda la colonna delle affermazioni "se" sulla Tabella Determina Obiettivo: iniziando dalla riga in alto, scendi e fermati alla riga con la prima affermazione "se" che si applica allo stato della mappa. Quindi fai riferimento alle tre colonne "e": iniziando da sinistra, vai di traverso e fermati alla colonna con la prima affermazione "e" che si applica. La zona con la priorità bersaglio più alta (cioè, il numero più basso) diventa la zona bersaglio. Se due o più zone soddisfano le condizioni di priorità bersaglio, prendi di mira prima una zona con un segnalino Allerta. Se più di una zona soddisfa ancora le condizioni di priorità bersaglio, gira una carta Locazione per determinare il distretto e la zona (usa la stessa carta Posizione per entrambe). Se non ci sono unità della Resistenza sulla mappa, il Bot dell'Occupazione termina la sua Fase Azione. All'interno della zona selezionata, prendi di mira le Cellule della Resistenza prima delle unità Maquis.

Nota speciale: i segnalini di Allerta servono come spargio per determinare prima il bersaglio, poi le carte Locazione.

Una volta determinata la zona, il Bot dell'Occupazione intraprende azioni in quella zona in base ai suoi PA rimanenti. Usando la Tabella Punti Azione Rimanenti, fai un confronto incrociato tra la quantità di PA rimanenti del Bot e l'opzione più a sinistra che può essere eseguita nella zona bersaglio per trovare l'azione che il bot eseguirà. Continua a svolgere azioni nella stessa zona con i PA rimanenti, usando la Tabella Punti Azione Rimanenti dopo che ogni azione è stata completata. Se in qualsiasi momento tutte le unità della Resistenza sono state rimosse dalla zona bersaglio (tramite Arresto o un'unità Informatore capovolta), fai di nuovo riferimento alla Tabella Determina Obiettivo per trovare la successiva zona bersaglio dell'Occupazione. Continua questo processo finché l'occupazione non avrà esaurito i suoi PA.

PROMEMORIA:

- 1) Spostare unità di Occupazione in una zona con un segnalino di Allerta costa 0 PA.
- 2) I segnalini di Allerta vengono rimossi da una zona ogni volta che un'unità di Occupazione si sposta in quella zona o tenta un Arresto in quella zona.
- 3) Ci possono essere solo 1 unità tedesca e 1 unità Milice in ogni zona.
- 4) Se non ci sono Unità di Resistenza sulla mappa, il Bot dell'Occupazione termina la sua Fase di Azione.

TABELLA DI DETERMINAZIONE DEL BERSAGLIO			
Determinare la Zona Bersaglio	...e 2 unità di Occupazione nella zona	... ed 1 unità di Occupazione nella zona	...e unità della Resistenza da sole in una zona
Se un'unità scoperta della Resistenza si trova in QUALSIASI distretto...	1° Bersaglio	2° Bersaglio	3° Bersaglio
Se vi è un'unità nascosta nel distretto corrispondente al seme della carta Evento...	4° Bersaglio	5° Bersaglio	6° Bersaglio
Se solo unità della resistenza sulla mappa sono nascoste e in distretti non corrispondenti al seme della carta Evento...	7° Bersaglio	8° Bersaglio	9° Bersaglio

TABELLA PUNTI AZIONE RIMANENTI				
AP Rimanenti	1° Opzione	2° Opzione	3° Opzione	4° Opzione
5-7 AP	Muovere tedesco	Muovere Milice	Tentare Arresto	Tentare Scoperta
2-4 AP	Tentare Arresto	Tentare Scoperta	Muovere Milice	Muovere tedesco
1 AP	Tentare Arresto	Tentare Scoperta	Fase di Fine Azione	Fase di Fine Azione

AZIONI DELLA RESISTENZA

Muovere Scoperto

Muovere una Cellula della Resistenza o Maquis scoperti in una zona adiacente. **1 PA.**

Muovere Nascosto

Muovere una Cellula della Resistenza o Maquis nascosti in una zona adiacente. **2 PA.**

Nascondere Resistenza

Gira una Cellula della Resistenza o un Maquis scoperto sul lato nascosto. **1 PA + 1 PA per unità di Occupazione nella zona dell'unità di Resistenza + penalità per seme non abbinato.**

Nota: eseguire l'azione Nascondere Resistenza quando il segnalino Operazioni della Resistenza si trova nello spazio "Nascondere Resistenza Ignora le Unità di Occupazione" sul cerchio comporta comunque la penalità aggiuntiva di 1 PA per seme non abbinato.

Imboscata

In una zona con un Maquis, pesca una carta Risoluzione per rimuovere un'unità tedesca o Milice. Se hai successo, posiziona il Milice in una zona adiacente o l'unità tedesca in una delle due regioni grigie , a seconda dei casi. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Reclutare

In una zona con un'unità Resistenza, pesca una carta Risoluzione per posizionare un'unità della Resistenza sul suo lato nascosto dal Pool Reclutamento. **Speciale:** La Resistenza può reclutare a Leone (R1) anche se un'unità della Resistenza non è presente. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Sabotaggio

In una zona con un'unità della Resistenza e senza un segnalino Allerta, pesca una carta Risoluzione per far avanzare il segnalino Operazioni della Resistenza sul cerchio. Se c'è più di un'unità Resistenza nella zona, il giocatore può pescare una

seconda carta Risoluzione dopo aver visto la prima, ma deve accettare il risultato della seconda carta. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

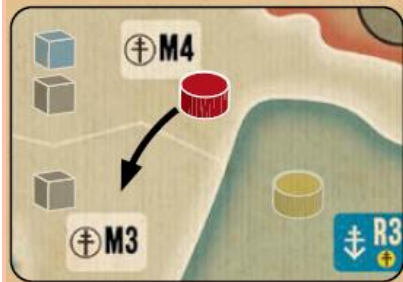
ESEMPI DI AZIONI DELLA RESISTENZA



L'effetto dell'Evento è stato eseguito sulla carta Evento della Resistenza. Il giocatore della Resistenza ora esegue azioni usando i cinque PA. Innanzitutto, la Resistenza tenta il Sabotaggio nella zona P4 per 1 PA, perché corrisponde al seme della sua carta. La Resistenza pesca una carta Risoluzione. Il Sabotaggio fallisce, ma viene piazzato un segnalino Allerta.



Poi, la Resistenza tenta un'Imboscata nella zona R3 per 2 PA perché questa zona non corrisponde al seme della sua carta. La Resistenza pesca una carta Risoluzione e l'Imboscata riesce. La Resistenza sceglie di rimuovere l'unità tedesca da R3 e la piazza in una delle due regioni tedesche.



Con i 2 PA rimanenti della propria carta, la Resistenza esegue un'azione Muovere Nascosto. La Cellula nella zona M4 si sposta nella zona M3 per 2 PA (il costo dell'azione per il movimento non è influenzato da semi non abbinati).

AZIONI DEL BOT DELL'OCCUPAZIONE

Muovere Milice o Tedeschi

Sposta una Milice o un'unità tedesca alla zona bersaglio entro lo stesso distretto. Vi può essere solo una unità tedesca ed una della Milice in ciascuna zona. Se questo limite è stato raggiunto, salta questa azione. Costa 0 AP per un'unità tedesca o della Milice muovere in una zona con un segnalino di Allerta. Immediatamente dopo che la prima unità di Occupazione si è mossa in una zona con un segnalino di Allerta, rimuovi il segnalino di Allerta. **1 PA.**

Scoprire

Questa azione può essere eseguita solo in una zona con almeno un'unità della Resistenza Nascosta e almeno un'unità di Occupazione. Altrimenti, salta questa azione. Pesca una carta Risoluzione. Se ha successo, gira un'unità della Resistenza Nascosta sul lato scoperto. **1 PA + penalità per seme non abbinato.**

Arrestare Cellula

Questa azione può essere eseguita solo in una zona con almeno una Cellula della Resistenza scoperta e almeno un'Unità di Occupazione. Altrimenti, salta questa azione. Pesca una carta Risoluzione. Se ha successo, rimuovi una Cellula della Resistenza scoperta dalla zona e mettila nella casella Scomparsi. Se presente, rimuovi qualsiasi segnalino Allerta nella zona (anche se l'azione Arresto non ha successo). **1 PA + penalità seme non abbinato.**

Arrestare Maquis

Questa azione può essere eseguita solo in una zona con almeno un'unità Maquis scoperta e almeno un'Unità di Occupazione. Altrimenti, salta questa azione. Pesca una carta Risoluzione. Se ha successo, rimuovi un'unità Maquis scoperta dalla zona e mettila nella casella Scomparsi. Rimuovi qualsiasi segnalino Allerta nella zona (anche se l'azione Arresto non ha successo).

2 PA + penalità seme non abbinato.

ESEMPI DI AZIONI DEL BOT DELL'OCCUPAZIONE



Hai terminato di eseguire l'Evento su questa carta. Ora il Bot esegue azioni usando i 5 PA. Per prima cosa, il Bot determina la zona bersaglio per il suo turno. Utilizzando la tabella di Determinazione del Bersaglio, vedi che R1 sarà il bersaglio (ha una Cellula della Resistenza nascosta del seme della carta Evento con un'unità di Occupazione).



Quindi, fai riferimento alla tabella PA Rimanenti. Con la sua prima azione, il Bot sposta un'unità tedesca in R1. Ci sono due opzioni per questo, quindi il giocatore gira una carta Posizione per il Bot per determinare quale unità tedesca si sposta nella zona. La carta Posizione ha prima il numero due, quindi l'unità da R2 si sposterà in R1. Questo costa 1 AP e il bot ora ha 4 AP rimanenti. Dopo aver fatto riferimento alla tabella PA rimanenti, determini che il bot eseguirà un'azione Scoprire. Fallisce il primo tentativo (restano 3 AP), quindi esegue una seconda azione Scoprire (restano 2 AP).





Ciò riesce, quindi il Bot ora tenta e riesce con un Arresto e sposta la Cellula della Resistenza nella casella Scomparsi. Con solo 1 PA rimanente e nessuna altra opportunità per le azioni di Scoperta o Arresto disponibili al costo di 1 PA, la Fase di Azione del Bot termina.



VITTORIA

Durante una partita di *Nell'Ombra*, la vittoria è determinata durante la Fase Finale del Turno 9. In quel momento, se hai il numero richiesto di unità della Resistenza sulla mappa per il livello attuale di Autorità e hai soddisfatto la condizione di vittoria secondaria del tuo Personaggio, allora vinci. Se non hai raggiunto entrambe queste condizioni di vittoria, perdi.

COMPOSIZIONE DEL MAZZO RISOLUZIONE

IMBOSCATA		SABOTAGGIO		RECLUTAMENTO		SCOPRIRE		ARRESTO	
	47%		64%	o	11%		18%		50%
	21%		64%		57%		50%		29%
QUALSIASI 2		7%		54%		7%			
				3%					

Alcuni risultati sono condizionati dalla presenza di unità specifiche, altri sono possibili, ma questa tabella ha lo scopo di dare ai giocatori un'idea generale della composizione del mazzo Risoluzione.

ICONE SULLE CARTE RISOLUZIONE

Di seguito è riportata una legenda che spiega l'iconografia per ciascuno dei risultati delle carte Risoluzione. Rimescola il mazzo Risoluzione dopo che la carta contrassegnata con "Rimescolare" è stata messa negli scarti.

	Imboscata: Rimuovere una unità Milice o Tedesca
	Imboscata: Rimuovere una unità Tedesca
	Imboscata: Rimuovere una unità Milice
	Imboscata: Rimuovere due qualsiasi unità
	Sabotaggio: Avanzare le Operazioni della Resistenza
	Sabotaggio: Avanzare le Operazioni della Resistenza due volte
	Sabotaggio: Se vi è un Maquis nella zona, Avanzare le Operazioni della Resistenza
	Sabotaggio: Se vi è una Cellula nella zona, Avanzare le Operazioni della Resistenza e ponete un segnalino Allerta.
	Porre un segnalino di Allerta nella zona
A meno che non vi sia un nella zona	Onorate il risultato se non vi è un Informatore nella zona
SCOPRIRE	Scoprite una Cellula della Resistenza nella zona se in grado
SCOPRIRE	Scoprite una Cellula dei Maquis nella zona se in grado
	Reclutare: Ponete una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Ponete un Maquis o una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Se è in gioco l'evento <i>Il Macellaio di Lione</i> , ponete una Cellula della Resistenza nella zona
	Reclutare: Se è in gioco l'evento <i>Il Macellaio di Lione</i> , ponete un Maquis o una Cellula della Resistenza nella zona
	Se vi è un Informatore nella zona, ponete un segnalino Allerta nella zona
	Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione fallisce
	Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è un Informatore nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è un'unità tedesca nella zona, l'Azione ha successo
	Arresto/Scoprire: Se vi è una Milice nella zona, l'Azione ha successo

Nota: le unità tedesche hanno maggiori probabilità di successo quando eseguono **azioni di Arresto**. Quando sia unità Milice che tedesche sono presenti per un Arresto, i giocatori dovrebbero consultare l'esito dell'unità tedesca. Al contrario, le unità Milice hanno maggiori probabilità di successo quando eseguono **azioni di Scoperta**. Quando sia unità Milice che tedesche sono presenti per un'azione di Scoperta, i giocatori dovrebbero consultare l'esito dell'unità Milice.

LE CARTE RISOLUZIONE

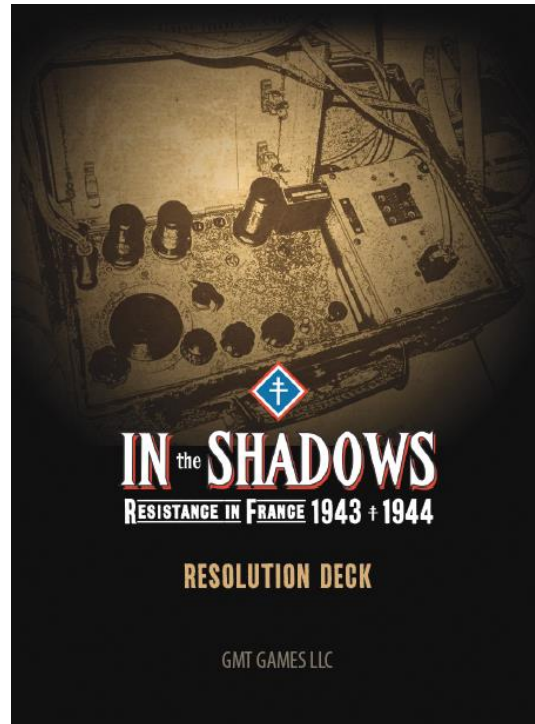
Le carte risoluzione sono di facile lettura avendo icone o la scritta:

FAILURE = FALLIMENTO

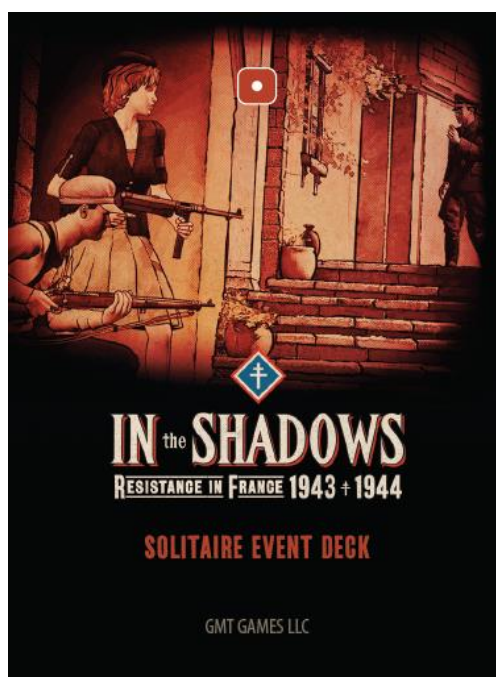
SUCCESS = SUCCESSO

Le azioni sono indicate nella carta di esempio e sono riportate sempre nella stessa posizione.

Consultate anche la *Legenda* a pagina 16 per il dettaglio dei risultati.



LE CARTE EVENTO IN SOLITARIO



RAPPRESAGLIA NAZISTA

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità tedesca al distretto . Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.





RAPPRESAGLIA NAZISTA

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità tedesca al distretto . Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.

 4



RAPPRESAGLIA NAZISTA

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità tedesca al distretto . Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.

 3



RAPPRESAGLIA DELLA MILICE

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità della Milice al distretto . Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.

 6



RAPPRESAGLIA DELLA MILICE

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità della Milice al distretto . Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.

 4



RAPPRESAGLIA DELLA MILICE

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione aggiunge 1 unità della Milice al distretto $\oplus$. Usate una carta Locazione per determinare il posizionamento.

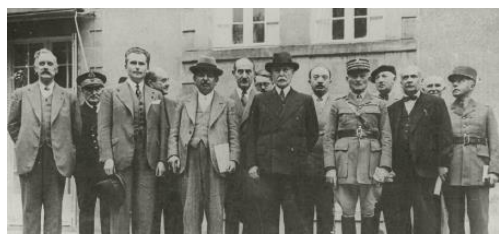
$\oplus$ 3



FRANC-GARDE

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione usa una carta Locazione per scegliere a caso e scoprire un Maquis.

$\downarrow$ 7



TRADIMENTO

Spostate immediatamente il segnalino **Operazioni della Resistenza** nello spazio Ridurre Autorità sul cerchio senza spostare il segnalino Autorità.

$\oplus$ 6



GESTAPO

Quando viene giocata questa carta, il bot dell'Occupazione usa una carta Locazione per scegliere a caso e scoprire una Cellula della Resistenza.

$\oplus$ 7



DOCUMENTI FALSI

Sino al termine del round successivo, ignorate i risultati di Scoperta quando effettuate le azioni **Sabotaggio** e **Reclutamento**.



JOSEPHINE BAKER

A Baker fu data la Medaglia della Resistenza dal Comitato Francese per la Liberazione Nazionale per il suo importante lavoro di spionaggio contro l'occupazione.

La Resistenza può pescare 2 carte dal mazzo eventi. Scegliete 1 carta da tenere, e riponete l'altro nel mazzo Eventi e mescolate.



STAMPA CLANDESTINA

I giornali clandestini distribuiti durante l'occupazione tedesca, come **Libération** e **Combat** aggirarono la censura tedesca e di Vichy e crearono le fondamenta per la trasformazione della Francia dopo la liberazione.

La Resistenza può effettuare 2 azioni gratuite **Reclutamento** in zone con o adiacenti a Cellule come se fosse presente un'unità della Resistenza.



SIMONE SEGUIN

Con i **Francs-Tireur et Partisans**, Seguin servì da corriere, spiò bersagli di sabotaggio e fece imboscate a distaccamenti nemici.

La Resistenza può muovere 1 Maquis nascosto in una zona adiacente. Effettuate una azione gratuita di Imboscata. Pescate 2 carte **Risoluzione** e tenere il risultato che scegliete.





PEARL WITHERINGTON

Quale agente del **SOE**, Witherington si paracadutò in Francia e divenne l'unica donna a comandare una rete di Maquis specializzati in azioni di sabotaggio e ricognizione.

Ponete il segnalino per questo Evento in qualsiasi zona  o . Una volta per round, la Resistenza può girare il segnalino per ignorare una carta Risoluzione pescata per la loro azione in questa zona e pescare una seconda carta.






CIMADE

I **Comité inter-mouvements auprès des évacués (Cimade)** formavano una rete segreta con le parrocchie protestanti per nascondere gli ebrei e farli emigrare in Spagna e Svizzera.

In 2 zone adiacenti, la Resistenza può girare unità della Resistenza scoperte sul lato nascosto.





JEAN MOULIN

Primo presidente del **Conseil national de la Résistance (CNR)**, Moulin unificò vari gruppi della resistenza per aiutare a coordinare i loro sforzi.

Per il resto del round, le azioni Sabotaggio in zone  non pongono segnalini Allerta, indipendentemente dal risultato.





FUGA

Sino al termine del round, le azioni Reclutamento possono aggiungere unità dalla casella **Scomparsi** o dal pool **Reclutamento**.






BRIGATE INTERNAZIONALI

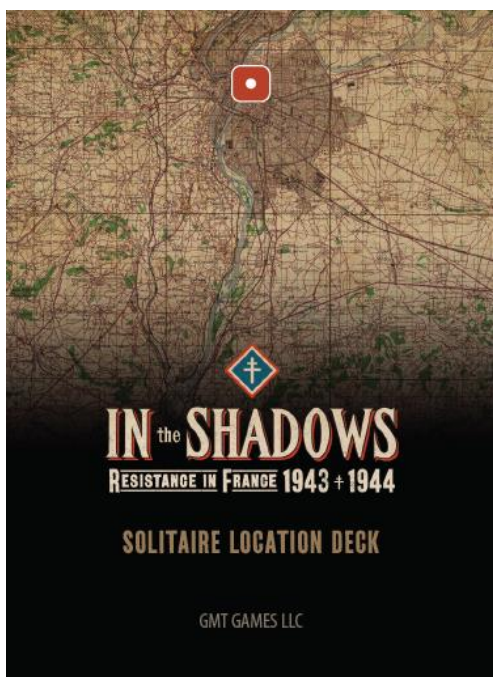
*Le **Brigate Internazionali** erano unità militari che combatterono contro Franco durante la Guerra Civile Spagnola e che in seguito combatterono contro l'occupazione in Francia.*

La Resistenza può muovere ogni Maquis in una zona adiacente.



LE CARTE LOCAZIONE IN SOLITARIO

Queste carte sono di facile lettura e non abbisognano di traduzione: sono sempre indicate sopra il Distretto e sotto la Zona.



LE CARTE PERSONAGGIO IN SOLITARIO



TOP SECRET**GROUPES FRANCS DE COMBAT****ABILITA' SPECIALE**

Le azioni di **Imboscata** riuscite rimuovono le unità tedesche dal gioco. Quando si eseguono azioni di **Imboscata**, è possibile pescare una seconda carta **Risoluzione** dopo aver visto la prima, ma è necessario accettare il risultato della seconda carta.

CONDIZIONE DI VITTORIA SECONDARIA

Fare **Imboscata** con successo e rimuovere almeno **5** unità tedesche dal gioco.

TOP SECRET**FRANCS-TIREURS ET PARTISANS****ABILITA' SPECIALE**

Puoi effettuare un'azione di Reclutamento in qualsiasi zona come se avessi un'unità in quella zona.

CONDIZIONE DI VITTORIA SECONDARIA

Avere almeno una Cellula della Resistenza in tutti e tre i distretti alla fine della partita.

TOP SECRET**ARMÉE SECRÈTE****ABILITA' SPECIALE**

Inizi la partita con il Tracciato **dell'Autorità** sullo spazio "il CNR è Formato " e con la Cellula dallo spazio 7 nel tuo Pool Reclutamento.

CONDIZIONE DI VITTORIA SECONDARIA

Il segnalino **Autorità** deve trovarsi nell'ultimo spazio del Tracciato **Autorità** alla fine della partita.

TOP SECRET

MAIN-D'OEUVRE IMMIGRÉE

ABILITA' SPECIALE

Puoi effettuare azioni di **Imboscata** con Cellule e Maquis.

CONDIZIONE DI VITTORIA SECONDARIA

Fare **Imboscata** con successo e rimuovere tutti e tre i segnalini **Collaboratore** dal gioco.