

FORGATÓKÖNYV



ELLENÁLLÁS!

Egyszemélyes játék, melyben spanyol partizánok
küzdenek Franco tábornok csapatai ellen



Ez a füzet 8 önállóan is játszható forgatókönyvet tartalmaz, amelyeket az Ellenállás! játék mellett külön is játszhatsz!

Ráadásul, a szabálykönyv végén egy történelmi kampány is található, amely új és izgalmas módon kapcsolja össze a játék három korszakát.

Ebben a szabályfüzetben bemutatott forgatókönyvekhez használd az Ellenállás! játék alapszabályait, kivéve, ha azt másként nem jelezzük!

A forgatókönyvek esetében erősen ajánljuk, hogy a játék elején a Partizánkártyákat ne véletlenszerűen válaszd ki, hanem válogasd ki a alapszabályban leírtak betartásával, hogy melyik kerüljön először játékba!



8 ÖNÁLLÓ FORGATÓKÖNYV

- 1. FORGATÓKÖNYV -

Elsőprő erejű támadás

Marcelino, a legtapasztaltabb veterán harcosunk tenyerével váratlanul az asztalra csapott és mutatójával a térkép egyik pontjára mutatott.

- Nem várunk tovább, azonnal támadnunk kell! Most már elég volt a rejtőzködésből!

Manuela nagyon lassan megrázta a fejét.

- Nem, túl kockázatos lenne! Az embereinket így is már nagy veszély fenyegeti, és ha túl korán leleplezzük az ellenállást, az egész város szenvedni fog!

- Nézzetek magatokba! - csattant fel Marcelino.

- Úgy akartok harcolni, mint az igazi katonák, vagy inkább nyúszítetek és meglapultok, mint a patkányok?

Roberto csendben, szó nélkül felállt, összehajította a szemüvegét és felvette a kabátját.

- Én készen állok. Ha nem harcolunk, soha sem nyerhetünk...

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint:

Keresd meg a következő hat Küldeteskártyát:

- ❖ 1. korszak: Rajtaütés Franco tábornok katonáin a völgyben
- ❖ 1. korszak: Támadás a parancsnok villája ellen
- ❖ 2. korszak: Támadás a francóista gerillák főhadiszállása ellen
- ❖ 3. korszak: Támadás a polgármester háza ellen
- ❖ 3. korszak: Támadás a rendőrrés ellen
- ❖ 3. korszak: Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen

Az összes többi Küldeteskártyát tedd vissza a játék dobozába, ezeket már nem használjuk ebben a játékban. Keverd meg mind a három, 3. korszak Küldeteskártyáit és helyezz belőlük az asztalra két lapot képpel felfelé, így létrehozva a Küldeteskártya paklit.

A megmaradt 3. korszak Küldeteskártyáját, valamint az 1. korszak és a 2. korszak kártyáit helyezd képpel felfelé egy sorba, így kialakítva a rendelkezésre álló Küldetések kezdőkészletét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon érhet véget:

- ❖ Ha a forduló végén már legyőztél öt Küldetést, akkor megnyerted a játékot!
- ❖ Ha elbuktál két Küldetést, vagy elvesztettél legalább 5 Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezdedbe a forduló elején, akkor az Ellenállásod kudarcot vallott, és elvesztetted a játékot!



- 2. FORGATÓKÖNYV -

A Nép védelmezői

A legutóbbi támadások feldühítették a francóistákat, akik most faluról falura járnak, és terrorizálják a lakosságot. Viszont, ami meg ennél is rosszabb, a csapatod olyan információhoz jutott, hogy az éjszaka folyamán különleges egységek érkeznek. Olyan gerillák, akik elszántan harcolnak, mint te, és nem riadnak vissza attól sem, hogy civileket is bántalmazzanak.

Jacinto szinte remegett az elfojtott indulattól.

- Ezek nem tisztelnek semmit, az iskoláinkban

és a templomokban is harcolni fognak! Semmi

lelkismeret nincs bennük! Most kell erősnek

lennünk és meg kell védenünk az embereket!

Anastasio rábólintott.

- Akkor tudom, hogy mi az első lépés. Tegnap este

Adela új katonai barakkokat fedezett fel...

SPECIÁLIS SZABÁLY: amikor ténylegesen legyőződ (vagyis nem eldobod) az ellenséges francóista gerilla kártyákat, távolítsd el végleg őket a játékból, ahelyett, hogy az Ellenségkártyák dobópaklijára helyeznéd ezeket a lapokat!

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint:

Keresd ki ezeket a Küldeteskártyákat:

- ♣ 1. korszak: Támadás a parancsnok villája ellen
- ♣ 2. korszak: Támadás a francóista gerillák főhadiszállása ellen
- ♣ 3. korszak: Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen

Ezt a három Küldeteskártyát mindenképpen tartalmaznia kell a játéknak. Válogasd szét a maradék 17 Küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak), majd keverd meg az egyes készleteket külön-külön. Távolíts el véletlenszerűen 4 kártyát az első korszakból, 3 kártyát a második és

3 kártyát a harmadik időszakból, és helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség.

Fogd azt a három Küldeteskártyát, amelyeket először kikerestél és mindegyiket külön-külön keverd vissza a saját korszakjelletükbe. Fordítsd meg az első korszak négy Küldeteskártyáját képpel felfelé, és rendezd el ezeket a lapokat egy sorba, létrehozva a rendelkezésre álló Küldetések készletét. Ezután rakd a 2. időszak három Küldeteskártyáját 3. időszak három kártyájának tetejére (a második korszak kerüljön felülre), ezáltal egy képpel lefelé fordított Küldeteskártya paklit formálva.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon érhet véget:

♣ Ha a forduló végén már legyőzted azt a három Küldetést, amelyeket az előkészítés során kikerestél (Támadás a parancsnok villája ellen, Támadás a francóista gerillák főhadiszállása ellen, Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen), valamint legyőztél legalább négy francóista gerilla kártyát, és eltávolítottad őket a játékból, akkor megnyerted a játékot!

♣ Ha elbukod az előzetesen kiválasztott három Küldetést bármelyikét, vagy ha elbuksz bármely két másik Küldetést, illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 3. FORGATÓKÖNYV -

A robbantók

Miközben csapatod összegyűlik a rögtönzött főhadiszálláson, a fiatal önkéntes, Juana szemmel láthatólag alig tudja palástolni örömet. - Ezt néztek, mit találtam ma a vasúti raktárban! - azzal egy hirtelen mozdulattal hátracsapja az egyik ponyva szelet, felfedve ezzel egy nehézfegyverekkel teli ládát. Ricardo teljesen ledöbbenve habogja: - Ūristen, ezek tüzérségi aknavetők! Ez a reguláris hadsereg rendszeresített felszerelése! Honnan a fenéből szerezted ezeket? Juana csak vigyorgott és megvonta a vállát. - Hát, az őrök is szeretik a finom bort és a friss kenyeret, nem??

ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot a normál alapszabály szerint.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon érhet véget:

- ✧ Ha egy forduló végén a legyőzött Küldetések együttes Védelmi értéke 35 vagy ennél több, akkor megnyerted a játékot!
- ✧ Ha elbuzksz két Küldetést, vagy elfognak a Küldetések (minden Küldetés legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezvedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 4. FORGATÓKÖNYV -

Ismerd meg az ellenségedet!

Franco tábornok katonái egyre bátrabbak, nyíltan járőröznek a falvakban és a főutakon, valamint az egész völgyben. Mindenütt ott vannak, és minden nap egyre többen érkeznek. - Olyan ez, mint amikor a németek masíroztak Franciaországban. Nem félnek, és büszken sétálgatnak az utcáinkon - dühöngött Adolfo. - Nem tetszik ez nekem, valahogy el kell érünk, hogy rettegjenek tőlünk! Magad köré gyűjtöd maroknyi csapatod és elkezditek megtervezni a következő küldetést. Ezúttal a célpontok nem a helyszínek lesznek....

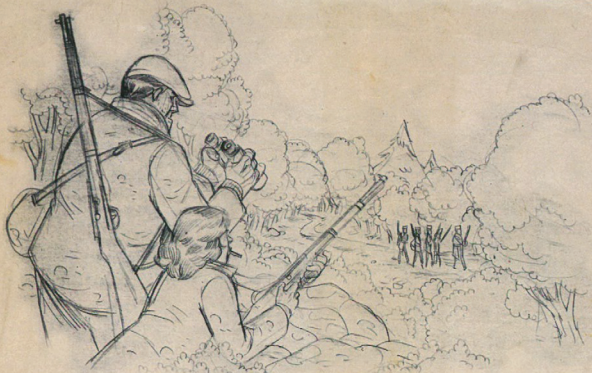
ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot a normál alapszabály szerint.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon érhet véget:

- Ha egy forduló végén az Ellenségkártya paklit kétszer is végigjátszottad (azaz, amikor a játék során másodszer is meg kell keverned az Ellenségkártya paklit), akkor megnyerted a játékot!
- Ha elbuzsz két Küldetést, vagy elfogynak a Küldetések (minden Küldetés legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elveszítetted legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezvedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 5. FORGATÓKÖNYV -

Legjobbaink a legjobbjaik ellen

- Ezt a küldetést nem bukhatjuk el! Tudjuk, hogy kik a vezetőik és ismerjük a legjobb harcosaikat is. Ha kiiktatjuk őket, a többiek szétszédnek és menekülre fogják!

Sagrario jelentőségteljesen körülnéz a teremben lévő harcosokon. - Ez azt jelenti, hogy kockáztatnunk kell, nekünk is harcba kell küldenünk a legjobbjainkat...

Nicolás határozottan előrelép, feltűri az ingujját, és rámosolyog a bajtársaira.

- Én nem félek, vállalom a harcot! Ki tart velem? Anastasio egykedvűen törölgeti a puskáját egy olajos ronggyal. - Miért is ne? Majd meglátjuk, hogy ki a legjobb lövész!

Sagrario némán bólint, és elkezdí kitergetni a francóista csapatokról készített fényképeket. - Hát akkor ezek lesznek a célpontok...

SPECIÁLIS SZABÁLY: amikor ténylegesen legyőzöd (vagyis nem eldobod) a 3-as vagy 4-es Védelmi értékkel rendelkező Ellenségkártyákat, távolítsd el végleg őket a játékból, ahelyett, hogy az Ellenségkártyák dobópaklijára helyeznéd ezeket a lapokat!

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 1-es lépését (Partizánok) a következők szerint: lapozd át az összes Partizánkártyát, és válassz ki belőle 10 lapot, hogy létrehozod a Rejtett kártyák húzópakliját, majd tedd a paklit a játéktérlet bal oldalára, közvetlenül mellette egy kis helyet hagyva a képpel felfelé néző Rejtett dobópaklinak is. Válassz ki újabb 10 kártyát a Toborzópakli számára és ezt tedd a játéktérlet jobb oldalára, helyet hagyva a képpel felfelé fordított Felfedett kártyák dobópaklijának.

Tedd vissza a maradék négy Partizánkártyát a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükséged.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon érhet véget:

- ☞ Ha egy forduló végén öt 3-as vagy 4-es Védelmi értékkel rendelkező Ellenséget legyőztél és eltávolítottad a játékból, akkor megnyerted a játékot!
- ☞ Ha elbuksz két Küldetést, vagy elfognak a Küldetések (minden Küldetés legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémekek tűztél fel a kezbedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 6. FORGATÓKÖNYV -

Az utánpótlás, amire égető szükség van

Számtalan sikeres hegyi portyázás után a lelkes csapatoknak egyre kétségbeesetten szüksége van az utánpótlásra. A helybéli falusiakra mindig számíthatunk, segítenek is, ahogy csak tudnak, de kezd egyre tarthatatlanabbá válni a szituáció, hiszen véresen fognak a készleteink.

Antonio azonban egy vékony táviratpapírt hajtogatott szét az asztalon.

- Elképzelhető, hogy megtaláltuk a megoldást. Ez a távirat ma érkezett a vasútagazgatóhoz. A távirat szövege szerint egy katonai konvoj közeledik az állomás felé. Ha elcsipnénk ezt a konvojt...

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését

(Küldetések) a következők szerint:

Keress meg a következő hat Küldetékártyát:

- ♣ 1. korszak: A vasúti híd lerombolása
- ♣ 2. korszak: Az utánpótlás-konvoj elpusztítása
- ♣ 2. korszak: Gazdasági épület visszafoglalása
- ♣ 2. korszak: Ellátmány elrablása a vasúti raktárból
- ♣ 3. korszak: A vasúti raktár elpusztítása
- ♣ 3. korszak: A gazdasági épület megvédése

Az összes többi Küldetékártyát tedd vissza a játék dobozába, ezeket már nem használjuk ebben a játékban. Vedd el az 1. és a 2. korszak Küldetékártyáit és helyezd őket az asztalra képpel felfelé, és rendezd el ezeket a lapokat egy sorba, létrehozva a rendelkezésre álló Küldetések készletét. A megmaradt 3. korszak Küldetékártyáiból pedig alkoss egy képpel lefelé fordított Küldetékártya paklit.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

♣ Ha egy forduló végén legyőztél öt Küldetést és a játék során hozzáadtál három Partizánt a Toborzópakliból a Rejtett paklihoz, vagy akár a Rejtett dobópaklihoz és/vagy felhúztad a kezvedbe, akkor megnyerted a játékot!

♣ Ha elbuzsz két Küldetést, vagy elfogynak a Küldetések (minden Küldetést legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezvedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 7. FORGATÓKÖNYV -

Kémvadászat

Abel egy vérrrel szennyezett névtelen levelet dob az asztalra, amelyhez társának, Emilio és Ramona fényképét is csatolták...

- Ezt tegnap este dobták be a postaládámba.

A levélben az áll, hogy "tudjuk, kik vagytok..."

Emilio szeme tágra nyílik a rémülettől, Ramona pedig idegesen a szája szélét rágcsálja...

- Úgy látszik, néhányunk nem az, aminek látszik.

A többi partizán egy csapásra idegesen és gyanakodva elkezdte egymást mérgetni, ám Consuelo és Adela csak egyetlen helyeslő pillantást vetnek egymásra.

- Tudjuk, hogyan találjuk meg a kémeket. Az ellenségünk kémfőnöke a rendőrség közelében lakik egy birtokba vett lakásban.

Abel összegyűri a papírokat, és ellentmondást nem tűrően kijelenti: - Akkor itt az ideje, hogy felkeressük ezt a főembert, és elbeszélgessünk vele egy kicsit...

SPECIÁLIS SZABÁLY: amikor ténylegesen legyőződ (vagyis nem eldobod) a Kém Ellenségkártyákat, távolítsd el végleg őket a játékból, ahelyett, hogy az Ellenségkártyák dobópaklijába helyezned ezeket a lapokat!

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint:
Keress ki ezeket a Küldeteskártyákat:

- ♣ 1. korszak: Egy ellenséges parancsnok elfogása
- ♣ 2. korszak: Visszavonulás a barlangokba
- ♣ 3. korszak: Támadás a rendőrök ellen

Ezt a három Küldeteskártyát mindenképpen tartalmaznia kell a játéknak. Válogasd szét a maradék 17 Küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak), majd keverd

meg az egyes készleteket külön-külön. Távolítsd el véletlenszerűen 4 kártyát az első korszakból, 3 kártyát a második és 3 kártyát a harmadik időszakból, és helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség.

Fogd azt a három Küldeteskártyát, amelyeket először kikerestél és mindegyiket külön-külön keverd vissza a saját korszakkészletükbe. Fordítsd meg az első korszak négy küldeteskártyáját képpel felfelé, és rendezd el ezeket a lapokat egy sorba, létrehozva a rendelkezésre álló Küldetések készletét. Ezután rakd a második időszak három Küldeteskártyáját a 3. időszak három kártyájának tetejére (a második korszak kerüljön felülre), ezáltal egy képpel lefelé fordított Küldeteskártya paklit formálva.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

- ♣ Ha egy forduló végén eltávolítottad a játékból mind a négy Kém Ellenségkártyát, és nincs Kémkártya a Rejtett húzópakliban, valamint a Rejtett dobópakliban és/vagy a kezekben sem, akkor megnyerted a játékot!
- ♣ Ha elbuksz két Küldetést, vagy elfogynak a Küldetések (minden Küldetés legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elvesztetted legalább öt civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezbebe a kör elején, akkor elvesztetted a játékot!



- 8. FORGATÓKÖNYV -

Vedd fel a harcot!

Consuelo közelebb érve a gazdasági épülethez, látja, hogy Marcelino, Domingo és Pilar teherautókat és löszert pakolnak be szeléseben egy nagy katonai teherautóba.

- Hát ez meg mi? - kérdezi meglepődve.

Marcelino megfordul és széles vigyorra húzza a száját. - Találtunk egy szép nagy teherautót és gondoltuk, meglátogatjuk a "közös" barátainkat. Először egy kicsit körbeszimatolunk, mielőtt megtámadnánk őket!

- Miért most? Miért nem várhatunk tavaszig? - kérdezi Consuelo.

- Mert már belefáradtunk abba, hogy a családunk és a barátaink félnek a saját otthonukban. Rettegnek az ellenségeink ők is az otthonaikban! Consuelo némán bólintott, és előhalászott egy dossziét a táskájából.

- Akkor erre biztosan szükségetek lesz. Sole "mentgette" a városházáról ezt névsort, amely tartalmazza az összes közelben lakó ellenséges katonák neveit.

Domingo átlapozza a papirokat.

- Nagyszerű! Indulás, vegyük fel velük a harcot!

SPECIÁLIS SZABÁLY: amikor ténylegesen legyőzöd (vagyis nem eldobod) a Hadsereg, az Őrszem és a Gyalogos katona Ellenségkártyákat, távolítsd el végleg őket a játékból, ahelyett, hogy az Ellenségkártyák dobópaklijába helyeznéd ezeket a lapokat!

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint:

Keressd meg a következők hat Küldeteskártyát:

♣ 1. korszak: A bunker lerombolása

♣ 1. korszak: Rajtaütés Franco tábornok katonáin a völgyben

♣ 1. korszak: Katonai barakkok elpusztítása

♣ 1. korszak: Támadás a parancsnok villája ellen

♣ 2. korszak: Támadás a francóista gerillák főhadiszállása ellen

♣ 3. korszak: Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen

Ezt a hat Küldeteskártyát mindenképpen tartalmaznia kell a játéknak. Válogasd szét a maradék 14 küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak), majd keverd meg az egyes készleteket külön-külön. Távolítsd el véletlenszerűen 4 kártyát az első korszakból, 3 kártyát a második és mind az 5 kártyát a harmadik időszakból, és helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség.

Fordítsd meg az első korszak négy Küldeteskártyáját képpel felfelé, és rendezd el ezeket a lapokat egy sorba, létrehozva a rendelkezésre álló Küldetések készletét. Keverd hozzá a „Támadás a francóista gerillák főhadiszállása ellen” kártyát a második korszak két Küldeteskártyájához, és helyezd ezt a paklit a „Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen” kártya tetejére, ezáltal egy képpel felfelé fordított Küldeteskártya paklit formálva.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

♣ Ha egy forduló végén legyőzted a „Támadás Franco főhadiszállása ellen” Küldetést, és eltávolítottál összesen 10 Hadsereget, Őrszemet és Gyalogos katona Ellenségkártyát a játékból, akkor megnyerted a játékot!

♣ Ha nem sikerül a „Kétségbeesett támadás Franco főhadiszállása ellen” Küldetés, vagy elbuksz két Küldetést, vagy elfogynak a Küldetések (minden Küldetés legyőzött és/vagy sikertelen) illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezdedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!

Ez a hadjárat három összekapcsolt forgatókönyvből áll, amelyek mindegyike a játék három korszakának egyikére összpontosít. Mindegyik forgatókönyvet le kell győznöd, hogy tovább léphess a következőre! Amennyiben sorban legyőzöd mindhárom kampányt anélkül, hogy veszítenél, megnyered a hadjáratot!



TÖRTÉNELMI HADJÁRAT: SPANYOLORSZÁG FELSZABADÍTÁSA

1. TÖRTÉNELMI FORGATÓKÖNYV

Spanyolország újra megszállása, 1944

Több ezer spanyol partizán harcolt a francia ellenállás oldalán a náci Németország ellen. A második világháború végén ezek a partizáncsapatok átkeltek a Pireneusokon, és megkezdték a harcot saját országuk visszazserzéséért. Franco több mint 4500 erődítményt állított fel a hegyekben, felkészülve arra, hogy Németország bukása után egy komoly fegyveres ellenállás bontakozik ki Spanyolországban. Az újbóli invázió elsősorban a navarrai és katalóniai völgyekre koncentráódott, amelynek az volt célja, hogy a határvidéken helyi köztársasági kormányt állítsanak fel. Emiatt a határ ellenőrzéséért elkeseredett csaták folytak.

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint: csoportosítsd a 20 Küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak) majd távolítsd el véletlenszerűen 2 kártyát az első időszakból, majd az összes többi kártyával együtt helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség (csak az első korszak megmaradt kártyái lesznek játékban)!

Keverd meg az első korszak 6 Küldeteskártyáját, majd fordítsd fel belőlük 4 Küldetést képpel felfelé és helyezd őket egy sorba, így kialakítva az rendelkezésre álló Küldetéseket az asztalon. A maradék két Küldeteskártya alkotja a lefelé fordított Küldetés paklit.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

- ♣ Ha mind a hat Küldetést teljesíted, akkor megnyerted a játékot!
- ♣ Ha elbuksz egy Küldetést, illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezdebe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



2. TÖRTÉNELMI FORGATÓKÖNYV

Partizántevékenységek alkonya,
1945-1948

A Franco-haderők könnyedén visszaverték Spanyolország megszállására tett kísérletet. A megmaradt partizánok a hegyekbe menekültek, illegálitásba vonultak, és olyan harci taktikákat alkalmaztak, amelyeket a franciaországi harcok során tanultak meg. A hegyekben számos partizáncsapat tevékenykedett, kisebb támadásokat, szabotázsakciókat hajtottak végre, bajtársakat mentettek meg és utánpótlást dezmáltak. Ezeket a csoportokat az enlaces támogatta, azaz a helyi lakosság, akik ellátták tikkokban élelemmel a harcosokat. Franco erői üresen álló épületeket foglaltak el, a tisztek pedig helyi lakásokat alakítottak ki főhadiszállásnak. A partizánok kezdeti sikerei arra kényszerítették Franco-t, hogy még több reguláris katonai csapatot küldjön, és hogy fontolóra vegye a felkelés megfélemezésének más módjait is...

SPECIÁLIS SZABÁLY: csak akkor játssz ezzel a forgatókönyvvel, ha sikeresen elvégezted a történelmi kampány első forgatókönyvét.

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint: csoportosítsd a 20 Küldetékártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak) majd távolítsd el véletlenszerűen 1 kártyát a második időszakból, és az összes többi kártyával együtt pedig helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség (csak a második korszak megmaradt kártyái lesznek játékban)!

Keverd meg a második korszak maradék 5 Küldetékártyáját, majd fordítsd fel belőlük 4 Küldetést képpel felfelé és helyezd őket egy sorba, így kialakítva az rendelkezésre álló Küldetéseket az asztalon. A maradék Küldetékártya alkotja a felfelé fordított Küldetés paklit.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

- ✦ Ha mind az öt Küldetést teljesíted, akkor megnyerted a játékot!
- ✦ Ha elbuksz egy Küldetést, illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémekeket húztál fel a kezvedbe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



3. TÖRTÉNELMI FORGATÓKÖNYV

Vadászat a partizánokra, 1949-1952

Amikor a reguláris hadsereg erőinek nem sikerült megfékezni a partizánokat, Franco válaszul gerilla csapatokat képzett ki és egy olyan hadsereget állított fel, akik úgy öltöztek és olyan fegyverekkel harcoltak, mint az ellenállók. Céljuk az volt, hogy rettegést keltsenek az emberekben, és megsemmisítsék a partizánok háttértámogatását, elsősorban azokat a falvakat, amelyek az ellenállást támogatták. A Franco-erők egyesével szétszórták és levadászták a partizánokat, akik közül sokan megpróbáltak visszamenekülni Franciaországba. Kétségbeesett küldetések indultak a bebörtönzött partizánok kiszabadítására, utánpótlásvonalak megtámadására, bankok kirablására, valamint a hadsereg zaklatására és a hadműveletek megzavarására is. Mindezek ellenére Franco tábornok taktikája bevált. A partizánok egy része megpróbálta még a szovjetek segítségével politikai úton megbuktatni a diktátort, de ez a próbálkozás is kudarcot vallott, így 1952-re az ellenállás mozgalma szinte teljesen megszűnt...

SPECIÁLIS SZABÁLY: csak akkor játszsz ezzel a forgatókönyvvvel, ha sikeresen elvégezted a történelmi kampány első és a második forgatókönyvét is vereség nélkül.

ELŐKÉSZÍTÉS

Módosítsd az alapszabály előkészítésének 3. lépését (Küldetések) a következők szerint: csoportosítsd a 20 Küldeteskártyát korszakok alapján (első, második és harmadik korszak) majd távolítsd el véletlenszerűen egy kártyát a harmadik időszakból, és az összes többi kártyával együtt pedig helyezd vissza őket a játék dobozába, ezekre a kártyalapokra ebben a játékban már nem lesz szükség (csak a harmadik korszak megmaradt kártyái lesznek játékban)!

Keverd meg a harmadik korszak maradék 5 Küldeteskártyáját, majd fordítsd fel belőlük 4 Küldetést képpel felfelé és helyezd őket egy sorba, így kialakítva az rendelkezésre álló Küldetéseket az asztalon. A maradék Küldeteskártya alkotja a lefelé fordított Küldetés paklit.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféle módon fejeződhet be:

- ♣ Ha mind az öt Küldetést teljesíted, akkor megnyerted a játékot!
- ♣ Ha elbuksz egy Küldetést, illetve ha elveszítettél legalább öt Civilt, vagy csak Kémeket húztál fel a kezembe a forduló elején, akkor elvesztetted a játékot!



A JÁTÉK GYORS ÖSSZEFOGLALÓJA

1. TERVEZÉS fázis



- A) Partizánkártya kijátszása (hajtsd végre a TERVEZÉS akciókat, ha szükséges)
- B) Küldeteskártya választása (fordítsd át képpel felfelé az Ellenségekártyákat)

2. TÁMADÁS fázis



- A) VÉDELEM hatások aktiválása
- B) Partizánkártyák kijátszása (hajtsd végre a TÁMADÁS akciókat, ha szükséges)
- C) Célpontok legyőzése (VERESÉG és TÚLÉLÉS hatások végrehajtása)

3. UTÓHATÁS fázis

- A) Civil lakosság veszteségének az ellenőrzése (5 vagy több civil a Temetőben)
- B) Küldetés kimenetele (legyőzött Küldetések pótlása, elveszítetted a játékot, ha 2 Küldetés nem sikerül)
- C) Az ellenállás folytatása?

4. HELYREÁLLÍTÁS fázis

- A) Kijátszott Partizánkártyák eldobása (tedd a lapokat a megfelelő dobópakliba)
- B) Új kártyák húzása (a kezdőkész 5 kártya, ha szükséges, keverd meg a dobópaklit)
- C) Kémtevékenységek ellenőrzése (ha az összes kártya a kezében Kém, akkor elvesztetted a játékot)

JÁTÉKTESZTELŐK

Alessandro Pandin, Brian Ancliffe, Jon Barbería Aramburu, Alan Bach, Ruben Benedicto, Jörgen Björkslätten, Fix Bornes, Jim Bottomley, Jorge Cacho, Stephen Cammack, Boris Caro, Albin Chevreil, Rodney Cockrell, Bill Collins, Nick Dotzenrod, Martin Dürr, Roland Dürr, Matthew D Galer, Alejandro Calle García, Jorge Huertas Goñalons, Jessica Jones, Erik Jordheim, Joe Kell, Bas Kreuger, Chin Kit Lai, James Luksich, Mike Martins, Moisés García, Arencibia, Karl Montzka, Julio Peñaranda, Alejandro Pérez, Gary Perrin, Nate Rogers, Chip Roush, Eric Sanson, Phil Sauer, Jurgens Schneider, Enric Serra, Javier Torres, Julio Peñaranda Vadillo, Simon Webster, Zilla Blitz (Mike).



KÉSZÍTŐK

Tervezők: Trevor Benjamin, Roger Tankersley & David Thompson

Illusztrációk: Albert Monteys

Grafikai tervezés: Meeple Foundry

Eredeti kiadó: Salt & Pepper Games

Magyar változat: Holl Márti és Szöllősi Anna Boglárka

Importálja és forgalomba hozza: Vagabund kiadó EC - Kövesd a Vagabundot!

