

NEDERLANDS VERZET: ORANJE ZAL OVERWINNEN!

INHOUDSOPGAVE

Introductie 2	Dagperiode 9	Nachtperiode 15
• Doel van het spel	• Dagperiode 1: Startfase	• Nachtperiode 1: Gevarenfase
• Het spel verliezen	• Dagperiode 2: Actiefase	• Nachtperiode 2: Patrouillefase
Componenten 2-3	Karakterkaarten 10	• Bezetter-beweging
Voorbereiding 4-5	• Karakterkaarten	• Patrouillekaarten
Belangrijke spelelementen 6-9	• “EN” Karakterkaart	Einde van een ronde 15
• Ontvang/verhoog en spendeer/verlies	• “OF” Karakterkaart	Einde van het spel 16
• Hulpmiddelen	Moraalactie-fiches 10	Solomodi en Solovariant 16-17
• Kostenfiches	Standaardacties 11-14	• Halt!-kaarten in een Solo spel
• Moraal	• Actie 1: Verhoog Veiligheid	• Voorbereiding van de Solomodi
• Alibi	• Actie 2: Verzamel Informatie	• Karakters tijdens de Solomodi
• Actiepunten	• Actie 3: Locatie-actie	• Solomodus 1: andere Verzetsgroep
• Spelerstermen	• Overzicht van Locatie-acties	• Verzetsgroep-fiches
• Voorwerp- en Onderduikersfiches	• Actie 4: Bewegingsactie	• Huiszoeking op Locatie met Verzetsgroep-fiche
• Spelersborden	• Halt!-kaarten	• Solomodus 2: Helpers
• Helperkaarten	• Route intensiveren door een Halt!-kaart	• Solovariant 1: meerdere Karakters
• Locatie- en Gebiedstermen	• Veiligheid verliezen door een Halt!-kaart	Eenvoudiger spel 17
• Regio's	• Meerdere Bezetters op een Route	Variatie in Scenario's 17
• Route-terminen	• Ausweiskaarten	Herdenken en dankwoord 18
• Bewegen	• Bewegen met Onderduiker of Voorwerp	Credits 18
• Veiligheid	• Actie 5: Treinreis	Karaktertips en uitleg 19
• Verhogen en verlagen van Veiligheid	• Actie 6: Scenario-actie	Samenvatting spelregels 20
• Huiszoeking	• Uitwisselen	• Belangrijke algemene regels
• Huiszoeking!-kaarten	Bezetterkaarten 14	• De effecten van Bezetterfiches
• Kaarten verwerken	• Bezetterkaarten	• Belangrijke iconen op kaarten
Het spel spelen 9	Einde van de Actiefase 14	
• Rondes		



VERZET!

Het is begin 1943. De bezetter wordt steeds gevaarlijker en onderdrukt jou en je Nederlandse medeburgers steeds meer. Ze doorzoeken voortdurend huizen, nemen je vrijheid af en sturen jouw familie, vrienden en bekenden naar Duitsland om daar gedwongen te werken.

Je hebt er genoeg van! Je zult verzet plegen, ongeacht de gevolgen. Zelfs als dit je dood betekent, want er moet iets veranderen!

Het is duidelijk dat je dit niet alleen kunt. Je hebt anderen gezocht die jouw mening delen. Samen vormen jullie een verzetsgroep om te helpen bij de bevrijding van Nederland.



EENVOUDIGER SPEL

Kijk op pagina 17 voor de spelregels voor een eenvoudiger spel. Deze regels worden aanbevolen voor beginnende spelers.

HISTORISCHE ACHTERGROND

Ik heb geprobeerd zoveel mogelijk historische elementen van de Nederlandse Bezettingsperiode in het spel te verwerken. De Scenario's zijn bijvoorbeeld gebaseerd op activiteiten die daadwerkelijk door het Nederlandse Verzet ondernomen werden.

De in het spel genoemde verzetsmensen hebben echt bestaan en zij of hun familie hebben toestemming gegeven om hun naam te gebruiken. Op hun Persoonsbewijskaarten lees je meer informatie over hoe zij in opstand zijn gekomen. Hun Karakterkaarten zijn daarop gebaseerd.

Mijn doel van dit spel is om jou meer inzicht te geven in hoe gevaarlijk het was om in verzet te komen en om persoonlijke verhalen levend te houden. Ik heb wel keuzes moeten maken. Daarom is niet alle informatie die ik heb gevonden opgenomen in dit spel.

- Marcel, Spelontwerper

DOEL VAN HET SPEL

Nederlands Verzet: Oranje Zal Overwinnen! is een coöperatief spel met Scenario's. Spelers nemen de rol aan van leden van het Nederlandse verzet tijdens de laatste jaren van de Tweede Wereldoorlog en werken samen tegen de nazi-bezetting van Nederland. Zo ga je bezettingstroepen verzwakken en helpen bij de voorbereidingen voor het leven na de oorlog. Ook moet je een manier vinden om jezelf, je familie en je vrienden veilig te houden.

Tijdens de voorbereiding van het spel kies je een Scenario, met specifieke doelen. Deze doelen zijn niet-gewelddadige vormen van verzet: het uitbreiden van een netwerk, het beschermen van mensen of het verplaatsen van belangrijke voorwerpen naar bepaalde plekken. Om het spel te winnen moeten alle Scenariodoelen worden behaald. Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden en het spel wordt gespeeld over een reeks rondes, gebaseerd op het aantal spelers.

Tip: Het wordt aanbevolen om te beginnen met Scenario 1 en de Scenario's in volgorde te spelen. Elk volgend Scenario wordt complexer met meer spelelementen en speciale regels.

HET SPEL VERLIEZEN

Je verliest het spel onmiddellijk als een van de volgende situaties zich voordoet:

- Het alibi van een Karakter wordt teruggebracht tot 0.
- Het Moraal van de groep wordt teruggebracht tot 0.
- Er kan geen Bezetterkaart worden getrokken, omdat de stapel leeg is.

Sommige Scenario's hebben extra situaties waarin je onmiddellijk het spel verliest. Deze situaties staan op de Scenariokaart vermeld.

ORANJE ZAL OVERWINNEN?

De naam van dit spel was tevens het motto van het Nederlandse verzet. De woorden "Oranje zal overwinnen", vaak afgekort tot O.Z.O., werd vaak op publieke plekken achtergelaten om zo te laten zien dat het verzet nog steeds actief was. "Oranje" verwijst naar de Nederlandse koninklijke familie, Van Oranje-Nassau.



COMPONENTEN

162 NORMALE KAARTEN [63x88 MM]



32 x
Karakter



10 x
Persoonsbewijs



64 x
Bezetter



4 x
Scenario 5 Taak



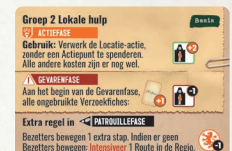
20 x
Patrouille



18 x
Huiszoeking!



12 x
Officier



2 x
Solo

36 KLEINE KAARTEN [44x68 MM]



20 x
Helper



8 x
Ticket



8 x
Ausweis

56 GROTE KAARTEN [180x120 MM]



5 x
Referentie



5 x
Scenario 3 Taak

5 SCENARIO-KAARTEN



46 x
Halt!

1 SPEELBORD



5 SPELERSBORDEN

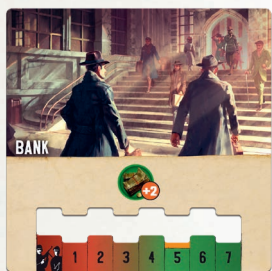


47 SCENARIOFICHES



11 x Voorwerpen: 4 Telefoon, 3 Krant, 1 Kinderwagen, 1 Koffer, 1 Camera, 1 Schaakbord

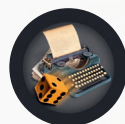
16 LOCATIETEGELS



5 x Document



8 x Voedselbonnen



6 x Informatie



5 x Contact



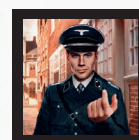
8 x Geld



2 x Veilig



9 x Onderduiker



1 x Officier



5 x Markeer



13 x Plek



6 x Nummer

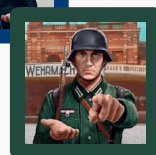
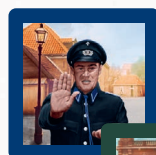
47 BASISFICHES



5 x Moraalactie



3 x Solo



20 x Bezetter

26 HOUTEN COMPONENTEN



5 x Karaktermeeples



5 x Alibi-cilinder



1 x Moraalspoor



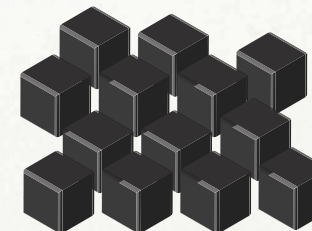
11 x Kosten



7 x Antons Krant



1 x Startspelerblok



13 x Veiligheidsblokke



2 x Dobbelsteen

VOORBEREIDING

Voorbeeld van Scenario 2 voor twee spelers

Deze voorbereiding is voor een spel met meerdere spelers. Ga naar pagina 16 voor de wijzigingen in de voorbereiding voor een Solomodus of de Solovariant.

Scenariokaart achterkant



In het spel zitten 5 Scenariokaarten. Per spel gebruik je één kaart.

Op de achterkant van deze kaart staat de beginopstelling van het spel beschreven. Aan de voorkant zie je welke doelen je moet halen, wanneer je verliest en wat de aanvullende spelregels en actie(s) van dit Scenario zijn.

1. Kies een kant van het bord en plaats het in het midden van de tafel. De plattegrond verschilt alleen in vormgeving. Voor beginnende spelers is de meer overzichtelijke donkere zijde beter geschikt.
2. Kies een Scenario en kies een Moeilijkheidsgraad. Leg de Scenariokaart op tafel met de "opstelling"-zijde naar boven.
3. Bereid de stapel Bezetterkaarten voor:
 - Verdeel de 24 Basis-Bezetterkaarten, met grijze rand, in dreigingsniveau 1 (soldaat op de achterkant) en dreigingsniveau 2 (officier op de achterkant). Schud beide stapels. Verwijder van beide stapels de bovenste vier kaarten. Verwijder bij een spel met vijf spelers drie kaarten met dreigingsniveau 1 in plaats van vier.
 - Neem de acht Scenario-Bezetterkaarten, met zwarte rand en cijfers rechtsbovenaan, van het gekozen Scenario. Schud Scenario-Bezetterkaarten 1 tot en met 4 in de stapel dreigingsniveau 1 en de kaarten 5 tot en met 8 in de stapel dreigingsniveau 2.
 - Plaats de stapel dreigingsniveau 1 kaarten bovenop de stapel dreigingsniveau 2 kaarten.
 - Leg deze volledig voorbereide Bezetterkaartenstapel van 24 of 25 kaarten op hun plaats op het speelbord. *Zie pagina 14 voor meer informatie over deze kaarten.*



4. Schud de stapels met Huiszoeking!- (4a), Patrouille- (4b), Halt!- (4c), Ticket- (4d) en Ausweiskaarten (4e). Plaats de stapels **dicht** op de betreffende plek op het bord.
5. Schud alle Helperkaarten. Verdeel deze daarna in twee gelijke stapels met tien kaarten en leg ze **open** op de betreffende plek op het bord.
6. Plaats Locatietegels op het bord zoals aangegeven op de Scenariokaart. Plaats een zwart Veiligheidsblokje in elke tegel boven het nummer met een oranje of lichtere lijn.
7. Plaats de Politieagent- en Soldaat-Bezetterfiches bij de Routeletters zoals aangegeven bij de gekozen moeilijkheidsgraad van de Scenariokaart.
8. Volg alle regels bij de Scenario opstelling, behalve de regels voor het plaatsen van Karaktermeeples. Leg alle benodigde fiches opzij, zoals vermeld op de Scenariokaart.
9. Plaats de 5 Moraalactie-fiches gedekt op de daarvoor bestemde vakjes (9a). Plaats vervolgens het Moraalspoorfiche op het nummer dat op de Scenariokaart staat, op basis van de gekozen moeilijkheidsgraad (9b).
10. Leg alle resterende Bezetterfiches, Hulpmiddel- en Scenariospecifieke fiches en de twee dobbelstenen binnen handbereik van alle spelers.



11. Kies samen met je medespelers voor de Makkelijke of Standaard kant van het Spelersbord. Alle spelers gebruiken dezelfde kant. Voer vervolgens voor elke speler de volgende stappen uit:

11a. Kies een kleur en pak zowel het Spelersbord als de Meeple van deze kleur. Plaats het Spelersbord op de gekozen kant.

11b. Kies de Persoonsbewijskaart van het Karakter dat je wilt spelen en plaats deze op je Spelersbord.

11c. Neem de drie Karakterkaarten van je Karakter. Neem ook de Speciale Karakterkaart als je met de Karakters Anton of Jacoba speelt en ook de Vonkfiches voor Anton.

11d. Plaats de Alibi-cilinder van jouw kleur op je Alibispoor, zoals aangegeven door het gekozen moeilijkheidsniveau.

11e. Plaats de Meeple van jouw kleur op de Locatie die door de Persoonsbewijskaart wordt aangegeven. Als de Persoonsbewijskaart een Locatie aangeeft die niet in het gekozen Scenario gebruikt wordt, plaats je jouw Meeple op de Vergaderplaatslocatie.

Let op: in Scenario 1 begint elk Karakter op de Vergaderplaatslocatie, zoals op de Scenariokaart is aangegeven.



Scenariokaart voorkant

12. Draai de Scenariokaart om en leg deze op een plek waar alle spelers hem kunnen zien. Plaats Scenariofiches en/of Scenario Taakkaarten op de Scenariokaart zoals is aangegeven bij de Scenario opstelling (8).

13. Lees hardop de Scenariokaart voor, zodat iedere speler weet wat het doel is, wanneer je verliest en wat de speciale regels zijn.

14. Degene die zich volgens de andere spelers het meest tegen autoriteit verzet, begint de eerste ronde als Startspeler. Deze speler krijgt het Startspelersblok. Je kunt ook de Startspeler voor de eerste ronde bepalen door middel van de nummers op de Spelersborden. Het nummer is te vinden onder de Persoonsbewijskaart. De speler met het laagste nummer begint als Startspeler.

BELANGRIJKE SPELELEMENTEN

ONTVANG/VERHOOG EN SPENDEER/VERLIES



Dit icoon geeft aan dat je iets kunt ontvangen of verhogen, zoals Hulpmiddelen, Moraal of Veiligheid.



Dit icoon geeft aan dat je iets moet spenderen of verliezen, zoals Hulpmiddelen, Moraal of Veiligheid.

HULPMIDDELEN

Nederlands Verzet: Oranje Zal Overwinnen! gebruikt 5 soorten Hulpmiddelen: Geld, Contacten, Voedselbonnen, Documenten en Informatie. Als een fiche is gependeed, wordt het terug in de algemene voorraad gelegd. Je kunt niet meer Hulpmiddelen ontvangen dan dat er op dat moment in de voorraad aanwezig zijn.

Wanneer je een Hulpmiddel ontvangt, plaats je dit op het meest linker beschikbare Hulpmiddelvak op je Spelersbord.

Als je Hulpmiddelen spendeert, verwijder je de fiches die je gebruikt. Alle resterende Hulpmiddelen plaats je in een willekeurige volgorde, waarbij je altijd vanaf de "1" op het Spelersbord begint.

Het aantal Hulpmiddelen dat een Karakter bezit is van invloed op de Locatieveiligheid tijdens de Gevarenfase van een ronde. Het kan daarom handig zijn om de Actiefase te beëindigen met zo weinig mogelijk Hulpmiddelen. *Zie Gevarenfase op pagina 15.*

Je mag tijdens de Actiefase altijd Hulpmiddelen ongebruikt terug in de voorraad leggen. Het is echter **niet** toegestaan om Hulpmiddelen op Locaties achter te laten voor andere spelers.



Voorbeeld van de plek voor Hulpmiddelen op het Spelersbord.

Elk fiche vertegenwoordigt één Hulpmiddel.



Geld



Voedselbonnen



Informatie



Contact



Document

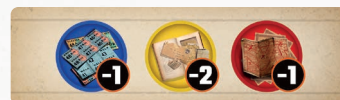


Hulpmiddel naar keuze



Belangrijk: Je kunt een Informatiefiche uitgeven om één dobbelsteen opnieuw te rollen wanneer er één of twee dobbelstenen zijn gerold. Je mag dit zelfs doen als je geen deel uitmaakt van de actie waarvoor de dobbelsteen is gerold.

KOSTENFICHES



Voorbeeld van een open Kostenfiche

Kostenfiches hebben een specifieke rol in ieder Scenario en geven aan welke Hulpmiddelen je nodig hebt om een Scenario-actie te verwerken. Je moet altijd alle Hulpmiddelen in één keer spenderen als je een Kostenfiche wilt afronden.

MORAAL

Moraal geeft aan hoeveel vertrouwen de Karakters in het verzet hebben!



Moraal icoon



Voorbeeld van het Moraalspoor en de plek voor een Moraalactie-fiche, zie pagina 10.

Karakters zullen Moraal ontvangen of verliezen tijdens het uitvoeren van Locatiegerelateerde acties, als bonussen voor het voltooien van delen van het Scenariodoel of tijdens het verwerken van kaarten. Het Moraal van de groep kan niet boven de 21 worden gebracht.

Als het Moraal van de groep onder de 1 daalt, is het vertrouwen in het verzet te laag en is het spel onmiddellijk verloren.

ALIBI

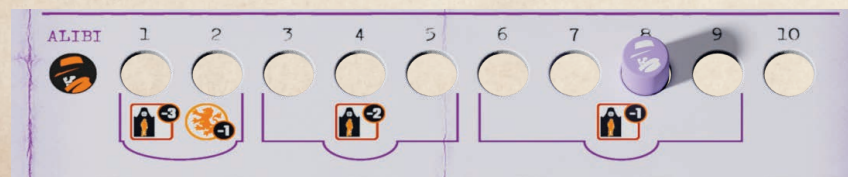
Alibi geeft aan hoe verdacht jij bent in de ogen van de bezetter!



Alibi icoon

Karakters ontvangen of verliezen Alibi meestal tijdens het uitvoeren van Locatiegerelateerde acties of bij het verwerken van kaarten. Het Alibi van een speler kan niet hoger worden dan 10.

Als het Alibiniveau van een Karakter onder de 1 daalt, arresteren de Bezettters het Karakter onmiddellijk en verliezen alle spelers het spel.



Voorbeeld van het Alibispoor op een Spelersbord.

ACTIEPUNTEN

Actiepunten geef je uit om acties uit te voeren tijdens de Actiefase. Actiepunten krijg je door middel van Karakterkaarten en Moraalactie-fiches. *Zie pagina 9 voor meer informatie over de Actiefase.*



Actiepunt icoon

SPELERSTERMEN

Startspeler: de Startspeler is de eerste actieve speler tijdens een ronde. De Startspeler is ook degene die bepaalde beslissingen moet nemen, als dit op een kaart wordt vermeld.

Actieve Speler: de speler die zijn beurt uitvoert. Alle acties en effecten tijdens die beurt verwijzen naar deze speler, behalve als een Niet-actieve Speler een Moraalactie-fiche gebruikt.

Niet-actieve Speler: alle andere spelers dan de Actieve Speler zijn Niet-actieve Spelers. Het is mogelijk om als Niet-actieve Speler tijdens de beurt van de Actieve Speler Moraalactie-fiches te gebruiken. Als een Niet-actieve Speler dit doet, is deze speler tijdens de actie van het fiche heel even de Actieve Speler. *Zie Moraalactie-fiches op pagina 10.*

VOORWERP- EN ONDERDUIKERSFICHES

Voorwerp- en Onderduikfiches worden gebruikt voor Scenariodoelen. De specifieke regels voor deze fiches zijn te vinden op de Scenariokaarten. *Zie pagina 12 voor hun speciale bewegingsregels. Zie pagina 8 voor de regels voor een huiszoeking op hun Locatie.*



Onderduiker icoon



Voorwerp icoon

SPELERSBORDEN

Spelersborden hebben een samenvatting van de beurtvolgorde en standaardacties. Er is een Makkelijke en Standaardkant. Hiermee kun je de moeilijkheidsgraad van een Scenario aanpassen. *Zie pagina 17 voor meer informatie over Variatie in Scenario's.*



HELPERKAARTEN

Je kunt Helper-kaarten krijgen op de Universiteitslocatie en via specifieke speleffecten. Je kiest altijd een van de 2 zichtbare open kaarten en mag **nooit** door de stapel zoeken naar een specifieke kaart.

Wanneer je een van deze kaarten trekt, krijg je direct de beloning op de kaart voor het Karakter dat de actie uitvoert. Leg vervolgens de Helperkaart onderop de betreffende stapel.



Let op: Alle thematische teksten en historische verwijzingen op de volgende soorten kaarten hebben geen invloed op het spel: Ausweiskaarten, Helperkaarten, Persoonsbewijskaarten, Scenariokaarten en Ticketkaarten.

LOCATIE- EN GEBIEDSTERMEN



Stadslocaties: de 7 Locaties op het bord met een huis in een blauw vierkant. Dit is het Stadsgebied.



Plattelandlocaties: de 6 Locaties op het bord met een molen in een groen vierkant. Dit is het Plattelandsgebied.

Aangrenzende Locatie: elke Locatie die rechtstreeks met deze Locatie verbonden is door middel van een Route.

REGIO'S

Er zijn 5 Regio's op het bord. Elke Regio bestaat uit 4 Routes met een elk een eigen kleur en vorm van het wegwijsbord. Er zijn 3 Stadregio's and 2 Plattelandsregio's. Patrouillekaarten en sommige andere typen kaarten hebben een effect waarbij de Regio van belang is.



ROUTE-TERMEN

Routeletter: de letter in het wegwijsbord van de Regio bij een Route.

Aangrenzende Route: een Route die grenst aan jouw Locatie.

Bezetterfiche: een fiche met een Politieagentzijde en een Soldaatzijde.

Veilige Route: een Route zonder Bezetterfiche.

Gecontroleerde Route: een Route met minstens 1 Bezetterfiche.

Tijdens het spel wordt de intensiteit van de controles op een Route verhoogd of verlaagd. Wanneer dat gebeurt, doe je het volgende:



Intensiver: als er bij het verwerken van dit effect minstens 1 Politieagentfiche op de Route is, draai je er 1 om naar de kant van de Soldaat. Als er geen Bezetterfiche op de Route ligt of alleen Soldaten, plaats dan een Politieagentfiche.

Er is geen limiet aan het aantal Bezetterfiches op een Route. Intensiveren is van invloed **op een Route naar keuze, maar die Route moet wel grenzen aan de getroffen Locatie.**

In het geval van Halt!-kaarten is het de Route waarover je op dat moment beweegt, tenzij anders aangegeven.



Reduceer: draai een Soldaatfiche om naar de kant van de Politieagent of verwijder een Politieagentfiche van **een Route naar keuze**, tenzij anders aangegeven.

BEWEGEN

Dit icoon geeft aan hoeveel stappen je mag/moet nemen. Een standaard Beweegactie geeft maximaal 2 stappen. Sommige kaarten of fiches geven een minimaal en een maximaal aantal stappen. Met "1-3" mag je bijvoorbeeld maximaal 3 stappen nemen, maar moet je minstens 1 stap nemen. Met "0-2" mag je ervoor kiezen om niet te bewegen, of maximaal 2 keer. Als er één getal wordt aangegeven, is dat het precieze aantal stappen dat je verplicht moet nemen. *Zie pagina 12 en 13 voor de Bewegingsactie.*



Bewegen icoon

VEILIGHEID

De Veiligheid geeft aan hoe veilig het is om op een Locatie te zijn voordat de bezettingsmacht daar een huiszoeking doet.

Locatieveiligheid wordt weergegeven door een spoor onderaan elke Locatietegel. Elke Locatie begint met een Veiligheidswaarde die wordt aangegeven door de oranje of lichter gekleurde lijn boven dat nummer op het Veiligheidsspoor. Dit wordt de Startwaarde van de Locatie genoemd. De maximale Veiligheid van elke Locatie is 7, met uitzondering van de Dierentuin. *Zie de afbeelding rechts voor een voorbeeld van het Veiligheidsspoor.*

De Veiligheid van een Locatie verandert tijdens het spel. Locaties verliezen bijvoorbeeld Veiligheid door sommige kaarteffecten. Er zijn ook manieren om Veiligheid te verhogen, zoals bijvoorbeeld met de actie "Veiligheid verhogen" of bepaalde Locatie-acties. *Zie pagina 11 voor "Veiligheid verhogen".*

VERHOGEN EN VERLAGEN VAN VEILIGHEID

Het verhogen en verlagen van Veiligheid gebeurt altijd bij één specifieke Locatie. Dit kan een Locatie zijn waar je karakter zich bevindt, maar ook een Locatie naar keuze of een Locatie op basis van een dobbelsteenworp. De onderstaande iconen geven aan hoe de Locatie wordt bepaald, waar de Veiligheid verandert.

Halt!-kaarten zijn voornamelijk van invloed op de Veiligheid van Locaties waar je naartoe of vandaan beweegt.

Veiligheid wordt per 1 Locatie verhoogd of verlaagd. Je mag veranderingen in veiligheid niet verdelen over meerdere locaties. Als er meerdere iconen aanwezig zijn die Veiligheid verhogen of verlagen, mag je meerdere keren dezelfde Locatie kiezen, tenzij anders aangegeven.

De Locatie waar je Veiligheid verhoogt of verlaagt:



Jouw huidige Locatie of een direct geraakte Locatie door een effect op een kaart.



Een Stadslocatie op basis van een dobbelsteenrol.



Locatie naar keuze. Als er keuzes genoemd worden, mag je alleen daaruit kiezen.



Een Plattelandslocatie op basis van een dobbelsteenrol.



De Locatie waaruit je vertrokken bent.



Een Stad- of Plattelandslocatie op basis van een dobbelsteenrol en een specifieke voorwaarde, die aangeeft welke van de twee het is.



De Locatie waar je heen beweegt.

HUISZOEKING

Als de Locatieveiligheid onder de 1 daalt, moet je een Huiszoeking!-kaart verwerken. Als dit tijdens de Actiefase gebeurt, voer je direct de bovenste Huiszoeking!-kaart uit met behulp van de onderstaande instructies. Als dit gebeurt in de Gevaren- of Patrouillefase, wordt de Huiszoeking!-kaart verwerkt aan het einde van de fase. De Startspeler mag de volgorde bepalen als er meerdere Huiszoeking!-kaarten tegelijk verwerkt moeten worden.

De effecten van een Huiszoeking!-kaart worden altijd verwerkt, ook als er geen Karakters of fiches op de betreffende Locatie staan.



Locatietegel voorbeeld met het Veiligheidsspoor.

HUISZOEKING!-KAARTEN

Huiszoeking!-kaarten bestaan uit Arrestatie- en huiszoeking-effecten

Arrestatie/Inname: als er een Onderduikerfiche en/of Voorwerpfiche aanwezig is op de Locatie, rol dan twee dobbelstenen. Tel beide waarden bij elkaar op. Als dit nummer gelijk of hoger is dan het nummer op de kaart vindt de huiszoeking niets. Het fiche blijft veilig verborgen op de Locatie. Als dit nummer lager is dan het nummer op de kaart, wordt het fiche van het bord verwijderd. Verwerk vervolgens alle effecten die in het geval van een Arrestatie of Inname op de Scenariokaart staan aangegeven.

Huiszoeking: verwerk alle effecten op de kaart, ook als er geen Karakters aanwezig zijn. De meeste zullen Moraalverlies veroorzaken. Meerdere effecten worden aangegeven door stukjes papier op de kaart. Rood omrande Huiszoeking!-kaarten blijven zoals aangegeven op de kaart voor de rest van het spel actief.

Breng de Locatieveiligheid terug naar de Startwaarde (oranje/lichte lijn) na het verwerken van de effecten op de Huiszoeking!-kaart. Sommige Huiszoeking!-kaarten zorgen ervoor dat de Veiligheid alsnog omlaag gaat nadat de Locatieveiligheid terug op de Startwaarde is gezet.



Vergelijk dit aantal met je totale gecombineerde rol met 2 dobbelstenen om te zien of alle Onderduikers en/of Voorwerpen op deze Locatie zijn Gearresteerd of Ingenomen.

Dit effect wordt verwerkt, ongeacht of er een Karakter op de Locatie is of niet. Als er Karakters aanwezig zijn, heeft dit invloed op alle Karakters op de Locatie.

KAARTEN VERWERKEN

Verwerk kaarteffecten, waaronder ook Scenariokaarteffecten, Karakterkaarten en Bezetterkaarten, altijd van links naar rechts en van boven naar beneden. Als je kunt kiezen tussen twee of meer opties, zoals bij Bezetterkaarten, mag je nooit kiezen voor een optie die je niet volledig kunt verwerken.

Halt!-kaarten hebben een vervanging als je iets niet voorhanden hebt, dus je kunt beide opties altijd volledig verwerken. Wanneer een kaart in tegenspraak lijkt te zijn met de spelregels, volg dan altijd de tekst op de kaart.

HET SPEL SPELEN

RONDES

Het spel wordt gespeeld over een aantal rondes. Het aantal rondes is gebaseerd op het aantal spelers. Zie de tabel rechts voor een overzicht. Per ronde krijgt elk Karakter een Bezetterkaart. Het aantal Bezetterkaarten per Karakter gedurende het spel komt overeen met het aantal rondes. Elke ronde is als volgt opgebouwd:

Dagperiode

- Startfase
- Actiefase

Nachtperiode

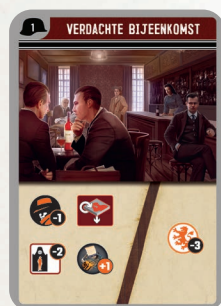
- Gevarenfase
- Patrouillefase

Aantal rondes in het spel:

- 1 speler: 12 rondes
- 2 spelers: 12 rondes
- 3 spelers: 8 rondes
- 4 spelers: 6 rondes
- 5 spelers: 5 rondes



Karakterkaart



Bezetterkaart

DAGPERIODE

DAGPERIODE 1: STARTFASE

Pak drie karakterkaarten voor je Karakter en één Bezetterkaart. Je houdt deze kaarten in je hand en verborgen voor de andere spelers. Je mag wel zelf jouw Bezetterkaart inzien.

Draai op het Moraalspoor (zie voorbeeld rechts) het Moraalactie-fiche dat naast het Moraalspoor-fiche ligt open. Doe dit ook voor elk Moraalactie-fiche dat eronder ligt. Dit zijn alle extra acties die alle Karakters gezamenlijk beschikbaar hebben in deze ronde.

Elke Scenariobonus in deze fase wordt verwerkt voordat je de Moraalactie-fiches omdraait.

Voorbeeld (rechts): Het Moraalspoor staat op 15. Daarom begin je met 4 Moraalactie-fiches die tijdens de Actiefase kunnen worden gebruikt. Het overgebleven bovenste fiche blijft met de afbeelding naar beneden en kan pas worden gebruikt als Moraal tussen 18 en 21 is tijdens een volgende Startfase. Moraalactie-fiches worden uitgelegd op pagina 10.



A: Niet beschikbaar Moraalactie-fiche.

B: Beschikbaar Moraalactie-fiche.

C: Het Moraalspoor, hier met het Moraalspoorfiche op 15.

DAGPERIODE 2: ACTIEFASE

De Startspeler begint de ronde als Actieve Speler en verwerkt zijn Karakterkaarten. Als alle Karakterkaarten tijdens de beurt zijn verwerkt, moet direct de Bezetterkaart van de Actieve Speler worden verwerkt. Andere spelers mogen niet helpen bij het verwerken van deze kaart. Vervolgens wordt met de klok mee de volgende speler de Actieve Speler.

Alle spelers mogen tijdens de ronde, op elk moment tussen het verwerken van Karakterkaarten, Moraalactie-fiches uit de gezamenlijke voorraad gebruiken. Het aantal beschikbare Moraalactie-fiches van de huidige ronde blijft door het dalen van het Moraal ongewijzigd. Het dalen van Moraal heeft echter wel invloed op het aantal beschikbare Moraalactie-fiches van de volgende ronde. Zie pagina 10 voor Karakterkaarten en Moraalactie-fiches.

Elke Karakterkaart of Moraalactie-fiche moet volledig verwerkt zijn, voordat een volgende Karakterkaart of Moraalactie-fiche kan worden verwerkt.

KARAKTERKAARTEN

Elke Speler heeft drie Karakterkaarten. Elke Karakterkaart heeft een Actiepunt-icoon, waarmee een van de zes standaardacties kan worden uitgevoerd. Ook heeft elke Karakterkaart een unieke speciale vaardigheid.

Je moet een Karakterkaart volledig verwerken voordat je een andere kaart of een Moraalactie-fiche uitvoert. Als een Karakterkaart is verwerkt, leg je deze open naast je Spelersbord.


Als je besluit de speciale vaardigheid te gebruiken, moet je alles in die sectie verwerken. De kaarteffecten verwerk je van links naar rechts en van boven naar beneden.

"EN" KARAKTERKAART

Als er op een Karakterkaart 'EN' staat, mag je het Actiepunt op de kaart gebruiken, evenals de speciale vaardigheid onderaan de kaart. Jij bepaalt of je de speciale vaardigheid voor of na het Actiepunt gebruikt.

Je moet echter eerst de actie **of** de speciale vaardigheid volledig uitvoeren voordat je de andere uitvoert, aangezien beide als afzonderlijke effecten worden beschouwd. De speciale vaardigheid op "EN" Karakterkaarten is altijd optioneel. Sommige hebben zelfs 2 optionele speciale vaardigheden op de kaart staan, waarbij je deze allebei, één of geen van beide mag verwerken.

Buren blijven veilig



Dit geeft de Actiepunt van de Karakterkaart aan.

Dit laat zien dat je naast het Actiepunt van deze kaart de speciale vaardigheid altijd mag uitvoeren als je wilt. Wel moet je ze los van elkaar volledig uitvoeren.

Beschrijving van de speciale optie.

CORNELIA GLASBERGEN-KEUKENMEESTER

Voorbeeld "EN" Karakterkaart

"OF" KARAKTERKAART

Als er op een Karakterkaart 'OF' staat, gebruik je de kaart om één van de zes standaardacties uit te voeren **of** om de speciale vaardigheid onderaan de Karakterkaart uit te voeren.

Ontvangen voedsel



Dit geeft de Actiepunt van de Karakterkaart aan.

Met een "OF" Karakterkaart gebruik je het Actiepunt of speciale vaardigheid onderaan de kaart.

Beschrijving van de speciale optie.

Voorbeeld "OF" Karakterkaart

CORNELIA GLASBERGEN-KEUKENMEESTER

EEN KARAKTERKAART AFLEGGEN

Je mag Karakterkaarten afleggen tijdens je beurt zonder de bijhorende acties uit te voeren. Dit is meestal geen goede keus, aangezien er bijna altijd wel iets is waar je het Actiepunt goed voor kunt gebruiken. Als je een Karakterkaart hebt afgelegd **geldt deze als verwerkt**.

Onthoud: Je verwerkt aan het einde van je beurt **altijd** de Bezetterkaart. Dit gebeurt ongeacht of je al je Karakterkaarten hebt verwerkt voor hun effect of kaarten hebt afgelegd zonder het effect van de kaart te gebruiken.

MORAALACTIE-FICHES

Moraalactie-fiches mogen door iedere speler worden gebruikt. Dit mag op elk moment tijdens de Actiefase, dus ook door Niet-actieve Spelers.

Een Moraalactie-fiche mag **niet** worden gebruikt als een eerder ingezette actie nog niet volledig is verwerkt. Elk fiche levert 1 Actiepunt op, dat direct moet worden ingezet.



Als een Moraalactie-fiche wordt gebruikt, draai je deze om. Afhankelijk van het Moraal in de volgende Startfase is het fiche in de volgende ronde mogelijk opnieuw beschikbaar.

Het is **verplicht** om alle Moraalactie-fiches tijdens de Actiefase te gebruiken. Het is hierdoor **niet** mogelijk om Moraalactie-fiches voor een volgende ronde te bewaren.

STANDAARDACTIES

ACTIE 1: VERHOOG VEILIGHEID

Rol één dobbelsteen en verhoog de Veiligheid op jouw huidige Locatie met het aantal dat je gerold hebt. Zie *Veiligheid* op pagina 8.

Voorbeeld van het verhogen van de Veiligheid: Je hebt een 5 gerold met je dobbelsteenrol, waardoor de Veiligheid van de Café-locatie is verhoogd van 1 naar 6.



ACTIE 2: VERZAMEL INFORMATIE



Verlaag de Veiligheid van je Locatie met 1 en ontvang 1 Informatiefiche. Zie *Hulpmiddelen* op pagina 6.

ACTIE 3: LOCATIE-ACTIE

Als je met je Karakter op een bepaalde Locatie staat, kun je de actie van deze Locatie uitvoeren. Besteed 1 Actiepunt en de eventueel benodigde Hulpmiddelen om de Locatie-actie uit te voeren. Als je voor de actie ook Veiligheid moet verlagen, geldt dat altijd voor deze specifieke Locatie. Als het mogelijk is om meer dan één van hetzelfde te krijgen, bijvoorbeeld bij de Bank of het Station, mag je ervoor kiezen om er maar één te nemen.

Locatietegels

Locatietegels zijn plekken in de Stad en op het Platteland, elk met hun eigen Locatie-actie of vaardigheid en een Veiligheidsspoor. De afbeelding op de bovenste helft van een Locatietegel wordt gebruikt voor de Karakter- en Scenariofiches. Op de onderste helft staan de Locatie-actie en het Veiligheidsspoor.

Voorbeeld van een Locatietegel:

In het voorbeeld hieronder kan jouw Karakter als het op de Kerk staat 1 Actiepunt en 1 Contact spenderen om 6 Moraal te ontvangen.



Locatie-afbeelding waar alle Meeples en Scenariofiches op worden geplaatst.



De Locatie-actie die je alleen op deze Locatie kunt uitvoeren.



Veiligheidsspoor.

Overzicht van de Locatie-acties

Hulpmiddel-Locaties

Bank: Ontvang 1 of 2 Geld.

Café: Ontvang 1 Contact.

Distributiekantoor: Ontvang 1 of 2 Voedselbonnen.

Drukkerij: Ontvang 1 of 2 Informatie en 1 Moraal.

Vergaderplaats: Ontvang 1 Document.

Andere Locaties

Boerderij: Spendeer 1 Voedselbon en 1 Hulpmiddel naar keuze. Verhoog de Veiligheid op een Locatie naar keuze met 5 en ontvang 3 Moraal.

Dierentuin: Deze Locatie heeft geen Locatie-actie. Deze Locatie start in plaats daarvan met een hogere Veiligheid en heeft ook een hogere maximum Veiligheid.

Informant: Spendeer 1 Informatie en 1 Document. Reduceer 1 Route naar keuze (zie pagina 7). Kies 1 Locatie om daar de Veiligheid met 3 te verhogen en ontvang 2 Moraal.

Kapper: Spendeer 1 Voedselbon en ontvang 6 Alibi.

Kerk: Spendeer 1 Contact en ontvang 6 Moraal.

Politiebureau: Spendeer 1 Geld om een Politieagent naar een aangrenzende Route te bewegen, ontvang 1 Informatie en 1 Alibi.

Station: Spendeer 1 Geld en verlies 1 Veiligheid op het Station; ontvang 1 of 2 Ticketkaarten. Houd de Ticketkaarten gesloten naast je Spelersbord totdat je de kaarten gebruikt.

Universiteit: Spendeer 1 Contact om twee Helperkaarten te kiezen en verwerk hun speciale effecten. Je mag eerst 1 Helperkaart kiezen en verwerken om daarna te kiezen of je de tweede kaart van dezelfde of de andere stapel pakt.

Vervalsers: Spendeer 1 Document en ontvang 1 Ausweiskaart en 1 Moraal. Houd de Ausweiskaart gesloten naast je Spelersbord totdat je de kaart gebruikt.

Ziekenhuis: Verlaag de Veiligheid van het Ziekenhuis met 1 en ontvang 3 Alibi.

Zwarte Markt: Spendeer 2 Hulpmiddelen, ontvang 1 Hulpmiddel naar keuze en 1 Moraal.

ACTIE 4: BEWEGINGSACTIE

De Bewegingsactie is een standaardactie waarbij je maximaal twee Bewegingspunten krijgt. Je mag voor elke Bewegingspunt over één Route bewegen, van je huidige Locatie naar een aangrenzende Locatie. Dit wordt een stap genoemd.



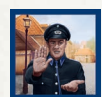
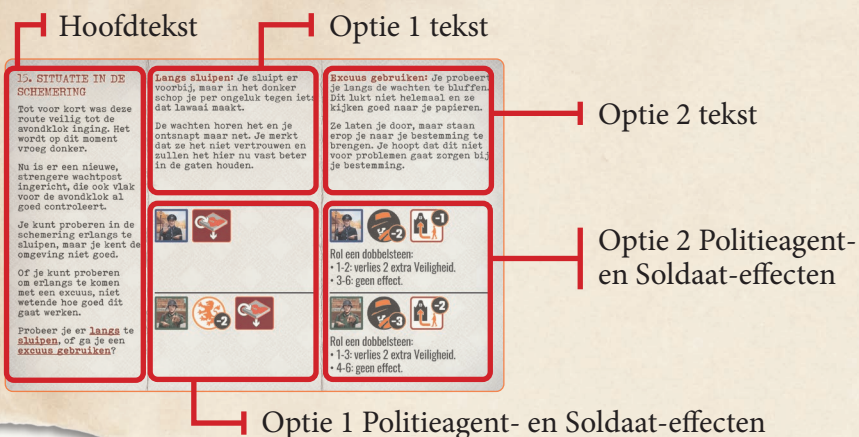
Je verwerkt één stap per keer. Dit betekent dat je de eerste stap volledig voltooit, voordat je de tweede stap kunt maken.

Beweging kan over Veilige Routes zonder Bezetterfiches of Gecontroleerde Routes met Bezetterfiches. Wanneer je over Gecontroleerde Routes beweegt, verwerk je direct een Halt!-kaart, tenzij je een Ausweiskaart gebruikt. Zie Ausweiskaarten op pagina 13.

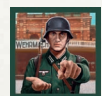
HALT!-KAARTEN

Als een Actieve Speler over een Route beweegt met slechts één Bezetterfiche, verloopt het effect van het Bezetterfiche als volgt:

1. De volgende Niet-actieve Speler met de klok mee trekt de bovenste kaart van de Halt!-kaartenstapel en leest alleen de hoofdttekst onder de titel hardop voor. De twee optieteksten worden nog niet voorgelezen.
2. De Actieve Speler kiest uit de twee opties. De Niet-actieve Speler leest de gevolgen van de gekozen optie hardop voor.
3. De gevolgen van de gekozen optie worden direct verwerkt door de Actieve Speler.
4. Zodra de Halt!-kaart volledig is verwerkt, kan de Actieve Speler de Bewegingsactie verder verwerken en eventueel met overgebleven Bewegingspunten een volgende stap zetten.



Voor een Politieagent, Bezetterfiche niveau 1, op de Route: verwerk het Politieagent gedeelte van jouw keuze op de kaart.



Voor een Soldaat, Bezetterfiche niveau 2, op de Route: verwerk het Soldaat gedeelte van jouw keuze op de kaart.



Voorbeeld voor bewegen over Veilige Routes:

Je besteedt 1 Actiepunt en wil twee keer over Veilige Routes bewegen. Je gaat eerst van Stadslocatie 2, de Bank, naar Stadslocatie 7, de Drukkerij, via Route O. Je gebruikt hiervoor je eerste Bewegingspunt. Je gaat daarna verder met jouw tweede Bewegingspunt over Route M. Je komt aan bij Stadslocatie 6, het Ziekenhuis. Er zijn geen Bezettters op deze twee Routes, dus jij hebt die bewegingen zonder enig effect kunnen maken.

ROUTE INTENSIVEREN DOOR EEN HALT!-KAART:



Tenzij anders vermeld op de kaart, Intensiveer je met de Halt!-kaart altijd de Route die je gebruikt. Zie pagina 7 voor de regels voor Intensiveren.



Bewegingvoorbeeld voor het passeren van een Bezetter op de Route: Marcel geeft 1 Actiepunt uit en wil maar één keer bewegen: van Stadslocatie 2, de Bank, naar Stadslocatie 3, de Universiteit, via Route C. Er ligt een Politieagentfiche op die Route.

Anastasiia trekt daarom een Halt!-kaart voor Marcel en leest de hoofdttekst hardop voor. Marcel kiest optie 1. Aangezien het een Politieagent is, verwerkt hij het bovenste deel van optie 1. De kaart draagt hem op om die Route te Intensiveren. Hij draait het Politieagentfiche om. Er bevindt zich nu een Soldaatfiche op deze Route.

VEILIGHEID VERLIEZEN DOOR HALT!-KAART:

De Veiligheidsverlies-iconen (zie pagina 8) op Halt!-kaarten geven aan op welke Locatie je Veiligheid zult verliezen. Dit is meestal de Locatie waaruit je vertrokken bent of waar je heen beweegt.



Voorbeeld verliezen van Veiligheid door Halt!-kaart: Je gaat over Route C en passeert een Soldaat. Met deze Halt!-kaart kies je optie 2. Je verliest 4 Veiligheid op de Locatie waar je naartoe beweegt. Dit betekent dat de Veiligheid verlaagt van 5 naar 1 op Stadslocatie 2, de Bank.

MEERDERE BEZETTERS OP EEN ROUTE

Meerdere Bezetters kunnen op dezelfde Route terecht komen. Als er op de Route meer dan één Bezetter aanwezig is, wordt er alleen een Halt!-kaart verwerkt voor het Bezetterfiche met het hoogste niveau. Voor de overige Bezetterfiches wordt geen Halt!-kaart verwerkt. De overige Bezetterfiches verlagen in plaats daarvan je Alibi. Elke extra Politieagent verlaagt je Alibi met 1. Elke extra Soldaat verlaagt je Alibi met 2.



Voorbeeld van meerdere Bezetters op een Route: Er zijn twee Soldaten en een Politieagent op één Route. Je verwerkt eerst een Halt!-kaart voor de Soldaat. Verlaag daarna je Alibi met 2 voor de tweede Soldaat en met 1 voor de Politieagent.

AUSWEISKAARTEN

Een Ausweiskaart kun je inzetten als je via een Gecontroleerde Route een stap neemt met 1 van je Bewegingspunten. Je negeert dan alle Bezetters op deze Route. Als je de Ausweiskaart inzet, draai je deze om. Je ontvangt direct de bonus die op de Ausweiskaart vermeld staat. Leg daarna de Ausweiskaart onderop de Ausweiskaartenstapel.

Je mag de Ausweiskaart niet gebruiken als je stappen maakt in combinatie met een Onderduiker of Voorwerp. Ausweiskaarten kunnen worden verkregen bij de Vervalsers-locatie en via sommige speleffecten. Een Ausweis blijft gedekt naast je Spelersbord liggen tot je hem gebruikt.



BEWEGEN MET ONDERDUIKER OF VOORWERP

Als je over de Routes beweegt, mag je maar één Onderduiker of één Voorwerp meenemen. Wanneer je een Ausweis- of Ticketkaart gebruikt, kun je normaal geen Onderduiker of Voorwerp meenemen. Sommige Karakterkaarten laten je echter wel Onderduikers of Voorwerpen met Ausweis- of Ticketkaarten gebruiken.



Onderduikers en Voorwerpen blijven altijd op het bord, tenzij anders aangegeven. De fiches kunnen op Locaties worden achtergelaten, zodat ze door andere Karakters kunnen worden opgehaald.

ACTIE 5: TREINREIS

Gebruik een Ticketkaart om naar een Locatie naar keuze te verplaatsen. Je negeert hierbij de normale Bewegingsregels, Routes en eventuele Bezetters op Routes.

Om deze actie te gebruiken, moet je een Ticketkaart hebben. Plaats je Karakter op een Locatie naar keuze op het spelbord. Na gebruik van een Ticketkaart moet je deze omdraaien en de voorkant verwerken op de Locatie waar je angekommen bent. Je mag pas Hulpmiddelen uitwisselen na verwerking van de Ticketkaart.

Nadat de Ticketkaart is verwerkt, wordt deze onderop de Ticketkaartenstapel gelegd. Ticketkaarten kunnen worden verkregen bij de Stations-locatie en via sommige Karakter- en Helperkaarten. Een Ticketkaart blijft gedekt naast je Spelersbord liggen tot je hem gebruikt.



Voorbeeld: Je gaat rechtstreeks van Stadslocatie 7 naar Stadslocatie 4 en passeert niet de Politieagent op de Routes. Je verwerkt daarna de open zijde van de Ticketkaart die je voor deze verplaatsing hebt gebruikt.

ACTIE 6: SCENARIO-ACTIE

De Scenario-actie is een uniek type actie die varieert bij verschillende Scenario's. Net als bij de andere standaardacties, vereisen ze altijd dat er een Actiepunt wordt gespendeerd. Dit staat bij elke Scenario-actie benoemd als herinnering. Het kan echter zijn dat je aan aanvullende vereisten moet voldoen die bij de actie worden beschreven. Je kunt geen Of-effecten gebruiken voor een Scenario-actie die beweging nodig heeft, dat moet echt een Actiepunt zijn.

SCENARIO 1: BREID HET NETWERK UIT
DOEL VAN HET SCENARIO

Zodra elke Locatietegel omgedraaid is met de actieve, gekleurde, zijde naar boven, heb je het Scenario onmiddellijk gewonnen.

JE VERLIEST ALS:

Een Karakter = 0 = 0
Je moet een Bezetterkaart trekken, maar de stapel is op.

GEVARENFASE

Extra effect in de Gevarenfase, naast het Veiligheidsverlies in deze fase door te behoudensverlies en te B&B. Als je nu een kaart...

SCENARIO-ACTIE

Win Vertrouwen

Spender 1 Actiepunt op een niet-actieve Locatie en lever alle Hulpmiddelen die op de voorkant van de Kostenfiche zijn aangegeven om de Locatie te activeren en een te draaien. Om dit te kunnen doen moet het Kostenfiche eerder al open zijn.

— Als bonus voor het activeren van een Locatie verwerk je direct het effect van één van de twee zichtbare Hulpkaarten. Plaats deze kaart daarna onderop de stapel terug.

— Leg het Kostenfiche dat zijnet werd verwerkt terug in de spelstoep.

— Als er nog dichte Kostenfiches op het speelbord liggen, kies je er één en leg je die open, zodat de benodigde Hulpmiddelen zichtbaar worden.

De plek op de Scenariokaart met de beschikbare Scenario-actie(s).

BEZETTERKAARTEN

Bezetterkaarten geven aan wat de bezettingstroepen doen tijdens de Dagperiode. Je mag niet op voorhand een Bezetterkaart laten zien aan de andere spelers. Ook mag je niet overleggen over welke optie van de Bezetterkaart gekozen moet worden.

De Bezetterkaart wordt altijd afgehandeld aan het einde van je beurt, nadat je je laatste Karakterkaart hebt uitgevoerd of afgelegd. Sommige Bezetterkaarten hebben een effect op basis van je Locatie, andere hebben opties. Verwerk altijd één van de opties op de kaart.

Deze opties worden gescheiden door een schuine lijn met houten achtergrond. Elk stukje papier is dan 1 volledige optie om uit te kiezen. Rechte stukjes papier op Bezetterkaarten zijn verplichte elementen van de kaart en voer je altijd uit.

Bezetterkaarten hebben 2 dreigingsniveaus. Kaarten van niveau 1 hebben een Duitse Soldaat op de achterkant. Level 2 hebben een Duitse Officier op de achterkant. Het dreigingsniveau verandert halverwege het spel. De effecten van kaarten van de stapel dreigingen van niveau 2 zijn gevaarlijker dan die van de stapel dreigingen van niveau 1.

Dreigingsniveau 1



BEZETTER

Dit zijn de kaarten voor de eerste helft van het spel. Je herkent ze aan de achterkant en de helm bovenaan de kaart.

Dreigingsniveau 2



BEZETTER

Dit zijn de kaarten voor de tweede helft van het spel. Je herkent ze aan de achterkant en de pet bovenaan de kaart.

UITWISSELEN

Als jouw Karakter op dezelfde Locatie als een ander Karakter staat, kun je Hulpmiddelen, Ausweis- en Ticketkaarten aan het andere Karakter geven en/of ontvangen. Dit kost geen Actiepunt.

Dit betekent bijvoorbeeld dat je zelfs Hulpmiddelen, Ausweis- en Ticketkaarten kunt geven en/of ontvangen tussen de stappen van een Bewegingsactie waarbij je tijdelijk op dezelfde Locatie bent met een ander Karakter.

Onthoud: Je kunt geen Hulpmiddelen op een Locatie achterlaten zodat een ander Karakter het later kan ophalen. Je kunt alleen Voorwerpen en Onderduikers achterlaten.

Onthoud: Je verwerkt de Bezetterkaart direct nadat je je derde Karakterkaart volledig hebt afgehandeld en andere spelers mogen je niet helpen bij het nemen van je beslissing.

Er zijn twee verschillende soorten Bezetterkaarten:

- Basis-Bezetterkaarten en Scenario-Bezetterkaarten.



Basis-Bezetterkaarten zijn genummerd van 1-12 voor elk dreigingsniveau. In elk spel gebruik je in totaal 16 of 17 basiskaarten, afhankelijk van het aantal spelers. *Zie Voorbereiding op pagina 4 voor het maken van de Bezetterkaartenstapel.*



Basis-Bezetterkaarten hebben een grijze rand met linksboven een zwart symbool en kaartnummer.



Er zijn 8 Scenario-Bezetterkaarten voor elk Scenario. Kaarten 1-4 zijn voor dreigingsniveau 1 en kaarten 5-8 zijn voor dreigingsniveau 2. De achterkant van deze kaarten komt overeen met de achterkant van de Basis-Bezetterkaarten.



De Scenario-Bezetterkaarten hebben een zwarte rand en rechtsboven een grijs symbool en kaartnummer. Het eerste cijfer geeft aan bij welk Scenario de kaart hoort. Het tweede cijfer geeft het nummer van de kaart aan, zodat duidelijk is bij welk dreigingsniveau de kaart hoort.

EINDE VAN DE ACTIEFASE

De Actiefase eindigt wanneer alle Karakters hun beurt hebben voltooid. Dit betekent dat alle Karakterkaarten zijn verwerkt, alle Moraalactiefiches zijn gebruikt en alle Bezetterkaarten zijn verwerkt.

De ronde gaat nu verder met de Gevarenfase van de Nachtperiode.

NACHTPERIODE

NACHTPERIODE 1: GEVARENFASE

De Gevarenfase is waar je overnacht. Tijdens deze fase wordt elke Locatie waar zich één of meer Karakters bevinden minder veilig. Het verlies aan Veiligheid op een Locatie wordt **apart per Karakter** bepaald en verwerkt. Dit wordt gedaan aan de hand van het icoon onder de hoeveelheid Alibi en het aantal Hulpmiddelen op het Spelersbord **van ieder Karakter**.

Tijdens deze fase kan de Veiligheid ook worden aangepast door het Scenario. Dit wordt op de Scenariokaart of de Scenariotaakkaarten aangegeven door de rode titel "Gevarenfase".



Voorbeeld: Je Alibi staat op 8, dus daarvoor verlies je 1 Veiligheid op jouw Locatie. Je hebt ook 2 Voedselbonnen, voor nog eens 1 Veiligheidsverlies op jouw Locatie.

NACHTPERIODE 2: PATROUILLEFASE

Tijdens de Patrouillefase komt de Bezetter in actie. Draai de bovenste kaart van de Patrouillekaartenstapel om en verwerk deze.


De Patrouillekaart komt overeen met een Regio op het bord. Alle Bezetterfiches in de Regio worden op alfabetische volgorde van de Routeletters verplaatst.

Het kan gebeuren dat meerdere Bezetterfiches op dezelfde Route terecht komen. Ook kunnen Bezetterfiches in andere Regio's belanden.

Politieagent: Elke Politieagent die beweegt, verlaagt de Veiligheid van de Locatie die hij passeert met 1. Daarnaast, als een Politieagent een Locatie met een Karakter passeert, verliest dat Karakter 1 Alibi.

Soldaat: Elke Soldaat die beweegt, verlaagt de Veiligheid van de Locatie die hij passeert met 2. Daarnaast, als een Soldaat een Locatie met een Karakter passeert, verliest dat Karakter 2 Alibi.

BEZETTER-BEWEGING

 Deze iconen laten de richting en het aantal Routes zien waarover de Bezetter beweegt om zijn volgende controlepunt te bereiken. De letters in de witte en zwarte borden onder de Routeletter geven aan wat de volgende Routeletter is waar de Bezetter in die richting naar toe gaat. Dit is meestal één Route, maar kan ook meerdere Routes zijn.



Deze iconen tonen Bezettters die één stap in een richting naar keuze kunnen worden verplaatst door de witte of de zwarte pijl te volgen onder zijn huidige Routeletter. Met de Politiebureau locatie kan bijvoorbeeld een Politieagent op deze manier worden verplaatst.

PATROUILLEKAARTEN

Patrouillekaarten geven aan hoe de Bezettters zich bewegen en tips die mensen aan de Bezettters hebben gegeven over verzetsactiviteiten. Elke Patrouillekaart komt overeen met een van de vijf regio's van het bord (zie pagina 7). Elke kaart heeft de volgende effecten:

- * 1 Moraalverlies
- * Een Veiligheidsverlies in een willekeurige Stads- of Plattelandslocatie op basis van een dobbelsteenrol
- * Verplaatsing van Bezetterfiches in de Regio
- * Als er geen Bezetterfiches in de betreffende Regio zijn, staat onderaan de Patrouillekaart een alternatief effect



Voorbeeldkaart: Verlaag eerst het Moraal met één en rol één dobbelsteen voor de Stad, want het icoon is blauw. Het gerolde getal bepaalt de Stadslocatie die 1 Veiligheid verliest.

Vervolgens gaan alle Soldaten op een Route in de groene Regio naar de volgende Routeletter in de witte pijl van de Route waarvan ze vertrekken. Alle Politieagenten in dezelfde groene Regio verplaatsen 1 Route naar de volgende letter die wordt genoemd in de zwarte pijl waarvan ze vertrekken.



Voorbeeld van een Patrouillekaart met meerdere Bezettters op dezelfde Route: Er zijn twee Politieagenten en één Soldaat op Route J. De Soldaat beweegt in de zwarte richting over een Locatie met 6 Veiligheid en geen Karakter. Deze Locatie verliest 2 Veiligheid. De Politieagenten verplaatsen zich in de witte richting over een Locatie met een Veiligheid van 7 en een Karakter met 8 Alibi. De Locatie verliest in totaal 2 Veiligheid. Het Karakter verliest 2 Alibi, 1 Alibi per Politieagent.

EINDE VAN EEN RONDE

Geef het Startspelerblok met de klok mee aan de volgende speler om de ronde af te sluiten. Begin een nieuwe ronde met de Startfase. Als er geen Bezetterkaarten meer zijn, betekent dit dat je het spel hebt verloren en er geen nieuwe ronde begint.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als één van de volgende situaties zich voordoet:

- De spelers voltooien het Scenario. De spelers winnen.
- Het Moraal komt onder de 1. De spelers verliezen.
- Het Alibi van een Karakter komt onder de 1. De spelers verliezen.
- De spelers kunnen geen nieuwe Bezetterkaarten pakken aan het begin van een nieuwe ronde. De spelers verliezen.

SOLOMODI EN SOLOVARIANT

Nederlands Verzet: Oranje Zal Overwinnen! kan ook solo worden gespeeld. Dit kan op de volgende manieren:

- Solomodus 1: één karakter met een andere Verzetsgroep.
- Solomodus 2: één karakter met Helpers.
- Solovariant: speel alleen met meerdere Karakters.

HALT!-KAARTEN IN EEN SOLOSPEL

Bedek in een solospel bij het verwerken van een Halt!-kaart het midden en de rechterkant van de kaart. Dit kan door de onderste Halt!-kaart van de stapel te pakken en deze er dicht op leggen.

Lees zelf de linkerkant van de kaart en maak vervolgens een keuze tussen de twee opties. Lees daarna pas het bedekte deel van de kaart door de dichte kaart te verwijderen en verwerk de gekozen optie.

VOORBEREIDING VAN DE SOLOMODI

Beide Solomodi worden gespeeld met één karakter. Bereid daarom het spel voor op basis van één karakter.

Het samenstellen van de Bezetterkaartenstapel wordt in de Solomodi gewijzigd. Er worden per dreigingsniveau slechts 2 Basis-Bezetterkaarten gebruikt. Het aantal Scenario-Bezetterkaarten blijft ongewijzigd. Per dreigingsniveau bestaat de Bezetterkaartenstapel uit 6 kaarten voor een totale Bezetterkaartenstapel van 12 kaarten.

Pak tijdens de Startfase 1 Bezetterkaart. Verwerk deze onmiddellijk nadat je jouw derde Karakterkaart hebt verwerkt, precies zoals je zou doen in een coöperatief spel. Je speelt solo dus altijd maximaal 12 rondes.



KARAKTERS TIJDENS DE SOLOMODI

Omdat in de solomodi met maar één Karakter wordt gespeeld, worden de effecten van sommige kaarten gewijzigd. Zo is het met sommige Halt!-kaarten niet mogelijk om een ander Karakter te kiezen. Ook worden sommige Karakterkaarten en fiches gewijzigd. Een voorbeeld hiervan zijn de Vonkfiches van het Karakter Anton de Kom.

Bij elk effect waarbij wordt verwezen naar een ander Karakter, moet het eigen Karakter worden gebruikt.

In het geval van Anton de Kom pakt dit Karakter door middel van een Actiepunt zijn eigen Vonkfiches op. In het geval van het Karakter Filips Douma kan de Karakterkaart "Beschermdde plek" uitsluitend gebruikt worden op het Karakter zelf of een Onderduiker.

SOLOMODUS 1: ANDERE VERZETSGROEP



Solomodus 1 maakt gebruik van Verzetsgroepkaarten. Kies bij de voorbereiding voor een van de twee Verzetsgroepkaarten. Elke groep heeft een unieke combinatie van Verzoeken Gebruikt-effecten. Ook hebben beide kaarten extra spelregels, die tijdens specifieke fases in het spel moeten worden verwerkt.



De Verzetsgroepkaarten zijn dubbelzijdig. Kies bij de voorbereiding van Solomodus 1 voor de Basis-zijde of de Uitdaging zijde.

VERZETSGROEP-FICHES

Leg tijdens elke Startfase de 3 Verzetsgroep-fiches op verschillende Locaties naar keuze met de Verzoek-kant naar boven. Tijdens de Actiefase hebben deze Verzetsgroep-fiches een unieke verzoekoptie die kan worden gebruikt wanneer je Karakter op hun Locatie is.



Je kunt het Verzetsgroep-fiche met de Verzoek-kant verwerken zonder een Actiepunt te gebruiken. Als het fiche volledig verwerkt is, wordt deze omgedraaid. Een Verzetsgroep-fiche dat tijdens de Actiefase niet wordt omgedraaid, geeft tijdens de Gevarenfase een bonus. Als deze bonus tijdens de Gevarenfase wordt verwerkt, wordt het Verzetsgroep-fiche omgedraaid.



Een Verzetsgroepfiche verhoogt in sommige gevallen Veiligheid op een locatie. Het is daarom belangrijk om de fiches tijdens de Startfase strategisch te plaatsen.

Neem tijdens de Startfase alle omgedraaide verzetsgroepfiches van hun Locaties. Vervolgens plaats je de fiches met de Verzoek-kant naar boven op een Locatie naar keuze. Dit mag ook dezelfde Locatie van de vorige ronde zijn. Deze fiches kunnen na de Startfase niet meer worden verplaatst. Voor **ALLE** andere speleffecten geldt een Verzetsgroep-fiche als een Onderduikerfiche.



Voorbeeld: Het Verzetsgroep-fiche wordt geactiveerd. Je krijgt de bonus van het Gebruikgedeelte van de Verzetsgroepkaart. Draai de kaart om naar de Gebruikt-zijde.

HUISZOEKING OP LOCATIE MET VERZETSGROEP-FICHE

Als er een huiszoeking plaatsvindt op een Locatie met een Verzetsgroep-fiche, verlies je 1 Moraal bovenop de effecten van de huiszoeking. Het maakt niet uit of het fiche is gebruikt of niet.

De normale Arrestatieregels zijn ook van toepassing (zie pagina 8). Als een Verzetsgroep-fiche wordt Gearresteerd, wordt het uit het spel verwijderd. Je hebt vanaf de volgende Startfase 1 Verzetsgroepfiche minder om te plaatsen.

EENVOUDIGER SPEL

Spelers die voor het eerst spelen wordt aangeraden om Scenario 1 op moeilijkheidsgraad Normaal te spelen en de Makkelijke kant van het Spelersbord te gebruiken.

Nadat je het spel een keer hebt gespeeld, kun je meer of minder uitdaging creëren door de moeilijkheidsgraad van het Scenario te wijzigen of door de andere kant van het Spelersbord te gebruiken.

Door speciale vaardigheden en verborgen informatie buiten het spel te houden, kan een eenvoudiger versie van Oranje Zal Overwinnen! worden gespeeld.

Pas de volgende wijzigingen toe voor een eenvoudiger spel:

- Gebruik alleen het Actiepunt op de Karakterkaarten. Gebruik geen "EN/OF"-effecten van deze kaarten. Hou je Actiepunten bij door de 3 Karakterkaarten dicht in je hand te houden en na gebruik af te leggen.
- Geef geen Bezetterkaarten aan Karakters tijdens de Startfase. Leg in plaats daarvan tijdens de Startfase per Karakter een Bezetterkaart van de Bezetterkaartenstapel af. De spelers verliezen direct het spel als tijdens de Startfase de Bezetterkaartenstapel op is.

Deze aanpassingen zullen het spel een beetje makkelijker en sneller maken, omdat ze veel beslissingen wegnemen, terwijl de kern van het spel behouden blijft.

SOLOMODUS 2: HELPERS

Met Solomodus 2 maak je gebruik van Helperkaarten in plaats van de Verzetsgroep-fiches.

Aan het begin van de Startfase kies je uit één van de twee openliggende Helperkaarten. Je verwerkt direct het effect van deze kaart. Dit doe je voordat je de Moraalactie-fiches van deze ronde opendraait. Dit betekent dat je die ronde mogelijk een extra Moraalactie-fiche hebt. Vervolgens wordt de Helperkaart open onderop de stapel met Helperkaarten gestopt waar de kaart vandaan kwam.

SOLOVARIANT 1: MEERDERE KARAKTERS

Een coöperatief spel voor meerdere spelers kan ook solo gespeeld worden, waarbij je zelf met meerdere Karakters speelt.

Bereid het spel voor deze Solovariant voor op dezelfde manier als voor een spel voor meerdere spelers. Je kiest zelf je Karakters. Houd vanaf de Startfase tot de beurt van de verschillende Karakters de bijhorende Karakter- en Bezetterkaarten gedekt op tafel. Je mag de kaarten pas inzien als het betreffende Karakter als Actieve Speler aan de beurt is.

Alle andere regels komen overeen met het spel voor meer spelers. Je mag zelf bepalen welke Karakters de Moraalactie-fiches gebruiken.

VARIATIE IN SCENARIO'S

Je kunt de moeilijkheidsgraad aanpassen, Scenario's gevarieerder maken en de herspeelbaarheid van het spel op verschillende manieren vergroten:

- Pas de moeilijkheidsgraad van het Scenario aan. Dit geeft een moeilijkere startopstelling van het spel, wat doorwerkt tijdens het spelen.
- Kies een andere kant van het Spelersbord. De Standaard kant zorgt voor meer huiszoekingen en andere uitdagingen ten opzichte van de Makkelijke kant. De spelers moeten bij de Standaard kant nog beter samenwerken om Veiligheid, Moraal en Alibi hoog te houden.
- Plaats de Locaties willekeurig op het bord. Zorg er alleen wel voor dat je alle Locaties gebruikt die op de Scenariokaart staan vermeld. Doordat Locaties zich nu op andere plekken bevinden, wordt het spel moeilijker of makkelijker gemaakt.
- Voeg elementen uit andere Scenario's toe. Je kunt bijvoorbeeld de Officier aan elk Scenario toevoegen. Hierbij verwerk je één van de kaarten van de Officier tijdens de Patrouillefase, zodat deze fase nog gevaarlijker wordt. Ook kun je de Zuster of de Arts aan elk Scenario toevoegen voor een makkelijker spel. Kijk voor meer ideeën op liberationgamedesign.com en boardgamegeek.com.
- Speel met meer dan één karakter. Volg alle regels alsof elk Karakter door afzonderlijke spelers wordt gespeeld. Zo zie je hoe het spel verloopt met verschillende combinaties aan Karakters.



HERDENKEN EN DANKWOORD:

Ik draag dit spel op aan alle mensen die het Nederlandse verzet tijdens de Tweede Wereldoorlog op welke manier dan ook geholpen hebben. Zij die hun leven riskeerden en opstonden tegen tirannie en onderdrukking. Zij die probeerden op allerlei mogelijke manieren anderen en hun land te helpen. Ik ben blij dat ik zoveel verschillende mensen in het spel aandacht heb kunnen geven, met zulke uiteenlopende verhalen en op zoveel unieke manieren. Ieder heeft op een eigen manier een bijdrage geleverd aan het Nederlandse verzet om het verschil te maken. Sommige mensen hebben daar de hoogste prijs voor moeten betalen. Maar ook zij die de oorlog wel hebben overleefd, hebben het niet gemakkelijk gehad. Ik hoop dat dit spel helpt om de herinnering aan al deze mensen levend te houden en, naast een leerzame ervaring, ook plezier geeft.

Er zijn daarbij twee mensen die een hele speciale plek in mijn hart hebben. Mijn grootouders, Paul Glasbergen en Cornelia Glasbergen-Keukenmeester. Zij hebben mij geïnspireerd om dit spel te gaan maken met verhalen over hun tijd en activiteiten tijdens de oorlog. Zonder hen zou ik nooit de kracht gehad hebben om meer over deze geschiedenis te leren en door te zetten om dit spel te realiseren.

Jullie hebben mij geholpen om de belangrijke dingen in het leven te begrijpen en waarderen. Maar ook hoe ik mijzelf en anderen kan ondersteunen. Ik ben heel dankbaar dat Cornelia als karakter en Paul als helper in het spel zitten en spelers zo ervaren wat de impact was van hun kleine verzetsactiviteiten.

Uit de grond van mijn hart, bedankt voor alles wat jullie gedaan hebben.

Ik wil ook graag mijn vriendin Anastasiia heel erg bedanken voor al haar hulp de afgelopen jaren met spellingscontroles, tijdens beurzen, meedenken bij het maken van vaak lastige beslissingen voor het spel. En gewoon voor alle andere ondersteuning van dit project. Ik had dit niet zonder jou gekund.

Ik wil Andrew Haught bedanken voor de ontelbare uren dat we samen aan het spel gewerkt hebben. Hierbij probeerden we altijd om een betere en meer thematische manier te vinden om iets te doen, dit uit te proberen en uitgebreid in detail te bespreken. Alles om de best mogelijke versie van het spel te maken. Ik wil daarnaast ook Rik, Sytske, Rijnyr, Floris, Reinier en Andrew bedanken voor hun hulp tijdens de verschillende beurzen om het spel te laten zien, mensen uitleg te geven en het uit te proberen. Ik wil graag Jan Willem Lokerman, kleinzoon van Jo Lokerman, bedanken voor zijn hulp de afgelopen jaren. Ik wil Fabio Leone bedanken voor zijn geduld en bereidwillendheid om te blijven werken aan afbeeldingen om ze zo mooi mogelijk te maken. Ik wil Kristiyan Nedelchev bedanken voor zijn harde werk om de bestanden klaar te maken voor productie. Ik wil Museum Overloon en het Veteraneninstituut bedanken voor hun donaties die geholpen hebben om het spel beter te maken. En ik wil natuurlijk alle donateurs bedanken die tijdens de Voordekunst- en Kickstarter-crowdfunding-campagnes een donatie gedaan hebben en hun vertrouwen hebben gegeven om dit spel te kunnen maken.

CREDITS:

Spelontwerper: Marcel Köhler

Uitgever: Liberation Game Design

Ontwikkelaar: Andrew Haught

Ontwikkelhulp: Joe Pilkus, Jonathan Gilmour, Jay Cormier, Pedro Latro en Brennan Smith

Tekenaars: James Churchill, Fabio Leone, Filipe Ferreira, Irene Cano Rodríguez, Jerry Padilla, Blayker en Michele D'Angelo

Grafisch ontwerp: Onebold Studio, Kristiyan Nedelchev, Marcel Köhler

Eindverantwoordelijke vormgeving: Marcel Köhler

Regelboek opmaak: Marcel Köhler, Andrew Haught, B Simon Smith

Proeflezers, vertalers en editors: Jorick Houg, Paul de Goede, Rijnyr van Putten, Clio Stronk, Rik Grandia, Jos Brakenhoff, Erica Bontekoe, Peter Oud, Peter Duivenvoorde, Mirjam Molenkamp

Speltesters: Ben Köhler, Marja Köhler, Anastasiia Myronenko, Arvid van Ulzen, Floris Vaneveld, Koen Smolders, Carolien van der Zaal, Reinier Hillebrandt, Morgane Hillebrandt, Peter Smit, Gerben Zwaan, Jeroen Pieters, Ron Strobos, Rik Grandia, Mirjam Molenkamp, Coen Leentvaar, Rian van Meeteren, Sytske van der Sluis, Jos Brakenhoff, Mike Koopman, Soufian Manai, Shirley Polman, Ronald Polman, Marijn Gorter, Alexander Gorter, Wim Tavenier, Matthijs Leguijt, Dennis Merckx, Timon Sluis, Jeroen Geenen, Tommy Vorst, Mario, Bart de Jong, Joe Slack, Ian Brocklebank, Chris Backe, Andrea Dell'Agnese, Caterina d'Agostini, Karl Lange, Joel Kennedy, Mike Bantick, Stefan Nekvapil, Tony Camilleri, Matt Gleeson, Adam Leamey, Rod Currie, David Digby, Rick de Jong, Kostas Kryos, Bill, Anestis, Aaron Beedle, Jonathan Larson, David Clark, Erik Renes, Cesar Coll, Marianne Pinckaers, Jeroen Klugt, Dagmare Zondervan, Marion Focke, Jaleesa Mariana, Mischa Zegers, Bart Vredebregt, Edit Vodicska, Michiel Jensma, Leoniek Mulder, Henk Bouman, Steve Kingsley, Ryan Picklesimer, Bairnt Dittler, Derrick Daniel, Esther Schoone, Wilberd Gijzel, Angela Baudewijns, Olav Siemonsma, Marion Siemonsma, Marco Durieux, Stephanie Soepboer, Bryce Brown, Mathilda Coppinga, Kevin Dunkelberger, Bert Hardeman, Dylan Lee, Timur Büger, Marco Krijgsman, Jan Douma, Filipa Douma, Jonathan Dixon, Dave Garnar, Julian Sykes, Glen Marshall-Sully, Alex Knight, Danilo Valente, Diego de Moraes, Kaloyan Manov, Jeremiah Donaldson, Lisa Howard, Ingrid Baaijens, Alex Young, Wade Hayes, Katja Thiem, Adrian Carstens

KARAKTERTIPS EN UITLEG

Dit zijn de Karakters van Nederlands Verzet: Oranje Zal Overwinnen! Elke Karakter heeft een eigen specialiteit. Je kunt de specialiteit van een Karakter zien in de linker bovenhoek op hun Persoonsbewijskaart. Sommige Karakters zijn dankzij hun specialiteit iets beter in bepaalde Scenario's.



Anda: kan makkelijk aan Ausweiskaarten komen. Ook kan ze sneller en vooral veilig bewegen. Daarnaast kan ze anderen helpen om veilig te bewegen via de Ausweiskaarten. Anda kan tijdens haar snelle beweging Hulpmiddelen of een Ausweiskaart afgeven en deze gelijk weer terug krijgen om 1 Moraal te ontvangen. Ze heeft enkel een Hulpmiddel of Ausweiskaart nodig als ze vertrekt om dit te moge doen.



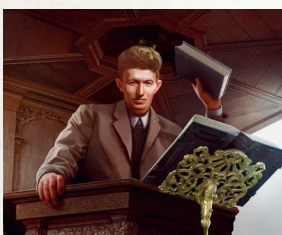
Anton: ondersteunt andere Karakters met zijn verschillende Krantenfiches die elk op een andere manier een voordeel opleveren. Anton komt vooral van pas in een spel met meer andere Karakters, zodat hij zijn krantenfiches dicht bij hen kan plaatsen om ze op te halen. Alle regels over de Krantenfiches zijn te vinden op de Speciale Karakterkaart van Anton.



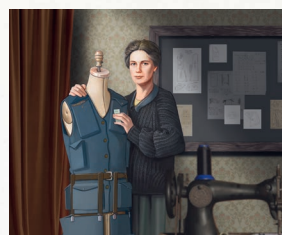
Cornelia: kan makkelijk aan Voedselbonnen komen en deze op verschillende manieren gebruiken. Haar Karakterkaarten zijn zo ingericht dat ze Voedselbonnen gebruikt zonder het risico te lopen er niet snel meer te krijgen. Haar speciale vaardigheden zijn extra handig om op aangrenzende Locaties Hulpmiddelen af te geven of Locaties veilig te houden als er een Bezetter tussen haar en die andere Locatie staat.



Filips: verhoogt Alibi op een aantal verschillende manieren. Je kunt zijn vaardigheden gebruiken om te zorgen dat elk Karakter een hoog Alibi heeft. Als dat al het geval is, dan hebben al zijn kaarten nog een tweede optie. Dit maakt hem ook erg veelzijdig. Voor sommige van zijn bonussen is het van belang waar jij of iemand anders is. Dus houd dat in gedachten wanneer je jouw kaarten gaat gebruiken.



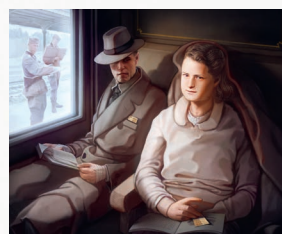
Frits: kan Veiligheid op veel verschillende Locaties verhogen. Hij is daarom bij uitstek geschikt om het risico van huiszoekingen tegen te gaan. Het is verstandig om wat extra Contacten mee te nemen. Hierdoor kan Frits makkelijker meerdere rondes achter elkaar preken en zo Veiligheid en Moraal hoog houden, zonder daarvoor iedere keer Contacten moet halen.



Jacoba: is goed met het veilig vervoeren van Hulpmiddelen door middel van haar speciale Karakterkaart. Jacoba kan 4 Hulpmiddelen tegelijkertijd mee nemen voordat ze op haar Spelersbord worden geplaatst. Ze heeft daardoor ook een hoger maximum aantal Hulpmiddelen. De juiste Helperkaart verkrijgen via de hulp uit haar eigen Groep 2000 kan erg handig zijn.



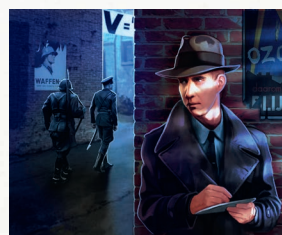
Jo: kan als machinist eenvoudig Ticketkaarten krijgen. Door zijn Karakterkaarten te combineren komt Jo snel en veilig bij iedere Locatie op het speelbord, maar dit kost hem dan wel zijn hele beurt. Soms kan het handiger zijn om alleen naar de Stationslocatie te reizen en van daaruit verder bewegen.



Joke: kan haar vaardigheden gebruiken om andere Karakters en Onderduikers te helpen om langs Bezettters te bewegen als ze op de juiste plek staat. Ze kan makkelijk aan Tickets te komen. Dit helpt haar ook om op een veiligere en snellere manier op de juiste plek te komen, eventueel samen met een Onderduiker. Ze is het enige Karakter dat zo flexibel is met het bewegen van Onderduikers.



Selma: is een koerierster die snel over de Routes kan bewegen. Elk van haar Karakterkaarten geeft minimaal één Bewegingspunt. Ze is het enige Karakter dat met 1 kaart over 4 Routes kan bewegen. Houd er rekening mee dat je heen en weer mag bewegen over dezelfde Route met je beschikbare Bewegingspunten. Daardoor kun je gemakkelijk Hulpmiddelen, Onderduikers en Voorwerpen oppikken of afleveren.



Wim: is goed op de hoogte van de plannen van de Bezetter. Wim kan door de bovenste Patrouillekaart te bekijken ook de Regio van de kaart daaronder zien. Je kunt daardoor beter vooruit plannen. Je kunt Bezettters uit de Regio van de volgende Patrouillekaart verplaatsen om het effect te verminderen. En het zonder effect passeren van een Bezetter met 1 stap kan je extra stappen besparen door niet om te lopen.

SAMENVATTING SPELREGELS

BELANGRIJKE ALGEMENE REGELS

- **Kaarten verwerken:** Verwerk (kaart)effecten altijd van links naar rechts en van boven naar beneden. Bij het maken van een keuze tussen twee opties kun je geen optie kiezen die je niet volledig kunt verwerken. Halt!-kaarten hebben een vervanging als je iets niet hebt. Je kunt hierdoor beide opties op deze kaarten altijd volledig verwerken. Wanneer een kaart in tegenspraak lijkt te zijn met de spelregels, volg dan altijd de tekst op de kaart.
- **Moraalactie-fiches:** Deze fiches worden alleen opnieuw opgedraaid tijdens de Startfase. Het verlies van Moraal tijdens de ronde heeft alleen invloed op de volgende Startfase. Verwerk voor het opendraaien van deze fiches eerst de Scenariobonussen. *Zie Moraalactie-fiches op pagina 10.*
- **Huiszoeking!-kaarten:** Deze kaarten worden tijdens de Actiefase direct na een actie of het uitvoeren van een kaart verwerkt. Als tijdens een andere fase een Huiszoeking!-kaart wordt getrokken, wordt de kaart aan het eind van deze fase verwerkt. Veiligheidsverlies op de Locatie wordt bij het verwerken van een Huiszoeking!-kaart genegeerd. Sommige Huiszoeking!-kaarten zorgen echter alsnog voor veiligheidsverlies nadat de kaart is verwerkt. *Zie Huiszoeking!-kaarten op pagina 8.*
- **Gevarenfase:** Effecten van de Scenariokaart worden altijd verwerkt vóór het standaard Veiligheidsverlies van de Gevarenfase. Onthoud dat je in deze fase standaard Veiligheid verliest op basis van jouw Alibi en Hulpmiddelen, en daarbij geen Alibi verliest. *Zie Gevarenfase op pagina 15.*
- **Uitwisselen:** Het kost geen Actiepunt om met andere Karakters op dezelfde Locatie Hulpmiddelen, Ausweis- en Ticketkaarten uit te wisselen. Uitwisselen mag ook tijdens een beweging. *Zie Uitwisselen op pagina 14.*
- **Fiches achterlaten:** Je mag Voorwerpen, waaronder ook de Krantenfiches van het Karakter Anton en Onderduikers op Locaties achterlaten. Dit mag niet met Hulpmiddelen, Ausweis- en Ticketkaarten.
- **Kostenfiches:** Je kunt niet slechts een deel van de Hulpmiddelen op een Kostenfiche spenderen, **het moet volledig in één keer.**

DE EFFECTEN VAN BEZETTERFICHES

Als Politieagenten of Soldaten bewegen, hebben ze altijd hetzelfde effect als hieronder vermeld. Alleen de Officier uit Scenario 5 heeft zijn eigen bewegingsregels.

Politieagent die over een Locatie beweegt:



Politieagent
Niveau 1

Soldaat die over een Locatie beweegt:



Soldaat
Niveau 2

Als je langs één Bezetterfiche op een Route beweegt: Laat de bovenste kaart van de Halt!-kaartenstapel voorlezen door een Niet-actieve Speler. Verwerk de effecten van de gekozen optie. *Zie Halt-Kaarten op pagina 12.*

Als je langs meerdere Bezetterfiches op een Route beweegt: Laat de bovenste kaart van de Halt!-kaartenstapel voorlezen door een Niet-actieve Speler. Verwerk de effecten van de gekozen optie voor het fiche met het hoogste Bezetterniveau en leg de Halt!-kaart af. Verlaag daarna je Alibi met 1 voor elke extra Politieagent en met 2 voor elke extra Soldaat.

BELANGRIJKE ICONEN OP KAARTEN



Iets verkrijgen of verhogen (zoals Moraal of Veiligheid) kun je herkennen aan een oranje cirkel met zwarte rand en een +.



Iets verliezen of spenderen (zoals Moraal of Veiligheid) kun je herkennen aan een zwarte cirkel met oranje rand en een -.



Je gebruikt een Actiepunt van een Karakterkaart of een Moraalactie-fiche om een actie uit te voeren tijdens de Actiefase van een ronde.



Ontvang of verlies Alibi. Verplaats de cilinder op je Alibispoor. Tenzij specifiek vermeld, is dit altijd voor je eigen Karakter.



Ontvang of verlies Moraal. Verplaats het Moraalspoor aan de rechterkant van het bord wanneer dit gebeurt.



Verhoog of verlaag Veiligheid op jouw huidige Locatie of een rechtstreeks getroffen Locatie. Op Huiszoeking!-kaarten is dit de huiszoekingslocatie. Op andere kaarten is dit altijd jouw Locatie, tenzij specifiek iets anders is vermeld.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op een Locatie naar keuze. Als er keuzes worden genoemd, kun je alleen uit deze opties kiezen.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op de Locatie waar je vandaan bent gekomen met deze stap van je beweging.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op de Locatie waar je naartoe bent bewogen met deze stap van je beweging.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op een Stadslocatie. Rol één dobbelsteen en verwerk het effect voor de overeenkomstige Stadslocatie.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op een Plattelandslocatie. Rol één dobbelsteen en verwerk het effect voor de overeenkomstige Plattelandslocatie.



Verhoog of verlaag de Veiligheid op een Locatie in de Stad of op het Platteland. De bijhorende tekst geeft aan voor welk Gebied dit geldt. Rol één dobbelsteen en verwerk het effect voor de Locatie in dat Gebied.



Intensiveer: Voor een aangrenzende Route van je huidige Locatie of getroffen Locatie, voeg een Bezetterfiche toe met de Politieagentkant boven of draai een Bezetterfiche dat al op het bord ligt om van Politieagent naar Soldaat. Met Halt!-kaarten, verwerk je dit voor de Locatie waar je overheen bent bewogen.



Reducer: Je draait een Bezetterfiche van Soldaatkant naar de Politieagentkant of verwijdert een Politieagent. Verwerk dit effect op een Route naar keuze, tenzij anders aangegeven.