

Guerra di Liberazione

Scenari di UP FRONT sulle Brigate Garibaldi

Con l'8 settembre 1943 per l'Italia ha termine la guerra contro le Potenze Alleate ed immediatamente comincia la Guerra di Liberazione. Le unità Partigiane all'inizio devono formarsi ed organizzarsi, e sino alla fine della guerra combattono in vario modo con sabotaggi ed attacchi contro unità nemiche isolate, venendo coinvolte in scontri più grossi solo durante i rastrellamenti o nei giorni dell'Insurrezione Nazionale, dichiarata il 25 aprile 1945.

Agguato (GL – 1)



Ambiente: Extraurbano

RSS:

1. Le carte Incendio e Campo Minato sono inutili. Le carte Cecchino e Fumo sono inutili per i Partigiani.

Condizioni di Vittoria: Il Partigiano vince se entro il 3° mazzo elimina la Squadra Tedesca.

Rastrellamento (GL 2)



Ambiente: Urbano

RSS:

1. Le carte Cecchino e Fumo sono inutili per i Partigiani. Le carte campo Minato sono Booby Traps.
2. I Tedeschi sono SS dal Modulo "Polska".
3. Il Partigiano può scegliere segretamente (finchè la scelta non viene rivelata) tra 3 opzioni. La scelta viene registrata su carta e rivelata al momento opportuno. Le possibilità sono:
 - a. registra il piazzamento di due carte Personalità (7-8) in un tipo di terreno a Raggio non superiore a 3, e rimuove dal mazzo la carta Terreno scelta trattenendola da parte (il posizionamento viene registrato su un foglio di carta) senza rivelarla; queste unità possono entrare in gioco in qualsiasi momento del proprio turno piazzandole come azione del Gruppo indipendentemente dall'esistenza di un altro Gruppo con la stessa denominazione (lettera di codice). Se il

tedesco entra muove alla nota di raggio e lettera corrispondente alle unità occultate il Partigiano è obbligato a rivelare il Gruppo e terreno come scarto ed effettuare immediatamente un CC (o CCV). Il Gruppo occultato può essere rivelato anche muovendo a quella nota di raggio e lettera un altro Gruppo ed usando la carta Terreno accantonata come se fosse nella propria mano.

- b. Può assegnare ad una Personalità una CD che può essere usata senza bisogno di Infiltrazione.
- c. Può far entrare 3 Personalità come Rinforzi in qualsiasi momento.

Condizioni di Vittoria: Il Tedesco vince se entro il 3° mazzo rompe la Squadra di Partigiani.

Guerra Civile (GL 3)



Ambiente: Extraurbano

RSS:

1. Le carte Cecchino, Campo Minato e Fumo sono inutili.
2. Per i Partigiani di Giustizia e Libertà usare le unità italiane.

Condizioni di Vittoria: Al termine della partita vince chi ha più Punti Vittoria. In caso di parità vince il giocatore di Giustizia e Libertà.

Scontro a fuoco (GL 4)



Ambiente: Montagna

RSS:

- 1) Le carte Cecchino, Campo Minato e Fumo sono inutili.
- 2) Le Brigate Nere sono Seconde Linee. Usare le unità del Modulo Folgore.

Condizioni di Vittoria: i Fascisti vincono se al termine della partita hanno eliminato la Squadra Partigiana.

Sabotaggio (GL5)



Ambiente: Extraurbano

RSS:

1. Si usano le regole sulla Notte.
2. Rimuovi dal gioco tutte le carte Edificio estratte o pescate.
3. Le carte Cecchino e Campo Minato sono inutili.
4. I Repubblichini sono Seconde Linee e piazzano per primi.
5. Il giocatore Repubblicchino all'inizio del gioco deve formare gruppi di almeno 5 uomini. Durante la partita i suoi gruppi con meno di 5 uomini non possono giocare carte Movimento a meno di non avere un Leader nel gruppo.

6. Il giocatore Partigiano assegna segretamente le due DC a due uomini. Se uno dei portatori è KIA può rinunciare a rivelare che la possedeva se decide di non raccoglierla, altrimenti ne mette il segnalino accanto al gruppo e può raccoglierla ma non è più nascosta. Può scambiarla all'interno del gruppo senza rivelarla solo se il gruppo non è illuminato.

Condizioni di Vittoria: il Partigiano vince se arriva a Raggio 5 in un terreno qualsiasi con una DC di un gruppo non infiltrato e riesce a farla esplodere.

Insurrezione (GL 6)



Ambiente: Urbano

RSS:

1. Le carte Cecchino, Campo Minato e Fumo sono inutili per i Partigiani.
2. I Tedeschi sono Seconde Linee.

Condizioni di Vittoria: i Partigiani vincono se arrivano con 4 Personalità non Pinnate né infiltrate a Raggio 5 in un qualsiasi terreno prima della fine della partita.
