

Instrukcja:

36 kart gry tasujemy i rozdajemy graczom, a 12 kart wiedzy rozkładamy na stole (w wariantcie „dla początkujących” karty te pozostają odkryte, w wariantcie „dla zaawansowanych” – zakryte). W warunkach szkolnych na ławce rozkładamy również mapę „Polskie Siły Zbrojne na Zachodzie podczas II wojny światowej”. Zadaniem gracza jest skompletowanie jak największej liczby zestawów składających się z trzech kart gry wyróżnionych taką samą ramką (np. gen. Władysław Anders, 2. Korpus Polski i bitwa o Monte Cassino).

Przed rozpoczęciem partii gracze zapoznają się z wylosowanymi kartami. Jeśli już na tym etapie mają w ręce kompletne zestawy, odkładają je na bok. Grę rozpoczyna jej najmłodszy uczestnik.

W swojej turze gracz prosi innego, wybranego przez siebie gracza o żadaną kartę. Jeśli poproszony taką kartę posiada, musi ją oddać proszącemu, który wykonuje kolejny ruch (prośbę o kartę). Jeśli poproszony takiej karty nie ma, ruch przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie proszącego.

Jeśli gracz nie wie, jakiej karty szukać, może skorzystać z kart wiedzy. W wariantcie „dla początkujących” spogląda na odkrytą kartę wiedzy przed wykonaniem ruchu (prośby o kartę). W wariantcie „dla zaawansowanych” – zamiast wykonywać ruch – odkrywa kartę wiedzy w wybranym przez siebie kolorze, czyta głośno jej zawartość, po czym znów zakrywa, a ruch (prośbę o kartę) wykonuje kolejny gracz.

Po skompletowaniu zestawu trzech kart gracz informuje o tym fakcie przeciwników, a kompletny zestaw odkłada obok siebie.

Gracz, któremu w ręce nie pozostała już ani jedna karta, nie kończy rozgrywki. Uważnie obserwuje przeciwników, a gdy nadejdzie jego ruch, może prosić o karty tak jak dotychczas.

Gra kończy się w momencie, gdy wszystkie zestawy kart zostały skompletowane. Kto na końcu rozgrywki ma ich najwięcej – wygrywa.

Przykład nr 1: Mam w swojej talii kartę z **gen. Władysławem Andersem**. By skompletować zestaw, potrzebuję więc kart **2. Korpusu Polskiego** i **bitwę o Monte Cassino**. Gdy nadchodzi mój ruch, mówię: Jacku, proszę, daj mi kartę z **bitwą o Monte Cassino**. Jeśli Jacek ma taką kartę, musi mi ją wydać, a ja mogę poprosić kogoś o kolejną kartę. Jeśli nie, ruch przechodzi na gracza siedzącego po mojej lewej stronie.

Przykład nr 2: Mam w swojej talii kartę z **gen. Władysławem Andersem**. Jacek, który wykonywał swój ruch przed chwilą, poprosił Anię o kartę **bitwy o Monte Cassino**, lecz takiej nie uzyskał. Oznacza to, że nie ma on w swojej talii ani **bitwy o Monte Cassino** (bo jej szuka), ani **gen. Władysława Andersa** (bo tę mam ja). Skoro jednak interesował się tym zestawem, musi mieć kartę **2. Korpusu Polskiego**! Gdy nadchodzi moja kolej, proszę więc: Jacku, wydaj mi kartę **2. Korpusu Polskiego**. Muszę zlokalizować jeszcze tylko **bitwę o Monte Cassino** (a wiem, że nie ma jej Ania) i skompletuję cały zestaw!

Przykład nr 3: Mam w swojej talii kartę z **gen. Władysławem Andersem**, ale zapomniałem, czym się wstawił podczas II wojny światowej, więc nie wiem, o co poprosić innych graczy. W wariantcie „dla zaawansowanych”, gdy nadchodzi mój ruch, nie żądam kart od przeciwników, lecz korzystam z karty wiedzy w takim samym kolorze ramki, jak ma karta z **gen. Władysławem Andersem**, i czytam ją uważnie. Teraz już zapamiętam, że aby skompletować ten zestaw, muszę szukać kart **2. Korpusu Polskiego** i **bitwy o Monte Cassino**! Niestety, moi przeciwnicy mogli zauważyć, że interesuję się tym akurat zestawem, co zwiększa ich szanse na końcowy sukces.

Wykorzystanie mapy: w warunkach szkolnych, po zakończeniu rozgrywki gracze po kolei wskazują na mapie miejsca, których dotyczą skompletowane przez nich zestawy, informując pozostałych grających, jaki zestaw zebrali i czemu wiąże się on właśnie z tym miejscem.