

SPADOCHRONIARZE ARMII KRAJOWEJ

SPADOCHRONIARZE ARMII KRAJOWEJ

AUTORZY: LUKASZ PŁATEK PIOTR ŻYLKO

INSTRUKCJA



WPROWADZENIE

Oddajemy Wam do ręki przygodową grę planszową, której celem jest przybliżenie historii świetnie wyszkolonych żołnierzy Polskiego Państwa Podziemnego – cichociemnych. Gracze w trakcie rozgrywki odkrywają procesy związane ze szkoleniem i realizacją misji podejmowanych przez nich na terenie okupowanego Kraju.

Misje realizowane w trakcie rozgrywki to akcje, które cichociemni przygotowywali, nadzorowali lub realizowali. Zostały one wybrane z setek brawurowych akcji Armii Krajowej i pokazują zakres jej działań wobec okupanta niemieckiego i sowieckiego. Obejmowały one między innymi prowadzenie bieżącej walki i jednoczesne przygotowywanie się do decydującej rozgrywki w czasie planowanego powstania powszechnego.

Zarówno graficzne detale pudełka, planszy, kart, jak i przytoczone nazwy własne ośrodków szkoleniowych, opisy lotów, warunków lotu, misji oraz umiejętności skoczków są uproszczonym odzwierciedleniem losów cichociemnych spadochroniarzy Armii Krajowej.

Zestaw podstawowych umiejętności, jakie posiadali skoczkowie (sprawność fizyczna, umiejętność strzelania instynktownego, umiejętność planowania akcji, umiejętność życia w konspiracji) oraz przygotowane na kursie odprawowym dokumenty z fałszywą tożsamością, gracz otrzymuje w formie pięciu Kart Startowych na samym początku gry.

Pozostałe umiejętności potrzebne do wykonania Misji w Kraju i obrony przed zagrożeniami ze strony okupanta (łapanki, wsypy, zdrady) pozyskuje się w trakcie rozgrywki – podobnie jak skoczkowie, którzy, poza przeszkoleniem w swojej głównej specjalności, dodatkowo kończyli kursy z innych specjalności lub różne kursy uzupełniające, stając się w ten sposób w czasie II wojny światowej elitą Podziemnej Armii w Kraju.

Proces powstawania gry, zarówno jej mechaniki, fabuły, jak i każdego elementu, oparty został o historię cichociemnych zawartą w dokumentach, wspomnieniach i bogatej literaturze.

Na podstawie wspomnień jednego z cichociemnych powstał pomysł stworzenia dla specjalności Łączność karty Zdarzenia z zadaniem uniknięcia ulicznej kontroli:

„Gdy miałem przy sobie masę dokumentów oraz kwarce radiowe z wyraźnym napisem Chicago Crystal Products, byłem rewidowany przez żandarma”.

Dobłą pointą efektu finalnego, jaki udało się uzyskać, może być opinia jednego z graczy, który dogłębnie analizując całość gry, powiedział:

„Każdą kartą, z jej szatą graficzną, elementami i szczegółami opisu mogłaby stanowić punkt wyjścia do osobnej lekcji, osobnej opowieści o cichociemnych i Armii Krajowej”.

Warto przed grą zapoznać się również z broszurą edukacyjną „Cichociemni. Wywalcz wolność lub zgiń”, ponieważ doskonale wprowadzi ona gracza w realia historii cichociemnych.

CEL GRY

Rozgrywka toczy się na planszy z mapą okupowanej II Rzeczypospolitej podzielonej na 16 Okręgów Armii Krajowej. Okręgi te są miejscem zmagania z okupantem prowadzonych w różnych obszarach podziemnej „roboty” – od życia w konspiracji przez realizację wojskowych misji.

Żeby mógł poradzić sobie z trudnymi zadaniami, cichociemny musi zostać wcześniej wszechstronnie wyszkolony – nigdy nie wiadomo, jaka umiejętność może się przydać w akcji.

Gracze zarządzają trzema cichociemnymi o różnych specjalnościach (Dywersja, Łączność, Wywiad), którzy starają się skutecznie wypełnić różnorodne misje w Kraju.

Za swoje działania uwieńczone sukcesem gracze zdobywają punkty, ale niepowodzenie oznacza ich utratę.

Na koniec rozgrywki sprawdzane są różne osiągnięcia, które nagradzane są punktami. Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ). Życzymy wam pasjonującej rozgrywki!

W PUDEŁKU

W pudełku znajdziecie:

- dużą kolorową planszę
- planszетки (4)
- drewniane pionki w kolorach graczy (12)
- znaczniki w kolorach graczy (32)
- kartonowe żetony (80)
- znacznik czasu
- kilka talii kart (łącznie 275 kart)



PLANSZETKI



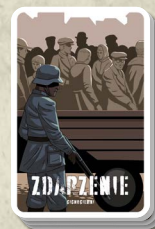
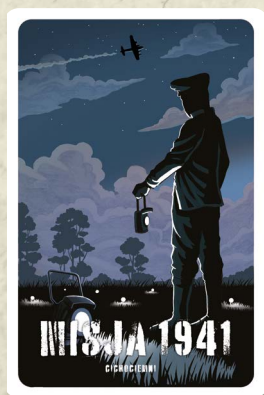
PIONKI CICHOCIEMNYCH I ZNACZNIKI



ZNACZNIK CZASU



KARTONOWE ŻETONY



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozłóżcie planszę na środku stołu.



4

TOR UPŁYWU CZASU
dodatkowe oznaczenia

1941 Pole Start
Stawiamy na nim Znacznik Czasu. Oznacza pierwszą kolejkę.

Tor Uprylwu Czasu określa minimalną liczbę **kart Szkolenia**, które musi posiadać gracz na początku każdego roku.

Pola za samolotem oznaczają kolejki, w której może nastąpić zrzut cichociemnych (opis karty: **ROZKAZ WYLOTU**).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 2** 20 kart **SKOLENIA** z białym tłem
Podzielcie je na zestawy złożone z pięciu kart: **3, 3, 3, 4, 5**.
Są to karty Startowe graczy.
Znajdźcie je w talii z kartami **ROZKAZ WYLOTU** i **WARUNKI LOTU**.



- 3** 110 kart **SKOLENIA** z kolorowym tłem
Potasujcie je dokładnie i umieśćcie zakrytą talię na planszy.
Odkryjcie 5 kart Szkolenia na Torze Kart Szkolenia obok talii.



- 4** 39 kart **ZDARZENIE**
dokładnie potasujcie i umieśćcie zakrytą talię na planszy.



- 5** 16 kart **ROZKAZ WYLOTU**
podzielcie na cztery talie oznaczone latami:
• **6 kart** oznaczonych 1944 potasujcie i umieśćcie zakryte na opisanym miejscu
• **4 karty** oznaczone 1943 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii
• **4 karty** oznaczone 1942 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii
• **2 karty** oznaczone 1941 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii



- 6** 19 kart **WARUNKI LOTU**
dokładnie potasujcie i umieśćcie zakrytą talię na planszy.



- 7** 55 dużych kart **MISJI**
podzielcie na 4 talie oznaczone latami:
• **3 karty** oznaczone 1941 odkryjcie i umieśćcie na opisanym miejscu planszy **Tor Kart Misji**
• Pozostałe karty Misji oddzielnie potasujcie i umieśćcie **obok planszy**:
- **13 kart** oznaczonych 1942
- **17 kart** oznaczonych 1943
- **22 karty** oznaczone 1944

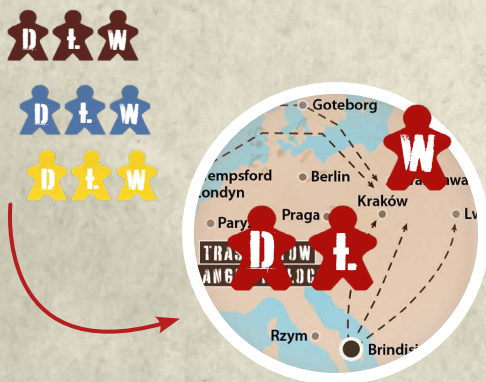


PRZYGOTOWANIE DO GRY

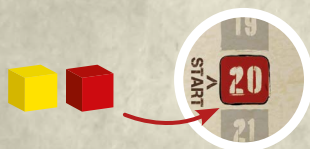
- 8 Wyznaczcie gracza rozpoczynającego i przekazcie mu żeton 1. GRACZ.



- 9 Ustawcie wszystkie pionki cichociemnych na polu **Szkolenia**.



- 10 Każdy gracz umieszcza znacznik na polu **20 Toru Punktów Zwycięstwa**.



11



Ustawcie **Znacznik Czasu** na polu **START** na Torze **Upływu Czasu**.

12

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, rozmieście **5 żetonów (poza Radiostacją), każdy w innym Okręgu** (poza Okręgami POMORZE, POZNAŃ, ŁÓDŹ, ŚLĄSK, WARSZAWA).



Narzędzia



Transport



Ludzie



Broń



Materiały wybuchowe

UWAGA: Jeżeli w czasie rozgrywki zabraknie żetonów danego rodzaju, to pomińcie ich użycie.

Pozostałe żetony tworzą ZASOBY WSPÓLNE:

Ludzie	14 sztuk	+1 na planszy
Broń	13 sztuk	+1 na planszy
Materiały wybuchowe	9 sztuk	+1 na planszy
Narzędzia	11 sztuk	+1 na planszy
Transport	7 sztuk	+1 na planszy
Radiostacja	8 sztuk	

OPIS KART SZKOLENIA

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

W grze mamy cichociemnych wyszkolonych w: **Dywersji (D)**, **Łączności (Ł)** i **Wywiadzie (W)**. Oznaczenie na karcie decyduje o tym, czy możesz użyć tej karty do realizacji działań odpowiedniego cichociemnego. Niektóre karty mają oznaczenie **DŁW** – możesz ich użyć dla każdego cichociemnego.

Karty oznaczone **SZ** mają wyjątkowe zastosowanie, wyłącznie do realizacji Misji Sztabowych.

WARTOŚĆ KARTY

Pozwala pozyskiwać nowe karty Szkolenia, a także zarządzać twoimi kartami oraz kartami widocznymi na torach Szkolenia i Misji.



NAZWA SZKOLENIA

– wartość historyczna i edukacyjna



Ludzie



Broń



Radiostacja



Pieniądze



Narzędzia



Materiały wybuchowe



Transport



Dokumenty

(nie występuje na żetonach)

HISTORIA W GRZE

Żołnierze PSZ na Zachodzie, przygotowujący się do powrotu ze spadochronem do okupowanego Kraju, brali udział w wielu różnych szkoleniach.

W trakcie ich realizacji zdobywali umiejętności w swojej głównej specjalności, jak również podstawowe kompetencje z innych dziedzin (np. wywiadowca świetnie strzelał, a radiooperator potrafił przygotować ładunek wybuchowy).

Większość nazw kursów specjalnych, jakie mogli ukończyć skoczkowie w Wielkiej Brytanii lub we Włoszech, znalazła się na kartach akcji.

Zdobyte wraz z kartą Umiejętności posłużą w grze do wykonania Misji lub obrony przed Zdarzeniem.

Liczba kart Szkolenia danego typu jest uwarunkowana historycznie.

Im więcej cichociemnych ukończyło dane szkolenie, tym więcej kart Szkolenia występuje w grze. Np. wszyscy ukończyli kurs spadochronowy, dlatego tych kart jest najwięcej itd.

MIEJSCA SZKOLENIA

– wartość historyczna i edukacyjna

UMIĘJĘTNOŚCI NA KARTACH SZKOLENIA



Wyjątkowa sprawność fizyczna



Strzelanie instynktowne



Rozpoznanie i planowanie akcji



Życie w konspiracji



Dowodzenie



Obserwacja i zdobywanie informacji



Obsługa różnych urządzeń



Znajomość języków

PRZYGOTOWANIE STREFY GRACZA

Dobierzcie komponenty w wybranym kolorze (czerwonym, żółtym, brązowym albo niebieskim):



Umieście na swojej planszeczce **znaczniki**, ustawiając wartość **Morale** każdego z cichociemnych na **2**.

Ponadto dobierzcie: **3 żetony Pieniądzy**



5 kart Szkolenia (startowych, z białym awersem) o wartościach: **3, 3, 3, 4, 5**.
Rozpoczniecie rozgrywkę z tymi kartami.



4 karty Specjalne:

Po 1 karcie każdego rodzaju (należy je oddzielnie potasować, ponieważ nie są takie same!).

Ucieczka z więzienia / Uwolnij z więzienia cichociemnego
Zaopatrzenie Okręgu / Zaopatrz Okręg zasobami z Warszawy
Depesza zaopatrzeniowa / Nadaj pilnie zaszyfrowaną depeszę
Szkolenie w Okręgu / Przeprowadź Szkolenie w Okręgu



WARIANT DLA 2 GRACZY:

Każdy otrzymuje 7 kart Specjalnych.

Po 2 karty:

Depesza zaopatrzeniowa,
Szkolenie w Okręgu,
Zaopatrzenie Okręgu

oraz

1 kartę **Ucieczka z więzienia**

Przy mniejszej liczbie graczy
nieużywane zestawy odłóżcie do pudełka.

STREFA GRACZA

ZORGANIZUJ SWOJĄ STREFĘ GRACZA

Karty Specjalne



3 żetony Pieniądzy



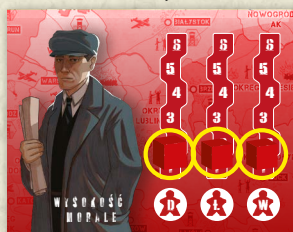
Znaczniki



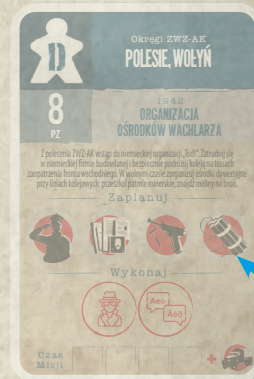
Stos Dobierania



Planszетка Gracza z zaznaczonym Morale



Miejsce na karty Misji



Stos kart Zagranych



Znacznik Gracza rozpoczynającego kolejkę



5 kart – ręka Gracza



Karty Startowe Gracza

W pierwszej kolejce każdy gracz ma mieć taki sam zestaw 5 kart Startowych (o wartości 3, 3, 3, 4, 5).

Karty Startowe mają białe tło!

OPIS ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa **25 kolejek** (umownie od jesieni 1941 do końca 1944).

Na naszej stronie internetowej możecie znaleźć propozycje innych wariantów rozgrywki: wprowadzającej, szybkiej i skróconej.

<https://edukacja.ipn.gov.pl>

Będziecie wykorzystywać karty **Szkolenia** oraz **żetony Zasobów**, aby realizować Misje w Kraju, podnosić swoje Umiejętności (pozyskując nowe karty Szkolenia) oraz przeciwdziałać niekorzystnym Zdarzeniom, w tym aresztowaniu.

Rozpoczynacie rozgrywkę z **5 startowymi kartami Szkolenia** (białe tło) na ręce, **3 żetonami Pieniędzy**, a także kartami Specjalnymi.



Każda kolejka składa się z trzech faz:

1. Faza Skoku i Zdarzenia
2. Faza Szkolenia i Działań w Kraju
3. Faza Zakończenia Kolejki

Omawiamy je szczegółowo w dalszej części instrukcji.

FAZA SKOKU I ZDARZENIA

Faza Skoku dotyczy graczy, których cichociemni wykonują lot do Kraju. Zdarzenie wiąże się z sytuacją w Kraju. Odnosi się ono do opisanych na karcie Okręgów i znajdujących się w nich cichociemnych o wskazanych specjalnościach.

- 1 Jeżeli **pole aktualnej kolejki jest oznaczone samolotem**, wykonajcie poniższe działania (2-11):

- 2 **ROZKAZ WYLOTU**
Odkryjcie kartę **Rozkaz Wylotu**. Umieście na tej karcie wskazane żetony Zasobów.

- 3 **Pierwszy gracz** decyduje, czy wysła **jednego ze swoich cichociemnych** do Kraju (umieszcza pionek na tej karcie).



- 4 **Jeśli są wolne miejsca**, kolejni gracze decydują, czy wysyłają **jednego** swojego cichociemnego do Kraju i umieszczają pionek na tej karcie.

UWAGA: Gracz może mieć tylko **jednego** cichociemnego na tej karcie.

- 5 W zależności od liczby graczy **zmodyfikujcie liczbę miejsc w samolocie**:

- 2 graczy: **jedno** mniej
- 3 graczy: **bez zmian**
- 4 graczy: **jedno** więcej



HISTORIA W GRZE

Nazwy lotnisk, opis lotów, nazwy placówek odbiorczych są historyczne.

Skoczkowie lecieli do Kraju w ekipach 2–6 osobowych. Dlatego dostępne dla cichociemnych na kartach Lotu miejsca w samolocie zawierają się zawsze w tym przedziale.

OPIS KART ROZKAZ WYLOTU

LICZBA WOLNYCH MIEJSC W SAMOLOCIE

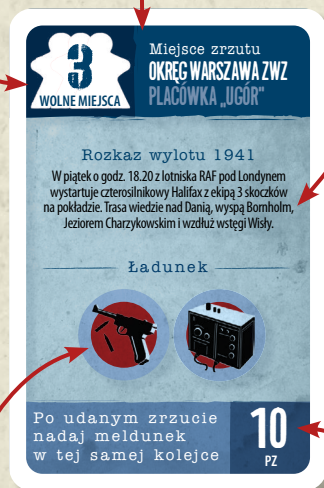
Tyłu cichociemnych może wsiąść do samolotu.

MIEJSCE ZRZUTU

Wskazuje Okręg, gdzie planowo wylądują cichociemni i zasoby

ROK, NAZWA I OPIS LOTU

– wartość historyczna i edukacyjna



ŁADUNEK ZRZUTOWY

Żetony z zasobami. Należy je umieścić po zrzucie w wybranym Okręgu.

MELDUNEK PO ZRZUCIE

Po udanym zrzucie, w tej samej kolejce, możesz nadać depezę do Sztabu Naczelnego Wodza. Potrzebna jest do tego Radiostacja (żeton w Okręgu lub zagranie karty z zasobem Radiostacja).

WARUNKI LOTU

6 Odkryjcie kartę **Warunki Lotu**



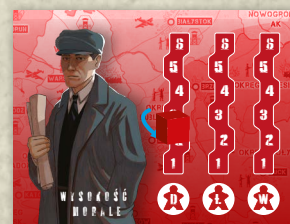
7 Jeżeli skok jest niemożliwy, to cichociemni tracą **Morale** zgodnie z opisem na karcie **Warunki Lotu**.

Żetony Zasobów odłóżcie z powrotem do **Zasobów Wspólnych**.

8 Jeżeli skok jest udany, to cichociemni zyskują **Morale** zgodnie z opisem na karcie **Warunki Lotu**.

Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinien je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinien podnieść **Morale**.

Kiedy **Morale** cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinien je obniżyć, w zamian tracisz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinien obniżyć **Morale**.



UWAGA: Jeżeli karta **Warunki Lotu** nakazuje skok (zrzut) do sąsiedniego Okręgu, **Dowódca musi wybrać** Okręg oznaczony symbolem skoczka.



Dowódcą jest gracz, który jako pierwszy umieścił cichociemnego w tym samolocie albo gracz z żetonem 1. **GRACZ** (w przypadku lotu bez skoczków, tylko z zasobami).

HISTORIA W GRZE

Opisy na kartach Warunki Lotu są nieraz dosłownym przywołaniem niektórych prawdziwych operacji lotniczych. Podane sformułowania i detale w prosty sposób wprowadzają Graczy w realia bardzo trudnych nocnych lotów nad okupowaną Polską i nie zawsze udanych operacji zrzutowych.

OPIS KART WARUNKI LOTU

TYTUŁ KARTY

WARTOŚĆ MORALE

Po skoku o tyle zmieniasz wysokość Morale cichociemnego.

SKUTEK DZIAŁANIA KARTY

Określa, czy zrzut odbędzie się bez komplikacji, z komplikacją czy zostanie odwołany.



OPIS ZDARZEŃ

– wartość historyczna i edukacyjna.

NIEZBĘDNE PO SKOKU

Zagranie karty z tą Umiejętnością umożliwia bezpieczne dotarcie do Warszawy.

Możesz używać tylko kart ze specjalnością skoczka (D, Ł, W) albo (DŁW).

- 9 Jeśli nastąpił udany zrzut, **wyłóżcie na planszę pionki i żetony Zasobów z karty Rozkaz Wylotu.**

UWAGA: Jeżeli w Okręgu znajduje się już żeton tego Zasobu, **Dowódca** decyduje o jego przemieszczeniu do sąsiedniego Okręgu, w którym go nie ma. Nie ma tu ograniczenia związanego z oznaczeniem symbolem skoczka.

- 10 **MELDUNEK PO SKOKU**

Sprawdźcie, zgodnie z kolejnością, czy cichociemny może i chce nadać Meldunek do **SNW (Sztabu Naczelnego Wodza)**.

Cichociemny może nadać **Meldunek** korzystając z **żetonu Radiostacji** dostępnego w Okręgu (żeton Radiostacji **pozostaje** w Okręgu po nadaniu Meldunku).



Jeżeli nie ma żetonu **Radiostacji**, gracz może zagrać z ręki **kartę Szkolenia** z zasobem **Radiostacja**, oznaczoną specjalnością tego cichociemnego.

Nadanie Meldunku pozwala zdobyć **Punkty Zwycięstwa (PZ)** wskazane na karcie **Rozkazu Wylotu**.

- 11 **NIEZBĘDNE PO SKOKU**

Sprawdźcie, zgodnie z kolejnością, czy każdy gracz chce zagrać dla swojego cichociemnego **kartę Szkolenia**. Karta musi zawierać symbol wymagany przez **Warunki Lotu** oraz powinna być oznaczona specjalnością tego cichociemnego.

Jeśli gracz nie zagra odpowiedniej karty, cichociemny nie może w tej kolejce poruszać się ani podejmować Misji (oznacz to, kładąc pionek **plasko** na planszy).



Jeśli gracz zagra odpowiednią kartę Szkolenia, przedstawia cichociemnego do Warszawy.

HISTORIA W GRZE

Skutki działań kart Zdarzenia zostały zaczerpnięte z wydarzeń historycznych z czasów okupacji.

Legitymowanie, łapanki, wsypy, zdrady i inne nieprzewidziane okoliczności przypominają o trudnej codzienności życia pod okupacją niemiecką, której doświadczyła ludność cywilna i konspiratorzy. Brak odpowiednich Umiejętności pozwalających na obronę przed skutkami działań kart Zdarzenia może doprowadzić do aresztowania i uwięzienia cichociemnego.

12 ZDARZENIE

W każdej kolejce, w której w Kraju są cichociemni, rozpatrzyć **Zdarzenie**.

Odkrycie kartę **Zdarzenia** i wykonajcie jej polecenia wobec cichociemnych w Kraju.



UWAGA: Zdarzenie **nie działa** na cichociemnego znajdującego się w więzieniu.

13 OBRONA PRZED ZDARZENIEM

Jeśli gracz **chce się obronić** przed Zdarzeniem, to musi zagrać kartę Szkolenia **tej samej specjalności**, jaką ma cichociemny, którego dotyczy Zdarzenie. Ta karta musi zawierać wymagane przez kartę Zdarzenie zasoby lub Umiejętności.

Do obrony przed Zdarzeniem **nie można** używać **żetonów Zasobów** znajdujących się w Okręgu.



OPIS KART ZDARZENIE

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Określa specjalność cichociemnego, którego dotyczy polecenie.

Dywersja (D),
Łączność (Ł),
Wywiad (W).

Niektóre karty mają wszystkie trzy specjalności.

SKUTEK

Jeśli się nie obronisz, musisz wykonać to polecenie.

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach cichociemni podlegają działaniu karty.



ZMIANA MORALE

Udana obrona +1
Nieudana -1

NAZWA I OPIS ZDARZENIA

– wartość historyczna i edukacyjna

OBRONA PRZED ZDARZENIEM

Zagranie karty Szkolenia z tą Umiejętnością umożliwia skuteczną obronę.

- 14 Jeśli cichociemny **obronił** się przed Zdarzeniem, **zwiększa swoje Morale** zgodnie z opisem na karcie.

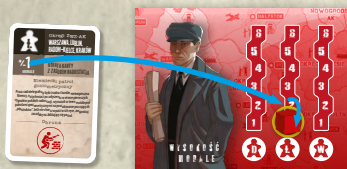


Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinieneś podnieść Morale.

W takiej sytuacji ograniczenia Zdarzenia **nie dotyczą tego cichociemnego tylko w Okręgu**, w którym się znajduje.

Jeżeli przemieści się on do innego Okręgu, w którym to Zdarzenie również działa, **ponownie** musi się przed nim bronić.

- 15 Jeśli cichociemny **nie obronił** się przed **Zdarzeniem**, obniża swoje Morale zgodnie z opisem na karcie.



Kiedy **Morale** cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinieneś obniżyć wysokość Morale.

Ograniczenia opisane na karcie Zdarzenia mają wpływ na cichociemnego w tym Okręgu i innych, gdzie to **Zdarzenie obowiązuje**.

16 SKUTKI ZDARZEŃ

- **Karta Specjalna niemożliwa:** Nie możesz zagrać wskazanej karty na korzyść tego cichociemnego.
- **Utrata karty z zasobem:** **Odlóż** (jeśli masz) **na stos kart Zagranych** wskazaną kartę **Szkolenia** (z ręki albo Misji tego cichociemnego).

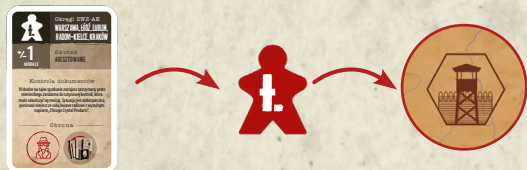


- **Wstrzymanie działań w bieżącej kolejce:**

Ten cichociemny nie może się przemieszczać ani podejmować czy realizować Misji.



- **Aresztowanie:** pionek cichociemnego umieść w więzieniu, znajdującym się w Okręgu.



UWAGA: W następnej fazie gracz może uwolnić albo wykuć cichociemnego.

Aresztowanie **nie kończy** realizacji Misji.



FAZA SZKOLEŃ I DZIAŁAŃ W KRAJU

Zaczynając od **1. GRACZA** wykonujcie wszystkie działania w swojej Turze.

1 W swojej Turze gracz może, w **dowolnej kolejności**:

- przenieść swoich cichociemnych
- wykorzystać żetony **PIENIĘDZY**
- zużyć karty **SPECJALNE**
- zagrać karty **SZKOLENIA**



2 **Przemieszczanie cichociemnych**

Cichociemny może, **jeden raz w kolejce**, przekroczyć tyle granic, ile wynosi jego wartość Morale.

UWAGA: Przemieszczanie **nie zużywa** Morale. Cichociemny, który jest aresztowany lub wykonuje Misję, nie może się przemieszczać.



3 Jeżeli cichociemny wkracza **na tereny na wschód albo na zachód od granic II RP**, jego pionek należy umieścić na **symbolu lokomotywy** obok Okręgu, z którego opuścił terytorium Kraju. Wykonując ruch spoza terytorium Kraju, cichociemny musi najpierw wrócić do tego Okręgu.

Gracz musi sprawdzać, czy na cichociemnego przekraczającego granicę **działa bieżące Zdarzenie**. Po ewentualnym rozpatrzeniu Zdarzenia cichociemny może kontynuować ruch, **jeśli obronił się** przed Zdarzeniem.



4 **Wykorzystanie żetonów PIENIĘDZY**

Gracz może odłożyć do pudełka 1 żeton Pieniądzy, aby wykonać jedno z poniższych działań:

- **umieścić 1 żeton zasobu** (oprócz Radiostacji i Ludzi) w Okręgu, w którym **jest jego cichociemny**;
- **uwolnić z więzienia** 1 cichociemnego.

Używając 1 żetonu Pieniądzy gracz uwalnia 1 cichociemnego, ale **nie zmienia to jego Morale**.

5 **Użycie kart SPECJALNYCH**

Te karty są **jednorazowego** użytku. Mają one określone ograniczenia, gdzie i kiedy można ich użyć. Niewykorzystane karty Specjalne na koniec rozgrywki warte są 2 PZ.



KARTY SPECJALNE

UCIECZKA Z WIĘZIENIA

W przypadku tej karty określenie JEDNORAZOWA oznacza, że można jej użyć do uwolnienia jednego cichociemnego (D, Ł albo W). Dopiero po jego uwolnieniu można podjąć kolejną próbę uwolnienia.

Ta karta to wyjątkowa misja ratunkowa realizowana na korzyść aresztowanego cichociemnego. Nie ma ona limitu czasowego, ale spadek Morale może wiązać się z utratą Punktów Zwycięstwa.

HISTORIA W GRZE

Ruch oporu organizował ucieczki cichociemnych z więzień. Karty Specjalne Ucieczka z więzienia pozwalają po zebraniu zasobów i przy wykorzystaniu odpowiednich Umiejętności z kart Szkolenia uwolnić przebywającego w więzieniu skoczka.

KARTY SPECJALNE

Po zagraniu karty **Ucieczka z więzienia** gracz **musi** zgromadzić zasoby (mogą być z Okręgu) oraz zagrać karty Szkolenia z Umiejętnościami wymaganymi na tej karcie (można je zagrać w jednej albo kilku kolejkach).

Karty Szkolenia zagrywane do Misji Ucieczka z więzienia muszą być **tej samej specjalności co uwalniany cichociemny**. Skuteczne uwolnienie **zwiększa o 1 Morale** tego cichociemnego.

OPIS KART UCIECZKA Z WIĘZIENIA

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Każdy cichociemny może zostać uwolniony dzięki użyciu tej karty.

TYTUŁ KARTY

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach możesz użyć karty Specjalnej.



WAŻNE

Kiedy Morale cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), o ile powinieneś obniżyć Morale.

ELEMENTY ZAOPATRZENIA

Takie zasoby i umiejętności musisz zgromadzić, aby uwolnić więźnia.

SZKOLENIE W OKRĘGU

Po jej zagraniu cichociemny, który wykonuje Misję, zwiększa o 1 Morale, a gracz dokłada do tego Okręgu, w którym się znajduje cichociemny, **1 żeton Ludzie**.

Kiedy Morale cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), o ile powinieneś podnieść Morale.

OPIS KART SZKOLENIE W OKRĘGU

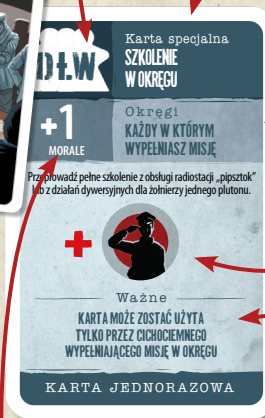
SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Każdy cichociemny może użyć tej karty.

TYTUŁ KARTY

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach możesz użyć karty Specjalnej.



ELEMENTY ZAOPATRZENIA

Dołóż do Okręgu żeton Ludzie.

WAŻNE

Można użyć tylko w trakcie wykonywania Misji.

ZMIANA WYSOKOŚCI MORALE

Po wykonaniu szkolenia podnosisz Morale cichociemnego o 1.

HISTORIA W GRZE

Do niektórych wschodnich Okręgów AK, do których nie organizowano zrzutów, potrzebne zaopatrzenie (broń, amunicję, materiały wybuchowe i inne) można było sprowadzić poprzez powstałą w Warszawie w 1942 r. Centralę Zaopatrzenia Terenu (CZT).

ZAOPATRZENIE OKRĘGU

Po jej zagranii gracz przenosi z Warszawy do Okręgu **oznaczonego ciężarówką** dostępne **żetony Zasobów**, które są potrzebne do wykonania Misji przez jego cichociemnego.

OPIS KART ZAOPATRZ OKRĘG ZASOBAMI Z WARSZAWY

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Każdy cichociemny może użyć tej karty.

TYTUŁ KARTY

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach możesz użyć karty Specjalnej.

ELEMENTY ZAOPATRZENIA

Takie zasoby możesz przewieźć do swojego Okręgu.

WAŻNE

Przewoźisz tylko zasoby potrzebne do twojej Misji.

OZNACZENIE ZASIĘGU DZIAŁANIA KARTY

Możesz użyć karty w Okręgu oznaczonym symbolem **Samochodu**.



KARTY SPECJALNE

DEPESZA ZAOPATRZENIOWA

Po jej zagranii gracz dokłada do Okręgu **oznaczonego samolotem** wskazane na karcie **żetony Zasobów**.

OPIS KART ZAOPATRZ OKRĘG ZASOBAMI Z WARSZAWY

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Każdy cichociemny może użyć tej karty.

TYTUŁ KARTY

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach możesz użyć karty Specjalnej.

ELEMENTY ZAOPATRZENIA

Takie zasoby możesz zrzucić do swojego Okręgu, w którym wykonujesz Misję.



OZNACZENIE ZASIĘGU DZIAŁANIA KARTY

Możesz użyć karty w Okręgu oznaczonym symbolem **Samolotu**.

WAŻNE

Tylko przy wypełnianiu Misji.



6 ZAGRYWANIE KART SZKOLENIA

Gracz ma do dyspozycji (na ręce) karty Szkolenia (5 albo mniej, jeśli wykorzystał je w Fazie Skoku i Zdarzenia).

Karta **Szkolenia** może być użyta (zagrana), na jeden ze sposobów:

- **pozyskanie** kart Szkolenia z **Toru Kart Szkolenia** na planszy dzięki wartości zagranej karty;
- **usunięcie** kart Szkolenia z **Toru Kart Szkolenia** dzięki wartości zagranej karty;
- **dobranie** kart Szkolenia na rękę dzięki wartości zagranej karty;
- **usunięcie** kart Misji z **Toru Kart Misji** dzięki wartości zagranej karty;
- **realizacja** Misji **Uwolnij z więzienia cichociemnego** dzięki zasobom oraz umiejętnościom zagranej karty;
- **realizacja** Misji dzięki zasobom oraz umiejętnościom zagranej karty.

PLANOWANIE (zazwyczaj wykonywane na koniec każdej tury)

Gracz może odłożyć jedną lub więcej kart Szkolenia:

- na wierzch stosu Dobierania;
- na spód stosu Dobierania;
- na stos kart Zagrzanych, bez korzystania z ich możliwości.

Po zagranie wszystkich kart i ewentualnym użyciu żetonów Pieniądzy oraz kart specjalnych rozpoczyna się tura następnego gracza.

POZYSKANIE KART SZKOLENIA

Gracz zagrywa z ręki dowolną liczbę kart. Następnie może pozyskać z **Toru Kart Szkolenia** wybrane karty o łącznej wartości nieprzekraczającej sumy wartości zagrzanych kart.



Pozyskaną kartę gracz dodaje do swojego stosu Dobierania. Gracz decyduje, czy pozyskaną kartę umieści na wierzchu, czy na spodzie swojego stosu Dobierania.



Po pozyskaniu kart gracz **od razu uzupełnia** ze stosu kart Szkolenia do 5 kart. Karty pozostałe na Torze Kart Szkolenia **są przesuwane w prawo na wolne miejsce**, a nowe karty zajmują **pierwsze wolne miejsca**.

USUNIĘCIE KART Z TORU KART SZKOLENIA

Gracz **zagrywa karty Szkolenia** o łącznej wartości 6 lub więcej.

Ręka gracza



Stos Kart Zagryanych



Następnie **może usunąć** jedną albo dwie karty z Toru Kart Szkolenia i umieścić je na spodzie talii.



Pozostałe karty **przesuwa w prawo** i **uzupełnia** Tor Kart Szkolenia do 5 kart.

Jeżeli gracz zagrał karty o łącznej wartości 12 lub więcej, może ponowić akcję (analogicznie dla 18, 24 itp.).

DOBRANIE KART SZKOLENIA NA RĘKĘ

Gracz **zagrywa karty** Szkolenia o łącznej wartości **6 lub więcej**. Następnie **dobiera** jedną kartę ze stosu Dobierania. Jeżeli gracz zagrał karty o łącznej wartości 12 lub więcej, może ponowić akcję (analogicznie dla 18, 24 itp.). Jeżeli gracz nie ma już kart w swoim stosie Dobierania, to tasuje swój stos kart Zagryanych i tworzy nowy stos Dobierania.

Stos Dobierania

Ręka Gracza

Stos Kart Zagryanych



UWAGA: W swojej turze gracz może utworzyć stos Dobierania najwyżej jeden raz.

USUNIĘCIE KART Z TORU KART MISJI

Gracz **zagrywa** karty Szkolenia o łącznej wartości **6 lub więcej**. Następnie **może usunąć** jedną kartę z Toru kart Misji i umieścić ją na spodzie talii. Pozostałe karty **przesuwa** w dół i uzupełnia Tor kart Misji.



Ręka Gracza



Stos Kart Zagryanych

Jeżeli gracz zagrał karty o wartości 12 lub więcej, może ponowić akcję (analogicznie dla 18, 24 itp.).

WYKONYWANIE MISJI

MISJE

Misje to kluczowy sposób zdobywania Punktów Zwycięstwa. Gracz musi w określonej liczbie kolejek zgromadzić wymagane Zasoby oraz zagrać karty z potrzebnymi Umiejętnościami.

Jeśli mu się to nie uda, misja kończy się niepowodzeniem, a gracz traci Punkty Zwycięstwa.



Nie można zrezygnować z wykonywania podjętej Misji.

WARUNKI PODJĘCIA MISJI

Kartę Misji może wziąć cichociemny, który spełnia **wszystkie poniższe warunki**:

- **nie znajduje się w więzieniu;**
- **nie wykonuje** innej Misji;
- **nie wykonywał innej Misji w tej kolejce** (nie leży na boku);
- **nie pomaga** innemu cichociemnemu w wykonaniu Misji (Misja we dwóch);
- **ma specjalność** zgodną z Misją (Misje Sztabowe oznaczone SZ może realizować każdy cichociemny);
- **znajduje się w Okręgu**, którego dotyczy Misja.

HISTORIA W GRZE

Przy typowaniu zadań, które znalazły się na kartach Misji, kierowaliśmy się zasadą ukazania jak najpełniejszego spektrum działania ZWZ/AK, w której cichociemni po skoku i aklimatyzacji podejmowali służbę.

Karty Misji występują dla 4 głównych specjalizacji, z którymi cichociemni skoczyli do Kraju: dywersji (169 cc), łączności (50 cc), wywiadzie (37 cc), pracy sztabowej (24 cc).

Zgodnie z rzeczywistością Karty Misja dla dywersantów występują głównie w latach 1941–1943, zaś dla wywiadowców, radiooperatorów i oficerów sztabowych przypadają głównie lata 1943–1944.

POBRANIE KARTY MISJI

- przemieść się do Okręgu, gdzie ma być realizowana Misja;
- zabierz z Toru Kart Misji wybraną kartę i umieść ją przed sobą;
- umieść na tej karcie swój znacznik, na pierwszym polu Czasu Misji;
- przesun karty Misji w dół i odkryj nową kartę (z talii Misji bieżącego roku) na pierwsze, zwolnione pole;
- dla oznaczenia cichociemnego wykonującego Misję Sztabową (SZ) umieść obok pionka swój znacznik.



UMIEŚĆ KARTĘ W SWOJEJ STREFIE GRACZA



OPIS KART MISJA

SPECJALNOŚĆ CICHOCIEMNEGO

Określa specjalność cichociemnego, który może wykonać Misję. Dywersja (D), Łączność (Ł), Wywiad (W).

WARTOŚĆ MISJI

Liczba punktów do zdobycia za wykonaną Misję.

ZASIĘG DZIAŁANIA KARTY

Określa, w których Okręgach cichociemni mogą wykonać Misję.

ROK, NAZWA I OPIS MISJI

– wartość historyczna i edukacyjna.



TOR CZASU MISJI

Wskazuje, ile masz kolejek, aby wykonać Misję.

ŻETON

Jeśli Misja zakończy się sukcesem, kładziesz nowy żeton (z Zasobów wspólnych) w Okręgu, w którym wykonywałeś Misję.

POTRZEBNE UMIEJĘTNOŚCI DO WYKONANIA MISJI

Możesz zagrać tylko z kart Szkoleń z ręki gracza.

POTRZEBNE ZASOBY DO WYKONANIA MISJI

Możesz je zebrać z dostępnych żetonów (dostępnych w Okręgu) i kart z ręki gracza.

REALIZACJA MISJI

Wykonanie Misji podzielone jest na dwie części, które można realizować w dowolnej kolejności:

I. Zaplanuj – gracz musi zgromadzić wymagane zasoby:

z Okręgu – jeżeli w Okręgu są dostępne żetony Zasobów potrzebne do realizacji Misji, gracz przekłada je na kartę Misji;

z kart – gracz zagrywa karty Szkolenia obok karty Misji (zgodnie z jej oznaczeniem). Gracz nie może wycofać tych kart do chwili zakończenia Misji.

UWAGA: Jeżeli na zagranej karcie są Zasoby, które gracz wcześniej pobrał z Okręgu jako żetony do Misji, gracz od razu zwraca te żetony do Okręgu.

II. Wykonaj – gracz zagrywa karty Szkolenia obok karty Misji (zgodnie z jej oznaczeniem).

UWAGA: Zagrana karta Szkolenia może dostarczać jednocześnie zasoby i umiejętności.



PRZYKŁAD 1

Cichociemny Ł podejmuje misję oznaczoną Ł. Może zagrywać karty Szkolenia oznaczone Ł lub DŁW.

WYKONYWANIE MISJI

MISJA SZTABOWA

W przypadku Misji Sztabowych (SZ) gracz może zagrywać karty SZKOLENIA oznaczone **SZ**, **DŁW** oraz oznaczone specjalnością cichociemnego wykonującego Misję.

W celu ukończenia Misji Sztabowej (SZ), wśród kart Szkolenia zagranych na Misję, **co najmniej połowa** musi być zgodna z oznaczeniem **SZ**.

UWAGA: Aby spełnić powyższy warunek, dopuszczalne jest zagrywanie kart Szkolenia, których zasoby lub umiejętności **nie są wy-magane** przez Misję.



PRZYKŁAD 2

Cichociemny **D** podejmuje Misję oznaczoną **SZ**. Może zagrywać karty Szkolenia oznaczone **SZ**, **D** lub **DŁW**. Wśród kart Szkolenia użytych do realizacji Misji musi być co najmniej połowa kart oznaczonych **SZ**.



MISJA WE DWÓCH

Każda Misja może być realizowana we współpracy z drugim cichociemnym. Pozwala to zagrywać karty Szkolenia **oznaczone specjalnością drugiego cichociemnego**.

Aby drugi cichociemny mógł przyłączyć się do realizacji Misji, musi spełniać wszystkie warunki podejmowania Misji, z wyjątkiem zgodności specjalności z oznaczeniem Misji.

Od tej pory gracz może także zagrywać karty Szkolenia z oznaczeniem tego cichociemnego.

Podobnie jak w przypadku Misji Sztabowych (SZ), w celu ukończenia Misji we dwóch, wśród kart Szkolenia zagranych na Misję, **co najmniej połowa** musi być zgodna z oznaczeniem Misji (D, Ł, W albo SZ).

Do oznaczenia **Misji we dwóch** gracz powinien ustawić pionki cichociemnych obok siebie.

UWAGA: W razie aresztowania jednego z cichociemnych, drugi cichociemny nadal realizuje Misję.



PRZYKŁAD 3

Cichociemny **Ł** podejmuje Misję oznaczoną **Ł**.

Gracz może zagrywać karty Szkolenia oznaczone **Ł** lub **DŁW**. Jednak decyduje, że w tej Misji pomoże mu cichociemny **D**.

Teraz do realizacji tej Misji mogą być zagrywane także karty oznaczone **D**.

Wśród kart Szkolenia użytych do realizacji Misji we dwóch musi być co najmniej połowa kart oznaczonych **Ł** lub **DŁW**.



W razie aresztowania jednego z cichociemnych, np. **Ł**, gracz nie może zagrywać karty z tym oznaczeniem do czasu jego uwolnienia.

W przypadku aresztowania **obu** cichociemnych realizujących Misję we dwóch, Misja do czasu ich uwolnienia nie może być realizowana. Zagrane karty Szkolenia oznaczone **D** pozostają na Misji.

UWAGA: Jeśli cichociemny wydostanie się z więzienia, wraca do realizacji Misji we dwóch.

PRZYKŁAD 4

Cichociemny **W** podejmuje Misję oznaczoną **SZ**.

Gracz może zagrywać karty Szkolenia oznaczone **SZ**, **W** albo **DŁW**. Jednak gracz decyduje, że w tej Misji pomoże mu cichociemny **D**.

Teraz do realizacji tej Misji mogą być zagrywane także karty oznaczone **D**.

Wśród kart Szkolenia użytych do realizacji Misji we dwóch musi być co najmniej połowa kart oznaczonych **SZ**.



W razie aresztowania jednego z cichociemnych, np. **D**, gracz nie może zagrywać karty z tym oznaczeniem, aby ukończyć wspólną Misję.

Czyli w razie aresztowania cichociemnego **D**, Misja znów jest realizowana indywidualnie i możliwe jest zagrywanie kart **SZ**, **W** lub **DŁW**.

Zagrane już karty Szkolenia oznaczone **D** pozostają na Misji.

UWAGA: Jeśli cichociemny wydostanie się z więzienia, wraca do realizacji Misji we dwóch.

WYKONYWANIE MISJI

ZREALIZOWANA MISJA

Misja kończy się powodzeniem, jeżeli gracz **zgromadzi wymagane zasoby i umiejętności przed upływem czasu na jej wykonanie.**

Pilnuj czasu wykonywanej Misji. To właśnie Misje pozwalają gromadzić **Punkty Zwycięstwa (PZ)**. Im więcej Misji wykona gracz, tym większe szanse na jego zwycięstwo.

Gdy minie czas na jej wykonanie, Misja kończy się niepowodzeniem. O skutkach takiej sytuacji przeczytasz w części **Faza Zakończenia Kolejki**.

- A** Po pomyślnym zrealizowaniu Misji: otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za Misję, zgodnie z opisem na karcie.



- B** Podnieś o **1 poziom** Morale cichociemnym, którzy **zrealizowali** Misję.

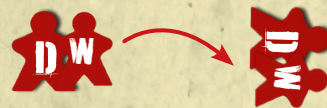


UWAGA: Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinieneś podnieść Morale.

- C** Jeśli w prawym dolnym narożniku karty Misji jest symbol żetonu, dołóż go do Okręgu, w którym Misja została zrealizowana.
- D** Możesz nadać Meldunek korzystając z **Radiostacji** w Okręgu albo z karty Szkolenia (zagranej na Misji albo z ręki), dzięki czemu zdobędziesz dodatkowe **+3 PZ**.
- E** Użyte żetony Zasobów, **oprócz Radiostacji i Ludzi**, odłóż do Zasobów Wspólnych.
- F** Żetony **Radiostacji i Ludzi** odłóż z powrotem do Okręgu, w którym była realizowana Misja (jeśli były wykorzystane).

UWAGA: Jeżeli w Okręgu znajduje się już żeton Radiostacji, gracz decyduje o jego przemieszczeniu do sąsiedniego Okręgu, w którym nie ma Radiostacji.

- G** Znacznik czasu na karcie Misji odłóż do pozostałych znaczników.
- H** Kartę zrealizowanej Misji odłóż **zakrytą w swojej strefie gracza** (możesz za nią zyskać Punkty Zwycięstwa na koniec rozgrywki).
- I** Zagrane na Misję karty Szkolenia odłóż na stos kart Zagrzanych.
- J** Połóż **na boku** pionek cichociemnego w tym Okręgu, w którym zrealizował on Misję, aby zaznaczyć, że **w tej kolejce nie może on podjąć nowej Misji**.



STREFA GRACZA W TRAKCIE REALIZACJI MISJI

Wykorzystane żetony
Pieniędzy



Karty Specjalne



Pionki cichociemnych
na Misji



Karta Misji



Dostępne żetony
Pieniędzy



Znaczniki



Stos Dobierania



Planszетка Gracza
z zaznaczonym Morale



Stos kart Zagranych



Znacznik Gracza
rozpoczynającego kolejkę



5 kart – ręka Gracza



Zasoby wspólne



FAZA ZAKOŃCZENIA KOLEJKI

- 1 Przesuńcie w prawo znaczniki na swoich kartach Misji (także tych Misji, które realizują aresztowani cichociemni).

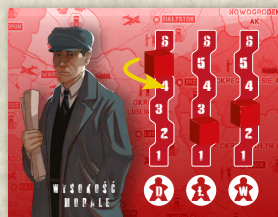


Jeżeli znacznik znajdzie się poza oznaczonymi kratkami, to Misja kończy się niepowodzeniem:

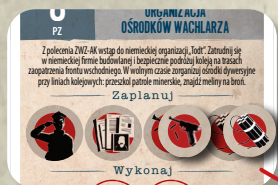
- Odejmij sobie połowę Punktów Zwycięstwa za Misję (zaokrąglając w dół).



- Obniż o 1 poziom Morale cichociemnych, którzy nie zrealizowali tej Misji. Kiedy Morale cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), o ile powinieneś obniżyć Morale.



- Użyte żetony Zasobów, oprócz Radiostacji i Ludzi, odłóż do Zasobów Wspólnych.



- Żetony Radiostacji i Ludzi odłóż z powrotem do Okręgu, w którym była realizowana Misja.



UWAGA: Jeżeli po wykonanej Misji w Okręgu znajduje się już żeton Radiostacji, gracz decyduje o jego przemieszczeniu do sąsiedniego Okręgu, w którym nie ma Radiostacji.

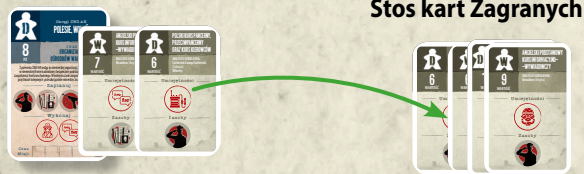
- Kartę niezrealizowanej Misji odłóż do pudełka, a znaczniki do zasobu znaczników.



Wolne znaczniki



- Zagrane na Misję karty Szkolenia odłóż na stos kart Zagranych.



Stos kart Zagranych

- 2 Obniżcie o 1 poziom Morale aresztowanych cichociemnych. Kiedy Morale cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), o ile powinieneś obniżyć Morale.



- 3** Przeważcie do Warszawy pionki cichociemnych, które leżą płasko (po Skoku).



- 4** Postawcie pionki cichociemnych, które leżą na boku (zrealizowali Misję).



- 5** Dobierzcie 5 kart Szkolenia ze swojego stosu Dobierania.

Jeżeli gracz nie ma już kart w swoim stosie Dobierania, to taksuje swój stos kart Zagranych, tworzy nowy stos Dobierania i dobiera karty do 5.

UWAGA: W swojej turze gracz może utworzyć stos Dobierania najwyżej jeden raz.



Stos Dobierania



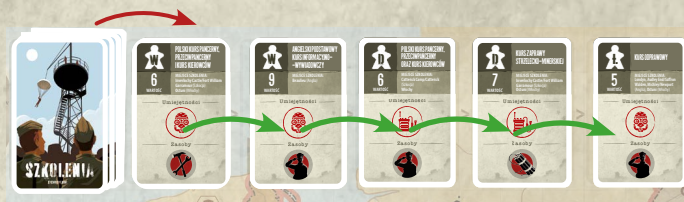
Ręka gracza

- 6** **KARTY MISJI**
- kartę z ostatniego pola Toru kart Misji (jeśli jakaś tam jest) umieśćcie na spodzie talii kart Misji bieżącego roku,
 - przesuniecie karty Misji o jedno pole w dół,
 - odkryjcie nową kartę Misji na pierwsze pole Toru Kart Misji.

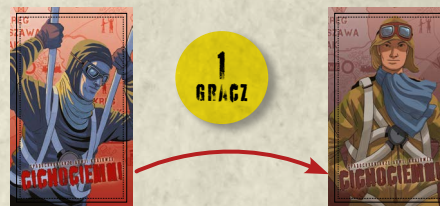


- 7** **KARTY SZKOLENIA**

- kartę z ostatniego pola Toru Kart Szkolenia umieśćcie na spodzie talii kart Szkolenia,
- przesuniecie karty Szkolenia o jedno pole w prawo,
- odkryjcie nową kartę Szkolenia na pierwsze pole Toru Kart Szkolenia.



- 8** Przekażcie żeton **1. GRACZ** kolejnemu graczowi.



- 9** Przesuniecie Znacznik Czasu w dół na Torze Upływu Czasu.
- Jeżeli zaczął się nowy rok (1942, 1943, 1944), wykonajcie działania z punktu **NOWY ROK**.
 - Jeżeli znacznik znalazł się poniżej pola **OSTATNIA KOLEJKA**, to rozgrywka kończy się i przejdźcie do **OKREŚLANIA ZWYCIĘZCY**.

W innym przypadku przejdźcie do Fazy Skoku i Zdarzenia nowej kolejki.

14 NOWY ROK



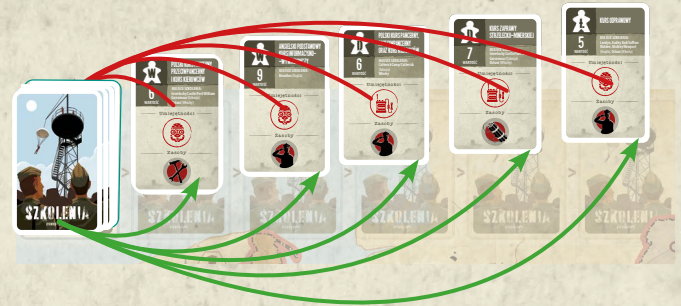
TOR MISJI

- usunięcie z Toru Kart Misji karty z talii roku minionego (karty realizowanych Misji pozostają u graczy),
- talię kart Misji z roku minionego odłóżcie do pudełka,
- umieśćcie na planszy talię kart Misji nowego roku,
- odkryjcie 4 karty Misji z talii nowego roku.



15 TOR KART SZKOLENIA

- **umieścić** na spodzie talii kart Szkolenia wszystkie karty z Toru Kart Szkolenia,
- **odkryjcie** 5 kart Szkolenia.



16 MORALE

- Cichociemni, którzy nadal są na polu Szkolenia **tracą -1 Morale**. Kiedy **Morale** cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), o ile powinieneś obniżyć Morale.

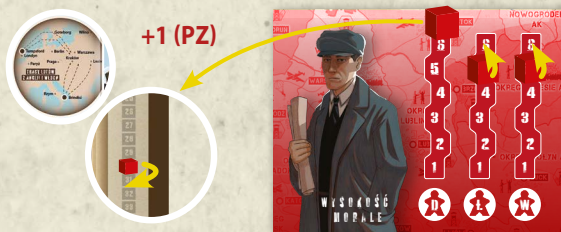


HISTORIA W GRZE

Najdłuższy lot z pomocą dla Polski w nocy z 20 na 21 października 1943 r. odbył się z lotniska Tempoford na placówkę zapasową „Chochla”. Trwał 16 godzin i 30 minut.

Gracze muszą strategicznie rozkładać skoki cichociemnych, ponieważ liczba miejsc w samolotach jest ograniczona.

- Cichociemni, którzy nie są na polu Szkolenia, ani nie są w więzieniu, **zyskują +1 Morale**. Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa (PZ)**, o ile powinieneś podnieść Morale.



19 POBYT W KRAJU

- Każdy gracz zdobywa tyle Punktów Zwycięstwa (PZ), ile wynosi łącznie Morale jego cichociemnych, którzy nie są na polu Szkolenia, ani nie są w więzieniu.



17 KONSPIRACYJNA PRODUKCJA, SZKOLENIA I WARSZTATY

Zgodnie z kolejnością, każdy gracz dobiera z Zasobów Wspólnych 2 różne żetony i umieszcza je w dowolnie wybranych Okręgach.

WARIANT DLA 2 GRACZY:

gracze umieszczają po 3 różne żetony.

UWAGA: Jeżeli w czasie rozgrywki zabraknie w Zasobach Wspólnych żetonów danego rodzaju, to pomińcie ich użycie.

18 PIENIĄDZE

W zależności od roku każdy gracz dobiera żetony **PIENIĄDZY**:

- 1942 – 1 żeton,**
- 1943 – 2 żetony,**
- 1944 – 3 żetony.**

UWAGA: Gracz **nie może** mieć więcej niż 3 żetony PIENIĄDZY.

20 ZAANGAŻOWANIE W SZKOLENIE

Każdy gracz sprawdza, **ile ma kart Szkolenia** (w stosie Dobierania, na ręce, w stosie kart Zagranych oraz na Misjach).

Jeżeli ma ich **mniej niż limit wymagany w danym roku**, to za każdą brakującą kartę **traci odpowiednią liczbę Punktów Zwycięstwa**.

Rok	Wymagana liczba kart Szkolenia	Kara za każdą brakującą kartę
1942	9	-2 PZ
1943	13	-3 PZ
1944	19	-4 PZ

ZASADY, O KTÓRYCH ŁATWO ZAPOMNIEĆ

GRACZE ZDOBYWAJĄ PUNKTY ZWYCIĘSTWA (+) PODCZAS ROZGRYWKI ZA:

- nadanie Meldunku po skoku zgodnie z opisem na karcie Rozkaz Wylotu
- pomyślne wykonanie Misji zgodnie z opisem na karcie Misji
- nadanie Meldunku po udanej Misji +3 PZ
- zwiększenie Morale +1 PZ za każdy poziom Morale powyżej 6

GRACZE TRACĄ PUNKTY ZWYCIĘSTWA (-) PODCZAS ROZGRYWKI ZA:

- niezrealizowanie Misji - połowa wartości Misji, w zaokrągleniu w dół
- obniżenie Morale -1 PZ za każdy poziom Morale poniżej 1

GRACZE ZDOBYWAJĄ ALBO TRACĄ PUNKTY ZWYCIĘSTWA NA POCZĄTKU ROKU (1942, 1943, 1944) ZA:

- Morale cichociemnych, którzy nie są na polu Szkolenia, ani nie są w więzieniu + łączna wartość Morale
- wymaganą liczbę kart Szkolenia - zależnie od roku, za każdą brakującą kartę

ŻETONY ZASOBÓW

- Jeśli jakiegos żetonu nie ma już w Zasobach Wspólnych, to nie można go dołożyć.

ZDARZENIA

- Gracz traci karty Szkolenia, jeśli ma je na ręce albo zagrane obok karty Misji.
- Aresztowanie nie przerywa Misji. Gracz może uwolnić albo wykupić cichociemnego, który może ją dokończyć.

RUCH A ZDARZENIA

Cichociemny, wchodząc do Okręgu, sprawdza, czy działa na niego bieżąca karta Zdarzenia.

KARTY SZKOLENIA

- Karty oznaczone DŁW są uniwersalne, mogą być zagrywane na rzecz dowolnego cichociemnego.
- Karty Szkolenia oznaczone (SZ) służą przede wszystkim do realizowania Misji Sztabowych.
- Jeżeli gracz zagra kartę, aby:
 - spełnić wymagania po Skoku,
 - nadać Meldunek,
 - obronić cichociemnego przed Zdarzeniem,
 - pozyskać, odrzucić lub dobrać kartę Szkolenia albo Misjiodkłada ją na stos kart Zagranych.
- Jeżeli gracz zagra kartę, aby
 - realizować Misję,
 - realizować Misję specjalną Ucieczka z Więzieniaodkłada ją na kartę Misji.

W swojej turze gracz może utworzyć stos Dobierania najwyżej jeden raz.

WARUNKI LOTU

- Jeżeli karta Warunki Lotu nakazuje skok (zrzut) do sąsiedniego Okręgu, Dowódca musi wybrać Okręg oznaczony symbolem skoczka.
- Dowódcą jest gracz, który jako pierwszy umieścił cichociemnego w tym samolocie.
- Lot bez cichociemnych
Lot (z zaopatrzeniem) odbywa się, nawet jeśli w samolocie nie ma cichociemnych.
Należy sprawdzić Warunki Lotu, czy nastąpił zrzut zasobów.

MISJE

- Jeśli karta na to pozwala, to gracz wybiera, gdzie realizuje Misję.
- Cichociemny może wykonywać na raz tylko jedną Misję.
- Z podjętej Misji nie można zrezygnować.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

- Jeśli gracz zdobędzie ponad 100 PZ, umieszcza swój dodatkowy znacznik na polu 100 PZ.
- Minimalna liczba punktów to 1. Gracz nie może mieć ich mniej.

GRACZE ZDOBYWAJĄ DODATKOWE PUNKTY ZWYCIĘSTWA ZA:

Każdą posiadaną kartę Szkolenia.	+1 PZ
Każdą niewykorzystaną kartę Specjalną.	+2 PZ
Każdy niewykorzystany żeton Pieniądzy.	+2 PZ
Morale każdego cichociemnego (nie może być w więzieniu).	+ łączna wartość
Wykonanie co najmniej jednej Misji z każdej ze specjalności: D, Ł, W, SZ.	+20 PZ
Wykonanie największej liczby Misji danej specjalności (za każdy rodzaj Misji: D, Ł, W, SZ). Gdy kilku graczy zrealizowało najwięcej Misji, wszyscy oni dostają punkty.	+5 PZ

OKREŚLANIE ZWYCIĘZCY

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ).
W przypadku remisu wyższe miejsce ma gracz, który zrealizował więcej Misji.
Jeśli nadal jest remis, wyższe miejsce ma gracz,
którego cichociemni mają łącznie wyższą wartość Morale.

© Instytut Pamięci Narodowej
– Komisja Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, 2024
Biuro Edukacji Narodowej,
ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa



INSTYTUT
PAMIĘCI
NARODOWEJ

Koncepcja:
Łukasz Płatek i Piotr Żyłko

Instrukcja:
Zespół Biura Edukacji Narodowej
Oddział IPN w Krakowie
ul. Reformacka 3
31-012 Kraków