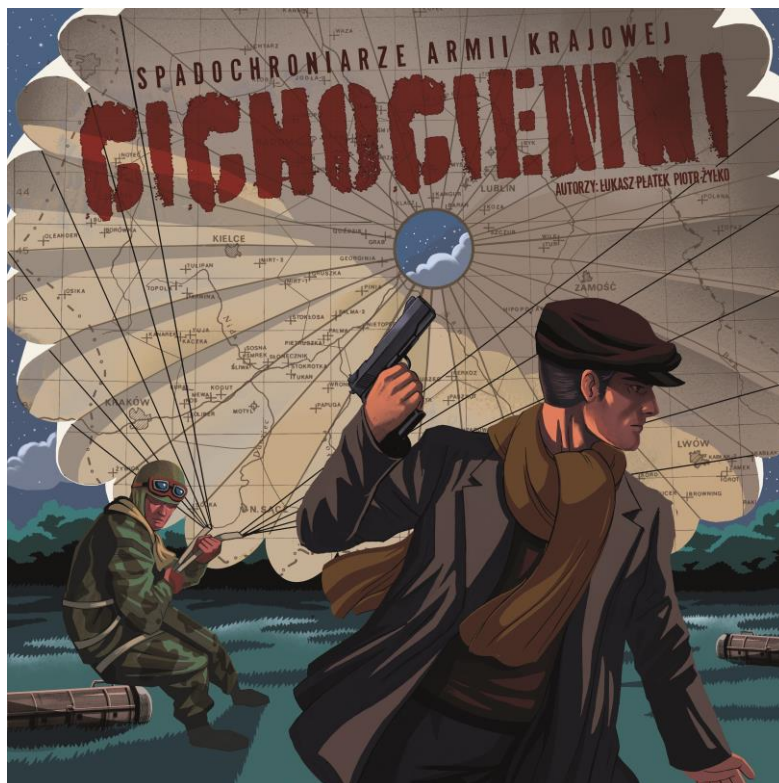




INSTYTUT PAMIĘCI
NARODOWEJ

Oddział w Krakowie

Instrukcja



Cichociemni. Spadochroniarze AK

Wariant wprowadzający/turniejowy/edukacyjny

Wariant wprowadzający przygotowany został z myślą o wykorzystaniu edukacyjnym gry planszowej Cichociemni. Spadochroniarze Armii Krajowej. Prostota tego wariantu pozwala wykorzystać grę na lekcji historii, zajęciach dodatkowych lub Olimpiadzie Gier Planszowych IPN. Jest również dobrą formą przygotowania gracza do głównej rozgrywki. Zachęcamy do poznania historii Cichociemnych.

Rozgrywka trwa tylko 5 kolejek. W czasie rozgrywki zapoznacie się z kluczowymi zasadami, decydując o działaniach waszych cichociemnych.

W innych wariantach użyjecie nowych cichociemnych (Łączność, Wywiad). Będziecie mogli wykonywać nowe typy Misji (Ł, W, SZ), także zespołowo. Będziecie również wykorzystywać Karty Specjalne oraz znacznie więcej kart Szkolenia, Lotu i Zdarzeń.

W pudełku. Przygotowanie rozgrywki

W pudełku znajdziecie: dużą kolorową planszę, znacznik czasu, kilka talii kart (łącznie 275 kart), kartonowe żetony (80), planszетки (4) oraz drewniane pionki (12) i znaczniki (32) w kolorach graczy.

Przygotowanie planszy

- Rozłóżcie planszę na środku stołu
Umieśćcie **znacznik Czasu** na polu **Start** na **Torze Upływu Czasu**

Przygotowanie kart

- 20 kart SZKOLENIA**, z białym tłem, podzielcie na zestawy złożone z pięciu kart 3, 3, 3, 4, 5.
Są to karty Startowe Graczy. Mają one białe tło i znajdziecie je w talii z kartami ROZKAZ WYLOTU i WARUNKI LOTU.

- 110 kart SZKOLENIA**, z kolorowym tłem

Wybierzcie z tej talii 47 kart oznaczonych **D (31)** oraz **DŁW (16)**

Rozdawcie każdemu z graczy **po 2 karty D** oraz **po 1 karcie DŁW**.

Te 3 karty umieśćcie zakryte obok swoich kart Startowych.

Pozostałe karty **D** i **DŁW** dokładnie potasujcie i umieśćcie zakrytą talię na planszy.

Odkryjcie 5 kart SZKOLENIA na Torze Kart Szkolenia obok talii.

Pozostałe karty **SZKOLENIA** oznaczone **Ł, W** i **SZ** odłóżcie do pudełka.

- 39 kart ZDARZENIE**

Wybierzcie z tej talii te 4 karty



Na spodzie talii umieśćcie kartę Aresztowanie/Wszystkie, a pozostałe 3 karty dokładnie potasujcie i umieśćcie na tej karcie. Zakrytą talię umieśćcie na planszy

Pozostałe karty **ZDARZENIE** odłóżcie do pudełka.

● **16 kart ROZKAZ WYLOTU**

Wybierzcie z tej talii te 8 kart

<p>Miejsce zrzutu OKRĘG WARSZAWA ZWZ PLACÓWKA „UGÓR”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1941</p> <p>W piątek o godz. 18.20 z lotniska RAF pod Londynem wystartuje czterosiłkowy Halifax z ekipą 3 skoczków na pokładzie. Trasa wiedzie nad Danią, wyspą Bornholm, Jeziorem Charzykowskim i wzdłuż wstęgi Wisły.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 10 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG WARSZAWA ZWZ SOCHACZEW-BOLIMÓW</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1941</p> <p>W sobotę o godzinie 21.20 w bezchmurną noc z polowego lotniska RAF pod Londynem wystartuje czterosiłkowy Halifax z 3 skoczkami na pokładzie. Nad Morzem Północnym swały chmur do wysokości 10 000 stóp. Ponieważ placówka odbiorcza czuwać będzie dopiero od dnia następnego, zrzut na placówkę zapasową w rejonie Sochaczew - Bolimów.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 10 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG WARSZAWA ZWZ-AK PLACÓWKA „ŁĄKA”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1942</p> <p>W środę o godzinie 19.35 z lotniska RAF pod Londynem wystartuje samolot Halifax z 6 skoczkami na pokładzie. Noc jest bezkłęskowa, warunki atmosferyczne bardzo trudne. Trasa będzie wiodła nad wschodnim wybrzeżem Danii, nad portem w Malmo i Kolobrzegiem, dalej wzdłuż Wisły.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 7 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG RĄDOM – KIELCE ZWZ-AK PLACÓWKA „TRAWA”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1942</p> <p>W piątek o godz. 20.00 samolotem Halifax z lotniska RAF Tempsford wystartuje sześcioposobowa grupa skoczków. Teren nieprzyjacielski przekroczony zostanie o godz. 22.25 powyżej wyspy Sylt i Danii na wysokości 10 000 stóp. Noc jest księżycowa i widoczność doskonała.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 7 PZ</p>
<p>Miejsce zrzutu OKRĘG LUBLIN AK PLACÓWKA „OSA”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1943</p> <p>W piątek o godz. 17.45 z lotniska RAF Tempsford (Anglia) wystartuje samolot Halifax z 3 skoczkami na pokładzie. Warunki atmosferyczne ciężkie. Obmarzenie i śnieżyce. Niski pułap chmur. Całkowite pokrycie.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 4 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG WARSZAWA AK PLACÓWKA „BAT”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1943</p> <p>W niedzielę o godzinie 18.15 z lotniska RAF pod Londynem wystartuje samolot z 3 skoczkami na pokładzie. Trasa będzie przebiegać nad Danią, a w Polsce m.in. nad Gniezmem. Meteorolodzy zapowiadali dobrą pogodę na całej trasie lotu do Polski.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 4 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG KRAKÓW AK PLACÓWKA „KURA”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1944</p> <p>W piątek o godz. 19.45 z lotniska Campo Casale nieopodal Brindisi (Włochy) wystartuje samolot Halifax z polskiej 1586. Eskadry Specjalnego Przeznaczenia z 4 skoczkami na pokładzie. Na trasie od wybrzeża jugosłowiańskiego aż do Karpat jest pochmurnie, ale na północ od Karpat pogoda jest bardzo dobra.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 2 PZ</p>	<p>Miejsce zrzutu OKRĘG ŁÓDŹ AK PLACÓWKA „NEWA”</p> <p>WOLNE MIEJSCA</p> <p>Rozkaz wylotu 1944</p> <p>W poniedziałek o godz. 16.45 z lotniska Campo Casale nieopodal Brindisi (Włochy) wystartuje samolot Liberator z polskiej 1586. Eskadry Specjalnego Przeznaczenia z 6 skoczkami na pokładzie. Pogoda w rejonie zrzutu zła.</p> <p>Ładunek</p>  <p>Po udanym zrzucie nadaj meldunek w tej samej kolejce 2 PZ</p>




podzielcie je na pary latami

- **2 karty** oznaczone 1944 potasujcie i umieśćcie zakryte na opisanym miejscu planszy
- **2 karty** oznaczone 1943 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii
- **2 karty** oznaczone 1942 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii
- **2 karty** oznaczone 1941 potasujcie i umieśćcie zakryte na tej talii

Pozostałe karty **ROZKAZ WYLOTU** odłóżcie do pudełka.

● **19 kart WARUNKI LOTU**

Wybierzcie z tej talii te 4 karty

<p>OBŁODZENIE SAMOLOTU</p> <p>-1 MORALE</p> <p>Skutek POWRÓT DO BAZY</p> <p>W trakcie lotu nad Morzem Północnym w mgłę, na skrzydłach samolotu osiadła wilgoć. Odmarzacze nie podolały naporowi narastającej szreni. Po odbyciu połowy trasy, włączony na czas zmiany pilotów automatyczny pilot nie wykrył lodu na skrzydłach, a stateczniki zostały unieruchomione. Z powodu silnego oblodzenia samolotu, pilot z nawigatorem podjęli decyzję o powrocie do bazy.</p> <p>Niezbędne po skoku</p> 	<p>ZRZUT NA DZIKO</p> <p>+1 MORALE</p> <p>Skutek ZRZUT W SĄSIEDNIM OKRĘGU UTRATA ZASOBÓW</p> <p>Bombowiec RAF, którym lećciez, nie dotrze do miejsca przeznaczenia. Z powodu błędów nawigatora i zbyt małej ilości benzyny pilot zrzuci swoją ekipę na nieprzygotowany teren znajdujący się w sąsiednim Okręgu AK. W związku z tym kontenery z zasobami pozostaną w lukach bombowych i wrócą do bazy.</p> <p>Niezbędne po skoku</p> 	<p>USTERKI USUNIĘTE. LOT BEZ KOMPLIKACJI</p> <p>+2 MORALE</p> <p>Skutek ZRZUT NA DOCELOWĄ PLACÓWKĘ ZASOBY DOCIERAJĄ NA MIEJSCE</p> <p>Przed operacją do Polski pilot wraz z radiotelegrafistą i mechanikiem pokładowym wykonali trzydziestominutowy lot sprawdzający. Po tej próbie wszystkie techniczne usterki samolotu zostały usunięte. Dzięki temu samolot jest dobrze przygotowany do zadania. Lot do Polski, mimo ostrzału artylerii przeciwlotniczej nieprzyjaciela na całej trasie przelotu będzie bezpieczny, a wasz skok odędzie się na ustaloną w rozkazie lotu placówkę.</p> <p>Niezbędne po skoku</p> 	<p>ZRZUT W PIĘCIU PODEJŚCIACH</p> <p>+2 MORALE</p> <p>Skutek ZRZUT NA DOCELOWĄ PLACÓWKĘ ZASOBY DOCIERAJĄ NA MIEJSCE</p> <p>Doświadczona polska załoga samolotu, aby uniknąć ostrzału artylerii przeciwlotniczej nieprzyjaciela, gęsto rozmieszczonej na trasach lotów do Polski, zniża lot na wysokość 200 metrów. Dzięki temu uniknie oblodzenia maszyny oraz uszkodzenia samolotu w wyniku ostrzału. Pilot w dwóch nalotach wykona bezbłędny zrzut kontenerów z zasobami, a w kolejnych trzech podejściach zrzuci was na polską ziemię.</p> <p>Niezbędne po skoku</p> 
--	--	---	--

Na spodzie talii umieśćcie kartę Oblodzenie samolotu, a pozostałe 3 karty dokładnie potasujcie i umieśćcie na tej karcie. Zakrytą talię umieśćcie na planszy

Pozostałe karty **WARUNKI LOTU** odłóżcie do pudełka.

- **55 dużych kart Misji**

Wybierzcie z tej talii 27 kart oznaczonych D

Podzielcie je na 4 talie oznaczone latami

3 karty oznaczone 1941 umieśćcie zakryte na opisanym miejscu na planszy

Odkryjcie 3 karty MISJI 1941 na **Torze Kart Misji**

Pozostałe karty MISJI **D** oddzielnie potasujcie i umieśćcie **obok planszy**:

- **8 kart** oznaczonych 1942

- **6 kart** oznaczonych 1943

- **10 kart** oznaczonych 1944

Pozostałe karty Misji (Ł, W, SZ) odłóżcie do pudełka.

Przygotowanie graczy

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

- **1 planszетkę** gracza
- **1 pionek** cichociemnego (*oznaczony literą Dywersja*), który od razu umieszczacie na polu **Szkolenie**
- **4 znaczniki**
- umieśćcie na planszетce **1 znacznik**, ustawiając **wartość** Morale cichociemnego D na **2**
- umieśćcie **jeden ze swoich znaczników** na polu **20** Toru Punktacji

Ponadto dobierzcie:

- **1 żeton** Pieniędzy
- **5 kart** **SZKOLENIA** (startowych, z białym awersem), o wartościach: 3, 3, 3, 4, 5
Rozpoczniecie rozgrywkę mając na ręce te pięć kart.
- **Po lewej** stronie planszетki umieśćcie **zakryte 3 karty SZKOLENIA (2 D i 1 DŁW)** – to stos **Dobierania**. Po prawej stronie planszетki będziecie odkładać odkryte karty na stos Kart Zagranych.
- **Wszystkie karty specjalne** oraz **pozostałe pionki, znaczniki i żetony pieniądze** odłóżcie do pudełka

Na koniec przygotowania

- **wyznaczcie gracza rozpoczynającego** i przekazcie mu żeton „**1. GRACZ**”
- zaczynając od **1. GRACZA** rozmieśćcie **5 różnych żetonów** (poza **radiostacją**) w dowolnych regionach.
- Pozostałe żetony tworzą **ZASOBY WSPÓLNE**:

○ ludzie	14	+1 na planszy
○ broń	13	+1 na planszy
○ materiały wybuchowe	9	+1 na planszy
○ narzędzia	11	+1 na planszy
○ transport	7	+1 na planszy
○ radiostacja	8	

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

Struktura rozgrywki

Rozgrywka trwa 5 kolejek (*umownie od jesieni 1941 do końca 1944*).

- 1 kolejka 1941
- 1 kolejka 1942
- 1 kolejka 1943
- 1 kolejka 1944
- 1 **OSTATNIA KOLEJKA**, w której w tym wariancie **rozgrywacie tylko Fazę Szkolenia i Działań w Kraju**.

Będziecie wykorzystywać karty **SZKOLENIA**, aby realizować **Misję 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 kartami **SZKOLENIA** na stosie **Dobierania** oraz 1 żetonem **Pieniędzy**.

Każda kolejka składa się z trzech faz:

- **Faza Skoku i Zdarzenia**
- **Faza Szkolenia i Działań w Kraju**
- **Faza Zakończenia Kolejki**

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. Wykonajcie poniższe działania:

ROZKAZ WYLOTU

- Odkryjcie kartę **ROZKAZ WYLOTU**
- Umieśćcie na tej karcie wskazane żetony Zasobów
- **Tylko w 1. kolejce weźcie** pionki swoich cichociemnych z pola Szkolenie i **umieśćcie** na tej karcie
- Drugą kartę **ROZKAZ WYLOTU** z bieżącego roku odłóżcie do pudełka.

WARUNKI LOTU

- Odkryjcie kartę **WARUNKI LOTU**
- Jeżeli skok jest niemożliwy, to cichociemni tracą Morale zgodnie z opisem na karcie **WARUNKI LOTU**. Żetony Zasobów odłóżcie z powrotem do Zasobów Wspólnych.
- Jeżeli skok jest udany, to cichociemni zyskują Morale zgodnie z opisem na karcie **WARUNKI LOTU**. Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa** (PZ), o ile powinieneś podnieść Morale. Kiedy **Morale** cichociemnego ma minimalną wartość (1) i powinieneś je obniżyć, w zamian tracisz tyle **Punktów Zwycięstwa** (PZ), o ile powinieneś 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).

- 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.

MELDUNEK PO SKOKU

- Sprawdźcie, zgodnie z kolejnością, czy cichociemny może i chce nadać Meldunek do SNW. 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**. Nadanie Meldunku pozwala zdobyć **Punkty Zwycięstwa** (PZ) wskazane na karcie **ROZKAZU WYLOTU**.

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**. **Jeśli gracz nie zagra** odpowiedniej karty, cichociemny nie może w tej kolejce poruszać się, ani podejmować **MISJI** (*oznacz to kładąc pionek **płasko** na planszy*). **Jeśli gracz zagra** odpowiednią kartę **SZKOLENIA** **przestawia** cichociemnego do Warszawy.

2. ZDARZENIE

- Odkryjcie kartę **ZDARZENIA** i wykonajcie jej polecenia wobec cichociemnych w Kraju. **UWAGA:** ZDARZENIE **nie działa** na cichociemnego znajdującego się **w więzieniu**.

OBRONA PRZED ZDARZENIEM

Jeśli gracz **chce się obronić** przed ZDARZENIEM, to musi zagrać kartę **SZKOLENIA**, która zawiera wymagane przez ZDARZENIE zasoby lub umiejętności.

Do obrony przed ZDARZENIEM **nie można** używać żetonów Zasobów znajdujących się w okręgu.

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.

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 Morale.

Ograniczenia opisane na karcie ZDARZENIA mają na niego wpływ w tym okręgu i innych, gdzie to ZDARZENIE obowiązuje.

SKUTKI ZDARZEŃ

- **Utrata karty z zasobem:**
Odłóż (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, podejmować, ani realizować Misji.
- **Aresztowanie:** Pionek cichociemnego **umieść w więzieniu**.
W następnej fazie gracz może uwolnić albo wykupić cichociemnego.
Aresztowanie nie przerywa realizacji Misji.

Faza Szkolenia i Działań w Kraju

Zaczynając od **1. GRACZA** wykonujcie wszystkie działania swojej Tury.

Tura gracza

W swojej turze gracz może, **w dowolnej kolejności**:

- przemieścić swoich cichociemnych
- wykorzystać żetony **PIENIĘDZY**
- zagrać karty **SZKOLENIA**

Przemieszczanie cichociemnych

Cichociemny może, **jeden raz w kolejce**, przekroczyć do tyłu granic (między okręgami albo państwowymi), ile wynosi jego poziom Morale.

UWAGA: Przemieszczanie nie zużywa Morale.

Cichociemny, który jest aresztowany lub wykonuje Misję, **nie może** się przemieszczać.

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.

Żetony Pieniędzy

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

- **umieścić 1 żeton zasobu** (Broń / Transport / Narzędzia) w okręgu, w którym **jest jego cichociemny**
- **uwolnić z więzienia** 1 cichociemnego

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

Karty SZKOLENIA

Gracz ma do dyspozycji 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 Misji** dzięki wartości zagranej karty
- realizacja Misji dzięki zasobom oraz umiejętnościom zagranej karty
- planowanie, czyli **odłożenie** dowolnej liczby kart na następną kolejkę

Po zagranieniu wszystkich kart i ewentualnym użyciu żetonów PIENIĘDZY 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 nie przekraczającej sumy wartości zagranych 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 Tor Kart Szkolenia do 5 kart.**

Usunięcie kart z Toru Kart Szkolenia

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

Następnie może usunąć jedną albo dwie karty z Toru Kart Szkolenia i umieścić je na spodzie talii. Pozostałe karty przesuwają w prawo i **uzupełniają 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 kart w swoim stosie Dobierania, tasuje swój stos kart Zagranych i tworzy nowy stos Dobierania.
W swojej turze gracz może utworzyć stos Dobierania najwyżej jeden raz.

Usunięcie kart z Toru Misji

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

Następnie może usunąć **jedną kartę** z Toru Misji i umieścić ją na spodzie talii. Pozostałe karty przesuwają w dół i uzupełniają Tor Misji.

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

Misje

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

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

- **nie znajduje się w więzieniu**
- **nie wykonuje** innej Misji
- **nie podjął** innej Misji w tej kolejce
- **znajduje się** w okręgu, którego dotyczy Misja

Wzięcie karty MISJI

- zabierz z Toru Misji wybraną kartę i umieść ją przed sobą
- umieść na tej karcie swój znacznik, na pierwszym polu Czasu Misji
- przesunij karty MISJI w dół i odkryj nową kartę (z talii Misji bieżącego roku) na pierwsze, zwolnione pole

Realizacja Misji

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

- **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 (**zgodne z jej oznaczeniem**)
(te karty są zablokowane do chwili zakończenia Misji)
UWAGA: Jeżeli na zagranej karcie są Zasoby, które gracz pobrał z okręgu jako żetony, gracz od razu zwraca te żetony do okręgu.
- **Wykonaj** - gracz zagrywa karty SZKOLENIA obok karty MISJI (**zgodne z jej oznaczeniem**)

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

Zrealizowana Misja

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

Po pomyślnym zrealizowaniu Misji:

- otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za Misję, zgodnie z opisem na karcie
- podnieś o 1 poziom Morale cichociemnym, którzy zrealizowali Misję
 Kiedy **Morale** cichociemnego ma maksymalną wartość (6) i powinieneś je podnieść, w zamian otrzymujesz tyle **Punktów Zwycięstwa** (PZ), o ile powinieneś podnieść Morale
- jeśli w prawym, dolnym narożniku karty MISJI jest symbol żetonu, dołóż go do okręgu
- możesz nadać Meldunek korzystając z **Radiostacji** w okręgu albo z karty SZKOLENIA (zagranej na Misji albo z ręki), dzięki czemu zdobędziesz dodatkowe **+3 PZ**
- użyte żetony Zasobów, **oprócz Radiostacji i Ludzi**, odłóż do Zasobów Wspólnych
UWAGA: Jeżeli w okręgu znajduje się już żeton **Radiostacji**, gracz decyduje o jego przemieszczeniu do sąsiedniego okręgu, w którym nie ma **Radiostacji**.
- kartę zrealizowanej Misji odłóż zakrytą obok swojej planszетки (możesz za nią zyskać Punkty Zwycięstwa na koniec rozgrywki)
- zagrane na Misję karty SZKOLENIA odłóż na stos kart ZAGRANYCH

Planowanie

Gracz może odłożyć na wierzch lub spód stosu Dobierania karty SZKOLENIA (jedną albo więcej), aby móc je wykorzystać w następnej kolejce.

Może także odłożyć karty SZKOLENIA na stos kart Zagranych, bez korzystania z ich możliwości.

Faza Zakończenia Kolejki

1. Przesuńcie w prawo znaczniki na swoich **kartach MISJI**.

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 cichociemnego, który nie zrealizował 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
UWAGA: Jeżeli 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,
- zagrane na Misję karty SZKOLENIA odłóż na 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. Przetawcie **do Warszawy** pionki cichociemnych, które **leżą płasko** (po Skoku).

4. Dobierzcie 5 kart SZKOLENIA ze swojego stosu Dobierania.

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

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

5. TOR MISJI

- usuńcie z Toru 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.

6. TOR KART SZKOLENIA

- umieśćcie na spodzie talii kart SZKOLENIA wszystkie karty z Toru Kart Szkolenia,
- odkryjcie 5 kart SZKOLENIA.

7. 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.
- 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.

8. KONSPIRACYJNE 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.
- Jeżeli gracz nie ma żetonu PIENIĘDZY, dobiera 1 żeton.

9. POBYT W KRAJU

- Każdy gracz **zdobywa tyle Punktów Zwycięstwa (PZ)**, ile wynosi łącznie Morale jego cichociemnego, który nie jest na polu Szkolenia, ani nie jest w więzieniu.

10. Przekażcie żeton **1. GRACZ** kolejnemu graczowi.

11. Przesuńcie znacznik Czasu w dół na Torze Upływu Czasu.

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.

Określanie zwycięzcy

Gracze zdobywają dodatkowe Punkty Zwycięstwa za:

- +1 PZ za każdą posiadaną kartę SZKOLENIA,
- +2 PZ za niewykorzystany żeton PIENIĘDZY,
- + wartość Morale cichociemnego (*nie może być w więzieniu*),
- +5 PZ za wykonanie **największej** liczby Misji.

Gdy kilku graczy zrealizowało najwięcej Misji, wszyscy oni dostają + 5 PZ.

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 cichociemny ma **wyższą wartość Morale**.

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, + wartość Morale
którzy **nie są** na polu Szkolenia, ani **nie są** w więzieniu

Żetony Zasobów

- Jeśli jakiegoś 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.
- Jeżeli gracz zagra kartę, aby
 - spełnić wymagania po Skoku,
 - nadać Meldunek,
 - obronić cichociemnego przed ZDARZENIEM,
 - pozyskać, odrzucić lub dobrać kartę SZKOLENIA albo Misji.

odkłada ją na stos kart Zagranych.

- Jeżeli gracz zagra kartę, aby
 - realizować Misję,
 odkłada 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.