



FIRST TO FIGHT

Autorzy gry/Authors:
Adam Kwapiński, Michał Sienko

Graficy/Graphic designers:
Iga W. Grygiel, Grzegorz Bobrowski, Paweł Piwko, Mateusz Bielski

Skład/Editing:
Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński

Korekta/Proofreading:
Piotr Żuchowski

Tłumaczenie/Translation:
Piotr Żuchowski

Rok wydania/ Year of publishing:
2014



PODZIĘKOWANIA

Serdecznie dziękujemy wszystkim osobom, które wspomagały nas podczas prac nad grą. Był to proces rozłożony w czasie, dlatego też lista osób i instytucji, które nam doradzały i udzielały najróżniejszego wsparcia, jest bardzo długa. Chcielibyśmy podziękować: pracownikom i członkom Fundacji Niepodległości, a w szczególności Przemkowi Jaśkiewiczowi i Maciejowi Szymczakowi, oraz pracownikom Muzeum II Wojny Światowej, a w szczególności Bartoszowi Odorowiczowi. Wyjątkowe podziękowania należą się testerom gry. W tym gronie znaleźli się: Joanna Gleń, Anna Polkowska, Jolanta Pysznia, Aneta Sygnowska, Marcin Gleń, Łukasz Kisman, Jakub Kurek, Marcin Krupiński, Grzegorz Lewiński, Maciej Poleszak, Jakub Polkowski, Piotr Pysznia, Adam Sikorski, Michał Szewczyk, Jakub Wasilewski, Mateusz Wojciechowski, Piotr Żuchowski i inni.

ROK ŻOŁNIERZY TUŁACZY

Rok 2014 pragniemy zadedykować Żołnierzom Tułaczom. 75 lat temu wybuch II Wojny Światowej zmusił miliony obywateli Rzeczypospolitej Polskiej do migracji. Już we wrześniu tysiące polskich żołnierzy trafiło do niemieckich oflagów, a po 17 września 1939 r. kolejne dziesiątki tysięcy dostało się do niewoli sowieckiej i wyładowało w syberyjskich łagrach. Wielu z nich zostało zamordowanych w Katyniu, Miednoje, Twerze, Charkowie, Włodzimierzu Wołyńskim i innych miejscach kaźni. Liczni żołnierze poprzez obozy internowania w Rumunii i na Węgrzech przedzierałi się do Francji, a po jej upadku do Wielkiej Brytanii – aby kontynuować walkę o wolną Polskę.

Dla części żołnierzy szlak bojowy rozpoczął się w Związku Radzieckim, gdzie w 1941 z niedawnych jeńców formowała się Armia Polska pod dowództwem gen. Władysława Andersa. Jej szlak wiódł przez Środkowy Wschód, Afrykę Północną i Włochy, gdzie 2 Korpus Polski w maju 1944 wślawił się zdobyciem Monte Cassino. Polscy żołnierze walczyli we wszystkich możliwych kampaniach II Wojny Światowej. Ich czyn zbrojny jest godny podziwu i naśladowania.

Wielu z tych Żołnierzy Tułaczy nie miało już możliwości powrotu do swoich domów, pomimo tego, że żołnierskie szczęście pozwoliło im przeżyć wojenną zawieruchę i ofiarą służbę dla Polski. Marzenie o wolnej Polsce przechowali w swoich sercach – na emigracji. Dlatego nigdy nie powinniśmy zapomnieć o żołnierzach Polskich Sił Zbrojnych, ZWZ-AK i innych formacji wojskowych walczących z okupantami Rzeczypospolitej. Gra „First to Fight” będzie umacniała tę pamięć.

Fundacja Niepodległości & Fabryka Gier Historycznych



ACKNOWLEDGEMENTS

We would like to thank all the people involved in the design process. It took a long time, so the list of people and institutions that advised and helped us in various ways is very long, too. Our thanks go to the workers and members of the Foundation for Independence, especially Przemek Jaśkiewicz and Maciej Szymczak, and the employees of the Museum of the Second World War, especially Bartosz Odorowicz. Special thanks should go to our testers: Joanna Gleń, Anna Polkowska, Jolanta Pysznia, Aneta Sygnowska, Marcin Gleń, Łukasz Kisman, Jakub Kurek, Marcin Krupiński, Grzegorz Lewiński, Maciej Poleszak, Jakub Polkowski, Piotr Pysznia, Adam Sikorski, Michał Szewczyk, Jakub Wasilewski, Mateusz Wojciechowski, Piotr Żuchowski and others.

THE YEAR OF THE WANDERER SOLDIERS

We would like to dedicate year 2014 to the Wanderer Soldiers. 75 years ago the outbreak of World War 2 forced millions of Polish people to emigrate suddenly. As soon as in September thousands of Polish soldiers landed in German oflags, and after 17th September 1939 another tens of thousands were transported to Siberian labor camps. Many of them were murdered in Katyn, Mednoye, Tver, Kharkiv, Volodymyr-Volynskyi and other places. Through internment camps in Romania and Hungary numerous soldiers found their way to France, and after its fall – to Great Britain – to continue the struggle for free Poland.

For some of them the combat trail began in the Soviet Union, where in 1941 the Polish Army under general Władysław Anders was formed from ex-POWs. Its route lead through the Middle East, North Africa and Italy, where in May 1944 the Polish II Corps became famous for conquering Monte Cassino. Polish soldiers took part in all possible campaigns of World War 2. Their armed actions are exemplary and admirable.

Many of these Wanderer Soldiers could not return home despite being lucky enough to survive the turmoil of the war and devoted service to Poland. They kept the dream about free Poland in their hearts – as expatriates. We should never forget the soldiers of the Polish Armed Forces, ZWZ-AK and other military formations fighting against the invaders. The game “First to Fight” will help to keep this memory.

Foundation for Independence & Historical Games Factory

WSTĘP

Po przegranej kampanii wrześniowej 1939 roku wielu polskich żołnierzy ewakuowało się z kraju i wyruszyło na tłażkę po świecie, która trwała do 1945, a dla części z nich skończyła się dopiero po 1989. Polacy walczyli na wszystkich frontach II Wojny Światowej i mieli ogromny wkład w zwycięstwo nad nazistowskimi Niemcami i innymi Państwami Osi. Świetnie wyszkoleni żołnierze Polskich Sił Zbrojnych na Zachodzie oraz Związku Walki Zbrojnej - Armii Krajowej, walczyli z Wehrmachem na wszystkie możliwe sposoby. Na lądach, morzach i w powietrzu stawiali czoła siłom III Rzeszy. Dzisiaj przypominamy Wam ich bohaterską walkę. Rozpocznij grę i wciel się w dowódcę Sztabu Naczelnego Wodza, zarządzając polskimi żołnierzami w walce przeciwko III Rzeszy. Państwa Osi ugną kolana, jeśli Ty nie zegniesz karku!

CEL GRY

Zadaniem każdego gracza jest doprowadzenie do zwycięstwa nad Państwami Osi poprzez realizację misji, które otrzyma na początku rozgrywki. Każda z kart misji – jeśli tylko zakończy się powodzeniem – przynosi punkty zwycięstwa. Jeśli zadanie zakończy się porażką, gracz utraci część posiadanych punktów. W trakcie rozgrywki gracze będą mogli zdobywać dodatkowe punkty za przeprowadzanie Dywersji w rejonach okupowanych przez Państwa Osi, dostarczanie żołnierzy w rejon Koncentracji sił, czy wykorzystanie umiejętności niektórych postaci. Na koniec gry osoba, której udało się zebrać najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Obywatele Rzeczypospolitej!

Nocy dzisiejszej odwieczny wróg nasz rozpoczął działania zaczepne wobec Państwa Polskiego, co stwierdzam wobec Boga i historii. W tej chwili dziejowej zwracam się do wszystkich Obywateli Państwa w głębokim przeświadczeniu, że cały Naród w obronie wolności, niepodległości i honoru skupi się dokoła Wodza Naczelnego i Sił Zbrojnych, oraz da godną odpowiedź napastnikowi, jak się to już nie raz działo w historii stosunków polsko-niemieckich.

Cały Naród Polski, pobłogosławiony przez Boga, w walce o swoją świętą i słuszną sprawę, zjednoczony z amią pójdzie ramię przy ramieniu do boju i pełnego zwycięstwa!

*Ignacy Mościcki,
Prezydent Rzeczypospolitej,
Warszawa, 1 września 1939 r.*

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy:

1. Rozłożyć planszę na środku stołu;
2. Umieścić obok planszy karty rozkazów aktywną stroną do góry;
3. Przetasować talię żołnierzy i umieścić ją w zasięgu graczy;
4. Umieścić w każdym regionie po 1 losowym żołnierzu z wierzchu talii. Umieszczenie żołnierza w regionie polega na położeniu go przy krawędzi planszy w odpowiednim kolorze zgodnym z kolorem danego regionu (Uwaga! Jeśli przy planszy pojawi się 4 lub 5 żołnierzy z tej samej formacji, należy ponownie przetasować całą talię żołnierzy i wykonać ten krok jeszcze raz);
5. Podzielić talię misji na dwie części zgodnie z kolorami rewersów, a następnie przetasować każdą z nich;
6. Rozdać każdemu graczowi po 4 karty misji I etapu (czerwone karty misji). Gracz może zostawić 3 lub 4 karty misji na ręce. Wszystkie karty, których gracze nie wybrali, należy usunąć z gry bez ujawniania;
7. Przetasować talię wydarzeń i umieścić ją obok planszy w pobliżu toru upływu czasu;
8. Umieścić znaczniki dominacji Państw Osi na torach dominacji na wyznaczonych polach (cyfry na polach początkowych są czarne);
9. Ułożyć obok planszy żetony szkoleń, ran, sanitariuszek, koncentracji sił oraz punktów zwycięstwa, a także znaczniki wydarzeń (tylko w przypadku wersji zaawansowanej) tak, aby wszyscy mieli do nich dostęp;
10. Określić losowo gracza, który rozpocznie rozgrywkę.

ELEMENTY GRY

- instrukcja
- plansza
- 54 karty żołnierzy
- 30 kart misji (w dwóch kolorach: czerwone z I etapu oraz żółte przypisane do etapu II)
- 24 karty wydarzeń neutralnych
- 10 żetonów ran
- 40 żetonów szkoleń
- 12 żetonów sanitariuszek
- 6 kart rozkazów
- żetony koncentracji sił
- żetony punktów (o wartości 1 oraz 5)
- znacznik upływu czasu
- znaczniki dominacji Państw Osi
- sześciościenna kostka
- 4 plansze pomocy gracza

ROZGRYWKA

Dziś czas jest dla ludzi silnych i odważnych, ci bowiem tylko mogą uzyskać zwycięstwo i uwolnić świat od tyranii.

*Władysław Sikorski
Naczelny Wódz Polskich Sił Zbrojnych,
premier Rządu RP na uchodźstwie
Szkocja, 23 września 1941 r.*

Każda runda gry podzielona jest na dwie fazy:

1. Rozkazów
2. Zakończenia

1. FAZA ROZKAZÓW

Jest to główna faza gry, w której gracze podejmują działania mające na celu realizację posiadanych misji. W grze występuje 6 rozkazów, z których mogą korzystać gracze. Każdy rozkaz posiada swój podstawowy efekt, z którego po jego wybraniu będą mogli skorzystać wszyscy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza, który wybrał dany rozkaz). Skorzystanie z akcji danego rozkazu nie jest obowiązkowe. Gracz może zrezygnować z wykonywania akcji - w takim wypadku kolejka przechodzi do następnego gracza. Dodatkowo rozkazy oferują również akcje specjalne, które mogą być wykorzystane jedynie przez tego, kto wybrał dany rozkaz. Zależnie od karty, akcja specjalna zastępuje wersję podstawową danego rozkazu lub jest dodatkowym działaniem przysługującym osobie, która dany rozkaz wybrała. Gracz, który wybrał daną kartę, bierze również wszystkie znajdujące się na niej punkty zwycięstwa (jeśli jakieś tam są).

Po wybraniu rozkazu i wykonaniu związanych z nim działań, należy odwrócić jego kartę na nieaktywną stronę. Rozkazy nieaktywne nie mogą być wybrane przez żadnego z graczy aż do momentu wybrania przez kogoś rozkazu Manewrów (powoduje on między innymi odwrócenie wszystkich nieaktywnych rozkazów na aktywną stronę). Poniżej znajdują się dokładne opisy działań wszystkich rozkazów występujących w grze.

RUCH



Ruch pozwala przemieszczać żołnierzy pomiędzy poszczególnymi regionami. Każdy gracz może poruszyć wybranego żołnierza do sąsiedniego regionu (sąsiedztwo zostało zaznaczone strzałkami na planszy). Dany żołnierz może zostać poruszony tylko jeden raz podczas rozpatrywania tego rozkazu (gracz nie może przemieścić żołnierza, który został przesunięty przez innego gracza).

Akcja specjalna: Gracz, który wybrał ten rozkaz, może przemieścić wybranego żołnierza do dowolnego regionu, niezależnie od zasad sąsiedztwa. Akcja specjalna zastępuje efekt podstawowy rozkazu.



Sąsiedztwo i ruch

W grze występuje 5 regionów, pomiędzy którymi gracze będą mogli przemieszczać żołnierzy. Ruch może odbywać się tylko pomiędzy sąsiadującymi ze sobą regionami (patrz mapa obok). Wyjątkiem jest akcja specjalna rozkazu Ruch, która pozwala przemieścić jednego żołnierza pomiędzy dwoma dowolnymi regionami bez względu na zasady sąsiedztwa.

SZKOLENIE



Rozpoczynając od gracza, który wybrał ten rozkaz, każdy może podnieść wybraną cechę (Siłę lub Konspirację) u dowolnego żołnierza. Do zaznaczania wyszkolenia żołnierzy służą odpowiednie żetony – w trakcie szkolenia należy umieścić je w odpowiednim miejscu na karcie żołnierza (zasłaniając nadrukowaną wartość lub zastępując żeton znajdujący się tam poprzednio). Żadna z cech postaci nie może przekroczyć 5. Gracz nie może szkolić żołnierza, który był już szkolony podczas rozpatrywania tego rozkazu.

Akcja specjalna: Gracz, który wybrał ten rozkaz, dodatkowo otrzymuje żeton sanitariuszki (chyba że już posiada 3 takie żetony – wtedy należy zignorować tę zasadę). Akcja specjalna NIE zastępuje efektu podstawowego tego rozkazu.

Siła i Konspiracja

Każdy żołnierz w grze opisany jest dwiema cechami. Siłą, która służy do realizowania misji, oraz Konspiracją, zwiększającą szanse żołnierza na przetrwanie oraz pozwalającą na skuteczne przeprowadzanie dywersji. W trakcie gry żołnierze mogą być szkoleni, co powoduje wzrost jednej z cech. Jeśli tak się dzieje, na karcie w miejscu nadrukowanych wartości należy umieścić żeton szkolenia z odpowiednimi wartościami.



DYWERSJA



Zaczynając od tego, który wybrał ten rozkaz, gracze mogą wykonać akcję dywersji w wybranym regionie. Gracz nie może wskazać regionu, gdzie inny gracz przeprowadził dywersję w trakcie rozpatrywania tego rozkazu. Aby wykonać akcję dywersji, suma cechy Konspiracja żołnierzy znajdujących się w danym regionie musi być wyższa niż wartość na strzałce znajdującej się po lewej stronie pola, na którym obecnie leży znacznik dominacji Państw Osi. Jeśli tak jest, gracz przesuwą znacznik o jedno pole w lewo. Jeśli akcja

dywersji została przeprowadzona w okupowanym regionie (znacznik dominacji przed akcją dywersji znajdował się na jednym z trzech ciemniejszych pól), gracz otrzymuje 3 punkty zwycięstwa.

Akcja specjalna: Po wykonaniu akcji dywersji (lub jej niewykonaniu, jeśli taka jest decyzja gracza) gracz może użyć zasady specjalnej dowolnego regionu pod warunkiem, że nie znajduje się on pod okupacją Państw Osi (aby można było użyć zasady specjalnej danego regionu, znacznik dominacji musi znajdować się na jasnej części toru). Poniżej znajduje się lista zasad specjalnych przypisanych do poszczególnych regionów.



Tor dominacji Państw Osi

Przy każdym z regionów znajduje się tor dominacji Państw Osi. Wartość na torze zwiększa poziom trudności misji wykonywanych w danym regionie oraz podnosi liczbę żetonów ran, jakie otrzymają żołnierze tam walczący.

Ostatnie trzy pola na torze są ciemniejsze - oznaczają one, że dany region jest pod Okupacją. Gracze nie mogą podczas wykorzystywania akcji specjalnej rozkazu Dywersji korzystać ze zdolności specjalnych regionów, które znajdują się pod Okupacją.



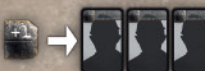
Zrzuty Cichociemnych (Warszawa)

Natychmiast przenieś wybranego żołnierza z dowolnego regionu do Warszawy. Nadal obowiązują ograniczenia wynikające z żetonu koncentracji sił.



Polskie Państwo Podziemne (Polska)

Wybierz rodzaj formacji, a następnie odkrywaj karty z talii żołnierzy, dopóki nie odkryjesz żołnierza, który do takiej formacji należy. Umieść go w Polsce. Po wykonaniu tej akcji przetasuj odkryte karty wraz z całą talią żołnierzy. Jeśli w talii nie było żołnierza należącego do wskazanej formacji, nic się nie dzieje.



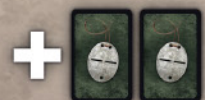
Obóz szkoleniowy (Europa Północna i Atlantyk)

Możesz zwiększyć o 1 punkt Siłę jednego, dwóch lub trzech żołnierzy znajdujących się w tym regionie.



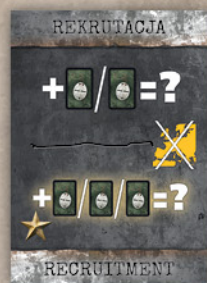
Główny front (Europa Zachodnia)

Możesz odrzucić dowolną kartę misji z ręki. Pokaż ją pozostałym graczom. Jeśli odrzuciłeś kartę z I etapu, weź 2 karty z talii misji II etapu, wybierz jedną z nich, drugą odłóż na spód talii misji II etapu. Nie dobieraj kart, jeśli masz już 3 karty misji z II etapu na swojej ręce. Na koniec tej akcji przesuń w Europie Zachodniej znacznik dominacji Państw Osi o 1 pole w prawo.



Posiłki z Bliskiego Wschodu (Afryka Północna i Włochy)

Natychmiast wyłóż 2 karty żołnierzy z wierzchu talii i umieść je w tym regionie (nie możesz korzystać z ich umiejętności).



REKRUTACJA

W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara gracze wybierają dowolny region (z wyjątkiem Afryki Północnej i Włoch oraz regionów, które były wybrane przez innych graczy na skutek działania tego rozkazu), a następnie rekrutują tam nowego żołnierza. Gracz dociąga 2 karty, po czym wybiera jedną z nich i umieszcza ją przy planszy we wcześniej wybranym regionie. Drugą umieszcza na spodzie talii żołnierzy. Natychmiast po wyłożeniu nowego żołnierza gracz, który to zrobił, może skorzystać z jego umiejętności.

Poniżej znajduje się opis wszystkich umiejętności żołnierzy.

Akcja specjalna: Gracz, który wybrał ten rozkaz, dociąga 3 karty zamiast 2 – z nich wybiera rekrutowanego żołnierza. Akcja specjalna zastępuje efekt podstawowy rozkazu.



Dodatkowa rekrutacja

Po wyłożeniu tego żołnierza, gracz może w tym samym regionie dokonać dodatkowej rekrutacji (wybiera jednego żołnierza z dwóch dociągniętych z talii). Gracz nie może skorzystać z umiejętności żołnierza dołożonego w wyniku dodatkowej rekrutacji.



Punkt zwycięstwa

Gracz natychmiast dobiera jeden punkt zwycięstwa.



Szkolenie

Po wyłożeniu tego żołnierza, gracz może natychmiast podnieść jego wybraną cechę o 1.



Konspiracja

Gracz może przesunąć znacznik dominacji Państw Osi o jedno pole w lewo w regionie, w którym dokonał rekrutacji. Nie otrzymuje za to działanie punktów zwycięstwa.



Ruch

Po wyłożeniu tego żołnierza gracz, który go zrekrutował, może przesunąć go do sąsiedniego regionu.



Łączność

Gracz dobiera dwie karty z wierzchu talii wydarzeń neutralnych. Następnie wybraną kartę umieszcza na górze tej talii, a drugą odkłada na spód.

PRZYKŁAD NR 1

Nad planszą siedzą: Jola, Ania, Paweł i Kuba. Jola wybrała rozkaz Rekrutacja. Następnie realizując ten rozkaz jako pierwsza wskazała Europę Północną i Atlantyk i wzięła 3 karty żołnierzy z wierzchu talii (mogła wziąć 3 karty dzięki akcji specjalnej). Dociągnęła karty: gen. bryg. Antoni Chruściel ps. Monter, Zofia Rapp-Kochańska ps. Marie Springer oraz płk. Zdzisław Krasnodebski ps. Król. Jola przygotowuje się do misji „Bitwa o Anglię”, więc wybrała lotnika - płk. Krasnodebskiego. Umiejętnością tego żołnierza jest Szkolenie, z którego Jola decyduje się skorzystać. Zrekrutowany żołnierz otrzymuje +1 do Siły lub +1 do Konspiracji. Bazowa Siła i Konspiracja płk. Krasnodebskiego to 3/2. Jola decyduje się podnieść jego Siłę. W tym celu bierze żeton szkolenia o wartości 4/2 i kładzie go na lewym górnym rogu karty, zastępując poprzednie wartości – od teraz to żeton pokazuje aktualną wartość cech żołnierza. Jeśli płk Krasnodebski miałby już inny żeton szkolenia, należałoby dodać +1 do wybranej cechy, a dopiero potem usunąć wcześniejszy znacznik szkolenia. Jeśli w przyszłości ten żołnierz zostanie wyszkolony kolejny raz, leżący na nim żeton będzie należało zastąpić nowym z aktualnymi wartościami cech.

Następnie rekrutacji dokonuje Ania – wybiera z poniższych regionów: Polska, Warszawa lub Europa Zachodnia. Ania wybiera Polskę. Bierze 2 karty żołnierzy z wierzchu talii i wybiera jedną z nich. Następnie może wykorzystać umiejętność wybranego żołnierza. Po tej akcji kolejka przechodzi do Pawła, który również może dokonać rekrutacji (ma do wyboru Warszawę lub Europę Zachodnią) – wybiera Warszawę. Kuba musi rekrutować żołnierza w Europie Zachodniej lub może zrezygnować z tej akcji całkowicie. Decyduje się na rekrutację w Europie Zachodniej.



KONCENTRACJA SIŁ

Gracze, zaczynając od tego, który wybrał ten rozkaz, w kolejności ruchu wskazówek zegara, wybierają jeden z trzech dostępnych bonusów. Do wyboru są:

• Przełożenie żetonu koncentracji sił

Gracz zdejmuje z planszy znacznik koncentracji sił, jeśli jakiś się tam znajduje, a następnie umieszcza wybrany żeton koncentracji (prezentujący jedną z sześciu formacji) w dowolnym regionie. Dopóki żeton koncentracji sił znajduje się w tym regionie, żołnierze wskazanej formacji nie mogą być z niego przesunięci w żaden sposób. Ponadto, każdy gracz, który w jakiś sposób sprawi, że nowy żołnierz (niezależnie od tego, do jakiej formacji należy) pojawi się w regionie, gdzie leży żeton koncentracji sił (poprzez rozkazy: Ruch, Rekrutacja, umiejętność żołnierza lub zasadę specjalną regionu), otrzymuje 1 punkt zwycięstwa za każdego takiego żołnierza.

• Ruch
Gracz może poruszyć wybranego żołnierza do sąsiedniego regionu.

• Sanitariuszka

Gracz bierze żeton sanitariuszki. Jeśli posiada już 3 takie żetony, nie może skorzystać z tej akcji.

Jeśli któryś z bonusów został wybrany, pozostali gracze nie mogą już z niego skorzystać podczas rozpatrywania tego rozkazu. Oznacza to, że w przypadku gry 4-osobowej ostatni gracz nie otrzyma żadnych profitów z tego rozkazu.

Akcja specjalna: Brak. Gracz ma pierwszeństwo w wyborze jednego z trzech dostępnych bonusów.

Żetony koncentracji sił

W pudełku znajdują się 3 dwustronne żetony koncentracji sił przypisane do każdej z 6 formacji występujących w grze. W danym momencie gry na planszy może znajdować się tylko jeden żeton koncentracji sił (leży on w jednym z 5 regionów i jest przypisany do konkretnej formacji). Obecność żetonu w danym regionie powoduje, że gracze nie mogą przesuwać z tego miejsca żołnierzy z formacji wskazanej przez żeton. Dodatkowo każdy, kto w miejsce koncentracji sił dostarczy nowego żołnierza (obojętne jakiej specjalizacji), natychmiast otrzymuje punkt zwycięstwa.



MANEWRY

Wybranie tego rozkazu kończy Fazę Rozkazów. Gracz, który to zrobił, kładzie po 1 punkcie zwycięstwa na każdym aktywnym rozkazie (takim, który w tej rundzie nie został wybrany przez żadnego gracza), a następnie odwraca nieaktywne karty rozkazów. Jeśli Manewry były jedyną aktywną kartą rozkazu w momencie wyboru, gracz będzie rozpoczynał kolejną rundę. W innym wypadku graczem rozpoczynającym będzie osoba siedząca po lewej stronie gracza, który wybrał Manewry. Następnie należy przejść do Fazy Zakończenia.

PRZYKŁAD NR 2

Nad planszą siedzą: Jola, Ania, Paweł i Kuba. Na początku tej rundy Jola jako pierwsza wybrała rozkaz Rekrutacja. Następnie Ania wybrała rozkaz Szkolenie. Teraz ruch realizuje Paweł - wybiera Manewry. Po dokonaniu tego wyboru Paweł kładzie po 1 punkcie zwycięstwa na rozkazie Koncentracji sił, Ruchu oraz Dywersji, a następnie odwraca rozkazy Rekrutacji i Szkolenia na aktywną stronę. Następnie przechodzi do rozegrania Fazy Zakończenia. Kuba siedzi na lewo od Pawła, który wybrał rozkaz Manewrów, dlatego to Kuba zacznie kolejną rundę jako pierwszy gracz.

2. FAZA ZAKOŃCZENIA

Po Fazie Rozkazów gracz, który wybrał rozkaz Manewry, przeprowadza pozostałych uczestników przez Fazę Zakończenia. Składa się ona z kilku kroków, które należy wykonać w podanej poniżej kolejności:

Leczenie

Na początku gracze mogą leczyć rannych żołnierzy. Zaczynając od gracza, który wybrał rozkaz Manewrów, każdy może odrzucić dowolną liczbę żetonów sanitariuszek, a następnie zdjąć tyle żetonów ran z wybranych żołnierzy.



Żetony sanitariuszek i ran

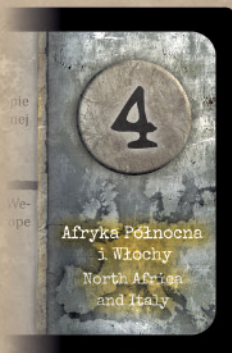
Ranni żołnierze w grze są oznaczani przez położenie żetonu ran na karcie danego żołnierza. Tacy żołnierze zawsze dają tylko 1 punkt Siły przy rozstrzyganiu misji, bez względu na formację, do jakiej są przypisani. Rany mogą być usuwane przez odrzucanie przez graczy żetonów sanitariuszek (mogą to zrobić na początku Fazy Zakończenia). Żetony sanitariuszek można zdobyć dzięki rozkazom Szkolenie lub Koncentracja sił. Żaden gracz w trakcie gry nie może mieć więcej żetonów sanitariuszek niż trzy.

Działania Państw Osi

Gracz, który wybrał rozkaz Manewry, ciągnie kartę z wierzchu talii wydarzeń. Następnie przesuwa znacznik dominacji Państw Osi o 1 pole w prawo we wskazanym na karcie regionie. W przypadku gry 4-osobowej znacznik należy przesunąć o 2 pola zamiast 1.

Przesunięcie znacznika upływu czasu

Należy przesunąć znacznik upływu czasu o tyle pól do przodu na torze upływu czasu, ile wskazała liczba na wyciągniętej karcie wydarzeń.



Karty wydarzeń neutralnych

Karta wydarzeń została podzielona na dwie części. Prawa strona zawiera dwie kluczowe informacje wykorzystywane w Fazie Zakończenia. Pierwsza wskazuje region, w którym Państwa Osi intensyfikują swoje działania. Po odkryciu karty wydarzenia neutralnego poziom dominacji Państw Osi wzrasta we wskazanym przez kartę regionie (o 1 pole w przypadku gry 2-3-osobowej i o 2 pola dla rozgrywek 4-osobowych). Drugą istotną wartością jest upływ czasu, mówiący o ile pól do przodu należy przesunąć znacznik na torze upływu czasu. Pozostałe informacje na kartach wydarzeń (lewa strona karty) dotyczą zasad dodatkowych i zostały opisane w dalszej części instrukcji.

Rozstrzygnięcie misji

Gracze, zaczynając od tego, który wybrał rozkaz Manewry, muszą ujawnić wszystkie posiadane karty misji, których data jest wcześniejsza lub taka, jak aktualnie wskazana przez znacznik upływu czasu. Następnie każdą z nich należy rozpatrzyć zgodnie z poniższymi zasadami.

Aby sprawdzić, czy misja zakończyła się powodzeniem, należy dodać wartość dominacji Państw Osi w danym regionie do poziomu trudności wykonywanej karty misji. Następnie trzeba policzyć Siłę żołnierzy znajdujących się w regionie rozgrywania misji. Każdy żołnierz należący do formacji zgodnej z wymaganiami realizowanej misji, który nie jest ranny, dodaje do ogólnej Siły swoją aktualną wartość Siły. Ranni żołnierze oraz ci, którzy należą do innych formacji niż ta wymagana przez realizowaną misję, dodają do ogólnej Siły tylko 1 punkt (bez względu na swoją aktualną Siłę). Jeśli sumaryczna Siła jest równa lub wyższa od zmodyfikowanego poziomu trudności misji, kończy się ona sukcesem. W innym wypadku gracz ponosi porażkę.

Poziom trudności misji

Na karcie misji znajduje się wartość określająca jej poziom trudności. Podczas rozstrzygania danej misji do tej wartości należy dodać cyfrę z pola, na którym znajduje się znacznik dominacji Państw Osi w danym regionie. W ten sposób uzyskujemy wartość, którą musimy wyrównać bądź przebić, licząc Siłę żołnierzy w danym regionie.

Każdy żołnierz dodaje odpowiednią wartość Siły podczas realizowania konkretnej misji:

+1 punkt, jeśli żołnierz jest ranny (bez względu na formację)

+1 punkt, jeśli żołnierz należy do innej formacji niż ta, której symbol znajduje się na karcie realizowanej misji

+X punktów, gdzie X to Siła nierannego żołnierza z formacji zgodnej z tą, której wymaga dana misja.



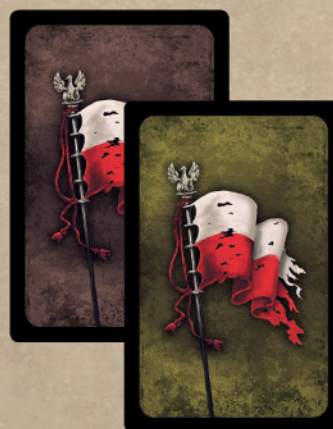
Misje zakończone sukcesem należy umieścić odkryte przed sobą. Na koniec gry dla gracza, który je zrealizował, warte są tyle punktów, ile wskazuje wartość na karcie. Misje zakończone porażką należy położyć przed sobą zakryte (rewersiem do góry). Każda nieudana misja to 5 ujemnych punktów zwycięstwa na koniec gry.

Bez względu na rezultat misji, jeśli pochodziła ona z I etapu, gracz po jej rozpatrzeniu dociąga 2 karty z wierzchu talii misji II etapu. Jedną z nich musi zostawić na swojej ręce, natomiast drugą odkłada na spód talii misji II etapu. Wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz posiada już 3 karty misji z II etapu na ręku. W takim wypadku nie dociąga kolejnych kart. W przypadku rozpatrywania misji z II etapu, również nie należy dociągać dodatkowych kart misji.

Karty misji

Misje występujące w grze zostały podzielone chronologicznie na dwa etapy. Czerwone karty zostały przypisane do pierwszego okresu (wrzesień 1939 - grudzień 1942). Żółte to drugi etap wojny (styczeń 1943 - maj 1945).

Gracze rozpoczynają grę z 3 lub 4 kartami z pierwszego etapu na ręku (pozostałe karty z tego etapu nie wezmą udziału w grze). Każdorazowo kiedy pozbędą się takiej karty z ręki, natychmiast dociągają kartę z talii późnego okresu wojny (biorą dwie karty z żółtej talii misji i wybierają jedną z nich). Wyjątkiem jest sytuacja, w której gracz rozpoczął grę z 4 kartami pierwszego etapu. W takim wypadku po pozbyciu się ostatniej z nich gracz nie dociąga czwartej karty z II etapu (żółtej talii).



Straty

To ostatni krok Fazy Zakończenia, w trakcie którego rozpatrywane są straty, jakie ponieśli żołnierze w wyniku wykonywanych misji. W każdym regionie, gdzie w trakcie Fazy Zakończenia była rozgrywana przynajmniej jedna misja (bez względu na to, czy zakończyła się ona sukcesem czy porażką), należy sprawdzić, jakie straty ponieśli znajdujący się tam żołnierze. Gracz przeprowadzający Fazę Zakończenia decyduje w jakiej kolejności zostaną rozegrane straty w poszczególnych regionach, ale musi rozpatrzyć każdy z regionów, w którym była realizowana przynajmniej jedna misja.

Symbole formacji występujących w grze



Piechota



Dywersja i sabotaż



Marynarz



Wojska pancerne



Lotnik



Spadochroniarz

Rozpatrując straty w danym regionie, gracz przeprowadzający Fazę Zakończenia rzuca kostką i do wyniku dodaje wartość z toru dominacji Państw Osi rozpatrywanego regionu. Suma oznacza liczbę ran, jaką należy przydzielić żołnierzom przebywającym w tym regionie. Gracz bierze odpowiednią liczbę żetonów ran, a następnie kładzie je (po jednym) na kartach żołnierzy, zaczynając od tych, którzy posiadają najniższą wartość Konspiracji. W przypadku takich samych wartości gracz przeprowadzający Fazę Zakończenia decyduje na którego żołnierza trafi żeton rany. Jeśli każdy z żołnierzy przebywający w regionie otrzymał już ranę, a nadal pozostały jakieś żetony do przydzielenia, całą procedurę należy powtórzyć kładąc kolejne żetony na żołnierzy. Po przydzieleniu wszystkich ran należy usunąć z gry żołnierzy, którzy posiadają na sobie 2 lub więcej żetonów ran oraz tych, na których leży jeden żeton ran, ale nie posiadają żadnego żetonu wyszkolenia. W ten sposób należy rozegrać straty we wszystkich regionach, w których w tej rundzie realizowane były misje.

PRZYKŁAD NR 3

W grze uczestniczą: Jola, Ania, Paweł i Kuba. Paweł wybrał rozkaz Manewry i to on przeprowadzi pozostałych graczy przez Fazę Zakończenia.

[1. Leczenie] Na początku Fazy Zakończenia Paweł może odrzucić żeton sanitariuszki, aby wyleczyć wybranego żołnierza. Nie robi tego. Następnie pyta po kolei wszystkich graczy, zaczynając od gracza siedzącego na lewo od niego, czy chcą odrzucić dowolną liczbę żetonów sanitariuszek, aby wyleczyć wybranych żołnierzy. Kuba nie odrzuca żadnych żetonów sanitariuszek, Jola odrzuca jeden i wybiera rannego żołnierza – następnie zdejmuję z karty żołnierza żeton rany. Ania nie ma żetonów sanitariuszek, więc nie może nic w tym momencie zrobić.

[2. Działania Państw Osi] Następnie Paweł wyklada z wierzchu talii wydarzeń neutralnych pierwszą kartę z góry i pokazuje ją wszystkim graczom – jest to „Operacja Overlord”, która podnosi poziom dominacji Państw Osi w Europie Zachodniej o 2 (ze względu na grę dla 4 graczy).

[3. Nowe wydarzenie] Jola, Ania, Paweł i Kuba grają w wersję z rozszerzonymi zasadami, więc kładą znacznik wydarzenia na VI 1944 r. - tak jak wskazuje data na karcie „Operacja Overlord”. Gdy znacznik upływu czasu dojdzie bądź przekroczy VI 1944, do gry zostanie wprowadzony efekt tego wydarzenia.

[4. Przesunięcie znacznika upływu czasu] Później Paweł przesuwając znacznik upływu czasu o 6 pól do przodu na torze upływu czasu – z maja 1940 na listopad 1940. Jeśli którykolwiek gracz ma misję z tego okresu, czyli od czerwca do listopada 1940, musi ją ujawnić. Jola ujawnia kartę „Bitwa o Anglię” z sierpnia 1940.

[5. Rozstrzygnięcie misji] Jola liczy poziom Siły wszystkich żołnierzy znajdujących się w Europie Północnej i Atlantyku. W tym regionie jest obecnie 4 żołnierzy: płk Zdzisław Krasnodebski ps. Król, komandor Stanisław Nahorski ps. Kamyczek (jest ranny), gen. bryg. Stefan Bałuk ps. Starba oraz mjr Adolf Pilch ps. Góra. Łączna Siła żołnierzy to 7 (4 + 1 + 1 + 1). Poziom trudności misji to 8 + 1 = 9 (poziom trudności + poziom dominacji Państw Osi = ostateczny poziom trudności misji). Joli nie udało się wykonać misji – zabrakło jej 2 punktów Siły. Nieudaną misję odkłada przed sobą rewersem do góry – teraz ta misja to -5 punktów zwycięstwa na koniec gry.

[6. Straty] Następnie Paweł, bo to on wybrał rozkaz Manewry, rzuca kością. Wynik dodaje do aktualnego poziomu dominacji Państw Osi, czyli w tym wypadku 1. Wynik to 2 + 1 = 3. Paweł musi przydzielić 3 rany. Najpierw przydziela rany żołnierzom o najniższym poziomie Konspiracji – są to: komandor Stanisław Nahorski ps. Kamyczek oraz płk Zdzisław Krasnodebski ps. Król. Każdy z tych żołnierzy otrzymuje po 1 ranę. Ostatnią ranę Paweł przydzieli do gen. bryg. Stefana Bałuka ps. Starba lub mjr. Adolfa Pilcha ps. Góra. Paweł wybrał mjr. Pilcha. Jedna rana zabija żołnierza już raz rannego oraz żołnierzy, którzy nie mają żadnego żetonu szkolenia. Komandor Nahorski zostaje zabity – otrzymał właśnie drugą ranę. Ginie również gen. bryg. Stefan Bałuk ps. Starba (nie ma żadnych żetonów szkolenia), natomiast płk Krasnodebski otrzymuje ranę, lecz nie ginie – to jego pierwsza rana, a posiada żeton szkolenia na karcie.

[7. Rozegranie wydarzeń] Znacznik upływu czasu poruszył się o 6 pól, jednak żadne wydarzenie neutralne nie miało wtedy miejsca – znaczniki wydarzeń leżą w innej części toru upływu czasu. Nie następuje więc żaden efekt.

ZAKOŃCZENIE GRY I ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie posiada na ręku kart misji.

Po zakończeniu gry każdy z graczy podlicza posiadane punkty. Gracz sumuje punkty za zrealizowane misje (ich liczba widnieje na kartach misji), a następnie dodaje do nich punkty, które zdobył w trakcie rozgrywki (suma wartości żetonów punktów zwycięstwa). Na koniec każdy z graczy odejmuje po 5 punktów za każdą nieudaną misję leżącą przed nim.

Grę wygrywa gracz, który posiada najwięcej punktów zwycięstwa. W razie remisu, należy porównać liczbę zrealizowanych misji – wygrywa osoba, która ma ich więcej przed sobą. Jeśli mimo to nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem!

ZASADY ROZSZERZONE

Wariant gry przedstawiony na poprzednich stronach instrukcji jest wariantem podstawowym. Jeśli gracze zechcą urozmaicić rozgrywkę, mogą to zrobić poprzez wykorzystanie jednej lub obu zasad zaproponowanych poniżej. Każda z nich wprowadza inny element, który ubarwi rozgrywkę.

PRZYDZIAŁ MISJI

W podstawowym wariantcie na początku gry misje są przydzielane w sposób losowy. Jeśli gracze chcą podejmować większą liczbę decyzji w grze, proponujemy przydzielić początkowe misje w inny sposób: najpierw każdy z graczy otrzymuje 4 losowe misje z I etapu gry. Następnie jedną z nich zostawia dla siebie, a pozostałe 3 przekazuje graczowi siedzącemu po jego lewej stronie. Z trzech kart, które gracz otrzymał od gracza siedzącego po swojej prawej stronie, znów wybiera jedną kartę misji dla siebie, zaś dwie pozostałe przekazuje graczowi siedzącemu po lewej stronie. Na koniec gracz otrzymuje dwie karty, z których albo pozostawia obie dla siebie albo wybiera jedną, którą chce zostawić na swojej ręce, zaś drugą usuwa z gry.

WYDARZENIA NEUTRALNE

Na każdej karcie z talii wydarzeń obok informacji koniecznych do przeprowadzenia Fazy Zakończenia (prawa strona karty), znajduje się krótki opis jakiegoś konkretnego wydarzenia, jakie miało miejsce w trakcie wojny. W wersji podstawowej te wydarzenia nie mają żadnego znaczenia i są jedynie dodatkową informacją historyczną. Gracze mogą jednak wprowadzić je do rozgrywki.

Wprowadzenie wydarzeń neutralnych powoduje nieznaczne wydłużenie Fazy Zakończenia. Pojawia się w niej dwa dodatkowe kroki. Pierwszy z nich należy rozegrać po zwiększeniu dominacji Państw Osi we wskazanym przez wyciągniętą kartę regionie (krok: Działania Państw Osi), ale przed przesunięciem znacznika upływu czasu.

Umieszczenie wyciągniętej karty wydarzeń neutralnych

Na każdej karcie wydarzeń widnieje data opisywanego zajścia. Jeśli jest ona późniejsza niż data wskazywana przez znacznik upływu czasu (przed jego przesunięciem), kartę wydarzenia należy umieścić w pobliżu toru upływu czasu (najlepiej nadchodzące wydarzenia układać zgodnie z ich chronologią). Na torze, na polu z datą wskazaną przez wyciągnięte wydarzenie, należy umieścić znacznik wydarzeń.

Jeśli wyciągnięta karta wskazywała na wydarzenie, które miało mieć miejsce wcześniej (przed aktualną datą lub w momencie przez nią wskazywanym), kartę należy odrzucić – to wydarzenie nie pojawi się w grze.

Rozegranie wydarzeń

Na koniec, po wszystkich pozostałych krokach Fazy Zakończenia, należy rozegrać wydarzenia neutralne, do których doszło w ostatnich miesiącach wojny. Należy rozpatrzyć treść wszystkich kart znajdujących się na torze wydarzeń, których znaczniki znajdują się po lewej stronie znacznika upływu czasu (lub na tym samym polu). Karty te należy rozpatrywać chronologicznie, wprowadzając spowodowane nimi zmiany do gry. Po rozpatrzeniu danej karty należy usunąć ją z gry.

Wydarzenia neutralne

Po lewej stronie kart wydarzeń znajduje się data oraz efekt jakiegoś wydarzenia, do którego może dojść podczas rozgrywki, jeśli zdecydowaliście się używać dodatkowej zasady wydarzeń neutralnych.

Należy pamiętać, że zasada karty wydarzeń nie wchodzi w życie w momencie jej wyciągnięcia z talii, ale dopiero wtedy, kiedy znacznik upływu czasu wskaże odpowiednią datę.

Jeśli w momencie wyciągnięcia takiej karty widzimy, że nie jest to możliwe (aktualna data w grze jest „późniejsza” niż ta widniejąca na nowo wylosowanej karcie), kartę należy odrzucić bez dodatkowych efektów (oczywiście poza wpływem czasu oraz zwiększeniem dominacji Państw Osi we wskazanym regionie).





INTRODUCTION

After losing the September Campaign in 1939 many Polish soldiers were evacuated from the country and began a wandering life that lasted until 1945, and for many ended as late as after 1989. Poles fought on all fronts of World War 2 and significantly contributed to the victory over Nazi Germany and other countries of the Axis. Well-trained soldiers from the Polish Armed Forces in the West and the Union of Armed Struggle – the Home Army fought Wehrmacht in every possible way. On land, seas and in the air they faced the forces of the Third Reich. Today we remind you of their heroic struggle. Begin the game, become members of the General Staff and command Polish troops in their fight against the Third Reich. The forces of the Axis will fall to their knees if you don't go down before them!

GAME OBJECTIVE

Each player's task is to bring about the victory over the Axis by completing missions distributed at the beginning of the game. Every mission card – if it is completed successfully – gives victory points. If a player fails a task, they lose some of the points. During the game the players will be able to earn additional points for Sabotage in occupied regions, getting soldiers to the area of Concentration or by using some characters' skills. The person who has gathered the most points by the end of the game wins.

GAME SETUP

Citizens of the Republic!

Tonight our eternal enemy began offensive actions against the Polish State, which I confirm in front of God and history. In this historic moment I address all Citizens of the State in the full confidence that the whole Nation, in defense of freedom, independence and honor will center around the Commander-in-chief and the Armed Forces, and will duly answer the aggressor, as it often was in the history of Polish-German relations. The whole Polish Nation, blessed by God, in the struggle for its good and sacred cause, will go shoulder to shoulder united with the army into the fight and towards complete victory!

*Ignacy Mościcki,
President of Poland,
Warsaw, 1st September 1939*

Before starting the game:

1. Place the board in the middle of the table;
2. Place the order tiles active side up near the board;
3. Shuffle the soldier deck and place it within all players' reach;
4. Place one randomly chosen soldier from the top of the deck in each region. Placing a soldier means putting the card near the edge of the board in the color corresponding to the color of a given region (Note! If 4 or 5 soldiers from the same formation appear at the board, re-shuffle the whole soldier deck and take this step again);
5. Divide the mission deck into two parts according to the colors of the cards, then shuffle each part separately;
6. Deal 4 mission cards from the stage I (red mission cards) to each player. A player may keep 3 or 4 cards in hand. Any cards that have not been chosen by the players should be removed from the game without being revealed;
7. Shuffle the event deck and place it next to the board near the time track;
8. Place domination markers on the appropriate squares of each domination track (numbers on the starting squares are black);
9. Place training, wound, nurse, concentration and victory point tokens as well as event markers (only for the advanced version of the game) next to the board within all players' reach;
10. Choose the starting player in a random way.

GAME COMPONENTS

- rulebook
- board
- 54 soldier cards
- 30 mission cards (in two colors: red from stage I and yellow from stage II)
- 24 neutral event cards
- 10 wound tokens
- 40 training tokens
- 12 nurse tokens
- 6 order tiles
- concentration tokens
- victory point tokens (with values 1 and 5)
- time marker
- domination markers
- six-sided die
- 4 player aid sheets

GAME OVERVIEW

Today it is time for strong and courageous people because only they can achieve victory and rid the world of tyranny.

*Władysław Sikorski
Commander-in-chief of the Polish Armed Forces,
Prime Minister of the Government-in-exile
Scotland, 23rd September 1941.*

Each round of the game is divided into two phases:

1. Orders
2. Ending

1. ORDERS PHASE

It is the main phase of the game in which the players take actions aiming at completing the missions they have. There are 6 orders that the players can use. Each order has its basic effect that all the players can use after the tile has been chosen (going clockwise, starting from the player who has chosen a given order). A player may decide not to take an action, then the next player acts. Additionally, orders offer special actions which can be used only by the player who has chosen a given order. Depending on the tile, the special action is used instead of the basic effect of an order or provides an extra action for the person who has chosen a given order. This player also takes all victory points placed on the tile (if there are any).

After choosing an order and taking the actions related to it, flip the tile to its inactive side. Inactive orders cannot be chosen again by any player until somebody chooses the Maneuvers order (among other effects, it restores all inactive orders to the active side). Below you will find a detailed description of all orders available in the game:



MOVEMENT



Movement enables you to move soldiers between regions. Each player may move one chosen soldier to a neighboring region (they are connected by the arrows). Each soldier may be moved only once while the effect of the order is being resolved (a player cannot move a soldier that has already been moved by another player as an effect of the order this round).

Special action: The player who has chosen this order may move a chosen soldier to any region, regardless of the rules of neighborhood. The special action replaces the basic effect of the order.



Neighborhood and movement

In the game there are 5 regions between which soldiers can be moved. Movement may take place only between neighboring regions (see the map beside). The exception is the special action related to the Movement order, which lets one soldier move between any two regions, regardless of the neighborhood rules.

TRAINING



Starting from the player who has chosen this order, each player may raise one attribute (Strength or Underground) of a chosen soldier. Appropriate tokens are used for marking the training level. During training they should be put on an appropriate place on the soldier card (covering the printed attributes or replacing a token that was there before). None of a character's attributes can be higher than 5. A player cannot train a soldier that has already been trained while resolving the effect of this order.

Special action: The player who has chosen this order additionally gets a nurse token (unless they already have 3 such tokens – then ignore this rule). The special action DOES NOT replace the basic effect of the order.

Strength and Underground

Each soldier in the game has two attributes. Strength, which is used for completing missions, and Underground, which increases their chance of surviving and makes sabotage actions more effective. During the game soldiers may be trained, which increases one of their attributes. If you train a soldier, place an appropriate training token on the soldier card in the place of the printed attribute values.



SABOTAGE



Starting from the player who has chosen this order, each player may take a sabotage action in a chosen region. A player cannot choose a region where sabotage has taken place during the resolution of the effect of this order. In order for a sabotage action to be successful, the sum of Underground of all soldiers in a given region should be higher than the number on the arrow on the left side of the square where the domination marker currently is. If this requirement is met, the player moves the marker one square to the left. If this action is taken in an occupied region (the domination marker was on one of three darker squares before the sabotage), the player gets 3 victory points.

Special action: After taking a sabotage action (or not taking it, if the player decides so) the player may use a special rule of any chosen region, unless this region is occupied by the Axis (the domination marker must be on the light side of the track). Below you will find the list of special rules of the regions.



Axis domination track

Each region has a domination track. The number shown on the track increases the difficulty level of the missions in this region and the number of wound tokens that should be distributed to the soldiers fighting in this region.

The last three squares are darker – this means that a given region is Occupied. When using the special action of the Sabotage order, the players cannot use the special rules of the Occupied regions.



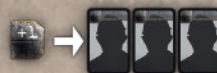
Silent Unseen drops (Warsaw)

Immediately move a chosen soldier from any region to Warsaw. Limitations related to the concentration token still apply.



Polish Underground State (Poland)

Choose a formation and start revealing cards from the soldier deck until you reveal a soldier that belongs to this formation. Place him/her in Poland. After this, shuffle the revealed cards together with the whole soldier deck. If there is no soldier from the chosen formation in the deck, nothing happens.



Training camp (Northern Europe and the Atlantic)

You may raise the Strength of one, two or three soldiers in this region by 1.



Main front (Western Europe)

You may discard a mission card from hand. Show it to the other players. If you discard a mission from stage I, draw two cards from stage II mission deck, choose one and put the other at the bottom of the deck. Do not draw any cards if you already have 3 missions from stage II in hand. Finally, move the domination marker in Western Europe one square to the right.



Reinforcements from the Middle East (North Africa and Italy)

Immediately reveal top two soldier cards from the deck and place them in this region (you cannot use their abilities).



RECRUITMENT



Going clockwise, each player chooses any region (apart from North Africa and Italy and the regions that have already been chosen by other players while resolving the effect of this order) and recruits a new soldier there. A player draws two cards, then chooses one and places it at the board in a chosen region. The other card should be put at the bottom of the soldier deck. Immediately after playing a new soldier card, the player can use the soldier's ability. Below you will find the description of all abilities available.

Special action: The player who has chosen this order draws 3 cards instead of 2 and chooses the recruited soldier from them. The special action replaces the basic effect of the order.



Additional recruitment

After playing this soldier card, the player may immediately recruit again in the same region (choose one soldier from two drawn from the deck). The player cannot use the ability of a soldier drawn during the additional recruitment.



Victory point

The player immediately gains one victory point.



Training

After recruiting this soldier, the player may immediately raise one of his/her attributes by 1.



Underground activity

The player may move the domination marker one square to the left in the region where recruitment has taken place. They do not get victory points for this.



Movement

After recruiting this soldier, the player may move him/her to a neighboring region.



Liaison

The player draws two cards from the top of the neutral event deck. Then they choose one and place it on the top of the deck. The other one is placed at the bottom of the deck.

Example 1

Yolanda, Ann, Paul and Jacob are playing. Yolanda chooses the Recruitment order. Then, being the first to act, she chooses Northern Europe and the Atlantic and draws 3 soldier cards from the top of the deck (she can take 3 cards thanks to the special action). She draws the following cards: gen. bryg. Antoni Chruściel ps. Monter, Zofia Rapp-Kochańska ps. Marie Springer and płk. Zdzisław Krasnodębski ps. Król. She is preparing for the mission "Battle of Britain", so she chooses a pilot – płk. Krasnodębski. This soldier's ability is Training and Yolanda decides to use it. The recruited soldier may get +1 to Strength or +1 to Underground. His printed Strength and Underground are 3 / 2. Yolanda decides to increase his Strength. To do this, she takes a 4 / 2 training token and places it on the top left corner of the card, covering the previous values – now the token shows the current attribute values. If płk. Krasnodębski already had a training token, +1 should be added to the appropriate attribute and then the previous training token should be removed. If this soldier is trained again in the future, the token should be replaced by a new one, with new values.

Ann recruits her soldier next – she has the following regions to choose from: Poland, Warsaw and Western Europe. Ann chooses Poland. She draws two soldier cards from the top of the deck and chooses one. Then she may use the chosen soldier's ability. After this action, it is Paul's turn. He can also recruit a soldier (in Warsaw or Western Europe) – he chooses Warsaw. Jacob must recruit a soldier in Western Europe or he may decide not to recruit at all. He decides to recruit in Western Europe.

CONCENTRATION



Starting from the player who has chosen this order, the players go clockwise to choose one of three available bonuses. These are:

• Moving the concentration token

The player removes a concentration token from the board if there is any, and then places a chosen concentration token (related to one of the six military formations) in any chosen region. As long as the concentration token is in this region, soldiers that belong to the chosen formation cannot be moved out of this region in any way. Moreover, each player who makes a new soldier (regardless of the formation) appear there (through orders: Movement, Recruitment, through a soldier's ability or a region's special rule) gets 1 victory point per each such soldier.

• Soldier movement

The player may move a chosen soldier to a neighboring region.

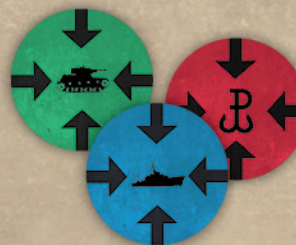
• Nurse

The player takes a nurse token. If you already have 3 such tokens, you cannot use this action.

If any of the bonuses has already been chosen, the rest of the players cannot use it this round. This means that in a 4-player game the last person does not benefit from this order in any way.

Special action: None. The player becomes the first to choose one of the three bonuses.

Concentration tokens



In the box there are 3 double-sided concentration tokens related to one of the 6 military formations present in the game. At a time there can be only one concentration token on the board (in one of the 5 regions, and related to a specific formation).

A token in a region means that the players cannot move soldiers from a given formation out of this place. Additionally, each player who delivers a new soldier there (regardless of their formation) immediately gains one victory point.

MANEUVERS



This order ends the Orders Phase. The player who has chosen it puts 1 victory point on each active order tile (an order that has not been chosen by any player this round), then flips all inactive orders to the active side. If Maneuvers are the last active order when they are chosen, the player will start the next round. Otherwise, the starting player for the next round is the person on the left side of the player who has chosen Maneuvers. Then proceed to the Ending Phase.

Example 2

Yolanda, Ann, Paul and Jacob are playing. At the beginning of this round Yolanda was the first to choose the Recruitment order. Then Ann chose Training. Now it is Paul's turn – he chooses Maneuvers. After this, he places 1 victory point on the following order tiles: Concentration, Movement and Sabotage, then he flips Recruitment and Training tiles to the active side. Then he proceeds to the Ending Phase. Jacob is sitting on Paul's left side. Paul chose the Maneuvers order, so Jacob will be the starting player in the next round.

2. ENDING PHASE

After the Orders Phase the player who has chosen the Maneuvers order leads the rest through the Ending Phase. It consists of a few steps which should be taken in the following order:

Treatment

First the players can cure wounded soldiers. Starting from the player who has chosen Maneuvers, everyone can discard any number of nurse tokens and remove the same number of wound tokens from chosen soldier cards.



Nurse and wound tokens

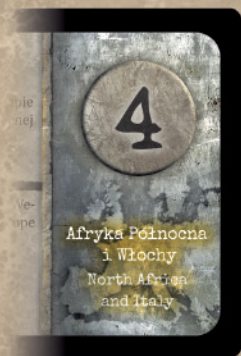
A wounded soldier is marked with a wound token placed on the soldier card. Such soldiers always give only 1 Strength point to the total Strength while resolving a mission, regardless of their formation. Wounds may be removed by discarding nurse tokens (the players can do it at the beginning of the Ending Phase). Nurse tokens may be obtained by using Training and Concentration orders. No player can have more than three nurse tokens at a time.

Actions of the Axis

The player who has chosen Maneuvers draws a top card from the event deck. Then they move the domination marker one square to the right in the region shown on the card. In a 4-player game move the marker by two squares instead of one.

Moving the time marker

Move the time marker on the time track by as many squares as the number on the event card shows.



Neutral event cards

A neutral event card is divided into two parts. The right side contains two important pieces of information used during the Ending Phase. The first one is the region where the Axis intensifies its actions. After revealing an event card, the domination level in the region determined by the card rises (by 1 square for 2 and 3 players, by 2 squares for 4 players). The number on the card shows by how many squares the time marker should be moved on the time track. The rest of the information (left side of the card) is used in the advanced game and is explained later in this rulebook.

Resolving missions

Starting from a player who has chosen Maneuvers, the players must reveal all mission cards in their hands whose date is earlier or the same as the one currently shown by the time marker. Then they resolve the missions according to the rules below.

In order to check if the mission is successful, add the domination level in a given region to the difficulty level of the mission. Then count the total Strength of the soldiers present in the region where the mission is taking place. Each soldier from the formation required by the mission card who is not wounded adds his/her current Strength to the total Strength. Wounded soldiers and those who do not belong to the required formation always add only 1 point to the total Strength (regardless of their current Strength). If the total Strength is equal to or higher than the modified difficulty level, the mission is successful. Otherwise, the player fails the mission.

Mission difficulty level

On each mission card there is a number showing its difficulty level. While resolving a given mission, add this number to the number shown on the domination track in the region. The Strength of the soldiers in this region must be equal to or higher than the sum of the difficulty and domination level. Each soldier gives some Strength to the total Strength, while resolving a mission:

- +1 if the soldier is wounded (regardless of their formation)
- +1 if the soldier belongs to a different formation from that shown on the mission card
- +X, where X is the Strength of a non-wounded soldier from the formation determined by the mission card.



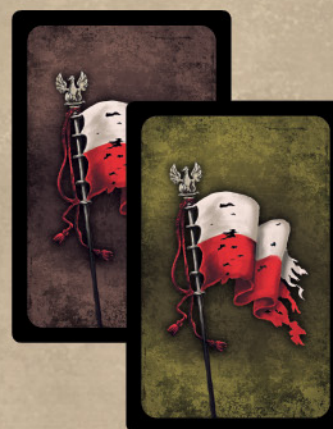
Place your successful mission cards face up in front of you. At the end of the game they will bring you as many points as the number on each card shows. Unsuccessful missions should be placed face down. Each such mission means minus 5 points at the end of the game.

Regardless of the result of the mission, if it is from stage I, after resolving it, the player draws 2 top cards from stage II mission deck. They must keep one and put the other at the bottom of stage II deck. The only exception is a situation when you already have 3 mission cards from stage II in hand. Then you do not draw more cards. If you have resolved a mission from stage II, you do not draw more mission cards either.

Mission cards

Missions in the game are divided into two groups, chronologically. The red cards are related to the first period (September 1939 – December 1942). The yellow cards represent the second period of the war (January 1943 – May 1945).

The players start the game with 3 or 4 cards from the first stage in hand (the rest of the cards from this stage are not used in the game). Each time they get rid of such a card from hand they immediately draw a card from the later stage of the war (take two yellow cards and keep one). The exception is a situation when a player starts the game with 4 cards from the first stage in hand. In this case, after getting rid of the last red card, they do not draw the fourth one from stage II (yellow deck).



Losses

This is the last step of the Ending Phase, when the losses in men resulting from the missions are determined. The losses should be checked in each region where at least one mission has taken place during the Ending Phase. The player leading the Ending Phase decides about the order of checking the losses in regions, but each region where at least one mission has taken place must be checked.

Symbols of military formations in the game



Infantry



Sabotage



Sailor



Armored divisions



Pilot



Paratrooper





The player who leads the Ending Phase rolls a die and adds the result to the current number on the domination track in a region. The sum determines the number of wounds that should be given to the soldiers in this region. The player takes an appropriate number of wound tokens and places them (one by one) on soldier cards, beginning from the ones with the lowest Underground. If there is a tie in the Underground level, the player decides which soldier gets the wound token. If each player in the region has already got a wound, but there are still wound tokens left to distribute, perform this procedure again. After distributing the wounds, remove all soldiers who have 2 or more wound tokens and those who have only one wound token but do not have any training token. Use the above rules to check the losses in every region where a mission has taken place this round.

Example 3

Yolanda, Ann, Paul and Jacob are playing. Paul chooses the Maneuvers order and leads the others through the Ending Phase.

[1. Treatment] At the beginning of the Ending Phase Paul may discard a nurse token to cure a chosen soldier. He decides not to do this. Then he asks the rest of the players, one by one, starting from the person to his left, if they want to discard any number of nurse tokens to cure soldiers. Jacob does not discard any tokens. Yolanda discards one and chooses a wounded soldier – then she removes a wound token from the card. Ann does not have any nurse tokens, so she cannot do anything at the moment.

[2. Actions of the Axis] Next Paul draws a top card from the neutral event deck and shows it to the other players – it is “Operation Overlord”, which raises the domination level in Western Europe by 2 (since it is a 4-player game).

[3. New neutral event] Yolanda, Ann, Paul and Jacob are using the advanced version of the rules, so they put an event marker on VI 1944 – as the date on “Operation Overlord” shows. When the time marker reaches or exceeds this date, the effect of this event will be introduced to the game.

[4. Moving the time marker] Next Paul moves the time marker by 6 squares further on the time track from May 1940 to November 1940. If any player has a mission from this period (May – November 1940) in hand, they must reveal it. Yolanda has “Battle of Britain” from August 1940.

[5. Resolving missions] Yolanda counts the Strength level of all the soldiers in Northern Europe and the Atlantic. Currently there are 4 soldiers in this region: płk Zdzisław Krasnodębski ps. Król, Komandor Stanisław Nahorski ps. Kamyczek (he is wounded), gen. bryg. Stefan Bałuk ps. Starba and mjr Adolf Pilch ps. Góra. Their total Strength is 7 (4 + 1 + 1 + 1). The difficulty level of the mission is 8 + 1 = 9 (difficulty level + domination level = total difficulty level of a mission). Yolanda does not succeed in the mission, she lacks 2 Strength points. She puts the failed mission card face down in front of her – now it means -5 points at the end of the game.

[6. Losses] Then Paul, as he has chosen Maneuvers, rolls a die. He adds the result to the current domination level, in this case it is 1. The final result is 2 + 1 = 3. Paul must distribute 3 wound tokens. First he gives the wounds to the soldiers with the lowest Underground level – these are Komandor Stanisław Nahorski ps. Kamyczek and płk Zdzisław Krasnodębski ps. Król. Each of them gets one wound. The last wound may be given either to gen. bryg. Stefan Bałuk ps. Starba or mjr Adolf Pilch ps. Góra. Paul chooses mjr Pilch. One wound kills an already wounded soldier and those who do not have any training tokens. Komandor Nahorski is killed – it is his second wound. Gen. bryg. Stefan Bałuk ps. Starba also dies (he does not have any training tokens), while płk Krasnodębski gets a wound but survives – it is his first wound and he has a training token.

[7. Resolving neutral events] The time marker has been moved by 6 squares, but no neutral event has taken place during this period – the event markers are on a different side of the track. No effect takes place.

ENDING AND WINNING THE GAME

The game ends when no player has any mission cards in hand.

After finishing the game the players count their points. A player adds the points from successful missions (the number of points is shown on each mission card) to the points gathered throughout the game (the sum of the numbers on victory point tokens). Finally, each player loses 5 points per each of their failed missions.

The player with the most victory points wins the game. If there is a tie, compare the number of successful missions – the player who has more of them wins. If there is still a tie, the players share the victory!

ADVANCED RULES

The version of the game described above is the basic variant. If you want to add variety to the game, you can use one or both optional rules presented below. Each of them introduces a new element to the game, changing some aspects and adding more color to it.

DISTRIBUTION OF MISSIONS

In the basic variant, at the beginning of the game the players get mission cards at random. If you want to take more decisions in the game, we suggest distributing the starting cards in a different way: first each player gets 4 random missions from stage I. They keep one and pass the remaining three to the player on their left side. From the three cards received from the player on the right a player chooses one and passes the remaining two to the left. Finally, a player gets two cards. They may keep both or choose one and remove the other from the game.

NEUTRAL EVENTS

On each card from the event deck, apart from the information necessary to play the Ending Phase (right side of the card), there is a short description of some event that took place during the war. In the basic version these events do not affect the game and constitute only additional historical information. However, you can introduce them to the game.

The introduction of neutral events makes the Ending Phase a bit longer. Two additional steps appear in it. The first one should be taken after increasing the domination level in the region determined by the card (step: Actions of the Axis), but before moving the time marker.

Placing a new neutral event card

On each card there is a date of the event presented. If it is later than the date currently shown on the time track (before moving the marker), place the card next to the time track (it is best to put the upcoming events in a chronological order). Place an event marker on the time track on the date determined by the card.

If the card shows an event that should have taken place before the current date (or exactly on that date), discard it – this event will not take place in the game.

Resolving event cards

Finally, after taking all the other steps, you should resolve all the neutral events that took part in recent months. Apply the effects of all the cards whose markers are on the left side of the time marker (or exactly on the same square). The effects should be applied chronologically, introducing all the necessary changes to the game. Remove a card from the game after applying its effect.

Neutral events

On the left side of an event card there is a date and the effect of a given event which may take place if you have decided to use the extra rule of neutral events.

Remember that the effect of an event is not applied immediately after drawing the card, but only when the time marker shows an appropriate date.

If you draw such a card and see that it is impossible to apply the effect (the current date in the game is “later” than the one shown on the new event card), discard it with no extra effect (apart from moving the time marker and increasing the domination of the Axis in a given region).





Zatonienie MS „Rio de Janeiro”. IV 1940. Zaledwie kilka godzin przed rozpoczęciem ataku III Rzeszy na Norwegię, polski okręt podwodny ORP „Orzeł” napotkał na Morzu Północnym niemiecki frachtowiec przewożący wojsko. Załoga statku nie usłuchała wezwania kapitana „Orla” do zastopowania maszyn. Wezwała wsparcie przez radio i ruszyła dalej. Wówczas „Orzeł” wystrzelił dwie torpedy, które zatopiły statek. Meldunek ORP „Orzeł” był pierwszym sygnałem o rozpoczynającej się inwazji na Norwegię.

Sinking of MS Rio de Janeiro. IV 1940. Only a few hours before the Third Reich started its attack on Norway, a Polish submarine ORP „Orzeł” came across a German freighter carrying troops. The ship’s crew refused to stop the engines. They radio-called for support and continued the cruise. „Orzeł” fired two torpedoes, which sank the ship. ORP „Orzeł”’s report was the first signal of the beginning of the invasion on Norway.

Bitwa o Narwik. V 1940. Jedną z wielu bitew kampanii norweskiej. Ważną rolę odegrała w niej Samodzielną Brygadę Strzelców Podhalańskich dowodzona przez gen. Zygmunta Bohusza-Szyszko. W bitwie uczestniczyły także polskie niszczyciele: „Grom”, „Burza” i „Błyskawica” oraz polskie statki pasażerskie: „Chrobry”, „Batory” i „Sobieski”.

Battle of Narvik. V 1940. One of many battles of the Norwegian Campaign. The Polish Independent Highland Brigade under gen. Zygmunt-Bohusz-Szyszko played an important role in it. Polish destroyers: „Grom”, „Burza” and „Błyskawica” as well as Polish passenger ships: „Chrobry”, „Batory” and „Sobieski” also took part in the battle.



Pierwszy zrzut Cichociemnych. II 1941. W ramach operacji „Adolphus” z samolotu 1419 Eskadry RAF do Zadań Specjalnych skoczyli na teren Polski dwaj oficerowie, którzy mieli zasilić szeregi Związku Walki Zbrojnej, oraz kurier Delegatury Rządu. Ta operacja dała początek zintensyfikowanemu wsparciu lotniczemu dla Polskiego Państwa Podziemnego – do końca wojny przerzucono do Polski 316 świetnie wyszkolonych żołnierzy sił specjalnych oraz kilka ton sprzętu.

First drop of the Silent Unseen. II 1941. As a part of Operation Adolphus, two officers who were to join the Union of Armed Struggle and a courier of the Government Delegation were dropped in Poland from a 1419. Flight RAF plane. This operation was the beginning of intensified air support for the Polish Underground State – until the end of the war 316 well-trained soldiers and several tons of equipment were delivered to Poland.



Atak na Montbard. VI 1940. 10. Brygada Kawalerii Pancernej dowodzona przez gen. Stanisława Maczka otrzymała rozkaz zdobycia miasta Montbard we Francji, aby ułatwić i osłonić odwrót armii francuskiej. Polacy zdobyli miasto wykorzystując efekt zaskoczenia, jednak następnego dnia musieli się wycofać.

Attack on Montbard. VI 1940. The 10th Armored Cavalry Brigade under gen. Stanisław Maczek received an order to conquer the town of Montbard in France, in order to facilitate and cover the retreat of the French army. Polish soldiers entered the town using the element of surprise, but they were forced to withdraw on the next day.

Bitwa o Anglię. VIII 1940. Po opanowaniu niemal całej Europy Środkowej i Zachodniej Adolf Hitler zdecydował o inwazji na Wyspy Brytyjskie. Nieba nad Anglią broniły Królewskie Siły Powietrzne (RAF), w skład których wchodziły m.in. polskie dywizjony myśliwskie: 302 i 303 oraz bombowe: 300 i 301. Polscy piloci myśliwscy mieli największą liczbę zestrzeleń niemieckich maszyn wśród alianckich lotników i stali się postrachem Luftwaffe.

Battle of Britain. VIII 1940. After taking control of almost whole Central and Western Europe, Adolf Hitler decided to invade the British Isles. The English sky was protected by the Royal Air Force, consisting, among others, of Polish fighter squadrons: 302 and 303, and bomber squadrons: 300 and 301.



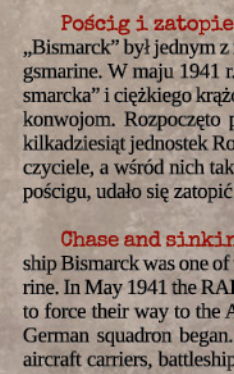
Nawiązanie stałej łączności radiowej z Londynem. IV 1941. W Stanmore pod Londynem działał zespół 16 stacji radiowych do kontaktu z krajem. Uruchomiono tam także produkcję polskich radiostacji wywiadowczych AP-1, które pozwoliły podziemiu utrzymać stały kontakt radiowy z ruchem oporu i z władzami na uchodźstwie. Prostsza komunikacja umożliwiła lepsze planowanie działań w kraju i udzielanie skuteczniejszego wsparcia dla Polskiego Państwa Podziemnego.

Regular radio connection with London. IV 1941. In Stanmore near London a unit of 16 radio stations functioned with an aim to contact Poland regularly. The production of Polish intelligence radio stations AP-1 that helped the underground keep constant contact with the resistance movement and the government in exile also started there. Easier communication enabled better planning of the actions in the country and more effective support for the Polish Underground State.



Organizacja ruchu oporu w Auschwitzu. X 1940. Celem ruchu oporu w obozie była samopomoc, prowadzenie dokumentacji zbrodni nazistowskich oraz przygotowywanie się do zbrojnego powstania. Działo tak kilka grup konspiratorów. Wśród najważniejszych osób kierujących ruchem oporu na początku jego funkcjonowania byli Stanisław Dubois, Norbert Barlicki, Julian Wiecek, Juliusz Rydygier, Stefan Bratkowski, płk Kazimierz Rawicz oraz płk Witold Pilecki.

Establishment of the resistance movement in Auschwitz. X 1940. The aim of the resistance in the camp was self-help, documenting Nazi crimes and preparing for an armed uprising. Several groups of conspirators functioned in this way. Among the most important people leading the resistance movement at its beginning were: Stanisław Dubois, Norbert Barlicki, Julian Wiecek, Juliusz Rydygier, Stefan Bratkowski, colonel Kazimierz Rawicz and colonel Witold Pilecki.



Pościg i zatopienie „Bismarcka”. V 1941. Niemiecki pancernik „Bismarck” był jednym z najlepiej wyposażonych i uzbrojonych okrętów Kriegsmarine. W maju 1941 r. samoloty RAF-u wykryły próbę przedarcia się „Bismarcka” i ciężkiego krążownika „Prinz Eugen” na Atlantyk przeciw alianckim konwojom. Rozpoczęto pościg za niemiecką eskadrą. Uczestniczyło w nim kilkadziesiąt jednostek Royal Navy: lotniskowce, pancerniki, krążowniki, niszczyciele, a wśród nich także polski ORP „Piorun”. 27 maja, po dramatycznym pościgu, udało się zatopić „Bismarcka”.

Chase and sinking of the Bismarck. V 1941. The German battleship Bismarck was one of the best equipped and armed vessels of the Kriegsmarine. In May 1941 the RAF discovered an attempt of Bismarck and Prinz Eugen to force their way to the Atlantic to attack the Allied convoys. A pursuit of the German squadron began. Several dozen Royal Navy vessels took part in it: aircraft carriers, battleships, cruisers and destroyers, including the Polish ORP „Piorun”. On 27th May, after a dramatic chase, they managed to sink Bismarck.





Utworzenie organizacji „Wachlarz”. VIII 1941. W związku ze spodziewanym atakiem III Rzeszy na ZSRR, podjęto decyzję o utworzeniu specjalnej komórki Związku Walki Zbrojnej, która miałaby prowadzić akcje dywersyjne i sabotażu na terenach wschodnich, zajętych przez Związek Radziecki oraz III Rzeszę.

Establishment of the “Wachlarz” organization. VIII 1941. Due to the expected attack of the Third Reich on the USSR a decision was made to create a special unit within the Union of Armed Struggle that was supposed to take sabotage actions in eastern regions conquered by the Soviet Union and the Third Reich.

Obrona Tobruku. XI 1941. W powstrzymaniu ofensywy sił niemiecko-włoskich gen. Erwina Rommla w kierunku Egiptu, ogromną rolę odegrało utrzymanie przez aliantów twierdzy Tobruk, pozostającej na tyłach wojsk Rommla. Twierdzy Tobruk bronili Australijczycy, Brytyjczycy, Hindusi, a także batalion czechosłowacki i polska Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich. Mimo wielkiej przewagi wojsk Osi, aliantom w 1941 r. udało się utrzymać Tobruk.

Defense of Tobruk. XI 1941. After stopping the offensive of the German-Italian forces under gen. Erwin Rommel heading towards Egypt, it was crucial for the Allies to keep the fortress of Tobruk that remained at the rear of Rommel's army. Tobruk was defended by Australians, Britons, Indians, one Czechoslovakian battalion and the Polish Independent Carpathian Rifle Brigade. Despite a huge advantage of the Axis, the Allies managed to defend Tobruk in 1941.



Eskorta konwoju ON-166. II 1943. Materiały wojenne ze Stanów Zjednoczonych i Kanady dla europejskich sprzymierzeńców były wysyłane drogą morską, co narażało przewożące je statki na ataki niemieckich okrętów podwodnych (U-Bootów). Dlatego statki grupowano w konwoje, chronione przez okręty wojenne. Także polskie okręty pełniły służbę eskortową na Atlantyku. Wśród nich odznaczył się niszczyciel ORP „Burza”, który - ochraniając konwój ON-166 - brał udział w zatopieniu okrętu podwodnego U-606.

Escort of convoy ON-166. II 1943. Materials from the United States and Canada for the European Allies were transported by sea, which meant the threat of attacks by German submarines (U-boats). Therefore, vessels were grouped into convoys guarded by battleships. Polish ships also served on the Atlantic. Among them was the destroyer ORP “Burza”, which – guarding convoy ON-166 – took part in sinking the U-606 submarine.



Utworzenie Armii Krajowej. II 1942. Rozkazem Naczelnego Wodza Sił Zbrojnych oraz premiera Rządu RP na Uchodźstwie gen. Władysława Sikorskiego Związek Walki Zbrojnej został przemianowany na Armię Krajową. AK stała się symbolem i synonimem Polskiego Państwa Podziemnego.

Establishment of the Home Army. II 1942. By the order of the Commander-in-chief of the Polish Armed Forces and the Prime Minister of the Government-in-exile, gen. Władysław Sikorski, the Union of Armed Struggle was renamed to the Home Army (Armia Krajowa). The AK became the symbol and synonym of the Polish Underground State.

Akcja pod Arsenałem. III 1943. Akcja zbrojna Grup Szturmowych Szarych Szeregów, której celem było odbicie harcmistrza Jana Bytnara ps. „Rudy” oraz innych więźniów transportowanych z siedziby Gestapo na Pawiak. Była to pierwsza tak duża uliczna akcja zbrojna przeprowadzona na terenie okupowanej Polski.

Operation Arsenal. III 1943. An armed action by the Assault Groups of the Grey Ranks whose aim was to rescue harcmistrz Jan Bytnar ps. “Rudy” and other prisoners transported from the Gestapo headquarters to the Pawiak prison. It was the first such big street operation in occupied Poland.



Bitwa pod Gazalą. V 1942. Jedna z wielu bitew na terenie Afryki Północnej, w której główną rolę odegrały oddziały pancerne wspomagane przez jednostki piechoty. W wyniku tej bitwy doszło do zajęcia Tobruku przez Afrika Korps (twierdza padła po siedmiu dniach oblężenia) i zdobycia przewagi taktycznej w tym regionie przez siły niemiecko-włoskie.

Battle of Gazala. V 1942. One of many battles in North Africa in which the most important role was played by armored divisions supported by infantry units. As a result of this battle Tobruk was conquered by the Afrika Korps (the fortress fell after seven days of siege) and the German-Italian troops achieved a tactical advantage in the region.



Walki w zatoce Salerno. IX 1943. W ramach operacji desantowej „Avalanche”, której celem było przerzucenie alianckich wojsk z Sycylii i Afryki na teren Półwyspu Apenińskiego, polskie okręty udzielały wsparcia z morza. Do najbardziej zasłużonych należy zaliczyć niszczyciele i eskortowce „Piorun”, „Ślązak”, „Krakowiak”, okręt podwodny „Dzik” oraz statki „Batory”, „Sobieski”, „Kościuszko” i „Narvik” – użyte do transportu wojsk desantowych.

Fights at the Salerno Bay. IX 1943. Polish ships provided support from the sea for Operation Avalanche, whose aim was to transport the Allied troops from Sicily and Africa to the Apennine Peninsula. Among the most distinguished one should name destroyers and escorts “Piorun”, “Ślązak”, “Krakowiak”, submarine “Dzik” and ships “Batory”, “Sobieski”, “Kościuszko” and “Narvik” – used for transporting the troops.

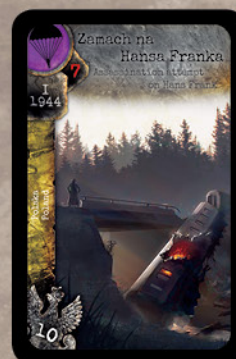


Raid na Dieppe. VIII 1942. Operacja „Jubilee” przeprowadzona w rejonie Dieppe zaangażowała różnorodne formacje wojskowe: piechotę, wojska pancerne, marynarkę wojenną i lotnictwo, w tym także polskie dywizyjony 302 i 303. Celem operacji było sprawdzenie możliwości opanowania miasta portowego od strony morza, jednak Niemcy nie dali się zaskoczyć i odparli atak. Krwawe doświadczenia spod Dieppe zostały przekute w sukces podczas późniejszego Lądowania w Normandii, gdzie uniknięto błędów popełnionych w 1942 r.

Dieppe Raid. VIII 1942. Operation Jubilee that took place in the Dieppe region engaged many different military formations: armored divisions, infantry, navy and air forces, including Polish squadrons 302 and 303. The aim of the operation was to check the possibility of conquering a port from the side of the sea, but Germans were not taken by surprise and managed to repulse the attack. However, the bloody experience of Dieppe facilitated the success of the future Normandy landings, as the mistakes made in 1942 were not repeated.

Zamach na Hansa Franka. I 1944. Atak na Generalnego Gubernatora Hansa Franka był przygotowany przez krakowski oddział Kedywu AK. Zamierzano dokonać zamachu za pomocą ładunków wybuchowych umieszczonych pod torami kolejowymi. W wyniku eksplozji pociąg wykołosił się i spadł z nasypu, ale nikt nie został ranny. Eksplozja nastąpiła o sekundę za późno i wysadzono w powietrze przedział, w którym nie było Hansa Franka.

Assassination attempt on Hans Frank. I 1944. The attack on Governor General Hans Frank was prepared by the Cracow unit of the Home Army Kedyw. It was carried out by means of explosives placed under a railway. As a result of the explosion the train derailed and fell from the embankment, but nobody was hurt. The explosion took place one second too late and destroyed a compartment where Hans Frank was not present.





Akcja „Kutschera”. II 1944. Najważniejsza akcja zorganizowana przez Armię Krajową wymierzona w wysokiego funkcjonariusza niemieckiego na terenie okupowanej Polski. W jej wyniku zabito Franza Kutschere, Dowódcę SS i Policji na dystrykt warszawskiego Generalnego Gubernatorstwa. Akcję wykonał oddział dywersji bojowej Kedyw Komendy Głównej AK „Pegaz” (Przeciw-Gestapo). Z harcerzy z „Pegaza” utworzono w maju 1944 batalion „Parasol”.

Operation Kutschera. II 1944. The most important operation organized by the Home Army targeted at a high German official in occupied Poland. As a result, Franz Kutschera, the SS and Police Leader of Warsaw district was killed. The action was carried out by the Home Army Kedyw company of military subversion called “Pegaz” (Anti-Gestapo). The scouts from “Pegaz” formed battalion “Parasol” in May 1944.

Zdobycie Monte Cassino. V 1944. Rola 2. Korpusu Polskiego w zdobyciu Monte Cassino była ogromna – dzięki poświęceniu, zaangażowaniu i wytrwałości polscy żołnierze zdobyli wzgórze i klasztor, których wojska alianckie nie mogły zdobyć przez 4 miesiące. Opanowanie Monte Cassino otworzyło aliantom drogę do Rzymu.

Battle of Monte Cassino. V 1944. The role the Polish II Corps played in conquering Monte Cassino was essential – thanks to their dedication, commitment and perseverance the Polish soldiers took the hill and the monastery that the Allied troops could not conquer for 4 months. The battle of Monte Cassino opened the way to Rome for the Allies.



Bitwa pod Falaise. VIII 1944. Jedna z najważniejszych bitew na froncie zachodnim. Uciekającym niemieckim jednostkom, zagrożonym okrążeniem przez siły alianckie, zagroziła droga polska 1. Dywizja Pancerna, dowodzona przez gen. Stanisława Maczka. Twarda obrona pozycji w rejonie Chambois utrudniła Niemcom ucieczkę z kotła i zmusiła ich do pozostawienia w okrążeniu ciężkiego sprzętu. Bitwa pod Falaise otworzyła aliantom dalszą drogę w kierunku Sekwany i Renu.

Battle of Falaise. VIII 1944. One of the most important battles on the western front. Withdrawing German troops, risking potential encirclement by the Allies, met the 1st Polish Armored Division under gen. Stanisław Maczek. The defense in the region of Chambois made it harder for the Germans to escape from the pocket and forced them to leave their heavy equipment there. The battle of Falaise opened the way to the Seine and the Rhine for the Allies.



Lądowanie w Normandii. VI 1944. Największa operacja desantowa w historii konfliktów zbrojnych. W jej wyniku doprowadzono do otwarcia drugiego frontu, tzw. frontu zachodniego. Na plażach Normandii wylądowało ponad 175 tys. ludzi. W tej operacji uczestniczyło 11 polskich dywizjonów lotniczych – 8 myśliwskich, 3 bombowe.

Normandy landings. VI 1944. The biggest landing operation in the history of armed conflicts. It resulted in opening a new, western, front. Over 175 thousand people landed on the beaches of Normandy. 11 Polish squadrons took part in this operation – 8 fighter squadrons and 3 bomber ones.

Bitwa pod Ushant. VI 1944. Nocą 8 czerwca dwa dywizjony alianckich niszczycieli przechwyciły dywizjon niszczycieli niemieckich, szukających się do ataku na jednostki desantowe zmierzające w kierunku normandzkich plaż (patrz: Lądowanie w Normandii). Rozgorzała bitwa morska w pobliżu wyspy Ushant, w której uczestniczyły polskie ORP „Błyskawica” i ORP „Piorun”. Alianci zatopili dwa z czterech niemieckich okrętów, likwidując tym samym zagrożenie dla sił alianckich na kanale La Manche.

Battle of Ushant. VI 1944. At night on 8th June two divisions of Allied destroyers intercepted a division of German destroyers preparing an attack on the landing vessels heading towards Normandy (see: Normandy landings). A battle began near the island of Ushant in which two Polish ships, ORP “Błyskawica” and ORP “Piorun”, took part. The Allies sank two out of four German ships and made the English Channel safe for their vessels.



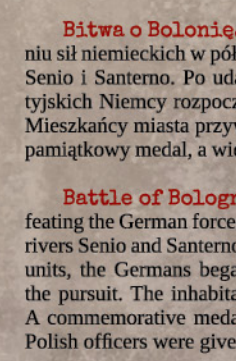
Bitwa pod Arnhem. IX 1944. Walki o Arnhem i Oosterbeek toczyły się w ramach operacji Market-Garden, największej operacji wojsk powietrznodesantowych podczas II Wojny Światowej. Celem aliantów było przejście mostów na Renie, co umożliwiłoby brytyjskiej 2. Armii „przeskoczenie” nad siłami niemieckimi w tym rejonie i wkroczenie do Niemiec od północy. W bitwie tej uczestniczyła 1. Samodzielna Brygada Spadochronowa, dowodzona przez gen. bryg. Stanisława Sosabowskiego.

Battle of Arnhem. IX 1944. The fights for Arnhem and Oosterbeek were a part of Operation Market-Garden, the biggest operation of airborne forces during World War 2. The Allies’ aim was to take control of the bridges on the Rhine, which would enable the British 2nd Army to “jump” over the German forces in this region and enter Germany from the north. The 1st Independent Parachute Brigade under brigadier general Stanisław Sosabowski took part in the battle.



Zajęcie Ankony. VII 1944. Po zdobyciu Monte Cassino 2. Korpus Polski ruszył na Ankone, ważne miasto portowe, przez które zaopatrywano siły niemieckie na „Linii Gotów” w północnych Włoszech. O sukcesie operacji zdecydował śmiały plan gen. Władysława Andersa, który zmusił Niemców do odwrotu poprzez manewr oskrzydłający ich pozycje – przeprowadzony siłami 5. Kresowej Dywizji Piechoty i 2. Brygady Pancernej. Miasto zajęły oddziały 3. Dywizji Strzelców Karpackich. Udało się uniknąć strat wśród cywili i zniszczenia zabytkowej zabudowy miasta.

Battle of Ancona. VII 1944. After the battle of Monte Cassino the Polish II Corps headed towards Ancona, an important port city through which supplies for the German troops on the Gothic Line in northern Italy were transported. Gen. Władysław Anders’s daring plan to force the Germans to retreat by the 5th Kresowa Infantry Division and the 3rd Carpathian Rifle Division performing a flanking maneuver. The Allies managed to avoid losses among civilians and the destruction of historic buildings.



Bitwa o Bolonię. IV 1945. 2. Korpus Polski brał udział w pokonaniu sił niemieckich w północnych Włoszech. Przełamał obronę nad rzekami Senio i Santerno. Po udanym manewrze kleszczowym wojsk polsko-brytyjskich Niemcy rozpoczęli ucieczkę – w pościgu za nimi zajęto Bolonię. Mieszkańcy miasta przywitali Polaków owacyjnie. Władze Bolonii wydały polskiemu oficerowi medal, a wielu oficerów uhonorowano obywatelstwem miasta.

Battle of Bologna. IV 1945. The Polish II Corps took part in defeating the German forces in northern Italy and broke the defense line on the rivers Senio and Santerno. After a successful maneuver of the Polish-British units, the Germans began to withdraw – Bologna was conquered during the pursuit. The inhabitants of the city greeted the Poles enthusiastically. A commemorative medal was prepared by the city authorities and many Polish officers were given honorary citizenship of Bologna.



Umieścić w każdym regionie po jednym losowym żołnierzu z wierzchu talii.

4 Place one randomly chosen soldier from the top of the deck in each region.

Określić losowo gracza, który rozpocznie rozgrywkę.

10 Choose the starting player in a random way.

FIRST TO FIGHT

Rozdzielić talię misji zgodnie z kolorami rewersów na dwie części i przetasować każdą z nich.

5 Divide the mission deck into two parts according to the colors of the backs and shuffle each part separately.

Rozdać każdemu graczowi po 4 karty misji I etapu. Gracz może zostawić sobie wszystkie otrzymane misje lub odrzucić jedną z nich. Odrzucone karty misji z I etapu oraz pozostałą część czerwonej talii należy usunąć z gry.

6 Deal 4 mission cards from stage I to each player. A player may keep all the cards or discard one. Remove the discarded stage I cards and the rest of the red deck from the game.

Planszę należy rozłożyć na środku stołu.

1 Place the board in the middle of the table.

Umieścić znacznik upływu czasu na wrześniu 1939 roku oraz znaczniki dominacji Państw Osi na torach dominacji w wyznaczonych miejscach (cyfry na polach początkowych są czarne).

8 Place the time marker on September 1939 and domination markers on appropriate squares of each domination track (numbers on the starting squares are black).

Przetasować talię wydarzeń i umieścić ją obok planszy w pobliżu toru upływu czasu.

7 Shuffle the event deck and place it next to the board near the time track.

Przetasowaną talię żołnierzy umieścić w zasięgu graczy.

3 Shuffle the soldier deck and place it within all players' reach.

Karty rozkazów umieścić obok planszy aktywną stroną do góry.

2 Place the order tiles active side up near the board.

Ułożyć obok planszy żetony szkoleń, ran, sanitariuszek koncentracji sił oraz punktów zwycięstwa, a także znaczniki wydarzeń jeśli wykorzystujecie jedną z dodatkowych zasad.

9 Place training, wound, nurse, concentration and victory point tokens as well as event markers, if you are using one of the advanced rules, next to the board.