

# INSTRUKCJA



# Baczność!

... albo w sumie siedź. Jak tam Ci wygodnie.

To na szczęście tylko gra :)

A jak grać?

Za kilka stron wszystko będzie jasne!

Wichry II wojny światowej rzuciły polskich żołnierzy na wszystkie możliwe fronty. Wróg ma demoniczną przewagę... generalnie niewesoło. Jednak nie wolno się poddawać, działania dywersyjne mogą odwrócić losy wojny! Ale to wymaga dużo odwagi i sprytu. Dasz radę?

Wciel się w rolę wyjątkowego bohatera wojennego i wykonując tajne misje, przyczyn się do pokonania III Rzeszy.

W czasie podróży po Europie będziesz transportować broń, przemycać radiostacje i dostarczać rozkazy. Na Twojej drodze staną szpiegdy obcych wywiadów i różne przeciwności losu. Trafne decyzje i odpowiednie planowanie mogą uratować Twoje życie i cenny ładunek. Zdobyte odznaczenia będą świadczyć o odniesionych zwycięstwach.

Powodzenia, żołnierzu!



- A - Plansza
- B - Karty Misji
- C - Aktówka bohatera
- D - Pionek Pierwszego Gracza
- E - Pionki bohaterów
- F - Pionek wroga

- G - Karty Startu
- H - Karty Wędrowki
- I - Ordery
- J - Żertony broni i radiostacji
- K - Znaczniki zdrowia

Misja: ZWYCESTWO

Gra planszowa

Wiek: 12+

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 35-60 min

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów.

Przed rozgrywką ustalcie, do ilu punktów gracie.

Krótką grą: 6 punktów

Średnią grą: 9 punktów

Długą grą: 12 punktów

## PRZYGOTOWANIE

A. Rozłóżcie planszę na stole.

B. Ordery połóżcie w 3 stosach obok planszy.

C. Kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od najstarszego gracza, ułóżcie po 2 żetony broni i po 2 żetony radiostacji na dowolnych polach miast na planszy.

W jednym miejscu może być maksymalnie 1 żeton. Pozostałe żetony broni i ekwipunku ułóżcie obok planszy w 2 stosach.

D. Złóżcie aktówki bohaterów (rys. s 11).

Niech każdy z Was wybierze aktówkę bohatera i dobierz odpowiedni pionek. Każda postać ma zdolność specjalną, opisaną w aktówce. Jeśli zdolność pozwala na dobranie żetonu broni lub radiostacji, uczynicie to. Aktówka postaci leży przed graczem. Na każdym symbolu serca należy umieścić 1 znacznik zdrowia.

E. Karty Misji potasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po 3 (karty na razie są tajne, ogląda je tylko gracz).

Karty Misji należy umieścić w aktówce bohatera.

F. Karty Startu potasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po 1. Karty Startu połóżcie obok aktówki bohatera.

G. Pionki ustawcie w miejscu startu, wskazanym na otrzymanej Karcie Startu. Jeżeli już leży tam żeton broni lub ekwipunku, można go zabrać.

Uwaga! Gracze mogą posiadać jedynie tyle broni i ekwipunku, ile miejsc mają na swojej aktówce bohatera i na zdobywanych później Kartach Kabury i Plecaka.

## ZAWARTOŚĆ GRY

- plansza
- 55 Kart Wędrowki
- 24 Karty Misji
- 8 Kart Startu
- 6 pionków bohaterów
- 6 aktówek bohaterów
- 15 żetonów broni
- 15 żetonów radiostacji
- 15 znaczników zdrowia
- 53 ordery
- 6 pionków wroga
- 1 Pionek Pierwszego Gracza
- niniejsza instrukcja

H. Gracz, który jako ostatni oglądał „Historię bez cenzury”, otrzymuje Pionek Pierwszego Gracza. Jeśli oglądaliście wspólnie, to Pierwszym Graczem zostaje najmłodszy.

I. Rozstawiajcie kolejno po 1 pionku wroga na planszy, aż znajdzie się na niej 6 pionków. Rozpocznijcie od Pierwszego Gracza. Można ustawić pionek na żetonie broni lub ekwipunku, nie można na polu z innym pionkiem.

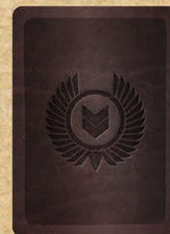
J. Karty Wędrowki potasujcie i ułóżcie w zakryty stos (wspólnym rewersem do góry), w górnej części planszy.

K. Na planszy wyłóżcie tyle odkrytych kart z talii wędrowki, ilu jest graczy plus jedna, dodatkową kartę. (3 karty, gdy gra 2 graczy, 4 karty, gdy 3 graczy i 5 kart, gdy 4 graczy itd.).

### Rewersy Kart



Start



Misja



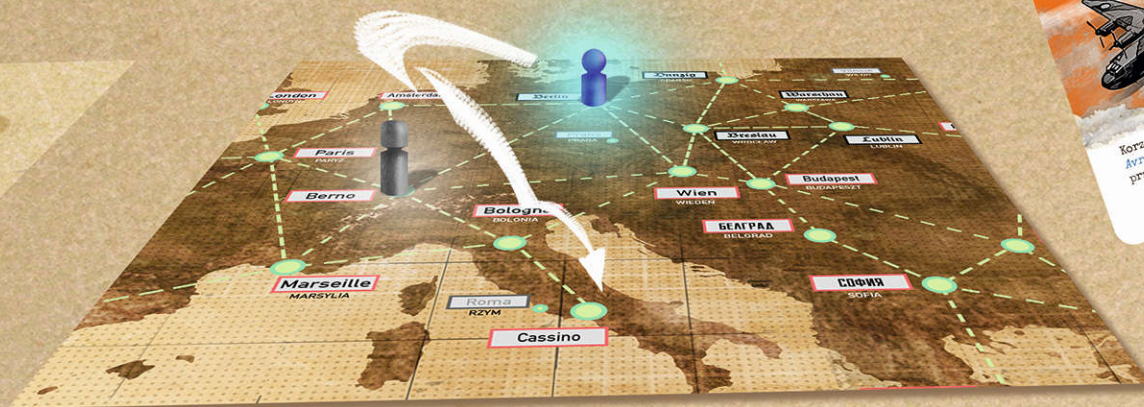
Wędrowka

## ROZGRYWKA

Rozgrywkę rozpoczyna posiadacz Pionka Pierwszego Gracza. Kolejni przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdej następnej rundzie Pionek Pierwszego Gracza przechodzi na kolejną osobę.

1 >> 4

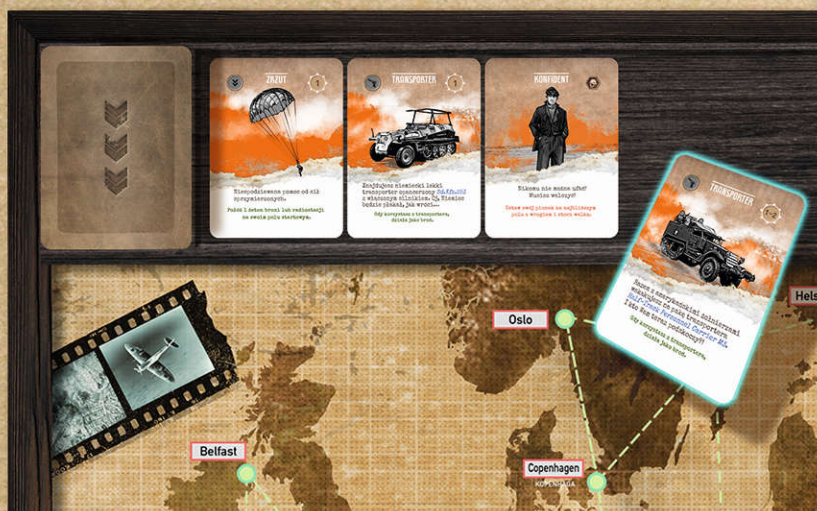
1... 2... 3...



## TURA GRACZA

W swojej turze wybierz 1 Kartę Wędrowki z wyłożonych na planszy. Zastosuj się do polecenia na karcie i/lub przesun pionek w dowolnym kierunku o maksymalnie taką liczbę pól, ile wskazano punktów ruchu (patrz: Objaśnienie ikon na Kartach Wędrowki).

Nie musisz wykorzystać wszystkich punktów ruchu (nadwyżka przepada). Możesz wykonać polecenia z karty w dowolnej kolejności.



Akcja

Punkty ruchu



Opis fabularny

Możesz zdobyć broń i przesunąć pionek o 1 pole lub przesunąć pionek o 1 pole, a następnie zdobyć broń.

Po dobraniu karty, gracz nie dokłada nowej karty wędrówki do wyłożonych (każdy kolejny gracz ma mniej kart do wyboru).

### Uwaga!

Zamiast dobierać kartę i wykonać ruch, możesz spauzować. W zamian dobierz 1 znacznik zdrowia z puli.



### Na zakończenie rundy Pierwszy Gracz:

1. Do Kart Wędrówki dokłada tyle kart, ile zużyto w tej rundzie.
2. Przekazuje Pionek Pierwszego Gracza osobie po swojej lewej. Jeżeli skończyły się Karty Wędrówki, należy przetasować odrzucone karty i ułożyć z nich nowy stos. Jeśli w wyniku działania karty zdobywasz żeton, a nie ma już ich w puli, możesz pobrać dowolny żeton z planszy.

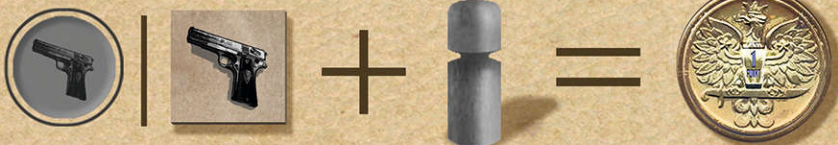


## MISJE

W grze możecie wykonać trzy rodzaje misji

**Misja za 1 punkt:** niewymagająca Karty Misji i jest dostępna dla wszystkich.

**ORDER za 1 punkt:** pokonanie wroga z użyciem broni (patrz: Wróg).



Misje dostępne tylko dla posiadaczy odpowiednich Kart Misji: (patrz: Wróg).

### Misja za 2 punkty:

zdobądź broń lub radiostację i dowieź do wskazanego miasta



### Misja za 3 punkty:

odbierz rozkazy z jednego miasta i dowieź je do drugiego.



1. Jeśli masz lub zdobędziesz przedmiot z misji, odkryj tę misję i połóż przed aktówką. Odtąd misja jest jawna. Podobnie z odbieraniem rozkazów - ujawnij misję, gdy dotrzesz do pierwszego miasta.

2. Kiedy spełnisz drugi warunek misji (dotarcie do wskazanego miasta), zdobywasz nagrodę. Odłóż broń lub radiostację i pobierz order za 2 punkty, a w przypadku przekazywania rozkazów, odbierz order za 3 punkty. Może się zdarzyć, że ukończysz kilka misji w tym samym mieście

Gracze widzą swoje Karty Misji, ale do momentu ujawnienia, czyli gdy spełnią pierwszą część misji, nie pokazują ich innym graczom.

Po wykonaniu misji, odłóż kartę na stos kart odrzuconych i dobierz kolejną misję. Jeżeli w trakcie wykonywania misji za 2 punkty stracisz wszystkie swoje bronie lub radiostacje, musisz odłożyć ujawnioną kartę (lub karty) misji i pobrać inną.

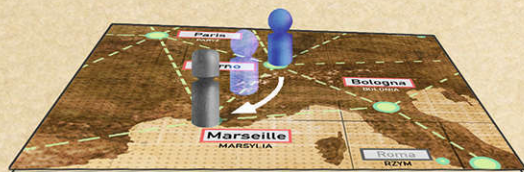
Jeżeli misję dostarczania broni ukończysz przy pomocy Kart Wędrowki: Czołg i Transporter, wówczas nie musisz odkładać żetonu broni, gdyż dostarczona ciężki sprzęt z karty.



Jeżeli przejdziesz lub zatrzymasz się na polu z żetonem, możesz go podnieść i przenieść na swoją aktówkę. Jeżeli nie ma miejsca, żeton pozostaje na planszy.



Jeżeli gracz stanie na polu zajęтым przez inny pionek gracza, możecie wymienić się na Karty misji, broń lub ekwipunek na zasadzie 1:1.



Jeżeli gracz stanie na polu zajęтым przez wroga, musi walczyć [patrz: Wróg].

## WRÓG

Gdy wejdiesz na pole, na którym stoi pionek wroga, stocz walkę:

- odrzuć żeton broni i przesun pionek wroga na najbliższe wolne pole. W wariancie podstawowym nie wolno przesunąć pionka wroga na pole zajęte przez inny pionek. Zdobywasz order za 1 punkt.

Jeżeli nie masz żetonu broni, tracisz 1 zdrowie. Musisz wciąż przesunąć pionek wroga, ale nie możesz w ten sposób wykonać misji za 1 punkt [wyjątek to: Partyzant].

## Uwaga!

Jeśli nie ujawnisz misji w tej samej turze, w której została spełniona pierwsza część (zdobycie żetonu lub dotarcie do miasta), to misja jest spalona. Musisz wymienić tę kartę misji na inną.

Rozpoczęcie misji.

Zakończenie misji.



Misja: Oslo-Lublin

## Uwaga!

Gdy ukończysz misję za 3 punkty, w miejscu rozpoczęcia misji umieść 1 żeton broni lub radiostacji.



## Uwaga!

Czołg i Transporter działają jak broń. Po prostu przesun wroga, nic nie tracąc. Zdobywasz order za 1 punkt.

## SAMOLOT

pozwała „przelecieć” nad polem zajętym przez wroga.



W przypadku Karty Konfident i Wsypa

przesuń wroga po walce na najbliższe wolne pole.



## UTRATA PRZYTOMNOŚCI

Jeżeli stracisz ostatni znacznik zdrowia, to tracisz przytomność.

Przenieś pionek na swoje pole startowe. Wymień ujawnione karty misji na nowe. Nie tracisz posiadanej broni ani radiostacji. Uzupełnij znaczniki zdrowia do maksymalnego poziomu. Jeżeli pole startowe jest zajęte przez wroga, przesuń go na najbliższe wolne pole.



## ZAKOŃCZENIE GRY

W momencie, gdy któryś z graczy zdobędzie ustaloną wcześniej liczbę punktów, runda jest rozgrywana do końca i gra się kończy. Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu zwycięża gracz, który posiada najwięcej najcenniejszych orderów.



Przykład: Gracze umówili się na grę do 6 punktów.

Jeżeli Sławek ma 2 orderze za 3 punkty i po 1 orderze za 1 i 2 punkty,



a Alina zdobyła 3 orderze za 3 punkty, to wygrywa Alina.

## Walka wywiadów Wariant zaawansowany

W tym wariacie zmianie ulega zasada dotycząca walki z wrogiem: po walce pionek wroga można przesunąć na pole zajęte przez innego gracza, który musi stoczyć walkę. Dodatkowo na koniec rundy ostatni gracz przesuwa pionek wroga o 1 pole, które nie może być zajęte przez innego wroga. Może natomiast sprowokować walkę przesuując pionek wroga na swoje pole lub na pole innego gracza. Pozostałe reguły nie zmieniają się.

## Objaśnienie ikon na Kartach Wędrowki.



O tyle pól możesz się poruszyć.

Nie musisz wykorzystać wszystkich punktów, np. motocyklem możesz przejechać 1, 2 lub 3 pola. Do boju!



Możesz przelecieć o 1, 2, 3 lub 4 pola.

Na polach po drodze nie zbierasz żetonów i nie atakujesz wrogów. Szybko i do celu!



Zdobywasz radiostację. Klawo!



Zdobywasz broń. Wróg Ci nie straszny!



Odzyskujesz 1 znacznik zdrowia. Co za ulga!



Odzyskujesz 2 znaczniki zdrowia. Czujesz, że żyjesz!



Tracisz 1 broń. Trzeba było lepiej ją skitrać!



Tracisz 1 znacznik zdrowia. Nie idź w stronę światła!



Tracisz 1 radiostację. Będzie niezła granda!



Przesuwasz swój pionek na pole wroga i co tu dużo gadać – walczysz!



Przesuwasz pionek wroga o 1 pole. Może dostał tajne rozkazy albo działa na dwa fronty?



To broń! Działa tylko w tej turze. Nie zawahaj się jej użyć!



Kładziesz 1 żeton broni lub radiostacji na swoim polu startowym. Nie zapomnieli o Tobie!



Hej! Coś jest w środku! Zachowaj tę kartę. Teraz masz miejsce na dodatkowy żeton.



## INDEKS POJAZDÓW

**Sokół 200 M411** - polski motocykl... bo przecież tacy Francuzi nie nazwaliby czegokolwiek Sokół, prawda? Robiony na rynek cywilny, więc resorowanie musiał mieć porządne, z uwagi na nie najlepsze, polskie drogi. Bardzo dobry sprzęt! W lipcu 1939 roku wjechał na Kasprowy Wierch. I to sam. Nie, że kolejka. Wyprodukowano niecałe osiemdziesiąt Sokołów o oznaczeniu 200 M411. W 1939 r. taki motocykl kosztował około tysiąca złotych. Czyli tyle, co dwieście pięćdziesiąt kilo masła. A po co komu tyle masła?

**BMW R75** - kultowy, niemiecki motocykl z wózkiem. Kojarzy go każdy, ale już nie każdy wie, że ten wózek miał napęd. Drogi był w produkcji jak cholera, ale nadrabiał osiągami (wszędzie wjedzie) i wyposażeniem. Wersja na front wschodni miała nawet specjalne ogrzewania, żeby niemieckim żołdatom nie grabiały ich aryjskie dłonie.

**Indian 340 CAV** - amerykański wojskowy motocykl, którego dalekim przodkiem był cywilny Indian Chef. Bardzo się spodobał Francuzom i zamówili do swojej armii sporo egzemplarzy. Ale tak jakoś wyszło, że zanim na miejsce dotarły wszystkie sztuki, to skapitulowali. Na szczęście zamówienie przejęli Anglicy i zamiast gnić na szrocie, to maszyny ruszyły do boju z Niemcami.

**MOJ 130** - niemiecki polot i polskie wykonanie. Brzmi jak ryzykowna kombinacja, ale to tylko pozory! Ten motocykl Polacy wzorowali bowiem na konstrukcjach wymyślonych przez sąsiadów z zachodu, ale do produkcji (w latach 1937-1939) używali naszych części. Co z tego wyszło? Bardzo porządna maszyna! Może i komfort jazdy średni, ale naprawić go było banalnie i tolerował nawet najpodlejsze paliwo. Sporo tych maszyn wzięło udział w walkach we wrześniu 1939 roku.

**T-34** - drugi (po komunizmie) najpopularniejszy towar eksportowy w historii ZSRR. Tani i szybki w produkcji, dzięki czemu (między innymi) sowieci byli w stanie zalać tym sprzętem pola bitew i skutecznie przegonić hitlerowców do domu, a potem im ten dom zniszczyć. Jedna z najważniejszych maszyn II wojny, która z biegiem lat doczekała się szeregu modyfikacji. Niezależnie jednak od wersji, T-34 zawsze mógł względnie komfortowo pomieścić czteroosobową załogę. Wraz z psem, jeśli była taka potrzeba.

**Pz.Kpfw. IV (Panzer IV)** - na początku wojny najcięższy czołg III Rzeszy. Ważył nawet więcej niż Herman Göring! Używano go przy zajęciu Austrii, w wojnie z Polską, a nawet już po zakończeniu II wojny, bo sprzęt ten mieli w swojej armii Syryjczycy jeszcze w 1967 roku. Bardzo uniwersalne okazało się podwozie, które posłużyło za podstawę dla wielu kolejnych konstrukcji. W tym dział samobieżnych, dział przeciwlotniczych, czy wozów dowództwa.

**M4A4 Sherman** - amerykański odpowiednik sowieckiego czołgu T-34. Też tani i szybki w produkcji, co pozwoliło zalać front spora liczbą jednostek. Wszystko było spoko do momentu, jak taki Sherman trafił na niemieckiego Tygrysa albo Panterę. W starciu jeden na jeden szanse były mizerne, toteż te amerykańskie czołgi wysyłano w grupach. Wtedy to Niemcy musieli się obawiać. Powstało kilka specjalistycznych wersji, na przykład Sherman - czyszciciel pól minowych.

**PzKpfw VI Tiger** - Tygrys to był król frontu, tak jak lew jest królem dżungli! Serio, to bydle potrafiło w pojedynkę zniszczyć nawet sześć amerykańskich Shermanów. Ku przerażeniu sowieckich czołgistów, zamontowana w Tygrysie armata przeciwlotnicza, również legendarne T-34 kasowała bez problemu. Nic dziwnego, że prototyp tego sprzętu miał być urodzinowym prezentem dla Hitlera, a po wdrożeniu produkcji, zdecydowanie niechcianym prezentem dla wrogich wojsk. Po jakimś czasie pojawiła się jeszcze lepsza wersja, Tygrys Królewski. Na szczęście produkcja tych maszyn była zbyt droga i czasochłonna. W innym wypadku wynik wojny mógłby być inny.

**Douglas C-47 Skytrain** - samolot transportowy, który Brytyjczycy nazywali Dakota. Niesamowity sprzęt, nie tylko dlatego, że można nim było transportować, co tylko się chciało, łącznie z ludźmi, co dobitnie pokazała operacja Most (nasi przekazali Anglikom dokumenty i elementy rakiety V2!). Mimo rozmiarów dało się tym samolotem sterować na tyle precyzyjnie, że mógł on zejść na niewielką wysokość, złapać na linę szybowiec transportowy i poderwać go z ziemi! Ciężko w to uwierzyć, ale serio, robiono takie akcje.

**Curtiss C-46 Commando** - amerykański samolot transportowy zwany przez pilotów The Whale, czyli Wieloryb. Jak na wieloryby przystało, najczęściej można je było spotkać w rejonie oceanu. Konkretnie Oceanu Spokojnego, ale w Europie też w czasie wojny latały, transportując rannych, albo spadochroniarzy (na przykład przy okazji operacji Versity). Po wojnie, jak wielu żołnierzy, poszedł do cywila. Jeszcze na początku XXI wieku Wieloryby latały, transportując towary wszelakie, a na przykład, pod koniec lat 40. XX wieku wykonały ponad pięćdziesiąt osiem tysięcy lotów do odciętego Berlina.

**Avro York** - limuzyna ze skrzydłami. Tym samolotem transportowano brytyjskich VIP-ów Churchilla, czy króla Jerzego. W razie potrzeby można było tę maszynę przerobić na całkiem spoko transportowiec. Czternaście ton ładunku albo pięćdziesięciu żołnierzy dało się upchnąć bez problemu.

**PZL. Łoś** - znakomity, polski bombowiec. Szybki i zwinny jak łoś w rui! A nawet bardziej, bo potrafił pędzić 400 km/h i zabierać dwie i pół tony bomb. Niestety zbyt późno zaczęliśmy ten sprzęt produkować. Powstało ich tylko sto dwadzieścia, a nie wszystkie były gotowe do walki. Te, które były w stanie wzbić się w niebo 1 września 1939 roku, napsuły Niemcom krwi, bombardując kolumny wojskowe. Wtedy się nazistom nie podobały. Jednak, kiedy Rumunia dołączyła do Niemców, a razem z nimi czterdzieści naszych Łosów, które udało się ewakuować... to już się im podobały, bo zostały użyte do bombardowań na terenie ZSRR.

**Mittlerer Schützenpanzerwagen Sd.Kfz.251** - już sama nazwa budzi niepokój, prawda? A przy bezpośredniej konfrontacji, ten półgąsienicowy transporter opancerzony okazywał się jeszcze mniej przyjemny. W środku mógł skryć nawet dwanaście osób, a na zewnątrz groźnie lypały dwa karabiny maszynowe. A przy odrobinie pecha, zamiast nich mogły być moździerz. Nic tylko spierniczać.

**Half-Track Personnel Carrier M3** - gdyby ten amerykański półgąsienicowy transporter miał być amerykańskim zespołem muzycznym, bez wątpienia byłby Slayerem. Potworne, bezkompromisowe bydle, które wszędzie wjedzie i bezlitośnie wykosi wroga swoim karabinem maszynowym Browning. Używano go również jako ciągnika, wozu sanitarnego i w wielu innych wariacjach. Rzadko kiedy zawodził. Nie ma się co dziwić, że w wielu krajach służył dzielnie jeszcze na początku XXI wieku!

**Leichter Beobachtungspanzerwagen Sd.Kfz.253** - wyprodukowano tylko dwieście osiemdziesiąt pięć sztuk, bo mało kto umiał wpisać poprawnie nazwę w kartę pojazdu. A tak na serio, był bardzo drogi w produkcji i w pewnym momencie nawet Niemców nie było stać. Jednak te, które wyprodukowano, świetnie spełniały zadanie. Ten lekki wóz opancerzony służył do obserwacji pól bitew przez dowódców artylerii. Dzięki aparaturze radiowej, będącej standardowym wyposażeniem tego modelu, można było natychmiast raportować o wynikach obserwacji.





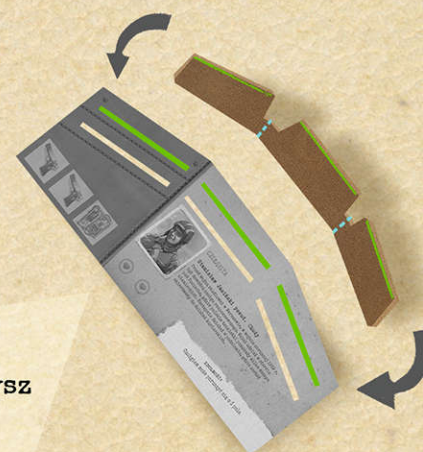
# Errata

## Misja HELSINKI - ARNHEM

Uwaga! Wrogi wywiad przeprowadził dywersję! Na jednej z Kart Misji znajdziesz rozkaz udania się do Arnhem. Nie daj się zwieść i ruszaj do Amsterdamu. To tylko rzut... granatem ;)



3 punkty



Koncepcja gry, producent: Tomasz Okoń

Autor gry: Sławomir Czuba

Opracowanie merytoryczne: Paweł Chilczuk, Wojciech Drewniak

Opracowanie graficzne i ilustracje: Marek Frankowski

Kierownik produkcji: Karolina Hamera

Copyright 2021 Agencja Produkcji Telewizyjnej i Reklamowej Big - Art Tomasz Okoń

W taki sposób złożysz  
aktówkę bohatera.

