

I N S T R U K C J A G R Y



WPROWADZENIE

Fabulą gry są prowadzone w roku 1944 działania polskiego wywiadu, podjęte w celu poznania sekretów niemieckiego poligonu rakietowego w Bliźnie, na którym testowano niezwykle groźną broń, rakietę balistyczną V-2. Wystrzelwane podczas prób rakiety wielokrotnie spadły poza obszar poligonu, stwarzając możliwość poznania ich budowy przez polski wywiad. Żołnierze Armii Krajowej w szeregu brawurowych akcji przejęli najważniejsze elementy niemieckich rakiet V-2 i, przy wsparciu cywilnych naukowców, stworzyli dokładną dokumentację techniczną tej broni. Następnie dokumenty i części rakiet zostały ewakuowane z Polski samolotem, podczas niezwykle ryzykownej, ale udanej „Operacji Most III”. Dzięki nim Alianci poznali parametry broni V-2, co miało niebagatelny wpływ na bezpieczeństwo Londynu, zagrożonego atakami tych rakiet.

„Czas Honoru: Operacja Most III” jest grą dla dwóch osób. Pierwszy gracz wciela się w dowódcę strony polskiej. Jego celem jest zdobycie części rakiet, wystrzeliwanych podczas testów z niemieckiej bazy

rakietowej. Drugi gracz wciela się w dowódcę Niemców, którzy próbują ustrzec tajemnicę poligonu przed polskim wywiadem.

Gra trwa cztery etapy. Każdy z nich rozpoczyna się próbą rakietową, która powoduje rozrzućenie nowych części rakiet w terenie otaczającym niemiecką bazę. Gracze naprzemiennie wykonują akcje, za pomocą których wystawiają na stół swoje oddziały i wykonują nimi działania. By zbierać odłamki rakiet, używają zwiadowców, których osłaniają żołnierzami i partyzantami, gdyż natrafienie na wroga może doprowadzić do starcia. Działania te wspierają szczególnie niebezpiecznymi dla wroga, elitarnymi oddziałami, zdolnymi do przenikania na dalekie zaplecze przeciwnika i wykradania zdobytych przez niego części. Ponadto gracze budują sieć dowodzenia i wsparcia, która pozwala im efektywniej wykonywać swoje zadania.

Gracze wpływają na bieg rozgrywki również podczas ruchów przeciwnika, dzięki zagrywanym z ręki kartom zdarzeń natychmiastowych i wydarzeń (np. Niemcy mogą korzystać ze swojej przewagi logistycznej, Polacy mogą ukryć lub nawet ewakuować na zachód zdobyte części rakiet). Talie graczy różnią się od siebie, inaczej gra się stroną polską, a inaczej niemiecką.

Przy rozstrzygnięciu starć i efektów poszukiwań gracze używają kostek sześciennej, ale mają liczne możliwości modyfikowania wyników rzutów, więc dobry plan powinien się udać nawet mimo braku szczęścia w kostkach.

W grze zwycięży ten gracz, który w momencie jej zakończenia będzie miał w swoich rękach więcej części rakiet, co oznacza, że przechwycił (grający Polakami) lub utrzymał w tajemnicy (grający Niemcami) sekrety broni V-2.

KOMPONENTY GRY

- **Niniejsza instrukcja**
- **15 czarnych, drewnianych kostek symbolizujących części rakiet**
- **55 kart do gry:**
 - 5 kart Próba rakietowa, 3 karty stref, 23 karty polskie, 23 karty niemieckie, 1 karta pomocy
- **2 sześcienne kostki do gry:**
 - czarna (niemiecka) i czerwona (polska)

UWAGA! Jeśli w grze brakuje któregoś z elementów, skontaktuj się ze sprzedawcą, by dowiedzieć się w jaki sposób otrzymać zamiennik.



Oznaczenia na kartach

NUMERACJA KART

numer karty/liczba kart danego rodzaju w talii

START oznaczenie karty startowej

RODZAJ KARTY

oznaczenie w lewym górnym rogu karty



Oddział



Wsparcie



Karta specjalna



Karta natychmiastowa

ZDOLNOŚCI KARTY

poła znajdują się w dolnej połowie kart



PRZYNALEŻNOŚĆ

oznaczenie w prawym górnym rogu i na rewersie karty



KARTY STREF



Baza raketowa



Okolice bazy raketowej



Las

KARTY PRÓB RAKIETOWYCH



awers
– górne pole wskazuje liczbę kostek części rakiety



rewers

CZĘŚCI RAKIET



UWAGA! Zanim przystąpisz do dalszej lektury instrukcji, obejrzyj krótki film instruktażowy, który znajdziesz na naszym kanale:

www.youtube.com/user/PhalanxPolska



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze wybierają strony, którymi będą grali. Grający Polakami bierze talię kart polskich, grający Niemcami – talię kart niemieckich.

Na środku stołu gracze wykładają 3 „poziome” karty stref, tworząc one 3 strefy gry. Po stronie grającego Niemcami karta Baza raketowa (zaplecze niemieckie), po stronie grającego Polakami karta Las (zaplecze polskie), a pomiędzy nimi karta Okolice bazy raketowej (zie-

mia niczyja). Karty zaplecza sąsiadują z ziemią niczyją, ale nie sąsiadują ze sobą. Ziemia niczyja sąsiaduje z zapleczem każdego z graczy.

Obok pola gry gracze układają rewersem do góry (zakryte) stos 5 potasowanych kart Próba raketowa. Obok nich gracze umieszczają wszystkie 15 drewnianych kostek części rakiet. Każdy gracz bierze jedną sześciocienną kostkę do gry: polski – czerwoną, niemiecki – czarną. Gracze dobierają na rękę z swoich talii 3 karty oznaczone słowem START na górze karty. Następnie gracze tasują swoje talie i kładą je na stole rewersami kart do góry.

1



Strefa Baza raketowa
(zaplecze gracza niemieckiego)



2

6



Strefa Okolice bazy raketowej
(„ziemia niczyja”)



3



Strefa Las
(zaplecze gracza polskiego)



4

- 1 Gracz niemiecki + talia gracza rewersem do góry + kostka k6 + 3 karty startowe na ręce
- 2 Strefa Baza raketowa
- 3 Strefa Okolice bazy raketowej
- 4 Strefa Las
- 5 Gracz polski + talia gracza rewersem do góry + kostka k6 + 3 karty startowe na ręce
- 6 Karty Próba raketowa rewersem do góry i 15 kostek części rakiet

▸ Rodzaje kart

Karty w grze Czas Honoru: Akcja Most III dzielą się na dwie podstawowe kategorie:

1.



- **Karty Oddziałów** – przedstawiają Żołnierzy/Partyzantów (zielony pasek), Żwiadowców (złoty pasek), Cichociemnych/SS-manów (czerwony pasek).



- **Karty Wsparcia** – przedstawiają zasoby dowodzenia i wsparcia stron.

Karty Oddziałów i Wsparcia uczestniczą w grze począwszy od momentu wyłożenia ich przez graczy na stole. Baza raketowa to strefa za-

plecza gracza niemieckiego i na jej wysokości gracz będzie wykladał z ręki swoje karty Oddziałów i Wsparcia (analogicznie Lasy – dla gracza polskiego). Gracze będą mogli przemieszczać własne karty Oddziałów do strefy Okolice bazy raketowej, a nawet do strefy zaplecza przeciwnika. Za ich pomocą gracze wykonują większość swoich akcji w grze.

2.



- **Karty specjalne** – karty o szczególnych i unikalnych cechach, wprowadzające do gry ważne wydarzenia. Dzięki nim rozgrywka każdą ze stron jest inna, a ich prawidłowe zagranie może mieć duży wpływ na wynik gry.



- **Karty natychmiastowe** – karty umożliwiające spowodowanie zaskakujących dla przeciwnika zdarzeń.

Kartę specjalną zagrywa się bezpośrednio z ręki, a po wprowadzeniu w życie efektu zagranej karty odrzuca się ją z gry (Kolumna zmotoryzowana, Wysokie morale) albo pozostaje ona w grze, na stałe (Operacja Most III) lub tylko czasowo (Ukrycie odłamków).

Kartę natychmiastową zagrywa się bezpośrednio z ręki, a po wprowadzeniu w życie efektu zagranej karty od razu odrzuca się ją z gry.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 4 etapy. Każdy etap składa się z kolejnych faz:

1. Dobranie kart na rękę.
2. Próba raketowa.
3. Akcja gracza polskiego.
4. Akcja gracza niemieckiego.
5. Dalsze naprzemienne akcje graczy, dopóki obydwaj nie spasują pod rząd.
6. Odświeżenie zużytych kart.
7. Koniec etapu.

Po zakończeniu 4 etapu gracze wyłaniają zwycięzcę.

Ad. 1

Każdy gracz zaczyna etap od dobrania, z własnej talii, 5 kart na rękę, niezależnie od tego, ile ich ma na ręce.

Przykład: W pierwszym etapie po dobraniu kart gracze będą mieli po 8 kart na ręce: 3, oznaczone symbolem START, otrzymane podczas przygotowania do rozgrywki oraz 5 dobranych w pierwszej fazie pierwszego etapu. Zawsze gdy gracze dobierają karty, robią to wyłącznie ze swojej talii.

UWAGA!

Jeśli gracz nie jest zadowolony z tych 5 właśnie dobranych kart, może je odrzucić z powrotem do talii, przetasować ją i ponownie dobrać 5 kart. Każdy gracz może wykorzystać tę możliwość tylko jeden raz podczas rozgrywki.

Ad. 2

Gracze odkrywają jedną kartę Próba raketowa leżącą na szczycie talii tych kart. Umieszczają znaczniki części raket na karcie Okolice bazy raketowej w liczbie wskazanej przez odkrytą kartę Próby raketowej. Następnie odkładają tę kartę poza pole gry, by wskazywała liczbę rozegranych etapów.

Niezebrane w danym etapie części rakiety zostają na karcie Okolice bazy raketowej i można je zbierać w kolejnych etapach, wraz z częściami pozostałymi po poprzednich etapach.

UWAGA!

W grze jest 5 kart Próba raketowa, a rozgrywa się tylko 4 etapy gry, więc jedna z nich nie zostanie odsłonięta i użyta podczas partii – jest to zabieg celowy, tak by gracze nie mieli pewności co do liczby części jaka pojawi się w tej rozgrywce.



Przykład: pierwsza odsłonięta karta Próba raketowa wskazuje wartość 2. Gracze umieszczają 2 części rakiet na karcie Okolice bazy raketowej, a odsłoniętą kartę Próba raketowa odkładają poza pole gry, by przypominała o liczbie rozegranych etapów.

Ad. 3-5

Gracze wykonują naprzemiennie akcje (po jednej), począwszy od gracza polskiego. Gracze mogą wspierać wykonywanie swoich akcji i oddziaływać na akcje przeciwnika za pomocą kart i zdolności natychmiastowych. Używają ich wyłącznie w fazach 3-5 etapu gry.

Zamiast wykonywania akcji gracz może powiedzieć „pas”. Oznacza to, że nie wykonuje akcji i czeka, póki jego przeciwnik nie wykona swojej akcji. Gracz, który spasuje w danej akcji, może normalnie używać kart natychmiastowych (np. Wojenne szczęście) oraz używać zdolności natychmiastowych, które nie wymagają wykonania akcji (np. Eskort). Po wykonaniu akcji przez drugiego gracza, gracz, który spasował, może normalnie wykonać akcję albo znów spasować itd.

Przykład: Marek gra Polakami, więc jako pierwszy wykonuje akcję. Rafał gra Niemcami, więc jako drugi wykonuje akcję. Potem Marek wykonuje akcję, a Rafał nie, mówiąc „pas”. Marek wykonuje kolejną akcję, a następnie Rafał wykonuje akcję itd.

Jeśli jeden gracz powie „pas”, a zaraz po nim spasuje drugi gracz (tzn. dojdzie do spasowania przez obydwu graczy pod rząd), 5 faza tego etapu gry kończy się i gracze przechodzą do 6 fazy.

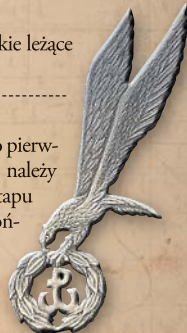
Przykład: Gdyby w powyższym przykładzie Marek powiedział „pas” zaraz po spasowaniu przez Rafała, faza wykonywania akcji skończyłaby się natychmiast i gracze przeszli by do 6 fazy, bez wykonywania żadnych innych akcji. Gracz, który powie „pas” musi się liczyć z tym, że jego przeciwnik też może „spasować” i zakończyć etap gry.

Ad. 6

Gracze obracają do pionu (odświeżają) wszystkie leżące na stole zużyte karty Oddziałów i Wsparcia.

Ad. 7

Koniec etapu. Jeżeli na początku etapu odkryto pierwszą, drugą lub trzecią kartę Próba raketowa, to należy rozegrać kolejny etap gry. Jeśli na początku tego etapu odkryto czwartą kartę Próba raketowa, to gra kończy się i gracze określają zwycięzcę.



► Wykonywanie akcji

Gracz, wykonując swoją akcję może:

a) Wyłożyć kartę z ręki do swojej strefy zaplecza.

Gracz wyklada z ręki i umieszcza na stole, awerssem do góry, jedną kartę Wsparcia albo Oddziału w swojej strefie zaplecza (odpowiednio Baza rakietowa – Niemcy i Las – Polacy). Wykładana karta jest umieszczana pionowo – tzn. można ją aktywować w kolejnych akcjach gracza.

albo

b) Aktywować leżącą na stole kartę, która należy do niego i nie jest zużyta.

- Aktywując swoją kartę, znajdującą się już na stole, gracz może użyć jednej, wybranej przez siebie, zdolności tej karty oznaczonej symbolem akcji.
- Po użyciu karty – wykonaniu wybranej akcji – należy obrócić ją o 90 stopni (z pionu na poziom), tak by pokazać, że została ona już aktywowana (zużyta) i nie można jej ponownie aktywować, aż do momentu jej odświeżenia (w 6 fazie etapu lub za pomocą innej karty).

albo

c) Zagrać Kartę specjalną

Zagrywając kartę specjalną gracz wykonuje czynności wskazane w opisie zdolności tej karty. Zaganie karty specjalnej oznacza wykonanie akcji – jej zdolność jest oznaczona symbolem akcji.

Przykład: Po wykonaniu próby rakietowej Marek i Rafał przechodzą do faz akcji graczy. Marek (gra Polakami) w swojej pierwszej akcji wyklada na stół, do własnej strefy zaplecza, kartę Zwiadowcy. W ten sposób Marek wykonał swoją akcję i czas na ruch Rafała. Rafał w swojej akcji wyklada na stół, do swojej strefy kartę Wsparcie. Następnie Marek aktywuje kartę Zwiadowców i wykonuje nimi akcję ruch do strefy Okolice bazy rakietowej. Przesuwa kartę zwiadowców ze strefy Las do strefy Okolice bazy rakietowej a następnie obraca ją o 90 stopni (z pionu na poziom), by pokazać, że ta karta była już zaktywowana i nie może być aktywowana ponownie w tym etapie (chyba że za pomocą jakiejś akcji zostanie odświeżona). Następnie Rafał wyklada na stół do swojej strefy zaplecza kartę Zolnierzy. Gracze będą naprzemiennie wykonywać akcje, aż obydwaj nie spaszają pod rząd.

► Karty i zdolności natychmiastowe

Obok wykonywania akcji (równoległe z nimi) gracze mogą jeszcze zagrywać z ręki karty natychmiastowe i używać zdolności natychmiastowych kart leżących na stole – bez konieczności wykonania akcji (czyli np. podczas własnej akcji lub akcji przeciwnika).

Takie karty i zdolności natychmiastowe nie posiadają symbolu akcji

lecz symbol zdolności natychmiastowej.

Zaganie Karty natychmiastowej

Zaganie Karty natychmiastowej z ręki nie wymaga akcji i może zostać wykonane w dowolnym momencie, wskazanym przez opis zdolności tej karty. Użyta Karta natychmiastowa jest odrzucana z gry – karta jest „jednorazowa”.

Wykorzystanie zdolności natychmiastowej karty leżącej na stole

Gracz może użyć zdolności natychmiastowej swojej niezużytej karty leżącej na stole w dowolnym momencie, wskazanym przez opis zdolności tej karty. Użycie zdolności natychmiastowej karty zużywa ją, tak samo jak normalna aktywacja. Oznacza to, że zużyta karta nie może wykorzystać swojej zdolności natychmiastowej (np. zużyci Żołnierze nie mogą wykonać Eskorty).

Przykład: Rafał podczas akcji Przeszukanie wykonywanej przez kartę Zwiadowców wyrzucił 2 oczka, co oznacza niepowodzenie. Zagrywa więc kartę natychmiastową Wojenne szczęście, by dodać 2 do wyniku. Z rezultatem 4 oczek akcja kończy się sukcesem. Marek nie chce pozwolić na zakończenie akcji sukcesem i zagrywa kartę natychmiastową Wojenny pech, odejmując 2 oczka od wyniku kostki. Akcja Rafała kończy się niepowodzeniem. Ten jednak nie rezygnuje! Zużywa dwie własne leżące na stole karty Wsparcia, w celu użycia ich zdolności natychmiastowej Wsparcie w działaniu. Każda z nich dodaje mu 1 oczko do wyniku, czyli znów ma 4 oczka rezultatu i akcja kończy się sukcesem!

UWAGA! Tak jak w przykładzie powyżej, gracze mogą zagrywać karty natychmiastowe i używać zdolności natychmiastowych kart leżących na stole w dowolnym momencie (dopóki nie zostanie wprowadzony w życie efekt akcji). Zazwyczaj ma to miejsce w chwili, gdy gracze mogą tak wpłynąć na sytuację, by ta przybrała dla nich pozy-

tywny obrót. 2 oczka wyrzucone przez Rafała oznaczały jego niepowodzenie, więc satysfakcjonowały Marka i ten nie reagował. Jednak gdy Rafał zagrał Wojenne szczęście, by dodać 2 do rzutu, co zmieniło porażkę w sukces, Marek postanowił przeciwdziałać kartą Wojenny pech, by go tego sukcesu pozbawić. Jednak Rafał był na tyle zdeterminowany by osiągnąć sukces, że poświęcił kolejne zasoby. Marek już dalej nie przeciwdziałał – widocznie nie miał jak, lub uznał, że cena, jaką Rafał musiał zapłacić za ten fragment rakiety, jest już wystarczająca...

► Zdolności kart

Zdolności wymagające wykonania akcji

Poniższe akcje mogą być wykonywane wyłącznie przez karty znajdujące się już na stole, w strefach gry.

UWAGA! Wykonanie zdolności oznaczonej symbolem akcji jest akcją i zużywa kartę, która tę akcję wykona.



ATAK

– użycie tej zdolności aktywowanej karty pozwala graczowi wykonać

atak na wskazaną przez siebie kartę wroga znajdującą się w tej samej strefie co karta aktywowana do przeprowadzenia ataku. Gracz atakujący rzuca kostką, do wyniku dodaje liczbę nabojów wydrukowanych w polu zdolności Atak na aktywowanej do ataku karcie. Następnie gracz zaatakowany rzuca kostką i dodaje do niej liczbę nabojów wydrukowanych w polu zdolności Atak na karcie, która została zaatakowana. Jeśli wynik atakującego będzie wyższy od wyniku zaatakowanego, zaatakowana karta przeciwnika zostaje natychmiast odrzucona z gry. W razie remisu lub przewagi zaatakowanego, nic się nie dzieje.

UWAGA! Celem ataku może być wyłącznie karta Oddziału lub Wsparcia. Karta Wsparcie nie ma zdolności Atak, więc nie może atakować, a zaatakowana broni się jedynie za pomocą rzutu kostką, gdyż nie posiada żadnych wydrukowanych na karcie nabojów (brak pola zdolności Atak).



Przykład: W strefie Okolice bazy raketowej znajdują się trzy karty: polscy Zwiadowcy i Partyzanci oraz niemiecki Żołnierz. Gracz niemiecki w swojej akcji deklaruje, że karta Żołnierz atakuje Zwiadowców. Gracz obraca Żołnierza o 90 stopni (poziomo), ponieważ właśnie wykonał akcję i musi zaznaczyć, że ta karta została zużyta, a następnie

wykonuje atak. Rzuca kostką 3 oczka i dodaje do nich 2, za dwa naboje wydrukowane w polu akcji atak na karcie Żołnierz. Gracz polski rzuca kostką i osiąga wynik 4 oczka, do których dodaje 1, za jeden nabój wydrukowany w polu akcji atak na karcie Zwiadowców. Efektem ataku jest remis (5 do 5), w związku z czym Zwiadowcy odpierają atak i nic im się nie dzieje.



PRZESZUKANIE

– użycie tej zdolności aktywowanej karty pozwala graczowi wykonać

przeszukiwanie strefy Okolice bazy raketowej, w celu zdobycia 1 części rakiety. Akcję przeszukiwania może wykonać wyłącznie karta znajdująca się w strefie Okolice bazy raketowej. Gracz rzuca kostką. Jeśli wynik będzie równy lub wyższy od cyfry, jaka znajduje się obok symbolu przeszukiwania na karcie, którą aktywowano do przeszukiwania, gracz może wziąć 1 część rakiety znajdującą się na karcie Okolice bazy raketowej i umieścić ją na swojej karcie zaplecza (odpowiednio Baza raketowa i Las). Nie można wykonać tej akcji jeśli w strefie Okolice bazy raketowej nie ma części rakiety.



Przykład: Ciąg dalszy przykładu. W swojej akcji gracz polski aktywuje kartę Zwiadowcy, deklaruje akcję Przeszukiwanie i zużywa tę kartę. Następnie rzuca kostką i osiąga wynik 6 oczek. Sukces! Jedna część rakiety zostaje przeniesiona z karty Okolice bazy raketowej na kartę Las.

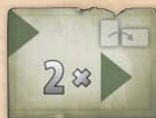


ROZKAZ

– użycie tej zdolności aktywowanej karty pozwala graczowi odświeżyć dowolną własną użytą kartę Oddziału.



Przykład: Ciąg dalszy przykładu. W strefie zaplecza gracza niemieckiego znajduje się karta Wsparcia. Gracz aktywuje tę kartę jako akcję Rozkaz, zużywa ją, ale odświeża (obraca do pionu) wybraną własną kartę Oddziału – zużytych Żołnierzy stojących w strefie Okolice bazy raketowej.



OCHOTNICY

– użycie tej zdolności aktywowanej karty pozwala graczowi natychmiast wykonać dwie akcje pod rząd. Oznacza to, że gracz

wykona pierwszą akcję, a następnie drugą akcję, bez akcji przeciwnika pomiędzy nimi.

UWAGA! Gracz może stworzyć „łańcuszek akcji”. Aktywuje kartę wsparcia, używa jej zdolności Ochotnicy, za pomocą której wykonuje 2 akcje pod rząd. W pierwszej z nich wykonuje jakąś akcję, a w drugiej aktywuje kolejną kartę Wsparcia i używa jej zdolności Ochotnicy, by wykonać kolejne 2 akcje pod rząd. W ten sposób gracz może wykonać wiele własnych akcji pod rząd, przechwytyjąc przez jakiś czas inicjatywę w grze.

Przykład: Ciąg dalszy przykładu. Gracz polski ma w swojej strefie zapleczka dwie karty Wsparcie. Aktywuje pierwszą z nich jako akcję Ochotnicy i zużywa tę kartę. Dzięki akcji Ochotnicy może wykonać teraz 2 akcje pod rząd. W pierwszej akcji aktywuje drugą kartę Wsparcia i wykonuje nią akcję Rozkaz (zużywając ją), dzięki czemu odświeża użytych Zwiadowców stojących w strefie Okolice bazy raketowej. W drugiej akcji aktywuje tych Zwiadowców, zużywa ich i wykonuje akcję Przeszukiwanie. Wyrzuca 4 oczka, co oznacza, że kolejna część rakiety zostaje przeniesiona z karty Okolice bazy raketowej na kartę Las. Dzięki takiemu zagraniu polski gracz przejął inicjatywę na dłuższy czas i wyprzedził ewentualny kolejny atak gracza niemieckiego na swoich Zwiadowców.



STURMWIND / SZPIEG

– użycie tej akcji pozwala graczowi zabrać 1 część ra-

kiety znajdującą się na karcie zapleczka wroga i umieścić ją na swojej karcie zapleczka. Akcję Sturmwind / Szpieg może wykonać wyłącznie kartą znajdującą się we wrogiej strefie zapleczka. Gracz rzuca kostką. Jeśli wynik będzie równy lub wyższy od cyfry, jaka znajduje się obok symbolu Sturmwind / Szpieg na karcie, gracz może wziąć 1 część rakiety znajdującą się na karcie zapleczka wroga i umieścić ją na swojej karcie zapleczka (odpowiednio Baza raketowa i Las). Nie można wykonać tej akcji, jeśli we wroguj zapleczku nie ma żadnej części rakiety.

Przykład: W strefie Las znajduje się karta SS. Gracz niemiecki aktywuje ją, deklaruje akcję Sturmwind i zużywa tę kartę. Następnie rzuca kostką. Osiąga wynik 5 oczek i przemieszcza 1 część rakiety z karty Las na kartę Baza raketowa.



RUCH

– użycie tej akcji pozwala przemieścić kartę między strefami. Aktywując do ruchu swoją kartę znajdującą się już na stole, gracz może przemieścić ją do sąsiedniej strefy (np. kartę stojącą na swoim zapleczku gracz

może przemieścić do strefy Okolice bazy raketowej, a kartę stojącą w strefie Okolice bazy raketowej może przemieścić do własnego zapleczka, lub zapleczka przeciwnika).

Przykład: Gracz aktywuje kartę Zwiadowców i wykonuje nimi akcję ruch ze swojego zapleczka do strefy Okolice bazy raketowej. Przesuwa więc kartę Zwiadowców ze swojej strefy zapleczka do strefy Okolice bazy raketowej i zużywa tę kartę.

► Zdolności natychmiastowe

Zdolności natychmiastowe kart leżących na stole

Poniższe zdolności mogą być wykonywane wyłącznie przez karty leżące już na stole.

UWAGA! Wykonanie zdolności natychmiastowej nie jest akcją, ale zużywa kartę, która tę czynność wykona.



WSPARCIE W DZIAŁANIU

– gracz może użyć tej zdolności natychmiastowej po własnym rzucie kostką, by dodać 1 do jego wyniku.

Przykład: Zob. przykład walki z poprzedniej strony. Atak niemieckich Żołnierzy na polskich Zwiadowców kończy się remisowym wynikiem 5 do 5. Gracz niemiecki zużywa leżącą w jego strefie zapleczka kartę Wsparcie, by za pomocą jej zdolności natychmiastowej Wsparcie w działaniu dodać 1 do swojego rzutu. Wynik walki zmienia się w 6 do 5 dla Żołnierzy, co oznacza, że polscy Zwiadowcy zostają odrzuceni z gry.



ESKORTA

– gracz może wyznaczyć tę kartę do walki zamiast innej znajdującej się w tej samej strefie karty, która została wybrana przez przeciwnika jako cel ataku.

Przykład: Zob. przykład walki z poprzedniej strony. Gdy gracz niemiecki zadeklarował akcję Atak swoimi Żołnierzami i wyznaczył za cel ataku polskich Zwiadowców, gracz polski zużywa własną kartę Partyzantów stojącą w tej samej strefie i wykonuje nimi Eskortę, przekierowując na nich niemiecki atak. Od tego momentu w walce uczestniczą niemieccy Żołnierze jako atakujący i polscy Partyzanci jako atakowani – i to oni

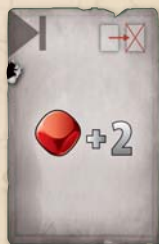
poniosą ewentualne skutki ataku. Gracz niemiecki rzuca 4 oczka, a polski 3 oczka, każdy z nich dodaje do rzutu 2 za dwa naboje wydrukowane na kartach Żołnierzy / Partyzantów. Wynik 6 do 5 daje zwycięstwo Niemcom. Polscy Partyzanci są odrzucani z gry, ale w ten sposób polski gracz zabezpieczył cennych Zwiadowców przed niemieckim atakiem.

► Zdolności kart natychmiastowych



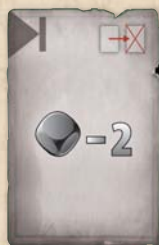
Karty natychmiastowe są oznaczone symbolem wykrzyknika, ponieważ zagranie takiej karty nie jest akcją, lecz prze-rywa (i zazwyczaj wpływa na) wykonywanie innej akcji. Poniższe zdolności mogą być wykonywane wyłącznie poprzez zagra-nie karty z ręki.

UWAGA! Zagranie karty natychmiastowej nie jest akcją, a użyta karta natychmiastowa jest odrzucana z gry.



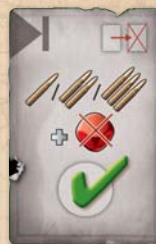
WOJENNE SZCZĘŚCIE

– gracz może zagrać tę kartę po własnym rzucie kostką, by dodać 2 do jego wyniku.



WOJENNY PECH

– gracz może zagrać tę kartę po rzucie kostką przeciwnika, by odjąć 2 od jego wyniku.



ZASADZKA!

– gracz może zagrać tę kartę przed rzutami kością na powodzenie ataku, ale po zadeklarowaniu atakującego, atakowanego i ewentualnej eskorty.

Atak ten udaje się automatycznie, gracz nie rzucają kostkami.



ŚWIADKOWIE

– gracz może zagrać tę kartę przed rzutem kością na powodzenie w akcji przeszukiwania. Przeszukanie to udaje się automatycznie, gracz nie rzuca kostką.



SANITARIUSZKA

– gracz może zagrać tę kartę zaraz po skutecznym ataku wroga na własną kartę Oddziału. Gracz nie musi odrzucać z gry zaatakowanej karty, lecz umiesz-cza ją użytą w swojej strefie zaplecza (nawet jeśli walka toczyła się w jego strefie zaplecza).



MOTOCYKLE

– gracz może zagrać tę kartę w trakcie wykonywania akcji ruch przez swoją kartę. Akcja ta nie powoduje zużycia poruszanej karty.

► Karty specjalne



Karty specjalne są oznaczone symbolem akcji, ponieważ zagranie karty specjalnej jest akcją. Poniższe akcje są wykonywane wyłącznie poprzez zagranie karty z ręki.

UWAGA! Zagranie karty specjalnej jest akcją, a użyta karta musi być odrzucona z gry, jeśli jej opis tak stanowi.



WYSOKIE MORALE
– gracz odświeża jedną swoją użytą kartę Oddziału, leżącą w dowolnej strefie pola gry. Następnie odrzuca tę kartę z gry.



UKRYCIE ODŁAMKÓW

– po zagranie tej karty grający Polakami kładzie ją obok karty strefy Okolice bazy raketowej i przesuwa na nią do 2 części rakiet leżących na karcie Okolice bazy raketowej. Do końca tego etapu nie można wykonywać akcji przesuwania w stosunku do części rakiet leżących

na karcie Ukrycie odłamków. Po zakończeniu bieżącego etapu należy odrzucić tę kartę z gry, a leżące na niej części rakiet umieścić z powrotem na karcie Okolice bazy raketowej.

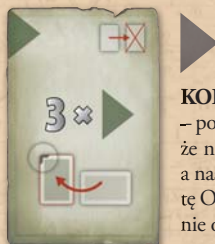


OPERACJA MOST III

– po zagranie tej karty grający Polakami kładzie ją obok karty Las i przenosi na nią wszystkie części rakiet znajdujące się w tym momencie na karcie Las. Gracz niemiecki nie może wykonywać akcji Sturmwind na części rakiet znajdujące się na karcie Operacja Most III. Gracz polski



nie może zagrać tej karty, jeśli w strefie Las znajduje się niemiecka karta. Części rakiet leżące na karcie Operacja Most III liczą się normalnie do punktacji na końcu gry. Kolejne zdobywane przez gracza polskiego części rakiet trafiają normalnie na kartę Las – karta Operacja Most III, tak jak inne karty specjalne, może być użyta tylko raz, tyle, że pozostaje na stole do końca gry.



KOLUMNA ZMOTORYZOWANA

– po zagranie tej karty grający Niemcami może natychmiast wykonać trzy akcje pod rząd, a następnie odświeżyć jedną swoją użytą kartę Oddziału leżącą w dowolnej strefie. Następnie odrzuca tę kartę z gry.

► Wyłonienie zwycięzcy

Zwycięża ten gracz, który po zakończeniu 4 etapu ma więcej części rakiet w swojej strefie zaplecza. Przy remisie w liczbie części rakiet wygrywa grający Niemcami.

UWAGA! Jeśli gracze chcą ułatwić zwycięstwo stronie polskiej, mogą za obustronną zgodą przyjąć zasadę, że remis w liczbie części rakiet pod koniec gry oznacza zwycięstwo strony polskiej.

Jeśli pod koniec gry gracz nie ma w swojej strefie zaplecza ani jednej swojej karty, a jest w niej co najmniej jedna karta przeciwnika, to gracz ten przegrywa grę, bez względu na liczbę zdobytych części rakiet.



ATAK

– wykonywany jest na wskazaną przez siebie kartę wroga znajdującą się w tej samej strefie co

karta aktywowana do przeprowadzenia ataku. Gracze rzucają kostkami i dodają do wyników liczbę naboju walczących kart. Jeśli wynik atakującego jest większy, zaatakowana karta jest odrzucana z gry. W innym wypadku nie się nie dzieje.



POCHOTNICY

– akcja daje możliwość natychmiastowego wykonania dwóch własnych akcji pod

rzęd, bez akcji przeciwnika pomiędzy nimi.



WSPARCIE W DZIAŁANIU

– gracz może użyć tej zdolności natychmiastowej po własnym rzucie kostką, by dodać 1 do jego wyniku.



WOJENNE SZCZĘŚCIE

– gracz może zagrać tę kartę po własnym rzucie kostką, by dodać 2 do jego wyniku.

WOJENNY PECH

– gracz może zagrać tę kartę po rzucie kostką przeciwnika, by odjąć 2 od jego wyniku.



PRZESZUKANIE

– daje możliwość zdobycia 1 części rakiety ze strefy Okolic bazy rakieto-

wej, gdy karta znajduje się w tej strefie. Sukces akcji daje wynik rzutu kostką równy lub wyższy od liczby na karcie.



STURMWIND

– daje możliwość zabrania 1 części rakiety ze strefy Las, gdy karta znajduje się w tej strefie.

Sukces akcji daje wynik rzutu kostką równy lub wyższy od liczby na karcie.



ESKORTA

– gracz może wyznaczyć tę kartę do walki zamiast innej znajdującej się w tej samej

strefie karty, która została wybrana przez przeciwnika jako cel ataku.



ZASADZKA!

– gracz może zagrać tę kartę przed rzutami kością, po deklaracji atakującego, atakowanego i ewentualnej eskorty. Atak odnosi sukces, gracze nie rzucają kostkami.

SANITARIUSZKA

– gracz może zagrać tę kartę po skutecznym ataku wroga. Zamiast odrzucać kartę zaatakowanego własnego oddziału, przesuwają ją zużytą do strefy Baza rakietowa.



Karta pomocy



ROZKAZ

– akcja pozwala odświeżyć dowolną własną, zużytą kartę Oddziału.



RUCH

– akcja pozwala przemieścić między sąsiednimi strefami własną kartę znajdu-

jącą się już w grze.

KOLUMNNA ZMOTORYZOWANA

– gracz może wykonać trzy akcje pod rzęd, a następnie odświeżyć jedną zużytą kartę Oddziału, która leży w dowolnej strefie.

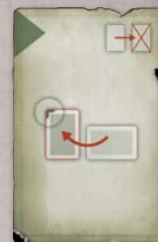


MOTOCYKLE

– gracz może zagrać tę kartę w trakcie wykonywania akcji ruch przez swoją kartę. Poruszona karta nie zostaje zużyta.

WYSOKIE MORALE

– gracz może zagrać tę kartę, by odświeżyć jedną zużytą kartę Oddziału, która leży w dowolnej strefie.





ATAK

– wykonywany jest na wskazaną przez siebie kartę wroga znajdującą się w tej samej strefie co karta aktywowana do przeprowadzenia ataku. Gracze rzucają kostkami i dodają do wyników liczbę naboju walczących kart. Jeśli wynik atakującego jest większy, zaatakowana karta jest odrzucana z gry.

W innym wypadku nic się nie dzieje.



POCHOTNICZY

– akcja daje możliwość natychmiastowego wykonania dwóch własnych akcji pod rząd, bez akcji przeciwnika pomiędzy nimi.



WSPARCIE W DZIAŁANIU

– gracz może użyć tej zdolności natychmiastowej po własnym rzuceniu kostką, by dodać 1 do jego wyniku.

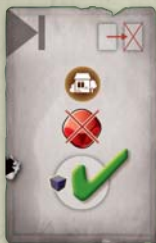
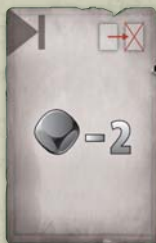


WOJENNE SZCZĘŚCIE

– gracz może zagrać tę kartę po własnym rzuceniu kostką, by dodać 2 do jego wyniku.

WOJENNY PECH

– gracz może zagrać tę kartę po rzuceniu kostką przeciwnika, by odjąć 2 od jego wyniku.



ŚWIADKOWIE

– gracz może zagrać tę kartę przed rzutem kostką na powodzenie w akcji przeszukiwania. Udaje się ona automatycznie, bez rzutu kostką.



PRZESZUKANIE

– daje możliwość zdobycia 1 części rakiety ze strefy Okolic bazy rakietowej, gdy karta znajduje się w tej strefie. Sukces akcji daje wynik rzutu kostką równy lub wyższy od liczby na karcie.



SZPIEG

– daje możliwość zabrania 1 części rakiety ze strefy Baza rakietowa, gdy karta znajduje się w tej strefie. Sukces akcji daje wynik rzutu kostką równy lub wyższy od liczby na karcie.



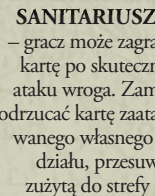
ESKORTA

– gracz może wyznaczyć tę kartę do walki zamiast tej znajdującej się w tej samej strefie karty, która została wybrana przez przeciwnika jako cel ataku.



ZASADZKA!

– gracz może zagrać tę kartę przed rzutami kostką, po deklaracji atakującego, atakowanego i ewentualnej eskorty. Atak odnosi sukces, gracz nie rzucają kostkami.



SANITARIUSZKA

– gracz może zagrać tę kartę po skutecznym ataku wroga. Zamiast odrzucać kartę zaatakowanego własnego oddziału, przesuwa ją użytą do strefy Las.



WYSOKIE MORALE

– gracz może zagrać tę kartę, by odświeżyć jedną użytą kartę Oddziału, która leży w dowolnej strefie.

Karta pomocy



ROZKAZ

– akcja pozwala odświeżyć dowolną własną, użytą kartę Oddziału.



RUCH

– akcja pozwala przemieścić między sąsiednimi strefami własną kartę znajdującą się już w grze.

OPERACJA MOST III

– jeśli w strefie Las nie ma karty wroga, kartę „Most” kładzie się obok karty Las, z której przenosi się na nią wszystkie części rakiet. Nie mogą być one celem akcji Sturmwind. Karta pozostaje na stole do końca gry.



UKRYCIE ODDZIAŁÓW

Do zakończenia etapu zagrana karta leży obok karty Okolicie bazy rakietowej z przesuniętymi na nią max. 2 częściami rakiet. Nie mogą być one celem przeszukiwania.



FAKTY Z HISTORII

OPERACJA MOST III

Pod krytonimem **Most III** zrealizowano operację przewiezienia zdobytych części raket V-2 z Polski do Anglii (przez wyzwolone już Włochy). W tym celu w okupowanej Polsce musiał wylądować aliancki samolot. Na miejsce lądowania wybrano lądowisko o kryptonimie **Mołyl**, znajdujące się na polach nieopodal ujścia Dunajca do Wisły. Lądowanie samolotu *Douglas C-47 Skytrain* lecącego z Brindisi miało nastąpić na początku lipca 1944 roku. W trakcie realizacji operacji sytuacja bardzo się skomplikowała. Przez kilka dni padały ulewne deszcze, a teren wokół lotniska był patrolowany przez niemieckie samoloty *Fieseler Fi-156 Storch*. Fakty te znacząco utrudniały przygotowania. Na dodatek w odległości zaledwie kilometra od lądowiska pojawił się niemiecki oddział. Mimo tych niesprzyjających okoliczności, w nocy z 25 na 26 lipca starannie zaplanowana akcja została wykonana.

Łądowanie i ponowny start obciążonego ładunkiem samolotu nie odbyły się bez przeszkód. Nie brakowało dramatycznych chwil, kiedy z powodu blokady hamulca i podmokłego gruntu, w którym tonęły koła, samolot nie mógł się oderwać od ziemi.



Dzięki doskonałej pracy polskiego wywiadu Alianci poznali budowę i niezwykłe możliwości broni V-2. Znając osiagi raket zrezygnowali z prób przechwytywania ich w locie, a skupili się na poszukiwaniu i niszczeniu miejsc, z których startowały V-2, co ostatecznie okazało się najskuteczniejszą taktyką walki z tą bronią.

Pierwsze bojowe odpalenie rakiety V-2 miało miejsce w dniu 7 września 1944 roku, czyli 43 dni po dostarczeniu Aliantom przez polski wywiad kompletu informacji na temat tej broni.



Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej o Operacji Most III, polecamy lekturę książki *Oni ocalili Londyn... Polacy w walce z niemiecką bronią V-2 w 65 rocznicę akcji Most III* (red. Paweł Juško), 2009 ZP Grupa Sp. z o.o.

Dodatkowe informacje o broni V-2 znajdziesz na bokach pudełka gry.

Autor: Michał Ozon

Deweloperzy: Jaro Andruszkiewicz • Waldek Gumienny

Grafika: Jacek Laskowski • Studio conTEXT (context.pl)

Zdjęcia: Jakub Szymczuk (silaobrazu.pl), domena publiczna i inne

Konsultacja historyczna: Maciej Żuczkowski, Jacek Romanek

Wydawca: © PHALANX, Telewizja Polska SA, 2013

Podziękowania:

- Telewizja Polska S.A. • Andrzej Gładysz • Stowarzyszenie Rekonstrukcji Historycznej SRH Wrzesień 39 (wrzesien39.pl)
- Marcin Iwanowski • Stowarzyszenie Trójmiejska Grupa Rekonstrukcji Historycznych (tgrh.org.pl; facebook.com/STGRH)
- Łukasz Kowal (kowaldesign.pl)
- Moje Wirtualne Muzeum (mywimu.com)
- Mirek Kusibab (heidelager.pl)
- Sklep Germanbunker (germanbunker.pl)

Testy i wszelka inna pomoc, bez której ta gra nigdy by się nie ukazała: • Plaszowce Opole (plaszowce.opole.pl) • Gonja • Grzesz • Sankti • Piton • TuReK • Zolti • Klema • Tymek • RaśTafari • Zwierz • Andy • WRS • Tycjan • MoniQ • Wollny • Clown, Russ... i wielu innych

Jeśli masz pytania, prosimy zadaj je nam na stronie www.facebook.com/DiablosPolacos Dziękujemy!