

# TOTAL DOMINATION

WEI-CHENG CHENG

## II wojna światowa 1939-1945

**Total Domination to strategiczna gra dla 2-4 graczy, trwająca 90 minut. Gracze dowodzą siłami zbrojnymi Niemiec, Japonii, Wielkiej Brytanii i Związku Radzieckiego w trakcie II wojny światowej. Poprzez rozważne zagrywanie kart operacyjnych, umożliwiających podbijanie terytoriów, działania dyplomatyczne i rozwój technologiczny, gracze starają się zdobyć punkty zwycięstwa dla swojego zespołu (Alianci lub Oś) i jednocześnie uniemożliwić to przeciwnikowi.**





# 1.0 • ELEMENTY GRY

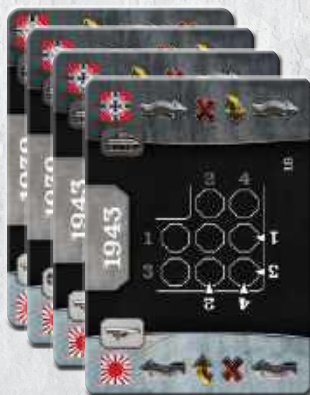
dwustronna plansza (podstawowa i alternatywna)



60 kart



18 kart do gry dla jednego gracza



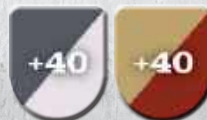
dwustronne znaczniki Francji i Włoch



64 kolorowe kostki



2 dwustronne znaczniki Punktów Zwycięstwa



6 znaczników Ruchu Oporu



1 znacznik PZ gry dla jednego gracza



znaczniki Punktów Zwycięstwa



znaczniki Państw Niezaangażowanych



4 neutralne Armie



12 znaczników Zniszczenia



1 znacznik Rundy





1 Arkusz Państw Niezaangażowanych



1 Arkusz Rund



4 Arkusze Technologii



żetony jednostek











6

2

18

13

10

11

12

19

5

14

17

4

9

6

8

10

15

3

1

16

20

16

2

21

1

3

7

2

5



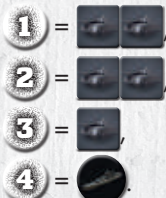
**4** Połóż znaczniki Punktów Zwycięstwa na Torze Punktów Zwycięstwa, na polach oznaczonych symbolami poszczególnych państw **7** (☀️ = 7PZ, ☒ = 8PZ, ⚑ = 9PZ, 🇬🇧 = 10PZ). Każde państwo rozpoczyna grę z taką liczbą PZ, jaką wskazują jego pola macierzyste.

**5** Każdy z graczy umieszcza swoje startowe jednostki na polach wskazanych przez odpowiednie symbole na planszy.

**6** Usuń 4 karty USA i 2 karty Chin z talii (patrz 3.4 Kolory). Potasuj je osobno i stwórz z nich talię USA i talię Chin, następnie umieść je w wyznaczonych miejscach planszy (**8** USA, **9** Chiny). Potasuj wszystkie pozostałe karty, aby stworzyć talię kart, a następnie umieść ją na środku planszy **10**.

**7** Umieść płytki Francji oraz Włoch w pobliżu planszy **11**.

Niemcy:



Wielka Brytania:



Japonia:



Związek Radziecki:



Neutralne:



Doświadczeni gracze mogą samodzielnie zdecydować o rozstawieniu swoich jednostek (patrz 11.3 Alternatywne rozstawienie).

Jesteście gotowi do rozpoczęcia rozgrywki.



## 3.0 • PODSTAWOWE POJĘCIA

### 3.1 Alianci kontra Oś

W grze występują 2 strony konfliktu: **Alianci** (Wielka Brytania i Związek Radziecki) kontra **Oś** (Niemcy i Japonia). Pola niekontrolowane przez żadną ze stron konfliktu są neutralne.

### 3.2 Państwa

Wielka Brytania, ZSRR, Niemcy i Japonia są uważane za **Państwa Walczące**. Każdy gracz kieruje jednym Państwem Walczącym. Włochy i Francja to **Państwa Koalicyjne (koalicjanci)**. Na początku rozgrywki gracz brytyjski kontroluje Francję, a gracz niemiecki kontroluje Włochy. Francja i Włochy będą mogły zmieniać strony konfliktu w trakcie gry. Stany Zjednoczone i Chiny zaczynają grę jako **Państwa Niezaangażowane**. W późniejszym etapie rozgrywki mogą one dołączyć do Aliantów, stając się **Państwami Koalicyjnymi** (kontrolowane odpowiednio przez gracza brytyjskiego i gracza radzieckiego).

Graczy tej samej strony konfliktu określa się mianem **sojuszników**, a graczy drugiej strony konfliktu – **przeciwnikami**. Jednostki innego gracza tej samej strony konfliktu nazywane są **jednostkami sojuszniczymi**, natomiast jednostki graczy drugiej strony konfliktu nazywane są **jednostkami przeciwnika**.

### 3.3 Karty

**Karty** mają wiele zastosowań. Kiedy zagrywasz kartę, wybierz jedną z poniższych akcji.

#### 1 Punkty Operacyjne (PO)

Na każdej karcie, po lewej stronie u góry przy symbolu łożyska kulkowego widnieje liczba od 3 do 6, oznaczająca liczbę **Punktów Operacyjnych (PO)**. Punkty te

używane są do formowania jednostek, poruszania i atakowania nimi oraz do wystrzeliwania rakiet.

#### 2 Technologia

W prawym górnym rogu karty znajduje się ikona **technologii**. Aby wynaleźć tę technologię gracz zagrywa kartę zakrytą.



#### 3 Wydarzenie

W dolnej części karty znajduje się **wydarzenie**, opisane za pomocą ikon. Gracz może zagrać kartę jako wydarzenie tylko wtedy, jeśli kolor tła tej części karty jest zgodny z kolorem państwa, którym kieruje. To jedyna sytuacja, w której kolor tej części karty ma znaczenie w rozgrywce.

#### Układ Lend-Lease

Gracz brytyjski i gracz radziecki mogą odrzucić dowolną kartę, aby przeprowadzić akcję **Lend-Lease** (patrz 9.1 Lend-Lease).

#### Stos kart odrzuconych



Obszar na planszy obok miejsca na stos dobierania kart, gdzie gracze będą umieszczać odrzucone karty. Wszystkie karty w stosie kart

odrzuconych są jawne i każdy z graczy może w dowolnym momencie go przeglądać.

### 3.4 Kolory

Do każdego państwa przyporządkowano określony kolor dla zaznaczenia skojarzonych z nim pól na planszy, kart operacyjnych i jednostek:

- – Ciemnoszary dla **Niemiec (Oś)**
- – Jasnobrązowy dla **Wielkiej Brytanii (Alianci)**
- – Biały dla **Japonii (Oś)**
- – Czerwony dla **ZSRR (Alianci)**
- – Zielony dla **Stanów Zjednoczonych** (zaczynają jako Państwo Niezaangażowane, ale mogą dołączyć do Aliantów)
- – Fioletowy dla **Chin** (zaczynają jako Państwo Niezaangażowane, ale mogą dołączyć do Aliantów)
- – Niebieski dla **Francji** (zaczynają po stronie Aliantów, ale mogą dołączyć do Osi)
- – Czarny dla **Włoch** (zaczynają po stronie Osi, ale mogą dołączyć do Aliantów)
- – Jasnoszary dla państw **neutralnych**



### 3.5 Plansza

Plansza w abstrakcyjny sposób przedstawia globalną mapę, z Biegunem Północnym jako centrum, otoczonym przez reprezentujące państwa i regiony polami w odpowiednich kształtach (kwadraty, koła i ośmiokąty).

#### RODZAJE PÓL



Kwadratowe – są to **polo lądowe**, na których mogą stacjonować **armie i eskadry bombowe**.



Okrągłe – są to **polo wysp**, na których mogą stacjonować **floty i eskadry bombowe**.




Ośmiokątne – są to **polo nadmorskie**, na których mogą stacjonować wszystkie typy jednostek.

Pola posiadają ograniczenia liczby jednostek, które mogą na nich stacjonować (patrz 3.7 Grupy jednostek) oraz różne warunki kontroli (patrz 3.8 Kontrola pól).

#### POLA MACIERZYTE




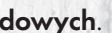
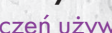
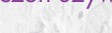

Pole w kolorze danego państwa jest jego **połem macierzystym**, co oznacza, że jest zawsze kontrolowane przez to państwo (nawet gdy nie stacjonują na nim jego jednostki), chyba że znajdują się na nim jednostki przeciwnika. Pole macierzyste jest zawsze **zaopatrzone**.

#### STOLICA





Pole macierzyste z  (trzy gwiazdki) to stolica danego państwa. Stolicy mają specjalne zasady: gdy w stolicy znajduje się jednostka przeciwnika, zawsze może być atakowana, nawet jeśli na sąsiednich polach nie ma żadnej jednostki należącej do państwa, którego stolica została zajęta.

Stolicy posiadają również dodatkowe zasady kontroli (patrz 3.8 Kontrola pól) oraz inne ograniczenia liczby stacjonujących jednostek (patrz 3.7 Grupy jednostek)



#### POŁĄCZENIA

Sąsiednie pola są połączone za pomocą **szlaków morskich** (niebieska ) i **dróg lądowych** (brązowa ) i pasujących do siebie kolorystycznie trójkątów () i trapezów () i kwadratów () i prostokątów () i rombów () i innych kształtów, które należy traktować jako inny typ **dróg lądowych**. Na alternatywnej stronie planszy nie ma połączeń używających trójkątów.

#### FABRYKI

Na swoich, i kontrolowanych przez siebie polach z ikoną fabryki () i eskadry bombowców () i armii () i eskadry bombowców (

### STOCZNIE

Na swoich, i kontrolowanych przez siebie polach z ikoną dźwigu portowego () i eskadry bombowców (

### TOR PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Wokół planszy biegnie Tor Punktów Zwycięstwa, na którym zaznaczono poziom punktów do osiągnięcia dla każdej ze stron, konieczny do wygrania gry.

### 3.6 Jednostki

Jednostki reprezentują różne formacje i rodzaje broni, kontrolowane przez każdego z graczy. Liczba poszczególnych jednostek jest ograniczona do liczby elementów reprezentujących jednostki danego państwa, wskazanej przez instrukcję (patrz 1.0 Elementy gry).

#### Armie

Jednostki lądowe, zdolne do utrzymania kontroli nad polami lądowymi i polami nadmorskimi.

#### Floty

Jednostki morskie, zdolne do utrzymania kontroli nad polami wysp i polami nadmorskimi.

#### ★ Eskadry bombowców

Jednostki o specjalnych właściwościach, do dyspozycji każdego z graczy.

#### ★ Flotyle U-Bootów

Jednostki o specjalnych właściwościach, do dyspozycji gracza niemieckiego.

#### ★ Oddziały ruchu oporu

Jednostki o specjalnych właściwościach, do dyspozycji graczy alianckich (brytyjskiego i radzieckiego).

### 3.7 Grupy jednostek

Termin **grupa jednostek** oznacza wszystkie jednostki stacjonujące na tym samym polu. Tylko jednostki kontrolowane przez tego samego gracza mogą stacjonować na tym samym polu, tworząc grupę. Jednostki dwóch graczy (niezależnie od tego, czy sojuszników czy przeciwników), nie mogą znajdować się na tym samym polu (wyjątek: oddziały Ruchu Oporu i flotyle U-Bootów). Pola mają różne limity liczebności grup:

- Pola z **jedną** lub **dwiema** gwiazdkami – grupa może liczyć maksymalnie **2 jednostki**.
- **Stolice** – grupa może liczyć maksymalnie **4 jednostki**.
- Armie, eskadry bombowców i oddziały Ruchu Oporu mogą tworzyć grupy na **polach lądowych**.
- Floty i eskadry bombowców mogą tworzyć grupy na **polach wysp**.
- Wszystkie typy jednostek mogą tworzyć grupy na **polach nadmorskich**.



- Flotylle U-Bootów mogą być częścią grup jedynie na Oceanie Atlantyckim i Morzu Karaibskim (nie więcej niż 2 U-Booty na polu).
- Flotylle U-Bootów oraz oddziały Ruchu Oporu nie są wliczane do limitu jednostek tworzących grupę na danym polu.

Armie **NIGDY** nie mogą stacjonować na **polach wysp**. Floty **NIGDY** nie mogą stacjonować na **polach lądowych**. Wszystkie typy jednostek mogą stacjonować na **polach nadmorskich**.

### 3.8 Kontrola pól

Zasady kontroli pola zależą od rodzaju tego pola.

**1** Pole macierzyste państwa walczącego lub jego koalicjanta:

- Jeżeli nie ma na nim wrogiej jednostki, jest zaopatrzone i kontrolowane przez gracza kierującego tym państwem. Niezależnie od tego czy stacjonuje na nim jego jednostka, czy nie.
- Jeżeli jest na nim wroga jednostka, jest kontrolowane przez przeciwnika. Wyjątkiem jest pole macierzyste – stolica (pole z 3 gwiazdkami):
  - Jeżeli na polu stolicy znajduje się 1 jednostka przeciwnika, pole stolicy uważane jest za niekontrolowane przez nikogo (gracz, który stracił kontrolę, traci 3 PZ).
  - Jeżeli na polu stolicy znajdują się 2 jednostki przeciwnika, pole stolicy uważane jest za kontrolowane przez przeciwnika (gracz, który stracił kontrolę, traci 3 PZ; gracz, który zdobył kontrolę – zyskuje 3 PZ).

**2** Pole neutralne:

- Jest kontrolowane przez gracza, którego jednostka stacjonuje na tym polu.

**b)** Pola neutralne, na których nie stacjonują żadne jednostki, nie podlegają kontroli kogokolwiek.

Kontrolę nad polem mogą sprawować dowolne jednostki gracza (a więc zarówno jednostki państwa walczącego, jak i jego koalicjanta) z następującymi wyjątkami:

- Flotylle U-Bootów i oddziały Ruchu Oporu nie kontrolują pól.
- Jednostki sojuszników nie mogą wkraczać i kontrolować pól swoich sojuszników.

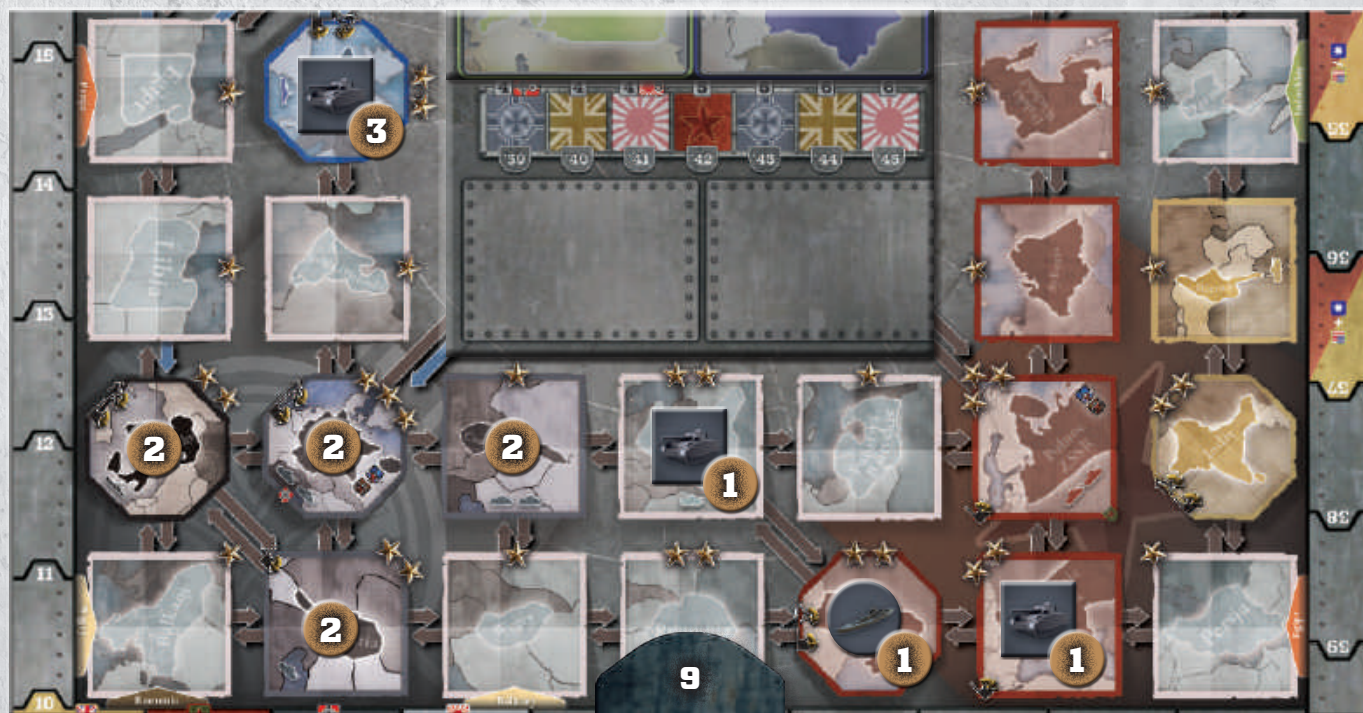
W momencie gdy kontrola nad polem ulega zmianie, gracze natychmiast muszą zaktualizować liczbę PZ odpowiednich państw. Oznacza to, że gracz, który traci kontrolę nad polem, natychmiast traci również odpowiednią liczbę PZ, wskazaną przez gwiazdki znajdujące się na polu. Analogicznie gracz, który zdobywa kontrolę nad polem zyskuje odpowiednią liczbę PZ.

### 3.9 Zaopatrzenie

Jednostka gracza jest uważana za zaopatrzoną **1** jeśli posiada linię zaopatrzenia, czyli nieprzerwany ciąg sąsiednich pól kontrolowanych przez tego gracza (**nie przez sojusznika**), od pola z tą jednostką, aż do kontrolowanego przez niego jego pola macierzystego **2**. Jednostki gracza znajdujące się na jego polu macierzystym są zawsze zaopatrzone.

Jeśli jednostka nie posiada linii zaopatrzenia, jest traktowana jako „niezaopatrzona” **3**, nie może się poruszać ani atakować.

★ Oddziały Ruchu Oporu oraz flotylle U-Bootów nie potrzebują linii zaopatrzenia (nigdy nie są „niezaopatrzone”), w żaden sposób nie przerywają także linii zaopatrzenia przeciwnika.





## 4.0 • PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda runda gry reprezentuje jeden rok i podzielona jest na trzy fazy: Strategiczną, Akcji i Administracyjną. Faza Strategiczna złożona jest z kilku kroków, w Fazie Akcji gracze kolejno realizują swoje akcje, natomiast Faza Administracyjna kończy rundę.

Kolory na Torze Rund wskazują, które państwo rozpoczyna daną rundę (w 1939 roku są to Niemcy). Numery w górnej części Toru Rund wskazują liczbę kart, które gracze będą dobierać w danej rundzie.

### 4.1 Faza Strategiczna

W czasie Fazy Strategicznej, gracze kolejno wykonują następujące czynności:

#### A. WYBÓR KART

Każdy z graczy dobiera na rękę tyle kart, ile wskazuje liczba nad polem aktualnej rundy na Torze Rund:



Następuje pierwsza kolejka draftu, czyli wyboru kart przez graczy: każdy z graczy jednocześnie wybiera jedną kartę z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą, a pozostałe karty przekazuje kolejnemu. To, w którą stronę należy przekazać karty, zmienia się w trakcie rozgrywki:

- W rundach 1939, 1941, 1943 i 1945 karty przekazuje się graczowi po lewej.
- W rundach 1940, 1942 i 1944 karty przekazuje się graczowi po prawej.

**WAŻNE:** W 1939 roku gracz niemiecki dobiera 5 kart, a w 1941 roku 5 kart dobiera gracz japoński. W pierwszej kolejce draftu obaj (gracz niemiecki w 1939 roku, gracz japoński w 1941 roku) wybierają po 2 karty, zamiast po 1. Jeśli gracz japoński w 1941 roku posiada w rezerwie kartę z 1940 roku, wówczas w pierwszej kolejce draftu wybiera 3 karty zamiast 2.

Po pierwszej kolejce gracze kontynuują draft, w każdej następnej kolejce wybierają i odkładają po jednej karcie (spośród tych, które otrzymali od gracza po lewej lub prawej) i przekazują pozostałe karty graczowi po lewej lub prawej. Trwa to do momentu, aż każdy gracz otrzyma do wyboru 2 karty – jedną z nich wybierze i dołoży do kart wybranych wcześniej, a drugą odrzuci. Draft kończy się, a każdy z graczy bierze do ręki karty, które wcześniej wybrał.

#### B. ODRZUĆ JEDNĄ KARTĘ I DOBIERZ NOWĄ KARTĘ (WYKORZYSTANIE ENIGMY)

Każdy z graczy po kolei (zaczynając od państwa wskazanego przez symbol na Torze Rund) może odrzucić jedną kartę ze swojej ręki i dobrać jedną kartę z talii. Jeśli gracz posiada rozwiniętą technologię Enigmy, może dobrać z talii 2 karty, wybrać i zostawić jedną z nich, a drugą odrzucić.

#### C. GRACZE KOLEJNO MOGĄ UŻYĆ SZPIEGOSTWA

Po Fazie Strategicznej należy przejść do Fazy Akcji.

### 4.2 Faza Akcji

Każdy z graczy po kolei – zaczynając od państwa wskazanego przez symbol na Torze Rund – może zagrać jedną kartę z ręki, aby ją wykorzystać na: **operację, technologię, wydarzenie, Lend-Lease** lub **spasować**.

#### PASOWANIE

Gracz musi spasować, jeśli nie ma już w ręku żadnych kart. Gracz może spasować, jeśli posiada jeszcze karty w ręku, ale nie chce ich już zagrywać w bieżącej rundzie. Gdy gracz pasuje, może odłożyć kartę z ręki jako rezerwę – pozostałe karty (jeśli takie posiada) musi odrzucić. Karta odłożona do rezerwy będzie dla tego gracza dostępna w nowej rundzie, w Fazie Strategicznej, na początku draftu. Gracz dokłada ją do pozostałych kart dobranych na początku draftu i spośród nich wybiera 2 karty, które zatrzymuje, pozostałe karty oddając kolejnemu graczowi. Dalej draft toczy się normalnie.

**WAŻNE:** Jeśli w danej rundzie Wielka Brytania i ZSRR wykonały operację Lend-Lease, nie mogą w tej rundzie rezerwować karty jeśli spasują.

Po spasowaniu, gracz nie może już w tej rundzie wykonywać żadnych akcji.

W grze dwuosobowej, gracz który pasuje, może odłożyć do rezerwy połowę (zaokrąglając w górę) kart z ręki, zamiast 1 jak normalnie.




**Gdy wszyscy gracze spasują, rozpoczyna się Faza Administracyjna.**

### 4.3 Faza Administracyjna

#### A. SPRAWDZENIE WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA



Tor Punktów Zwycięstwa wskazuje progi punktowe, które Alianci oraz Oś muszą osiągnąć lub przekroczyć, aby



zwyciężyć. W przypadku Aliantów, ich wynik jest sumą PZ zdobytych przez Wielką Brytanię i ZSRR, natomiast na wynik Osi składają się PZ zdobyte przez Japonię i Niemcy. Aby odnieść zwycięstwo, Oś musi zdobyć przynajmniej 29 PZ . Próg zwycięstwa dla Aliantów wynosi na początku rozgrywki 33 PZ . W trakcie gry zwiększy się jednak o 2 PZ za każde Państwo Niezaangażowane (Chiny lub USA), które dołączy do wojny i stanie się Państwem Koalicyjnym, do maksymalnego poziomu 37 PZ, gdy oba te państwa dołączą do wojny . Jeśli Oś osiągnie swój próg zwycięstwa – zwycięża rozgrywkę. Jeśli to się nie wydarzyło, a swój próg zwycięstwa zdolali osiągnąć Alianci, wówczas to oni wygrywają. Jeśli na końcu rozgrywki (w 1945 roku) żadna ze stron nie osiągnęła swojego progu zwycięstwa, wówczas wygrywa Oś (patrz 5.2 Zwycięstwo w 1945 roku).

## B. ZMIANA STRONY KONFLIKTU PRZEZ FRANCJĘ I WŁOCHY

### Francja



Francja rozpoczyna grę po stronie Aliantów, jako koalicjant Wielkiej Brytanii. Pole Francji jest uważane za pole macierzyste gracza brytyjskiego, ale może on sformować na tym polu tylko jednostki francuskie (flotę i armię), i żadne inne. Jeśli jeden z graczy Osi kontroluje Francję w czasie Fazy Administracyjnej, wówczas Francja zostaje koalicjantem Osi. Wszystkie francuskie jednostki są usuwane z planszy i przenoszone do zasobu gracza kontrolującego Francję. Od tej pory gracz Osi może formować jednostki francuskie we Francji i kierować nimi tak, jak swoimi własnymi. Na polu Francji należy umieścić płytkę wskazującą na to, które z państw Osi kontroluje Francję (Niemcy  / Japonia ).

Jeśli w jednej z następnych Faz Administracyjnych jeden z graczy kontrolujących Aliantów (Wielką Brytanię lub ZSRR) ponownie będzie kontrolować pole Francji – państwo to powraca pod kontrolę gracza brytyjskiego. Otrzymuje on ponownie wszystkie francuskie jednostki i może nimi zarządzać tak, jak na początku rozgrywki. Jeśli pole Francji, będące pod kontrolą gracza Osi, zostanie zajęte przez ZSRR, wówczas Francja powraca pod kontrolę gracza brytyjskiego, a radziecka jednostka wycofuje się na najbliższe kontrolowane przez ZSRR zaopatrzone pole, na którym nie przekroczy limitu jednostek (to nie jest akcja ruchu – gracz radziecki nie musi płacić PO za to wycofanie). Kontrola nad Francją może zmieniać się w trakcie rozgrywki kilkukrotnie.

### Włochy

Włochy rozpoczynają grę po stronie Osi, jako koalicjant Niemiec. Pole Włoch jest uważane za pole macierzyste

gracza niemieckiego, ale może on sformować na tym polu tylko jednostki włoskie (flotę i armię), i żadne inne.

Jeśli gracz aliancki kontroluje Włochy w czasie Fazy Administracyjnej, wówczas Włochy zostają koalicjantem Aliantów. Wszystkie włoskie jednostki są usuwane z planszy i przenoszone do zasobu gracza kontrolującego Włochy. Od tej pory gracz aliancki może formować jednostki włoskie we Włoszech i kierować nimi tak, jak swoimi własnymi. Na polu Włoch należy umieścić płytkę wskazującą na to, które z państw Osi kontroluje Włochy (Wielka Brytania  / ZSRR .

Jeśli w jednej z następnych Faz Administracyjnych jeden z graczy kontrolujących Oś (Niemcy lub Japonię) ponownie będzie kontrolować pole Włoch – państwo to powraca pod kontrolę gracza niemieckiego. Otrzymuje on ponownie wszystkie włoskie jednostki i może nimi zarządzać tak, jak na początku rozgrywki. Jeśli pole Włoch zostanie zajęte przez Japonię, wówczas Włochy powracają pod kontrolę gracza niemieckiego, a japońska jednostka wycofuje się na najbliższe kontrolowane przez Japonię zaopatrzone pole, na którym nie przekroczy limitu jednostek (to nie jest akcja ruchu – gracz japoński nie musi płacić PO za to wycofanie). Kontrola nad Włochami może zmieniać się w trakcie rozgrywki kilkukrotnie.

## C. USUNIĘCIE ZNACZNIKÓW ZNISZCZENIA

Gracze usuwają znaczniki Zniszczenia z pól macierzystych, które znajdują się pod ich kontrolą.

## D. NALOTY STRATEGICZNE

Państwa mogą użyć swoich eskadr bombowców, aby przeprowadzić bombardowanie strategiczne (patrz 11.1 Eskadry bombowców).

## E. PRZYGOTOWANIE RAKIET I ESKADR BOMBOWCÓW

Gracze przygotowują wykorzystane w tej rundzie rakiety i eskadry bombowców do ponownego użycia w kolejnej rundzie, odwracając żetony eskadr na stronę gotowości, a kartę rakiety przywracając do pionu.

## F. TECHNOLOGIE STAJĄ SIĘ DOSTĘPNE

Każdy z graczy odwraca karty zagrane w tej rundzie na technologie, oznajmia jaką technologię wynalazł i zaznacza ją w odpowiedni sposób na swoim arkuszu. Należy zaktualizować liczbę PZ, jeśli wśród wynalezionych technologii są takie, które wpływają na liczbę PZ graczy.

## G. PRZESUNIĘCIE ZNACZNIKA RUND W PRAWO, NA NASTĘPNE POLE TORU RUND

**Gdy wszyscy gracze spasują, rozpoczyna się Faza Strategiczna.**



## 5.0 • ZWYCIĘSTWO

### 5.1 Punkty Zwycięstwa (PZ)

Liczba PZ każdego z graczy wynika z aktualnego stanu gry. Jeśli gracz straci kontrolę nad polem lub musi odrzucić kartę dyplomatyczną (zapewniającą mu PZ), musi natychmiast zaktualizować liczbę PZ na Torze Punktów Zwycięstwa. Każde państwo rozpoczyna grę z taką liczbą PZ, jaką wskazują jego pola macierzyste.

#### PZ za kontrolę pól

Gracz zdobywa PZ za kontrolowanie pól na planszy. Każda kontrolowana stolica jest warta 3 PZ, pola z dwoma i jedną gwiazdką warte są odpowiednio 2 i 1 PZ.



1



#### PZ za dyplomację

Gracz zdobywa PZ za zagranie karty dyplomatycznej. Zagrana karta dyplomatyczna znajdująca się na stole, zapewnia graczowi, który ją zagrał, 1 lub 2 PZ. Jeśli taka karta zostanie usunięta, wówczas gracz traci PZ, które dzięki niej zdobył wcześniej.

#### PZ za technologie

Gracz może zdobyć PZ za rozwijanie technologii wskazanych przez karty operacyjne.

### 5.2 Zwycięstwo w 1945 roku

Jeśli w Fazie Administracyjnej 1945 roku (w ostatniej rundzie rozgrywki), żadna ze stron nie osiągnęła zwycięstwa na warunkach opisanych w rozdziale 4.3.A Sprawdzanie warunków zwycięstwa, to zwycięstwo odnosi Oś.




## 6.0 • OPERACJE

Gracz może zagrywać karty, aby wykorzystać ich Punkty Operacyjne na **formowanie jednostek**, **ruch**, **atak**, **wystrzelenie rakiety** lub **bombardowanie**. Gracz może opłacić dowolną kombinację operacji formowania jednostek, ruchu i ataku punktami z jednej karty, ale może wydać maksymalnie tyle PO, ile zapewnia mu karta.



Jeśli gracz nie wydał wszystkich PO z karty, może zachować 1 PO na później. Aby to zaznaczyć, musi położyć kartę operacyjną przed sobą, obróconą o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Naraz można mieć tylko jedną taką kartę z zachowanym 1 PO. Podczas zagrywania w tej rundzie kolejnych kart, gracz może odrzucić zachowaną kartę, aby dodać ten zachowany 1 PO (można go dodać nawet w przypadku karty wydarzenia 7 PO). Na końcu każdej Fazy Akcji wszystkie obrócone karty są odrzucane, a ich zachowane PO przepadają.




**WAŻNE:** Nie można zachować 1 PO z karty, która została wykorzystana do wystrzelenia rakiety (patrz 6.4) lub ataku lotnictwa szturmowego (patrz 11.1). Zachowany 1 PO musi być wykorzystany razem z PO z zagranej w turze gracza karty – niedozwolone jest opłacenie operacji tylko zachowanym 1 PO, bez zagrywania karty.

### 6.1 Formowanie jednostek

Aby sformować jednostkę na polu, należy wydać 3 PO (1 PO za każdy odkryty symbol  pod tymi ikonami:  ).




Gracz wybiera kontrolowane przez niego pole macierzyste, na którym nie ma znacznika Zniszczenia i umieszcza na nim jedną jednostkę wybraną ze swojej puli, w takim kolorze, jak kolor wybranego pola. Obowiązują limity liczby jednostek. Typ sformowanej jednostki musi być zgodny z typem ikony znajdującej się na polu:  = armia/eskadra bombowców,  = flota.

Technologie z grupy **Produkcji**  , pozwalają zmniejszyć koszt sformowania jednostek do 2 PO (patrz 8.1.C Produkcja). Gracz może w swojej turze usunąć dowolną swoją jednostkę z planszy i zwrócić ją do swojej puli, aby w tej samej turze sformować ją na wybranym polu. Na planszy można mieć tylko 1 eskadrę bombowców naraz, chyba że gracz rozwinię technologię **Ciężkie bombowce**, która pozwala graczowi posiadać 2 eskadry bombowców naraz .

**Tylko Niemcy:** gracz niemiecki może sformować flotyllę U-Bootów na Oceanie Atlantyckim i Morzu Karaibskim





(oraz na Islandii w dodatku „Arktyka”), o czym przypomina ikona . Koszt sformowania jednej flotyli U-Bootów wynosi zawsze 2 PO i nie może być modyfikowany w żaden sposób.

**Jednostki satelitów Osi i oddziały Ruchu Oporu** nie są formowane za PO. Pojawiają się na planszy dzięki zagranym wydarzeniom (patrz 7.2 C Jednostki satelitów Osi i 7.2 D Oddziały Ruchu Oporu).






### Znaczniki Zniszczenia

Znaczniki Zniszczenia są umieszczane na polu macierzystym gracza, na którym znajdują się ikony  i/lub . Kiedy eskadra bombowców przeciwnika wykona bombardowanie strategiczne na to pole lub kiedy jednostka przeciwnika przejmie kontrolę nad tym polem. Aby umieścić znacznik Zniszczenia na polu stolicy gracza, przeciwnik musi posiadać na tym polu 2 swoje jednostki (patrz 3.8 Kontrola pól).

Znacznik **Zniszczenia** wskazuje, że na tym polu gracz **nie może** formować jednostek. Znacznik pozostaje na tym polu aż do momentu, w którym w Fazie Administracyjnej gracz ponownie odzyskuje kontrolę nad tym polem (wówczas znacznik zostaje usunięty, patrz 4.3 C Usunięcie znaczników Zniszczenia)

## 6.2 Ruch


Aby poruszyć jednostkę, gracz wydaje tyle PO, ile nakazuje technologia jednostki danego typu (1 PO za każdy

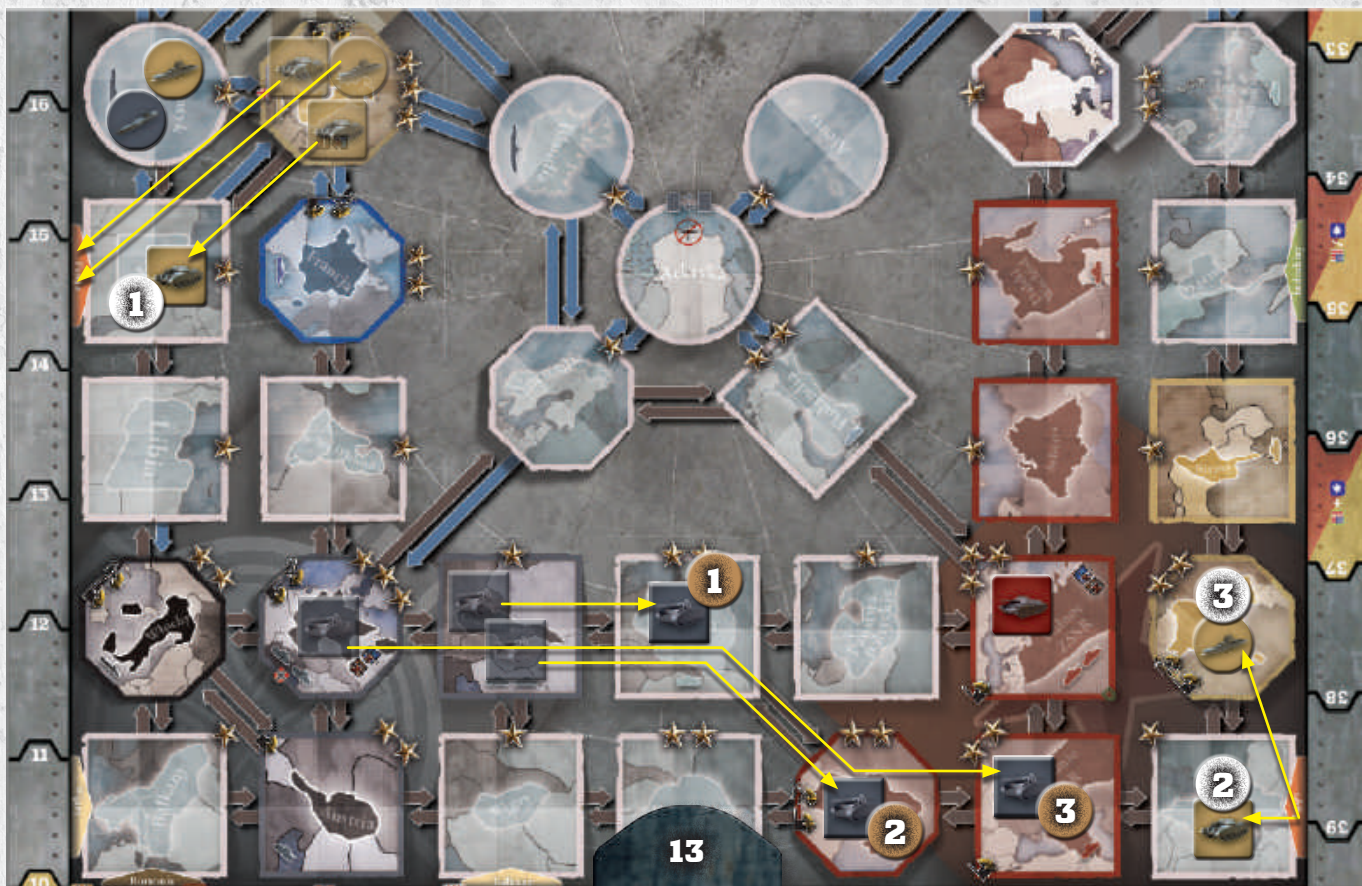
odkryty symbol  pod tymi ikonami:  . Gracz

może poruszyć wyłącznie jednostkę zaopatrzoną i przenieść ją o dowolną liczbę kontrolowanych przez siebie sąsiadujących pól, kończąc jej ruch na kontrolowanym przez siebie polu lub niekontrolowanym polu (bez jednostek przeciwnika), sąsiadującym z polem kontrolowanym przez siebie.

Jednostki gracza mogą poruszać się poprzez drogi lądowe lub szlaki morskie na zaopatrzone i kontrolowane przez gracza pole. Jednostka znajdująca się w ruchu nie wlicza się do limitu jednostek na polach przez które przechodzi – dla niej limit sprawdzany jest wyłącznie na polu na którym kończy ruch.

**WAŻNE: Jednostki gracza znajdujące się w ruchu mogą (w drodze na pole docelowe) przechodzić przez dowolne rodzaje zaopatrzonych pól, kontrolowanych przez tego gracza.**

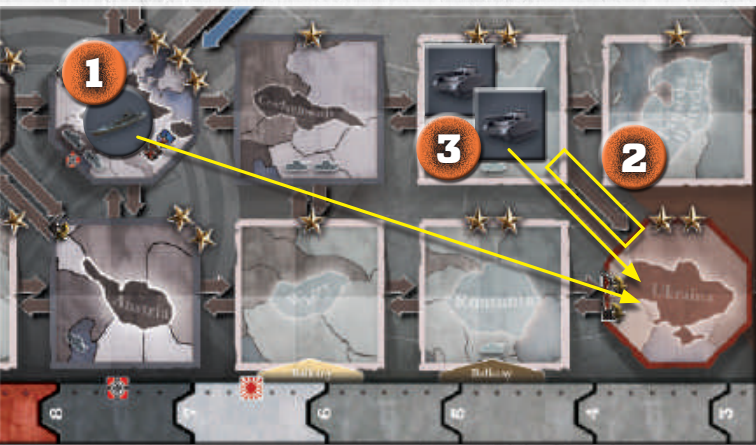
**Przykład:** Niemcy najpierw poruszają armię na sąsiednie pole **1**, następnie poruszają kolejną armię przez pole zajęte w pierwszym ruchu **2**, a na końcu poruszają trzecią armię przez oba pola zajęte wcześniej **3**. Podobnie gracz brytyjski: najpierw porusza armię na sąsiednie pole **1**, drugą armię przemieszcza poprzez strzałki na drugi koniec planszy  **2**, dzięki czemu może poruszyć flotę na pole sąsiadujące z polem zajęтым w drugim ruchu **3**.



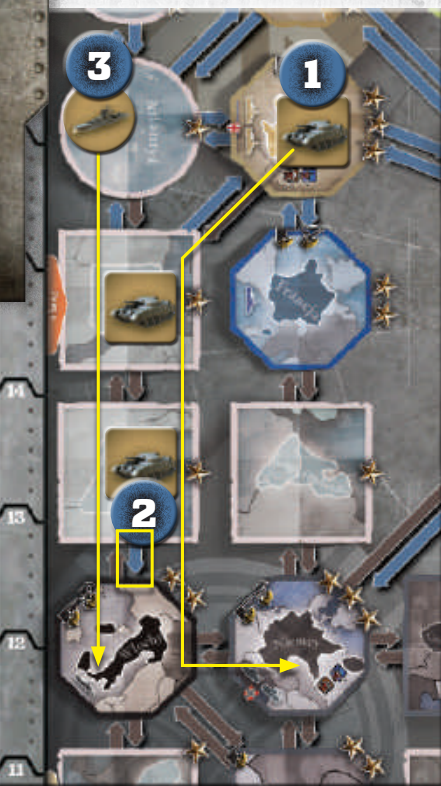


## Drogi lądowe i szlaki morskie

Flota musi być pierwszą jednostką gracza poruszającą się w danej turze szlakiem morskim (➡) na niekontrolowane pole nadmorskie, sąsiednie do pola zaopatrzonego i kontrolowanego przez tego gracza. Analogicznie w przypadku armii i dróg lądowych (➡).



**Przykład:** Na Ukrainie nie ma jednostek przeciwnika, więc gracz niemiecki chciałby przenieść tam swoją flotę 1. Polskę i Ukrainę łączy droga lądowa 2, dlatego gracz musi najpierw przenieść jedną swoją armię z Polski na Ukrainę 3, a dopiero potem może ruszyć na Ukrainę swoją flotą.



**Przykład:** W Niemczech i we Włoszech nie ma jednostek przeciwnika, dlatego gracz brytyjski chciałby zająć oba pola 1. Do Włoch wiedzie szlak morski 2, dlatego najpierw musi przenieść na to pole swoją flotę 3. Następnie może przenieść armię brytyjską, poprzez kontrolowane przez siebie Włochy (znajdujące się w jego linii zaopatrzenia) drogą lądową do Niemiec.

Gracz **ZAWSZE** może poruszać się na i poprzez pola, na których stacjonują kierowane przez niego jednostki koalicyjne (Francja, Włochy). Gracz może poruszać się na i poprzez pola, na których stacjonują jednostki USA i Chin, tylko jeśli to państwo przyłączyło się do wojny.


Gracz **NIGDY** nie może poruszać się na i poprzez pola z jednostkami Państwa Niezaangażowanego albo z jednostkami należącymi do innego gracza (nawet jeśli jest sojusznikiem). Gracz nie może również przemieszczać jednostek na i poprzez pola macierzyste swojego sojusznika.

★ **Wyjątek:** Jeśli na polu kontrolowanym przez przeciwnika znajdują się wyłącznie jego eskadry bombowców, gracz może przenieść swoją armię lub flotę (ale nie eskadrę) na to pole. W takim wypadku eskadra bombowców przeciwnika ulega natychmiastowemu zniszczeniu.

Ruch **flotyli U-Bootów** kosztuje zawsze 2 PO i koszt ten nie może być modyfikowany (patrz 11.2 Flotyle U-Bootów).

Ruch **eskadrą bombowców** nie powoduje jej wyczerpania – gracz odwraca żeton eskadry na stronę „zużyty” (z hangarem), tylko jeśli została ona wykorzystana do **nalotów strategicznych** lub **ataku lotnictwa szturmowego** (patrz 11.1 Eskadry bombowców).




**Oddziały Ruchu Oporu** nie mogą być poruszane.

Rozwinięcie technologii dla **armii i floty**  pozwala graczom taniej poruszać te jednostki (patrz 8.1 Arkusze technologii).

## 6.3 Atakowanie jednostek



1 Aby zaatakować 1 jednostkę przeciwnika, gracz wybiera swoją zaopatrzoną jednostkę (dowolnego typu), która stacjonuje na polu sąsiednim do pola atakowanej jednostki, i wydaje tyle PO, ile nakazuje technologia ataku na jednostki danego typu (1 PO za każdy odkryty symbol

 pod tymi ikonami: ). Ta operacja może być wykonywana wielokrotnie w tej samej rundzie przez tę samą jednostkę. Rozwinięcie odpowiednich technologii ataku  pozwoli graczowi



taniej i skuteczniej przeprowadzać ataki (patrz 8.1 Arkusze technologii).

**Eskadry bombowców** mogą być atakowane tylko jeśli są jedynym typem jednostki na danym polu.

**WAŻNE: Typ atakującej jednostki nie ma znaczenia. Koszt PO zależy wyłącznie od typu jednostki która jest atakowana.**

★ **Wyjątek:** Gracz wydaje 2 PO, aby zaatakować i zniszczyć 1 **flotyllę U-Bootów** albo 1 **oddział Ruchu Oporu**. Koszt ten nie może być modyfikowany. Aby to zrobić, gracz musi mieć swoją jednostkę **na tym samym polu**. Tylko **armia** może zniszczyć **oddziały Ruch Oporu** **2**, a tylko flota może zniszczyć flotyllę U-Bootów **3**.

## 6.4 Wystrzelenie rakiety



Jeśli gracz rozwinął jedną z technologii **Technika rakietowa** (patrz 8.1 Arkusze technologii),



w danej rundzie gry może wystrzelić tylko jedną rakietę. Gracz zawsze może wybrać dowolny typ rakiety spośród tych, które rozwinął. W zależności od typu rakiety wybranej do wystrzelenia, gracz odrzuca z ręki kartę o odpo-

wiedniej wartości PO i wybiera jednego z przeciwników na cel rakiety:



gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 5 PO; wybrany przeciwnik losowo odrzuca 1 kartę z ręki;



gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 5 PO; wybrany przeciwnik losowo odrzuca 2 karty z ręki;



gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 6 PO; wybrany przeciwnik losowo odrzuca 3 karty z ręki.

Modyfikatory z wydarzenia Taktyka (patrz 7.1 Taktyka) są brane pod uwagę przy ustalaniu wartości PO karty odrzucanej przez gracza strzelającego. **Nie można** jednak do wartości takiej karty dodać zachowanego 1 PO (patrz 6.0 Operacje).

**WAŻNE: Nie można zachować 1 PO z karty, która została wykorzystana do wystrzelenia rakiety.**

Gracz obraca kartę rakiety o 90°, aby zaznaczyć że wystrzelił już raketę w tej rundzie. W najbliższej Fazie Strategicznej gracz obraca kartę z powrotem do pionu dla zaznaczenia, że będzie mógł jej użyć w tej rundzie (patrz 4.3 E Przygotowanie rakiet i eskadr bombowców).



Technologia Radar zmniejsza o 1 liczbę kart, które gracz-cel rakiety musi odrzucić z ręki.

## ★ 6.5 Atak lotnictwa szturmowego

Gracz posiadający eskadrę bombowców może wykonać atak lotnictwa szturmowego (patrz 11.1 Eskadry bombowców).





## 7.0 • WYDARZENIA

W dolnej, kolorowej części karty operacyjnej znajdują się ikony oznaczające wydarzenia. Gracz może zagrać kartę na wydarzenie, tylko jeśli kolor pola wydarzenia zgadza się z kolorem państwa którym kieruje (włączając w to państwa koalicyjne).

**Gracz brytyjski** nie może zagrywać na wydarzenia kart z kolorem USA, zanim USA nie dołączą do Aliantów (patrz 9.0 USA i Chiny dołączają do wojny). Po dołączeniu USA do wojny, gracz brytyjski traktuje karty z wydarzeniami USA jak swoje własne. Wydarzenie Logistyka pozwala mu sformować dowolny typ jednostek, wskazanych przez to wydarzenie i w dowolnej wybranej przez niego kombinacji, ale z takim zastrzeżeniem, że jednostki brytyjskie mogą być formowane tylko na polach macierzystych brytyjskich, a jednostki USA na polach macierzystych amerykańskich.

**Gracz radziecki:** Zasady zagrywania wydarzeń chińskich są analogiczne do tych, przedstawionych powyżej.

Rodzaje wydarzeń w grze: **Taktyka, Logistyka, Badania, Dyplomacja.**

### 7.1 Taktyka

Wydarzenie Taktyka modyfikuje wartość PO kart zagrywanych przez gracza w danej rundzie. Na jednego gracza może zostać zagranych wiele wydarzeń Taktyka, a ich efekty będą się kumulować.

#### A. +1/-1

+1 i -1 modyfikują wartości wszystkich zagrywanych kart na operacje do końca bieżącej rundy. Nie ma limitu kart +1 i -1, które mogą zostać zagrane na tego samego gracza.



Premia +1 PO

Gracz kładzie kartę z wydarzeniem Taktyka +1 PO przed sobą lub swoim sojusznikiem. Gracz, przed którym znajduje się ta karta, zyskuje od tego momentu +1 PO do wartości wszystkich kart zagrywanych przez niego na operacje, do końca bieżącej rundy.



Kara -1 PO

Gracz kładzie kartę z wydarzeniem Taktyka -1 PO przed jednym z przeciwników. Przeciwnik, przed którym znajduje się ta karta, od tego momentu obniża o 1 PO wartość wszystkich kart zagrywanych przez niego na operacje, do końca bieżącej rundy.

#### B. 5/6/7

Wydarzenie Taktyka 5/6/7 modyfikuje wartość PO z zagranej karty, podnosząc ją do wskazanej wartości.



Gracz zagrywający kartę na wydarzenie Taktyka wykorzystuje na operację PO w liczbie wskazanej w polu wydarzenia zamiast w lewym górnym rogu karty . Oczywiście jest to możliwe wyłącznie, jeśli kolor pola wydarzenia zgodny jest z kolorem państwa kierowanego przez gracza.

Są trzy typy wydarzeń tego rodzaju: 5 PO (zwiększające wartość karty z 4 PO), 6 PO (zwiększające wartość karty z 5 PO) i 7 PO (zwiększające wartość karty z 6 PO).

Wszystkie modyfikatory +1 lub -1 są doliczane do wartości PO już po aktywowaniu efektu tego wydarzenia.

### 7.2 Logistyka

Wydarzenie **Logistyka** pozwala graczowi sformować jednostki wskazane przez ikony na polu wydarzenia i/lub poruszyć dowolne jednostki i/lub sformować jednostki satelitów Osi ( tylko Oś) lub oddziały Ruchu Oporu ( tylko Alianci). Gracz może rozstrzygnąć poszczególne ikony na polu wydarzenia w dowolnej kolejności.

#### A. FORMOWANIE JEDNOSTEK

Za każdą ikonę gracz może sformować jedną armię na kontrolowanym polu macierzystym z fabryką ().

★ Za każdą ikonę gracz może sformować jedną eskadrę bombowców na kontrolowanym polu macierzystym z fabryką ().

Za każdą ikonę gracz może sformować jedną flotę na kontrolowanym polu macierzystym z ikoną stoczni ().

#### B. RUCH

Za każdą ikonę gracz może poruszyć jednostkę dowolnego typu.

**WAŻNE:** Gracz może wykorzystać tę akcję aby poruszyć jednostkę, która już znajduje się na planszy lub jednostkę, która została sformowana na podstawie akcji z tego samego wydarzenia.



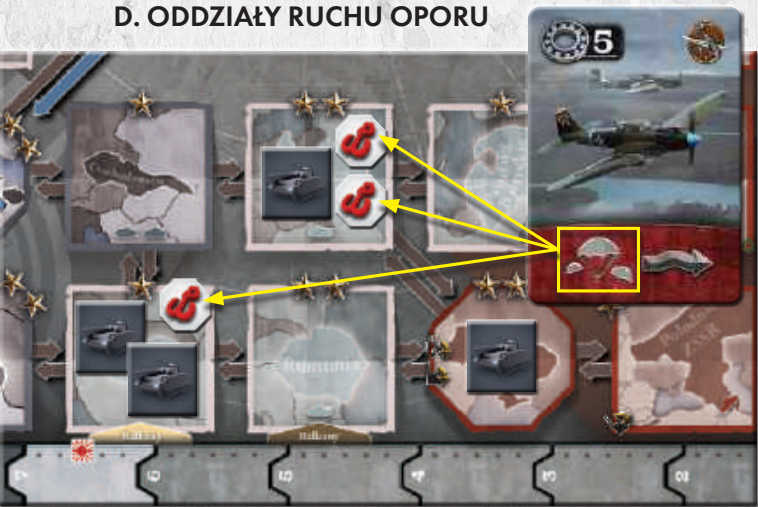
### C. JEDNOSTKI SATELITÓW OSI

**Gracz Osi:** Każda taka ikona pozwala graczowi sformować do dwóch armii. Każda taka armia musi zostać sformowana na polu, które na początku rozgrywki nie było polem macierzystym Osi i które obecnie jest kontrolowane przez tego gracza. Obie armie nie mogą zostać sformowane na tym samym polu.

To sposób na pokazanie wysiłku zbrojnego licznych sojuszników Osi, walczących w czasie wojny u boku Niemiec i Włoch.



### D. ODDZIAŁY RUCHU OPORU



**Gracz aliancki:** Każda taka ikona pozwala graczowi alianckiemu sformować do trzech oddziałów Ruchu Oporu na polach kontrolowanych przez graczy Osi (w dowolnej kombinacji), które nie są ich polami macierzystymi. Oddziały Ruchu Oporu są formowane tylko w wyniku tego wydarzenia. Każdy oddział Ruchu Oporu, znajdujący się na danym polu – redukuje o 1 liczbę PZ zdobywanych przez graczy Osi za kontrolowanie tego pola (zmniejsza liczbę gwiazdek), maksymalnie obniżając ją do 0.


Jeśli na polu z oddziałem Ruchu Oporu nie stacjonują żadne jednostki Osi, oddział pozostaje na tym polu. Jeśli na dane pole wejdzie jednostka Aliantów, znacznik Ruchu Oporu zwracany jest do ogólnej puli.



Koszt zniszczenia oddziału Ruchu Oporu przez gracza wynosi 2 PO (patrz 6.3 Atakowanie jednostek).

Znak Polskiego Państwa Podziemnego w grze upamiętnia wysiłek zbrojny i wywiadowczy licznych organizacji podziemnych walczących z okupantami.

### 7.3 Badania

Gracz może zagrać wydarzenie z ikoną  **1**, aby rozwinąć technologię. Obowiązują wszystkie zasady rozwijania technologii (patrz 8.0 Technologie), z takim wyjątkiem, że gracz wybiera dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych **2**, zamiast ze swojej ręki (gracz bierze wszystkie karty z tego stosu, w tajemnicy wybiera jedną z nich i – tak jak normalnie – umieszcza ją zakrytą po prawej stronie swojego arkusza technologii. Jeśli stos kart odrzuconych jest pusty, nie można zagrać wydarzenia Badania.





## 7.4 Dyplomacja

Karta z wydarzeniem Dyplomacji zawiera flagę państwa (🇧🇷🇪🇸🇸🇪🇹🇷) i liczbę oznaczającą wartość PZ. Gracz może zagrać kartę z wydarzeniem Dyplomacja, aby zdobyć punkty wskazane na karcie. W tym celu umieszcza zagrana kartę (**odstoniętą**) obok Arkusza Technologii **1**, a następnie przesuwając znacznik PZ o wskazaną na karcie wartość. Zagrana w ten sposób karta z wydarzeniem Dyplomacji pozostaje do końca rozgrywki, chyba że inny gracz (sojusznik lub przeciwnik) zagra wydarzenie Dyplomacji z tą samą flagą.



Jeśli karta z tą samą flagą zostaje zagrana na wydarzenie Dyplomacji, należy porównać wartości liczbowe na obu kartach:

- Jeśli nowa karta ma wartość wyższą niż wartość na karcie zagranej wcześniej, nowa karta pozostaje w obszarze gry i jej właściciel zyskuje odpowiednią liczbę PZ. Wcześniej zagrana karta zostaje odrzucona z gry, a jej właściciel traci wskazaną na niej liczbę PZ.

- Jeśli obie karty mają tę samą wartość, obie zostają w obszarze gry i właściciel nowej karty otrzymuje wskazaną na niej liczbę PZ.
- Jeśli nowa karta ma niższą wartość od zagranej wcześniej, obie karty są odrzucane, a właściciel wcześniej zagranej karty traci wskazaną na niej liczbę PZ.

## 7.5 Karty „Pokój” (🍀)



Gracz może zagrać kartę Pokój z ręki i dodatkowo wierzchnią kartę z talii. Gracz dodaje PO z obu kart i wykorzystuje je na operacje.

**Przykład:** Gracz brytyjski zagrywa amerykańską kartę Pokój jako wydarzenie i odkrywa wierzchnią kartę z talii z trzema PO. Dodaje 1 PO z amerykańskiej karty do 3 PO z odkrytej karty. Gracz ma 4 PO do wydania na dowolne operacje.



# 8.0 • TECHNOLOGIE



Na kartach, w prawym górnym rogu, widnieje ikona technologii, którą dzięki danej karcie można rozwinąć.

Aby rozwinąć technologię, w Fazie Akcji gracz zagrywa kartę na technologię, czyli wybiera kartę z ręki i umieszcza ją zakrytą po prawej stronie swojego Arkusza Technologii.




W najbliższej Fazie Administracyjnej wszyscy gracze odsłaniają karty, które zagrali na technologię w bieżącej rundzie. Technologie zostają aktywowane i działają do końca rozgrywki.



Za każdym razem, gdy gracz rozwija technologię, na swoim Arkuszu Technologii umieszcza lub usuwa z niego (w zależności od rodzaju technologii) kostkę na polu odpowiedniej technologii.



Po rozwinięciu technologii **Lądowych**, **Morskich** oraz **Produkcji**, kostki są umieszczane na polach z ikonami , zakrywając je i w ten sposób redukując koszt poszczególnych akcji (patrz 6.1 Formowanie jednostek, 6.2 Ruch, 6.3 Atakowanie jednostek).



Usuń kostki z gry

Po rozwinięciu technologii **Wywiadu** (Szpiegostwo i Enigma), **Techniki rakietowej** (V1, V2, Bomba atomowa), **Radaru** i **Ciężkich bombowców** kostki są usuwane z Arkusza Technologii; odkryte pola oznaczają, że dana technologia została rozwinięta i gracz może korzystać z jej efektu.

**Każdy gracz może w danej rundzie rozwinąć jedną technologię.** Jest pięć grup technologii: **Lądowe** (brązowy), **Morskie** (niebieski), **Technologie rakietowe** (pomarańczowy), **Wywiad** (fioletowy) oraz **Produkcja** (żółty).

Technologie są stałymi zdolnościami i raz rozwinięte pozostają aktywne do końca rozgrywki. Technologie **Lądowe**, **Morskie** i **Produkcji** działają na wszystkie jednostki kontrolowane przez gracza, który je rozwinął (a więc także na kierowane przez niego jednostki koalicyjne).

## 8.1 Arkusz Technologii





### A. LĄDOWE (BRAZOWE)

Technologie z tej grupy dotyczą jednostek lądowych, zwiększając skuteczność atakowania jednostek przeciwnika i sprawność poruszania się.





#### A1. Mechanizacja

Gracz wydaje tylko 1 PO (zamiast 2 PO), aby poruszyć swoją armię lub eskadrę bombowców. Zakryj brązową

kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji  wynosi od tego momentu 1 PO.








#### A2. Artyleria samobieżna


Gracz wydaje tylko 2 PO (zamiast 3 PO), aby zniszczyć armię lub eskadrę bombowców przeciwnika. Zakryj brązową kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji  wynosi od tego momentu 2 PO.



#### A3. Lotnictwo szturmowe



Gracz wydaje tylko 1 PO, aby zniszczyć armię lub eskadrę bombowców przeciwnika oraz 2 PO, aby zniszczyć flotę przeciwnika **na polu nadmorskim**. Gracz może rozwinąć tę technologię tylko jeśli rozwinął w poprzednich rundach ,  oraz .

Zakryj brązową kostką tej technologii pole z ikoną  pod ikoną akcji .

O obniżonym koszcie ataku na flotę przypomina ikona . Ta obniżka kumuluje się z efektem technologii Nowoczesne pancerniki.



#### A4. Ciężkie bombowce

Gracz może sformować 2 eskadry bombowców (zamiast jednej). Gracz może rozwinąć tę technologię tylko jeśli rozwinął w poprzednich rundach  oraz .



Gracz usuwa brązową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął Ciężkie bombowce.

## B. MORSKIE (NIEBIESKI)

Technologie z tej grupy dotyczą flot, zwiększając skuteczność atakowania jednostek przeciwnika i sprawność poruszania się.





#### B1. Okręty desantowe

Gracz wydaje tylko 1 PO (zamiast 2 PO), aby poruszyć swoją flotę. Zakryj niebieską kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji  wynosi od tego momentu 1 PO.



#### B2. Nowoczesne pancerniki

Gracz wydaje tylko 2 PO (zamiast 3 PO), aby zniszczyć flotę przeciwnika. Zakryj niebieską kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji  wynosi od tego momentu 2 PO.





### B3. Lotniskowce

Gracz wydaje tylko 1 PO, aby zniszczyć flotę przeciwnika oraz 2 PO, aby zniszczyć armię lub eskadrę bombowców **na polu nadmorskim**. Gracz może rozwinąć tę technologię tylko jeśli rozwinął w poprzednich rundach



oraz



Zakryj niebieską kostką tej technologii pole z ikoną pod ikoną akcji . O obniżonym koszcie ataku na armie



i eskadry bombowców przypomina ikona . Ta obniżka **kumuluje** się z efektem technologii Artyleria samobieżna.

### C. PRODUKCJA (ŻÓŁTY)

Technologie z tej grupy zwiększają efektywność formowania jednostek i stanowią częściową ochronę przed atakami raketowymi.



#### C1. Optymalizacja produkcji

Gracz wydaje tylko 2 PO (zamiast 3 PO), aby sformować nową armię lub eskadrę bombowców.

Zakryj niebieską kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji wynosi od tego momentu 2 PO.



#### C2. Przemysł stoczniowy

Gracz wydaje tylko 2 PO (zamiast 3 PO), aby sformować nową flotę.

Zakryj niebieską kostką tej technologii pole z ikoną , aby zaznaczyć, że koszt akcji wynosi od tego momentu 2 PO.



#### C3. Radar

Jeśli gracz posiadający Radar jest celem ataku raketowego, odrzuca z ręki o 1 kartę mniej.

Gracz usuwa żółtą kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął Radar.

### D. WYWIAD (FIOLETOWY)

Technologie z tej grupy pozwalają manipulować kartami w Fazie Strategicznej i pozwalają rozwijać bardziej zaawansowane technologie raketowe.



#### D1. Szpiegostwo

W Fazie Strategicznej gracz może wybrać 3 losowe karty z ręki dowolnego przeciwnika i podejrzeć je. Następnie może (jeśli chce) wybrać jedną z tych kart i odrzucić ją;

w takim wypadku przeciwnik dobiera jedną kartę ze stosu dobierania, dla zastąpienia odrzuconej karty. Gracz usuwa fioletową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął Szpiegostwo.



#### D2. Enigma

W Fazie Strategicznej gracz może dobrać 2 karty (zamiast 1), wybrać jedną z nich i zostawić ją na ręce, a drugą odrzucić.

Gracz usuwa fioletową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął Enigmę.

### E. TECHNIKA RAKIETOWA (POMARAŃCZOWY)

Technologie z tej grupy pozwalają atakować przeciwników, zmuszając ich do odrzucania kart z ręki.

**WAŻNE: Nawet jeśli gracz rozwinął więcej niż jedną technologię z tej grupy, w danej rundzie może użyć akcji wyrzucenie rakiety tylko raz, wybierając tylko jedną z rozwiniętych technologii.**



#### E1. Latająca bomba (V1)

Gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 5 PO, aby zmusić wybranego przeciwnika do odrzucenia 1 losowej karty z ręki.

Gracz usuwa pomarańczową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął V1.



#### E2. Rakieta balistyczna (V2)

Gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 5 PO, aby zmusić wybranego przeciwnika do odrzucenia 2 losowych kart z ręki.

Gracz może rozwinąć tę technologię tylko jeśli rozwinął w poprzednich rundach



lub

Gracz usuwa pomarańczową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął V2.



#### E3. Broń jądrowa (Bomba atomowa)

Gracz odrzuca kartę o wartości minimalnej 6 PO, aby zmusić wybranego przeciwnika do odrzucenia 3 losowych kart z ręki.

Gracz może rozwinąć tę technologię tylko jeśli rozwinął w poprzednich rundach




Gracz usuwa pomarańczową kostkę z pola pod ikoną tej technologii, aby zaznaczyć, że rozwinął Bombę atomową.



## 8.2 Punkty Zwycięstwa za technologie

W grze jest pięć kolorów grup technologii (●●●●●). Po tym, gdy gracz rozwinie swoją pierwszą technologię, otrzymuje 1 PZ za każdym razem, gdy będzie rozwijał technologię w nowym kolorze (tzn. technologię z grupy,

w której jeszcze nie rozwijał żadnej technologii). W ten sposób, rozwijając przynajmniej po jednej technologii z każdej grupy (koloru), gracz może zyskać łącznie 4 PZ. Aby w łatwy sposób śledzić liczbę PZ za technologie, na Arkuszu Technologii gracz odpowiednio przesuwają białą kostkę na torze oznaczonym ikoną .

## 9.0 • USA I CHINY DOŁĄCZAJĄ DO WOJNY

Stany Zjednoczone i Chiny zaczynają grę jako **Państwa Niezaangażowane**. USA natychmiast dołączają do Wielkiej Brytanii, a Chiny do Związku Radzieckiego, jeśli znacznik odpowiadający jednemu lub drugiemu państwu osiągnie ostatnie pole na Torze Państw Niezaangażowanych.



Chiny dołączają do wojny



USA dołączają do wojny

Gdy tylko USA dołączą do Wielkiej Brytanii, wszystkie jednostki amerykańskie uważane są za jednostki gracza i mogą stacjonować na tym samym polu. Na potrzeby zaopatrzenia, pola macierzyste Wielkiej Brytanii są uważane za pola macierzyste USA (i na odwrót).


**WAŻNE: Jednostki USA nie mogą być formowane na polach macierzystych Wielkiej Brytanii (i na odwrót).**

Powyższe zasady należy analogicznie stosować w przypadku ZSRR i Chin.

Alianci natychmiast po przyłączeniu się Chin i/lub USA do wojny, otrzymują PZ za pola kontrolowane przez te państwa.


Są dwa sposoby na przesunięcie znaczników na Torach Państw Niezaangażowanych (chińskim i amerykańskim):

### 9.1 Lend-Lease


To specjalna akcja graczy alianckich. W każdej rundzie gracz brytyjski może odrzucić dokładnie 1 kartę z ręki, aby przesunąć znacznik  na torze amerykańskim o jedno pole w prawo. Następnie gracz brytyjski dobiera losowo jedną kartę z talii USA i odkłada ją na bok – może ją podejrzeć, ale nie może jej wykorzystać w żaden sposób, aż do końca bieżącej rundy. Otrzyma ją w najbliższej Fa-

zie Strategicznej, na początku wyboru kart (draftu). Analogicznie jak w przypadku karty z rezerwy (patrz 4.2 Faza Akcji), gracz dokłada ją do pozostałych kart dobranych na początku draftu i spośród nich wybiera 2 karty, które zatrzymuje, pozostałe karty oddając kolejnemu graczowi. Dalej draft toczy się normalnie.

Jeśli gracz brytyjski wykona operację Lend-Lease, w tej rundzie nie może już odłożyć żadnej karty do rezerwy. Jeśli znacznik na torze amerykańskim znajduje się na ostatnim polu (co oznacza, że USA przyłączyły się do wojny), gracz brytyjski nie może już wykonywać operacji Lend-Lease.

Powyższe zasady należy analogicznie stosować w przypadku ZSRR i Chin (używając znacznika .

### 9.2 Inwazja wojsk Osi

Za każdym razem, gdy jednostki gracza Osi zaatakują jednostkę amerykańską lub poruszą się na pole macierzyste USA, znacznik  na torze amerykańskim porusza się o jedno pole w prawo (w kierunku przyłączenia się do wojny). Gracz brytyjski nie otrzymuje karty w takiej sytuacji, lecz dobiera wierzchnią kartę z talii USA i wtasowuje ją do talii kart. Po przyłączeniu się Stanów Zjednoczonych do wojny, inwazja wojsk Osi nie jest rozpatrywana.

Te same zasady należy analogicznie stosować w przypadku gracza ZSRR i Chin.

Znaczniki na Torach Państw Niezaangażowanych mogą przesuwać się dowolną liczbę razy w trakcie jednej rundy.



## 10.0 • ZASADY ROZGRYWEK DLA 2 I 3 GRACZY

### 10.1 Rozgrywka dwuosobowa

Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 graczy, każdy z nich kieruje oboma państwami walczącymi, należącymi do tej samej strony.

W czasie wyboru kart (draftu), każdy z nich dobiera tyle kart, ile łącznie powinien dobrać za oba swoje państwa minus jedną. „Ręka gracza” jest wspólna dla obu państw walczących kierowanych przez niego (nie ma podziału na osobną „rękę” jednego i drugiego państwa). Technologie dla każdego z państw muszą być jednak rozwijane osobno. Kolejność działań poszczególnych państw jest taka, jak wskazuje Tor Rund (czyli gracz nie może zagrać pod rząd dwóch akcji Niemcami, chyba że wcześniej Wielka Brytania, Japonia i ZSRR spasowały). Gdy jedno z państw gracza pasuje, musi on odrzucić połowę posiadanych w ręce kart (zaokrąglając w dół).

Oba państwa gracza działają niezależnie, tak jakby były kierowane przez innych graczy.

Zasady Wyboru kart w grze dwuosobowej są takie same jak w standardowej rozgrywce, z wyjątkiem tego, że każdy gracz w każdej rundzie draftu wybiera i odkłada po 2 karty (zamiast po 1). Powoduje to, że w 1939 roku gracz kierujący Niemcami odkłada 3 karty, a w 1941 roku to samo robi gracz kierujący Japonią.

Technologia **Radaru** jest współdzielona przez oba państwa jednej strony. Gdy gracz jest celem ataku rakietowego (w grze dwuosobowej celem będzie zawsze gracz, a nie konkretne państwo), może zdecydować się użyć Radaru, aby zmniejszyć liczbę odrzucanych kart. Po użyciu Radaru należy przekręcić jego kartę o 90 stopni, dla zaznaczenia, że gracz w bieżącej rundzie już nie może skorzystać z tej technologii.

Gracz może rozwinąć technologię Radaru w swoim drugim państwie. Wówczas będzie mógł się obronić także przed drugim atakiem rakietowym w tej samej rundzie

(możliwym, jeśli przeciwnik rozwinął Technikę rakietową także w drugim swoim państwie).

W przypadku technologii z grupy **Wywiad**, rozwinięcie ich także w swoim drugim państwie zwiększy siłę tych technologii:

#### A. Szpiegostwo

Gracz losowo wybiera 5 kart z ręki przeciwnika (zamiast 3) i może odrzucić do 2 z nich (zamiast 1). Przeciwnik dobiera tyle kart, ile zostało mu odrzuconych.

#### B. Enigma

Gracz dobiera 3 karty (zamiast 2) i zatrzymuje na ręku 2 karty (zamiast 1).

### 10.2 Wariant rozgrywki dwuosobowej


W tym wariantcie, choć bierze udział tylko dwóch graczy, rozgrywka toczy się zgodnie ze **wszystkimi zasadami** gry czteroosobowej (włącznie z draftem). Każdy z graczy kieruje dwoma państwami walczącymi danej strony, ale każde z państw posiada osobną „rękę” (czyli karty nie są wspólne dla obu państw). Wariant ten rekomendowany jest dla doświadczonych graczy, ze względu na wyzwanie, jakie stanowi zarządzanie dwoma niezależnymi zestawami kart.

### 10.3 Rozgrywka trzyosobowa

W rozgrywce trzyosobowej, jeden z graczy kieruje oboma państwami należącymi do jednej strony, a każdy z pozostałych graczy kieruje jednym państwem. Gracze używają kart i rozwijają technologie osobno dla każdego z państw (gracz kierujący dwoma państwami walczącymi musi zarządzać osobnymi „rękami” i osobnymi Arkuszami Technologii). Zasady wyboru kart są identyczne jak w grze czteroosobowej.

## 11.0 • ZASADY ZAAWANSOWANE

### 11.1 Eskadry bombowców

To jednostki traktowane jako lądowe, i wszystkie zasady dotyczące jednostek lądowych stosują się także do nich. Gracz może sformować eskadrę bombowców na polu macierzystym z ikoną fabryki (  ). Koszt sformowania

jest taki sam, jak aktualny koszt sformowania armii (po czątkowo 3 PO).

Eskadry bombowców nie kontrolują pola, ale należy do nich stosować limit liczby jednostek na polu. Mogą być jedynymi jednostkami na polu macierzystym (gracz nie traci nad nim kontroli), ale nigdy nie mogą być jedynym ty-



pem jednostek na polach neutralnych. Jeśli w jakiś sposób eskadry bombowców miałyby zostać na polu neutralnym same, zostają usunięte z pola i wracają do zasobu gracza. Jeśli jednostki przeciwnika zostaną poruszone na pole, na którym znajduje się tylko eskadra bombowców, należy usunąć eskadrę z planszy i wraca ona do zasobu gracza. Eskadry bombowców mogą być atakowane, ale muszą być jedynym typem jednostki na danym polu.

Eskadry bombowców mogą zostać użyte w Fazie Akcji lub w Fazie Administracyjnej:

### A. ATAK LOTNICTWA SZTURMOWEGO (Faza Akcji)

Gracz może użyć eskadry bombowców do zniszczenia jednej lub więcej jednostek przeciwnika. Jedna eskadra może wykonać tylko jeden atak w czasie danej rundy.

Aby przeprowadzić atak, gracz musi posiadać zaopatrzoną eskadrę bombowców, stacjonującą maksymalnie o 2 pola od celu ataku. Następnie gracz odrzuca z ręki kartę o wartości PO wystarczającej do zniszczenia jednostki lub jednostek na wybranym polu (zgodnie ze standardowymi zasadami ataku). Jedna eskadra może zniszczyć więcej niż jedną jednostkę przeciwnika (decyduje gracz w oparciu o liczbę PO na odrzuconej karcie), ale nie może atakować więcej niż jednego pola.

**WAŻNE: Gracz nie może w swojej kolejce poruszyć eskadry bombowców, a następnie przeprowadzić ataku lotnictwa szturmowego. Nie można również zachować 1 PO z karty odrzuconej na rzecz takiego ataku.**

Po przeprowadzeniu ataku, żeton eskadry bombowców jest odwracany na stronę „zużyty” (z hangarem) i dana eskadra nie może zostać użyta do żadnych innych działań w bieżącej rundzie (nie może się nawet poruszyć).



### B. STRATEGICZNE BOMBARDOWANIE (Faza Administracyjna)

Jeśli gracz posiada niewykorzystaną w tej rundzie eskadrę bombowców, stacjonującą maksymalnie o 2 pola od kontrolowanego przez przeciwnika pola z ikoną fabryki lub stoczni, może jej użyć do strategicznego bombardowania. Gracz deklaruje przeprowadzenie bombardowania, umieszcza znacznik Zniszczenia na polu, które było jego celem i odwraca żeton swojej eskadry bombowców na stronę „zużyty” (z hangarem).

Jeśli gracz ma więcej niż jedną eskadrę, każda eskadra, którą przeznaczył do strategicznego bombardowania, musi zostać wykorzystana do bombardowania innego, spełniającego powyższy warunek pola. Jeśli więcej graczy chce przeprowadzić strategiczne bombardowania, należy je rozpatrywać w kolejności graczy w danej rundzie.

**WAŻNE: Wystarczy jeden nalot, aby umieścić znacznik Zniszczenia na polu stolicy przeciwnika. Bombardowanie nie jest obowiązkowe.**

## 11.2 Flotylla U-Bootów

U-Booty to specjalne niemieckie jednostki floty reprezentujące okręty podwodne. Gracz niemiecki może sformować flotyllę U-Bootów płacąc 2 PO za każdą flotyllę rozmieszczoną na Oceanie Atlantyckim i/lub na Morzu Karaibskim (oraz na Islandii w dodatku „Arktyka”), o czym przypomina ikona . Gracz niemiecki może zapłacić 2 PO, aby przemieścić flotyllę na inne pole z symbolem .

W 1939 roku na planszy może znajdować się tylko jedna flotylla U-Bootów, w 1940 roku – dwie, a od 1941 roku do końca gry nie ma ograniczeń w ich liczbie na planszy. Flotylla U-Bootów **nie kontrolują** pól i **nie wliczają się** do limitu obecnych na nich jednostek innych typów, ale maksymalnie dwie flotylle mogą być umieszczone na jednym polu. U-Booty nigdy nie są niezaopatrzone.

W zależności od liczby U-Bootów na planszy, akcja Lend-Lease graczy alianckich staje się trudniejsza do przeprowadzenia:

- Jeśli na planszy znajduje się **jedna** flotylla U-Bootów, karta zagrana na Lend-Lease musi mieć wartość przynajmniej 4 PO.
- Jeśli na planszy znajdują się **dwie** flotylle U-Bootów, karta zagrana na Lend-Lease musi mieć wartość przynajmniej 5 PO.
- Jeśli na planszy znajdują się **trzy** flotylle U-Bootów, karta zagrana na Lend-Lease musi mieć wartość przynajmniej 6 PO.

Modyfikatory z wydarzenia Taktyka są brane pod uwagę przy ustalaniu wartości PO karty zagrywanej na Lend-Lease. **Nie można** jednak do wartości takiej karty dodać zachowanego 1 PO.

Jeśli na polu z flotą gracza alianckiego znajduje się flotylla U-Bootów, to pole traktowane jest jako niekontrolowane, a gracz aliancki nie otrzymuje za nie PZ.

Aby zaatakować i zniszczyć 1 **flotyllę U-Bootów**, gracz wydaje 2 PO (koszt ten nie może być modyfikowany) i musi mieć swoją flotę na tym samym polu co atakowana flotylla. U-Booty mogą być niszczone wyłącznie przez floty.

## 11.3 Rozstawienie alternatywne

Rozpoczynając od gracza ZSRR, każdy z graczy może wybrać i rozstawić na dowolnych polach macierzystych swoje jednostki, w następujący sposób:



**ZSRR** – 4 jednostki ZSRR (dowolnie) oraz 2 chińskie armie (w Chinach).







**Japonia** – 6 jednostek japońskich (dowolnie).

**Wielka Brytania** – 3 jednostki brytyjskie (dowolnie) oraz 1 jednostka francuska (we Francji), 1 flota USA (na Filipinach) i 2 jednostki USA (w Stanach Zjednoczonych).

**Niemcy** – 5 jednostek niemieckich (dowolnie) oraz 1 jednostka włoska (we Włoszech).

## 11.4 Arktyka

Arktyka dodaje do gry 5 nowych pól: Arktyka, Islandia, Norwegia, Finlandia i Aleuty. Na trzech z tych pól obowiązują następujące specjalne zasady:

-  Podczas przygotowania do rozgrywki należy umieścić dodatkową  armię w Finlandii.
-  Jeżeli gracie z użyciem floty U-Bootów, gracz kontrolujący Niemcy może umieszczać na Islandii flotyllę U-Bootów.
-  Państwo które kontroluje Arktykę, na koniec draftu może wymienić jedną kartę z ręki ze swoim sojusznikiem (). Eskadry bombowców nie mogą kończyć ruchu w Arktyce ().
- Aleuty i Norwegia nie mają żadnych specjalnych zasad.

# 12.0 • SCENARIUSZE

Gracze mogą wybrać do rozegrania krótszy scenariusz.

## 12.1 Wzrost potęgi Osi

Przygotowanie rozgrywki jest standardowe.


W czasie gry w ten scenariusz, gracze **nie mogą** zagrywać kart jako WYDARZENIA oraz pomijają zasadę 9.0 USA i Chiny dołączają do wojny. Ponadto jednostki amerykańskie i chińskie nie mogą być atakowane przez graczy, ani nie mogą przemieszczać swoich jednostek na pola macierzyste tych państw.




Rozgrywka trwa od 1939 roku do 1942 roku włącznie, nie obowiązują w niej progi PZ do osiągnięcia. Podczas sprawdzania warunków zwycięstwa w Fazie Administracyjnej, gracze podliczają zdobyte do tej pory punkty. Wygrywa strona, która zdobyła ich więcej. Przy remisie, gra jest nierozstrzygnięta.

## 12.2 Upadek Osi




To scenariusz końca gry, w którym to państwa Osi są u szczytu potęgi, ale Alianci przygotowują się do kontrataku. Gra rozpoczyna się w 1943 roku. Warunki zwycięstwa są takie same jak w normalnej rozgrywce (patrz 4.3 A Sprawdzanie warunków zwycięstwa). Ten scenariusz jest przewidziany do gry **bez** użycia rozszerzenia Arktyka.

### A. NIEMCY




- Umieść na planszy znacznik Francji jako koalicjanta Niemiec,  a francuskie jednostki umieść w zasobach gracza niemieckiego.
- Umieść jedną niemiecką armię w każdym z następujących pól: Polska, kraje bałtyckie, Ukraina, kraje Beneluksu. Umieść włoską armię w Libii.

- Umieść niemiecką flotę we Francji, dwa U-Booty na Oceanie Atlantyckim i jednego na Morzu Karaibskim.
- Technologie: , , .




### B. WIELKA BRYTANIA

- Umieść jedną brytyjską armię w każdym z następujących pól: Indie, Persja, Egipt. Umieść jedną amerykańską armię w każdym z następujących pól: Wschodnie USA, Zachodnie USA.
- Umieść dwie brytyjskie floty w Wielkiej Brytanii i jedną na Oceanie Atlantyckim. Umieść jedną amerykańską flotę na Zachodzie USA i jedną na Hawajach.
- Technologie: , , .

### C. JAPONIA

- Umieść jedną japońską armię w każdym z następujących pól: Indochiny, Indie Wschodnie, Syjam, Birma.
- Umieść jedną japońską flotę w każdym z następujących pól: Nankin, Riukiu, Filipiny, Mariany, Wyspy Salomona.
- Technologie: , , .

### D. ZSRR

- Umieść dwie radzieckie armie na Syberii. Umieść jedną radziecką armię w Północnym ZSRR i jedną w Południowym ZSRR. Umieść jedną chińską armię w Chinach.
- Technologie: , , .

Potasuj wszystkie pozostałe karty i rozdaj po 5 każdemu graczowi i zacznijcie grę od fazy draftu (jak w normalnej rozgrywce, w 1943 roku karty przekazywane są graczom po lewej).



## 13.0 • ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Rozgrzywka dla jednego gracza została przygotowana specjalnie z myślą o tych, którzy lubią wyzwania. Może ona posłużyć jako świetny trening taktyki i poligon doświadczalny dla nowych rozwiązań strategicznych. **Celem rozgrywki jest zajęcie i kontrolowanie przez gracza w Fazie Administracyjnej wszystkich pól macierzystych jednego z państw Osi.** Rozgrzywka kończy się przed czasem przegranej gracza, jeśli w Fazie Administracyjnej Oś będzie miała 29 PZ.

W rozgrywce jednoosobowej gracz kieruje zawsze **Aliantami**, przeciwko państwom **Osi**. Zachęcamy do ułożenia planszy w taki sposób, aby gracz siedział przy brytyjskiej krawędzi, po prawej mając krawędź niemiecką, a po lewej – japońską.

Do gry jednoosobowej zastosować należy wszystkie zasady z gry dwuosobowej (patrz 10.1 Rozgrzywka dwuosobowa), z następującymi modyfikacjami:

- 1** Państwa Osi będą korzystać z osobnej, specjalnej talii do gry dla jednego gracza.
- 2** Na początku każdej Fazy Strategicznej (z wyjątkiem 1939 roku) gracz usuwa z talii do gry dla jednego gracza dwie losowe karty oznaczone symbolem „1939” i dodaje wszystkie karty, odpowiednie dla bieżącego roku gry:
  - a) 1940: należy dodać karty „1940”
  - b) 1941: należy dodać karty „1941”
  - c) 1942: należy dodać karty „1942”
  - d) 1943: należy dodać karty „1943” – od tego momentu z tej talii nie są już usuwane ani dodawane do niej żadne karty.
- 3** Gracz tasuje talię do gry dla pojedynczego gracza i rozdaje dla Osi następującą liczbę kart:
  - a) 1939: 6
  - b) 1940: 5
  - c) 1941: 6
  - d) 1942: 7
  - e) 1943, 1944, 1945: 9.
- 4** Strona Osi nie podlega regułom wyboru kart (draftu). Zasady draftu dotyczą wyłącznie gracza, z tą zmianą, że zamiast przekazywać karty kolejnemu graczowi, gracz po dobraniu kart po prostu odrzuca wybrane dwie karty ze swojej ręki. Gracz wciąż może odrzucić dodatkową kartę i dobrać jedną w zamian (patrz 4.1.B Odrzuć jedną kartę i dobierz nową kartę), wykorzystując również efekt Enigmy (jeśli rozwinął już tę technologię).

**5** W czasie Fazy Administracyjnej, zanim gracz odstani karty z rozwijanymi przez siebie technologiami, zgodnie z kolejnością w rundzie odstawiania karty z talii, do momentu odnalezienia technologii odpowiednich dla Niemiec i Japonii, zgodnie z przedstawioną poniżej listą priorytetów:

- a) **Mechanizacja, Artyleria samobieżna, Okręty desantowe, Nowoczesne pancerniki, Optymalizacja produkcji i Przemysł stoczniowy** – mogą zostać rozwinięte w dowolnej kolejności.
- b) **Radar** może zostać wynaleziony tylko jeśli Wielka Brytania lub ZSRR rozwinęły technologię V1. Za każdą rozwiniętą technologię V1, państwa Osi mogą wynaleźć 1 Radar.
- c) **Szpiegostwo, Enigma i Ciężkie bombowce** nie mogą być rozwijane.
- d) Wszystkie karty odkryte przed wynalezieniem danej technologii, są odrzucane na stos kart odrzuconych.

**6** Stronie Osi nie należy dodawać PZ za technologie.

**7** Jeśli państwo Osi wykonuje akcję i posiada rozwiniętą odpowiednią technologię, wykonuje jedną dodatkową akcję, zgodną z tą technologią.

**8** W rozgrywce **nie biorą udziału** eskadry bombowców, flotylle U-Bootów i oddziały Ruchu Oporu. Ich żetony należy odłożyć do pudełka. Jeśli na dowolnej karcie znajdują się ikony odpowiadające tym jednostkom, należy je zignorować.

**9** Wydarzenie **Eskadra bombowców** oraz **Taktyka – 1 PO** jest ignorowane.

**10** Na każdym polu macierzystym państw Osi musi stacjonować przynajmniej jedna ich jednostka. W sytuacji, w której na takim polu nie ma żadnej jednostki Osi, w najbliższym możliwym ruchu należy przesunąć jakąkolwiek jednostkę tego państwa na to pole macierzyste, zgodnie z priorytetem obrony.

**11** Jeśli dowolne państwo Osi nie może wykonać żadnej akcji i to państwo kontroluje wszystkie swoje pola macierzyste, Oś zdobywa 1 PZ (w tym celu należy zaznaczyć to używając znacznika PZ gry dla jednego gracza).

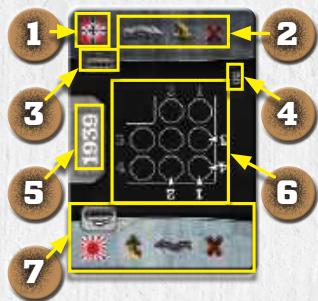


## PRZEBIEG ROZGRYWKI

W czasie tury Niemiec lub Japonii gracz odsłania wierzchnią kartę z talii do gry dla jednego gracza i rozstrzyga wskazane przez nią wszystkie możliwe akcje, w kolejności od lewej do prawej, pomijając akcje, które nie mogą zostać wykonane.

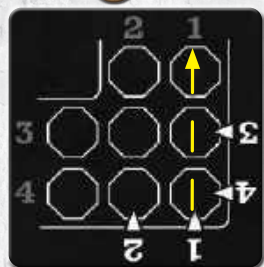
### Opis karty

- 1 Symbol Niemiec.
- 2 Priorytety dla akcji niemieckich.
- 3 Priorytet dla jednostek niemieckich.
- 4 Numer karty.
- 5 Rok.
- 6 Priorytet wyboru pól.
- 7 Japońska część karty (symbol, priorytety dla jednostek i akcji).



### WYKONANIE AKCJI

W zależności od tego, które z państw Osi jest aktywne, odpowiednio należy obrócić kartę i położyć ją przy planszy tak, aby symbol danego państwa **1** dotykał jej krawędzi. Następnie gracz rozstrzyga wszystkie możliwe do wykonania akcje, w kolejności od lewej do prawej **2** kierując się wskazanymi priorytetami dla jednostek **3** i priorytetem wyboru pól **6**. Należy pamiętać, że priorytet wyboru pól stosuje się zarówno do Niemiec, jak i do Japonii, ale priorytety jednostek i akcji są odrębne dla każdego z państw Osi. Jeśli gracz nie może sformować/poruszyć/zniszczyć (w zależności od ikony) jednostki o wskazanym priorytecie, może daną akcję wykonać jednostką innego typu (innymi słowy – jeśli karta każe sformować armię, ale jest to niemożliwe, należy sformować flotę). Jeśli gracz nie jest w stanie rozpatrzyć danej akcji w żaden sposób, ignoruje ją i przechodzi do rozpatrzenia następnego akcji.



### PRIORYTET WYBORU PÓL


Przez większość czasu rozgrywki, gdy gracz rozpatruje dowolną akcję Osi, kieruje się przede wszystkim **priorytetem dla jednostek**. Niekiedy jednak, szczególnie na początku rozgrywki, ze względu na wielość możliwości rozstrzygnięcia akcji, konieczne będzie rozpatrzenie także **priorytetu wyboru pól**. W tej sytuacji gracz najpierw ustala, która jednostka powinna zostać sformowana/poruszona/zniszczona. W tym celu powinien wyobrazić sobie wirtualną linię, mającą swój początek na krawędzi planszy (zgodnie ze wskazaniem **1**) i biegnącą zgodnie z kierunkiem strzałek. Należy zacząć od strzałki oznaczo-


nej numerem 1, a jeśli to nie pozwoliło rozstrzygnąć akcji, przejść do kolejnych numerów (1 > 2 > 3 > 4).


**UWAGA:** Kolory numerów nie mają znaczenia.

### TECHNOLOGIE

Jeśli państwo Osi rozwinie technologię, w ramach realizowanej akcji może wykonać dodatkową akcję, zależną od rodzaju wynalezionej technologii:

 – kiedy Japonia lub Niemcy wykonują akcję zniszczenia, posiadając te technologie mogą zniszczyć dodatkową jednostkę. Artyleria samobieżna i Lotnictwo szturmowe pozwalają Osi zniszczyć dodatkową armię. Nowoczesne Pancerniki i Lotniskowce pozwalają Osi zniszczyć dodatkową flotę.

 – kiedy Japonia lub Niemcy wykonują akcję ruchu, posiadając te technologie mogą poruszyć dodatkową jednostkę. Mechanizacja pozwala Osi poruszyć dodatkową armię, a Okręty desantowe pozwalają Osi poruszyć dodatkową flotę.

 – kiedy Japonia lub Niemcy wykonują akcję formowania jednostek, posiadając te technologie mogą sformować dodatkową jednostkę. Optymalizacja produkcji pozwala Osi sformować dodatkową armię, a Przemysł stoczniowy pozwala Osi sformować dodatkową flotę.

**WAŻNE:** Jeśli gracz musi zniszczyć/poruszyć/sformować jednostkę dzięki wynalezionej technologii, musi to być zawsze jednostka określona przez tę technologię (inaczej mówiąc – jeśli Oś może zniszczyć dodatkową armię dzięki wynalezieniu Artylerii samobieżnej, nie może przy użyciu tej technologii zniszczyć dodatkowej floty).

### PRIORYTET OBRONY

Podczas wykonywania powyższych akcji, **Priorytet wyboru pól** wskazuje pola, na których należy je przeprowadzić. W uzupełnieniu, **Priorytet obrony** wskazuje natomiast gdzie należy sformować jednostki, z którego pola macierzystego je poruszyć i na którym polu macierzystym należy zniszczyć jednostki gracza (Aliantów).

Jeśli na polu macierzystym państwa Osi znajduje się jednostka gracza i kolejność akcji nakazuje zniszczyć jednostkę, gracz musi zniszczyć właśnie tę, która znajduje się na polu macierzystym Osi. Jeśli takich jednostek jest więcej, Priorytet obrony pozwoli ustalić, którą należy zniszczyć jako pierwszą.




Tak jak w standardowych zasadach, aby zniszczyć jednostkę, musi ona sąsiadować z jednostką atakującą (stolica może samodzielnie atakować jednostki przeciwnika, znajdujące się na polu tej stolicy). Co więcej, jeśli dowolne pole macierzyste państwa Osi jest pozbawione jego jednostek, gracz musi przesunąć jednostkę Osi na takie puste pole (jeśli to możliwe).

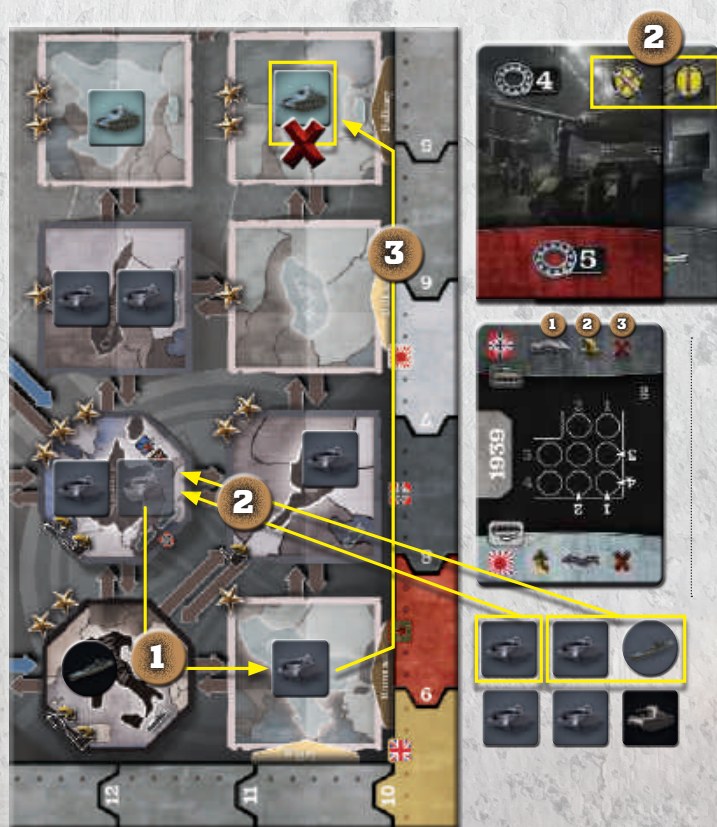


**WAŻNE:** Gracz nie może przesunąć jednostki Osi, jeśli to przesunięcie sprawiłoby, że któreś z pól macierzystych tego państwa Osi zostałyby puste.

**Priorytet obrony dla Japonii to kolejno: Japonia, Nankin, Mandżuria, Riukiu.**

**Priorytet obrony dla Niemiec to kolejno: Niemcy, Włochy, Austria, Czechosłowacja.**

**Przykład:** Pierwszą akcją wskazaną przez kartę Osi jest **ruch armii 1**. Na każdym z niemieckich pól macierzystych znajduje się przynajmniej jedna jednostka, więc zgodnie z **Priorytetem obrony**, gracz porusza jedną armię z Niemiec. Wykorzystując **Priorytet wyboru pól**, gracz tworzy linię od strzałki nr 1 i zaczynając od krawędzi mapy, szuka najbliższego pustego pola. Znajduje takie na Bałkanach, przesuwa więc tam armię z Niemiec. Drugą akcją do wykonania, to **sformowanie armii 2**. Mając na uwadze **Priorytet obrony**, gracz formuje armię w Niemczech, a dodatkowo ze względu na to, że Niemcy mają rozwinięte technologie  oraz , gracz formuje w Niemczech dodatkowe dwie jednostki, którymi będą armia i flota. Ostatnią akcją jest **zniszczenie armii 3**. Na polach sąsiednich do jednostek niemieckich (w Polsce i w Rumunii) znajdują się dwie armie wrogie w stosunku do Osi. **Priorytet wyboru pól** wskazuje, że pierwszą armią na linii biegnącej od strzałki 1 jest neutralna armia w Rumunii (może zostać zniszczona dzięki połączeniu przez strzałki ). Gracz niszczy tę jednostkę i w ten sposób niemiecka tura dobiega końca.



## Twórcy

### Autor

Wei-Cheng Cheng

### Oprawa graficzna

Bartłomiej Jędrzejewski, Miłosz Wojtasik,  
Piotr Tekień, Tomasz Badalski

### Rozwój gry

Mariusz Rosik, Waldemar Gumienny

### Tryb solo

Mariusz Rosik

### Testerzy

Jerry Lee, Jay Bernardo, Yun-cheng Tien,  
Ian Cheng, Arleta Staniszevska,  
Joanna Rosik, Waldemar Gumienny,  
Bartłomiej Jędrzejewski, Adrian Turzański  
Michał Ozon, Sebastian Adamiak

### Kickstarter

Adrian Turzański

### Skład DTP

Krzysztof Klemiński, Artur Bartos

### Korekta

Michał Teodorczyk

### Produkcja

Agata Jurczyszyn

### Koordinacja projektu

Arleta Staniszevska

### Thank you for your support:

Kickstarter Community,  
BoardGameGeek.com Community,  
Backerkit Community



## SPIS TREŚCI

1.0 Elementy gry .....	2	6.0 Operacje .....	12	10.0 Zasady rozgrywek dla 2 i 3 graczy .....	22
2.0 Przygotowanie rozgrywki .	4	6.1 Formowanie jednostek	12	10.1 Rozgrywka dwuosobowa .....	22
3.0 Podstawowe pojęcia .....	7	6.2 Ruch .....	13	10.2 Wariant rozgrywki dwuosobowej .....	22
3.1 Alianci kontra Oś .....	7	6.3 Atakowanie jednostek	14	10.3 Rozgrywka trzyosobowa .....	22
3.2 Państwa .....	7	6.4 Wystrzelenie rakiety ..	15	11.0 Zasady zaawansowane	22
3.3 Karty .....	7	6.5 Atak lotnictwa szturmowego .....	15	11.1 Eskadry bombowców .....	22
3.4 Kolory .....	7	7.0 Wydarzenia .....	16	11.2 Flotylla U-Bootów .....	23
3.5 Plansza .....	7	7.1 Taktyka .....	16	11.3 Rozstawienie alternatywne .....	23
3.6 Jednostki .....	8	7.2 Logistyka .....	6	11.4 Arktyka .....	23
3.7 Grupy jednostek.....	8	7.3 Badania .....	17	12.0 Scenariusze .....	24
3.8 Kontrola pól .....	8	7.4 Dyplomacja .....	18	12.1 Wzrost potęgi Osi .....	24
3.9 Zaopatrzenie .....	9	7.5 Karty „Pokój” (♣).....	18	12.2 Upadek Osi .....	24
4.0 Przebieg rozgrywki .....	10	8.0 Technologie .....	18	13.0 Rozgrywka jednoosobowa .....	25
4.1 Faza Strategiczna .....	10	8.1 Arkusz Technologii .....	19		
4.2 Faza Akcji .....	10	8.2 Punkty Zwycięstwa za technologie .....	20		
4.3 Faza Administracyjna	10	9.0 USA i Chiny dołączają do wojny .....	21		
5.0 Zwycięstwo .....	12	9.1 Lend-Lease .....	21		
5.1 Punkty Zwycięstwa (PZ) .....	12	9.2 Inwazja wojsk Osi .....	21		
5.2 Zwycięstwo w 1945 roku .....	12				



PHALANX CO. LTD  
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,  
London, W5 2BS, United Kingdom  
[www.phalanxgames.co.uk](http://www.phalanxgames.co.uk)