

# ATTACK!

# CRY!

JOIN!

THE ARMY, AIR CORP.  
NAVY, OR MARINES

EAGLE GAME

# Instrukcija

**I. Zawartość pudełka ..... 2**

**Gra *Attack!* Składa się z następujących komponentów:**

1 plansza

1 instrukcja

6 plastikowych ramek z pionkami (piechotą, czołgami, artylerią, samolotami i jedną stolicą w każdej ramce)

8 czerwonych kostek bitew (z obrazkiem na każdej ścianie: piechurem, czołgiem, działem oraz samolotem. Jedna ścianka jest pusta)

2 zwykłe niebieskie kostki

1 talia kart *Gospodarka* (Economics)

1 talia *Flota* (Navy)

6 kart pomocy gracza

**II. Spis treści ..... 2**

**III. Wstęp ..... 3**

**IV. System gry *Attack!* ..... 3**

**V. Rozgrywka ..... 3**

**VI. Plansza ..... 3**

**VII. Przygotowanie gry ..... 4**

**VIII. Tura ..... 5**

**IX. Jednostki wojskowe ..... 5**

**X. Ruch ..... 6**

**XI. Ruch Blitzkrieg ..... 6**

**XII. Ruch strategiczny ..... 6**

**XIII. Bitwy lądowe ..... 7**

**XIV. Kontrola nad morzami ..... 10**

**XV. Bitwy morskie ..... 10**

**XVI. Atak dyplomatyczny ..... 13**

**XVII. Regiony neutralne ..... 13**

**XVIII. Karty *Gospodarka* (Economics) ..... 13**

**XIX. Stolice ..... 14**

**XX. Handel ..... 14**

**XXI. Produkcja nowych jednostek ..... 15**

**XXII. Warunki zwycięstwa ..... 16**

### III. Wstęp

Premier pochylił się nad olbrzymią mapą w sali narad. Obserwował urzędników sztabu nanoszących na mapę postępy bitew na całym świecie – długimi kijami przesuwali oni modele czołgów, samolotów, dział i żołnierzy, które reprezentowały armie sześciu mocarstw walczących o dominację na świecie. Zażądał od generałów przedstawienia najświeższych informacji, był tu jednak na tyle długo, aby wiedzieć, że nie jest dobrze – za dużo niebieskich modeli zostało właśnie zdjętych z mapy.

– Jak idzie, panowie? – zapytał, przygotowując się na najgorsze. Oficer dowodzący sztabem stanął obok premiera i zameldował:

– Ofensywa faszystów cofnęła linię frontu w Afryce, panie premierze. Front europejski jest obecnie stabilny, ale związana walką jest tam prawie połowa naszych sił. Jeżeli nie uda nam się ich wzmocnić, nie będą w stanie zatrzymać kolejnej ofensywy.

Premier pokiwał głową ze smutkiem.

– Jak idzie produkcja nowych czołgów, czy zostaną skończone w terminie?

Mały, łysawy człowieczek o wyglądzie księgowego niepewnie odpowiedział:

– Obiecane przez naszych komunistycznych sojuszników dostawy minerałów jeszcze nie dotarły, panie premierze. Tłumaczę się problemami z transportem kolejowym. Jeżeli mam być szczerzy, myślę, że te dostawy nigdy nie dotrą.

– A jak brzmią meldunki naszego wywiadu dotyczące Ameryki Południowej? – spytał premier, pokazując w dół lewą część mapy.

Niepozorny mężczyzna o ciemnych oczach ubrany w szary garnitur stanął obok oficera sztabowego i zameldował:

– Wygląda na to, że nasi komunistyczni sojusznicy gromadzą wojska w pobliżu naszych kolonii, rzekomo aby chronić się przed atakiem ich demokratycznych wrogów, ale siły demokratyczne w regionie są zbyt słabe, aby im realnie zagrażać. Nasi agenci w Buenos Aires donoszą też, że w całym tym zamęcie do miasta ostatnio przybył również marszałek polowy Szczukow.

– Jak pewna jest ta informacja? – spytał premier.

– Całkowicie.

– Generale? – spytał premier, wpatrując się w mapę – czy nasze siły w Ameryce Południowej nadal przeważają nad siłami komunistów?

– Tak, panie premierze.

– Jak bardzo nasza gospodarka potrzebuje tych minerałów? – spytał premier bez wahania.

Człowieczek w okularach odburknął.

– Jeżeli ich nie dostaniemy, nasza produkcja spadnie o 40% na przestrzeni następnych 6 miesięcy. Będziemy praktycznie bezradni.

Po dłuższej chwili premier odwrócił się do wszystkich zgromadzonych i powiedział:

– Generale, proszę rozpocząć realizację planu czerwonego.

– Panie premierze? – zapytał oficer.

Przywódca spojrział w oczy generała i bez chwili wahania wydał rozkaz.

– Do ataku!

### IV. System gry Attack!

System *Attack!* został przygotowany tak, aby rozgrywka była możliwa już po zakupieniu podstawowej wersji gry. Dla osób chcących poszerzyć wachlarz możliwości i rozwinąć grę, zostało przygotowane rozszerzenie, zawierające więcej wszystkich elementów: pionków, kart, zasad, scenariuszy oraz dodatkową planszę, którą można ułożyć obok podstawowej, aby stworzyć wielką mapę świata z około 1935 roku.

### V. Rozgrywka

*Attack!* jest grą ekspansji i podbojów. Gracze wcielają się w role przywódców światowych mocarstw (dalej Mocarstw) starających się o dominację nad światem. Każde z nich na początku rozgrywki kontroluje kilka regionów i w toku gry będzie się starało zdobyć kolejne.

Jest to możliwe poprzez wywieranie wpływów politycznych (dalej Atak polityczny) na regiony neutralne (nienależące do żadnego z graczy) lub poprzez inwazje na regiony innych graczy (*Attack!*).

Za każdym razem kiedy gracz zdobędzie region, dobiera kartę gospodarki reprezentującą jego siłę wytwórczą. Ta karta jest dodawana do jego ręki kart gospodarki i zwiększa ilość pieniędzy generowanych co turę. Pieniądzy używa się do kupowania czterech typów jednostek (piechoty, czołgów, artylerii lub samolotów) oraz czterech typów okrętów (łodzi podwodnych, niszczycieli, pancerników oraz lotniskowców). Jednostek używa się do atakowania i okupacji regionów, natomiast okrętów (kart) do dominacji na morzu.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zostanie wyeliminowany z gry lub upłynie ustalony czas gry. Zwycięża gracz z największą liczbą regionów.

### VI. Plansza

Plansza reprezentuje zachodnią połowę świata w 1935 roku, kilka lat przed rozpoczęciem II Wojny Światowej w Europie. Tereny lądowe są podzielone na regiony, na których walczą i przez które przemieszczają się jednostki. Każdy region ma nazwę, nie ma możliwości ruchu na tereny bez nazwy.

Tereny morskie również podzielone są na regiony. Te, które zostały opisane jako Strefy morskie pozwalają na ruch z jednej strefy do innej z nią sąsiadującej (patrz *Ruch morski* poniżej). Tereny morskie nieopisane jako strefy morskie nie biorą udziału w grze, chyba że używane jest rozszerzenie (sprzedawane osobno).

Szare linie (szlaki wodne) ciągnące się od jednego regionu do innego pozwalają na ruch między tymi dwoma regionami.

Niektóre szlaki wodne nie łączą się z żadnym regionem. Nie biorą one udziału w grze, jeżeli nie jest używane rozszerzenie do gry.

**Uwaga:** Morze Czarne (*Black Sea*) jest częścią Morza Śródziemnego (*Mediterranean Sea Zone*).

**Uwaga:** Strefa Morza Karaibskiego (*Caribbean Sea Zone*) zawiera również wody na wschodnim wybrzeżu Panamy.

## VII. Przygotowanie gry

**Krok 1:** Każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych kolorów. Będzie to jego kolor do końca gry. Następnie każdy z graczy otrzymuje:

Pionki armii (w swoim kolorze): 12x piechota, 6x czołg, 4x artyleria oraz 2x samolot.



Karty floty: 1x pancernik (Battleship), 2x niszczyciel (Destroyer) oraz 2x łódź podwodna (Submarine).



Karty gospodarki (Economics): 4 losowe karty dobrane z talii kart gospodarki (którą należy uprzednio potasować). Po rozdaniu graczom po 4 karty pozostałe karty należy odłożyć na bok, rewersem ku górze. Z tej talii gracze będą dobierać karty, zajmując regiony neutralne.



**Krok 2:** Wybór pierwszego gracza. Gracz, który uzyska najwyższy wynik w rzucie dwiema niebieskimi kostkami, zaczyna. Następnie runda jest rozgrywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara (w lewo).



**Krok 3:** Gracze kolejno, zaczynając od pierwszego gracza, umieszczają po jednym pionku piechoty w regionach neutralnych. Region z pionkiem gracza jest przez niego kontrolowany. Kiedy każdy z graczy będzie już kontrolował cztery regiony, należy przejść do kolejnego kroku.



**Zasada opcjonalna:** Aby w grze występowało więcej interakcji, gracze muszą wybrać po jednym regionie z następujących kontynentów: Ameryka Północna (North America), Ameryka Południowa (South America), Afryka (Africa) oraz Eurazja (Eurasia).

**Krok 4:** Rozpoczynając od pierwszego gracza, gracze kolejno rozmieszczają po jednym swoim pionku, aż rozmieszczą wszystkie pięć. Gracz może rozmieszczać dowolny pionek w kontrolowanych przez siebie regionach.

**Krok 5:** Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy kolejno rozmieszcza swoją stolicę w jednym z kontrolowanych przez siebie regionów.



**W tym momencie można już rozpocząć rozgrywkę w Attack!**

## VIII. Tura

Gracze rozgrywają swoje tury, rozpoczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara (w lewo). W swojej turze gracz może wykonać maksymalnie trzy akcje. Każdą akcją można rozegrać tylko raz na turę (w jednej turze gracz nie może dwa razy wybrać tej samej akcji, musi wykonać trzy różne, wyjątkiem od tej zasady jest atak dyplomatyczny, który można rozegrać więcej niż raz na turę).

Dostępne akcje to:

**RUCH** – Gracz może przesunąć swoje jednostki i rozpatrzyć wynikające z tego bitwy.

**RUCH BLITZKRIEG** – Drugi rodzaj ruchu, może być wykonany tylko przez czołgi oraz samoloty. Bitwy wynikające z tego ruchu są rozpatrywane na koniec tej akcji.

**RUCH STRATEGICZNY** – Ruch długodystansowy. Jednostki mogą zostać przemieszczone z dowolnego regionu kontrolowanego przez gracza do dowolnego innego regionu kontrolowanego przez gracza. Region docelowy musi być połączony z regionem źródłowym regionami kontrolowanymi przez gracza. Ruch poprzez regiony morskie może zostać zablokowany przez gracza je kontrolującego. Z ruchu strategicznego nie mogą wynikać żadne bitwy.

**BITWA MORSKA** – Gracz wysyła swoją flotę „na morze” i toczy bitwy morskie o kontrolę nad morzami.

**ATAK DYPLMATYCZNY** – Próba przejęcia neutralnego regionu bez walki. Jest to jedyna akcja, którą gracz może rozegrać więcej niż raz na turę.

**BUDOWANIE NOWYCH JEDNOSTEK** – Gracz zlicza punkty produkcji generowane przez jego karty gospodarki (Economy) i używa ich do budowy nowych jednostek.

**HANDEL** – Gracze wymieniają karty gospodarki na inne karty gospodarki lub przysługi.

## IX. Jednostki wojskowe

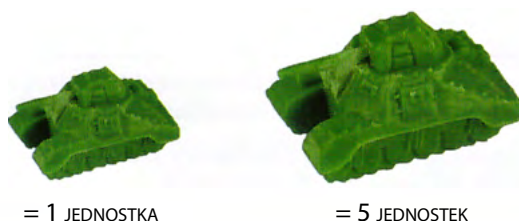
Gracze mają do dyspozycji dwa typy jednostek:

**1. JEDNOSTKI LĄDOWE** (nazywane również armiami): w grze są cztery typy tych jednostek, w tym:



Tych jednostek używa się do okupacji regionów i toczenia bitew. W każdym kontrolowanym przez gracza regionie zawsze musi znajdować się przynajmniej jedna jednostka lądowa. Gracz nie może przemieścić ostatniej znajdującej się w regionie jednostki, chyba że wcześniej przemieści do niego inne jednostki, które zajmą jej miejsce.

**Uwaga:** Każda jednostka lądowa ma dwa typy pionków: duże i małe. Małe pionki symbolizują pojedyncze jednostki, natomiast duże symbolizują pięć jednostek danego typu. W dowolnym momencie gracz może wymieniać małe pionki na mniejszą liczbę dużych i na odwrót. Zapobiegnie to powstaniu bałaganu na planszy, kiedy gracz zgromadzi duże siły w jednym regionie.



2. **JEDNOSTKI MORSKIE** (nazywane również flotami): w grze są cztery typy tych jednostek, reprezentowane przez karty floty (Navy):



NISZCZYCIEL (DESTROYER)



ŁÓDŹ PODWODNA (SUBMARINE)



PANCERNIK (BATTLESHIP)



LOTNISKOWIEC (AIRCRAFT CARRIER)


Kiedy gracz produkuje jednostkę floty, umieszcza jej kartę przed sobą, chyba że aktualnie to on kontroluje morza, w takim przypadku jego karty umieszczane są na środku mapy (na północnym Atlantyku).

## X. Ruch

Po wybraniu akcji *Ruch*, gracz może przemieścić część lub wszystkie swoje jednostki lądowe. Każda jednostka może być przemieszczona z regionu, w którym się znajdowała do regionu z nim sąsiadującego. Czołgi i samoloty mogą się poruszyć o dwa regiony. Przy ruchu o dwa regiony czołgi nie mogą się przemieścić przez region niekontrolowany przez gracza, mogą to robić jedynie samoloty.

### RUCH PRZEZ REGIONY MORSKIE

Jest to ruch z jednego regionu do innego poprzez szlak morski (szarą linię). Jednostki wykonujące ruch tego typu muszą zaczynać ruch w regionie na jednym końcu szlaku i kończyć ruch na jego drugim końcu, nie mogą poruszyć się dalej. Innymi słowy, nie mogą się poruszyć przed lub po ruchu przez regiony morskie, dotyczy to również czołgów i samolotów.

Regiony morskie oznaczone jako strefy morskie oraz zawierające symbol kotwicy  (na przykład: Strefa Morza Północnego) pozwalają na ruch przez nie z wszystkich sąsiadujących z nimi regionów. Wszystkie regiony sąsiadujące ze szlakiem morskim są traktowane jakby były połączone szlakiem ze wszystkimi regionami sąsiadującymi z daną strefą.

Gracz chcący przemieścić swoje jednostki poprzez szlak morski deklaruje ruch i umieszcza jednostki na szlaku. Po przeprowadzeniu ruchu, ale przed rozpatrzeniem bitew, gracz kontrolujący morza (posiadający karty floty na środku planszy) deklaruje, czy zezwala na ruch. Jeżeli gracz kontrolujący morza zezwoli na ruch, jednostki są przesuwane do regionu docelowego. Jeżeli gracz nie zezwoli na ruch, jednostki wracają do regionu początkowego i nie mogą wykonać więcej ruchów w tej turze. Wyjątkiem od tej zasady są samoloty, których nie można zablokować w ten sposób.

**Uwaga:** Jeżeli gracz kontrolujący morza zablokuje ruch, gracz wykonujący ruch decyduje, czy samoloty mają lecieć dalej, czy zawrócić z resztą armii.

### BITWY

Kiedy gracz przemieści swoje jednostki do regionu kontrolowanego przez innego gracza, rozpoczyna się bitwa. Bitwy rozpatruje się po przemieszczeniu wszystkich jednostek (patrz *Bitwy lądowe* poniżej). Po rozpatrzeniu przynajmniej jednej bitwy nie można już poruszyć kolejnych jednostek przy pomocy akcji *Ruch*, przed rozpoczęciem rozpatrywania bitew należy wykonać wszystkie pożądane ruchy.

## XI. Ruch Blitzkrieg

Jeżeli w danej turze gracz wykonał akcję *Ruch* (a wszystkie bitwy zostały rozpatrzone) i zostały mu jeszcze jakieś akcje do wykorzystania, może on wykonać ruch Blitzkrieg. Jest to taki sam ruch jak w akcji *Ruch*, jednak mogą go wykonać tylko czołgi oraz samoloty. W tej akcji czołgi oraz samoloty mogą się poruszyć o jeden lub dwa regiony, nawet jeżeli ruszały się już w akcji *Ruch*. W tej akcji nie wolno poruszać się przez szlaki morskie. Bitwy wynikłe z ruchu Blitzkrieg są rozpatrywane w standardowy sposób.

## XII. Ruch strategiczny

W akcji *Ruch strategiczny* gracz może przemieścić dowolną liczbę swoich jednostek lądowych. Mogą się one przemieścić o dowolną liczbę regionów, pod warunkiem, że kolejne regiony są ze sobą połączone i kontrolowane przez gracza. Między regionami musi się dać wytyczyć niezablokowaną trasę przez kontrolowane regiony (nie mogą się na niej znaleźć neutralne lub kontrolowane przez innego gracza regiony). Jeżeli trasa zawiera szlaki morskie, ruch może zostać zablokowany przez gracza kontrolującego morza.

**Uwaga:** W trakcie ruchu strategicznego nie może dojść do żadnej bitwy, ponieważ gracz przemieszcza jednostki między kontrolowanymi przez siebie regionami.

## XIII. Bitwy lądowe

Kiedy gracz przemieści jednostki do neutralnego lub kontrolowanego przez innego gracza regionu, rozpoczyna się bitwa lądowa. Wszystkie bitwy rozpatruje się po zakończeniu akcji *Ruch*, ale przed rozpoczęciem kolejnej akcji.

**Przygotowanie:** Na początku bitwy obaj gracze zabierają swoje jednostki z regionu, gdzie toczy się bitwa i umieszczają je przed sobą na stole (jest to rezerwa jednostek, które jeszcze nie włączyły się do bitwy). Następnie atakujący (gracz, który wykonywał ruch) wybiera cztery ze swoich jednostek rezerwy, które rozpoczną atak. Należy je wysunąć spośród innych, aby łatwo było rozróżnić, które jednostki już biorą udział w bitwie. Następnie to samo robi gracz broniący się. Jeżeli któryś z graczy ma mniej niż cztery jednostki, na początku bitwy wszystkie muszą włączyć się do bitwy.

Następnie gra jest rozstrzygana w rundach. W każdej rundzie gracze naprzemiennie wykonują wszystkie cztery kroki (najpierw wszystkie kroki wykonuje obrońca, a następnie atakujący):

**Krok 1: Uzupelnienia:** Gracz uzupełnia swoje wojska, przemieszczając jednostki z rezerwy do bitwy. Maksymalna liczba jednostek, jakie gracz może mieć w bitwie rośnie o jedną w każdej kolejnej rundzie bitwy. W pierwszej rundzie w bitwie mogą brać udział cztery jednostki gracza, w drugiej pięć, w trzeciej sześć itd. Co za tym idzie, w pierwszej rundzie gracze nie uzupełniają jednostek, ponieważ w przygotowaniu wystawili już po cztery.

**Uwaga:** Gracz nie musi uzupełniać jednostek do maksymalnej liczby, ale po uzupełnieniu musi mieć przynajmniej jedną jednostkę w bitwie.

**Krok 2: Rzuty:** Gracz rzuca jedną kostką bitwy za każdą swoją jednostkę biorącą udział w bitwie (za każdy czołg rzuca się dwiema kostkami). Jednostki w rezerwie nie uczestniczą w bitwie, więc nie rzuca się za nie kostkami. Gracz NIGDY nie rzuca mniej niż dwiema kostkami.

**Krok 3: Zliczenie ilości trafień:** Każdy wynik na kostce odpowiadający jednej z jednostek gracza (NIE PRZECIWNIKA) jest liczony jako trafienie. Tylko jedna kostka może zostać przyporządkowana do każdej z jednostek gracza biorących udział w bitwie.

**Uwaga:** Aby określić liczbę trafień, kostki są przyporządkowywane do jednostek gracza, nie do jednostek przeciwnika.

**Przykład 1:** W bitwie bierze udział jedna jednostka piechoty oraz dwie jednostki czołgów obrońcy, więc rzuca on pięcioma kostkami bitwy (jedną za piechotę i czterema za czołgi – dwiema za każdy). Wyniki rzutów to: 2x piechota, 2x samolot oraz jedno puste pole. Tylko piechota trafiła przeciwnika.

**Przykład 2:** W bitwie biorą udział cztery jednostki atakującego: jedna jednostka piechoty, jeden czołg, jeden samolot oraz jedna jednostka artylerii. W związku z tym rzuca on pięcioma kostkami. Wyniki rzutów to: 3x samolot oraz 2x czołg. Daje to razem dwa trafienia, jedno za samolot i jedno za czołg. Nadmiarowe kostki przepadają.

**Krok 4: Eliminacja jednostek przeciwnika:** Za każde trafienie jedna z jednostek przeciwnika zostaje wyeliminowana. Eliminacja odbywa się w następującej kolejności.

1. Najpierw eliminowane są jednostki piechoty.
2. Kiedy wyeliminowane zostaną wszystkie jednostki piechoty, eliminowane są czołgi.
3. Kiedy wyeliminowane zostaną wszystkie czołgi, eliminowane są jednostki artylerii.
4. Kiedy wyeliminowane zostaną wszystkie jednostki artylerii, eliminowane są samoloty.

Kiedy obrońca rozpatrzy już wszystkie cztery kroki, jego runda dobiega końca i te same kroki wykonuje atakujący. Bitwa trwa do momentu, kiedy jeden z graczy nie będzie miał żadnych jednostek w bitwie lub rezerwie. Gracz, którego jednostki przetrwają, wygrywa bitwę i przejmuje kontrolę nad regionem. Po bitwie pionki jednostek, które przetrwały bitwę, są ustawiane z powrotem w regionie na planszy.

**Uwaga:** Nie ma możliwości odwrotu z bitwy, toczy się ona, aż wszystkie jednostki jednego z graczy nie zostaną zniszczone.

### SZCZEGÓŁOWY PRZYKŁAD BITWY LĄDOWEJ

#### PRZYGOTOWANIE 1

**Sytuacja:** Gracz jasnobrzowy wkracza na Ukrainę (Ukraine) kontrolowaną przez gracza zielonego. Rozpoczyna się bitwa. Jasnobrzowi mają w rezerwie: 5 jednostek piechoty, 3 czołgi, 2 jednostki artylerii oraz 2 samoloty. Zieloni mają w rezerwie: 3 jednostki piechoty, 2 czołgi, 2 jednostki artylerii oraz 2 samoloty.



## PRZYGOTOWANIE 2

**Sytuacja:** Gracz jasnobrązowy wkracza na Ukrainę (Ukraine) kontrolowaną przez gracza zielonego. Rozpoczyna się bitwa. Jasnobrązowi mają w rezerwie: 5 jednostek piechoty, 3 czołgi, 2 jednostki artylerii oraz 2 samoloty. Zieloni mają w rezerwie: 3 jednostki piechoty, 2 czołgi, 2 jednostki artylerii oraz 2 samoloty.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH



BITWA



REZERWA ZIELONYCH



## ZIELONI (RUNDA 1)

Zieloni rzucają pięcioma kostkami, jedną za każdą jednostkę oraz dwiema za czołg. Wyniki to: 1x piechota, 2x artyleria oraz 2x samolot. Co za tym idzie, trafiają trzy razy i eliminują trzy jednostki piechoty jasnobrązowych

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH



BITWA



TRAFIENIA



PUDŁA

## JASNOBRĄZOWI (RUNDA 1)

Jasnobrązowi uzupełniają 2 czołgami i 1 samolotem z rezerwy. Rzucają w związku z tym sześcioma kostkami (1 za piechotę, 1 za samolot i po 2 za każdy czołg). Wyniki to: 1x czołg, 1x artyleria oraz 4x samolot. Co za tym idzie, trafiają 2 razy (raz za czołg i raz za samolot). Tym samym eliminują piechotę oraz czołg zielonych.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH



TRAFIENIA



PUDŁA :

BITWA



REZERWA ZIELONYCH



## ZIELONI (RUNDA 2)

Zieloni uzupełniają 1 piechotę, 1 czołgiem oraz 1 samolotem (ponieważ jest to druga runda, armię można uzupełnić maksymalnie do 5 jednostek). Rzucają sześcioma kostkami. Wyniki to: 2x piechota, 1x czołg, 1x artyleria oraz 2x samolot. Daje im to aż 5 trafień! Jednak przeciwnik ma w tym momencie na polu bitwy tylko cztery jednostki i tylko tyle może stracić.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH



BITWA



TRAFIENIA



PUDŁA

## JASNOBRĄZOWI (RUNDA 2)

Jasnobrązowi uzupełniają wszystkimi swoimi pozostałymi 5 rezerwami. Rzucają sześcioma kostkami. Wyniki to: 1x piechota, 2x czołg, 2x samolot oraz jedna pusta. Co za tym idzie, trafiają 3 razy i eliminują piechotę, czołg oraz artylerię zielonych.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH



TRAFIENIA



PUDŁA

BITWA



REZERWA ZIELONYCH





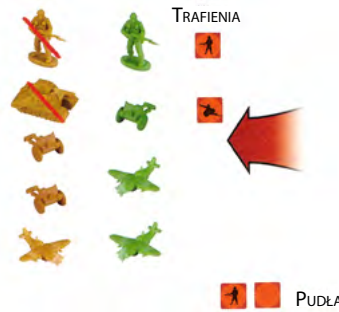
**ZIELONI (RUNDA 3)**

Zieloni uzupełniają swoimi pozostałymi rezerwami i rzucają czterema kostkami Wyniki to: 2x piechota, 1x artyleria i jedna pusta. Daje to 2 trafienia. Jasnobrazowi tracą swoją piechotę oraz czołg.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH

**JASNOBRĄZOWI (RUNDA 3)**

Jasnobrazowi nie mają już rezerw, więc nie uzupełniają armii. Rzucają trzema kostkami i otrzymują wyniki: pusta, 1x artyleria oraz 1x samolot, co daje im 2 trafienia. Zieloni tracą swoją piechotę oraz artylerię.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH

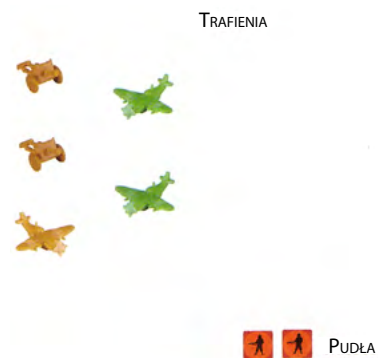
**ZIELONI (RUNDA 4)**

Zieloni nie mają już rezerw. Rzucają dwiema kostkami i otrzymują wynik: 2 symbole piechoty. Brak trafień!

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH

**JASNOBRĄZOWI (RUNDA 4)**

Jasnobrazowi rzucają trzema kostkami i otrzymują wynik: 1x samolot, 1x czołg i jedną pustą. Jedno trafienie.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH

**ZIELONI (RUNDA 5)**

Zieloni rzucają dwiema kostkami (minimalna liczba kostek bitwy) i otrzymują wynik: 1x piechota i 1x czołg, brak trafień.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH  
TRAFIENIA

### JASNOBRĄZOWI (RUNDA 5)

Jasnobrązowi rzucają trzema kostkami i otrzymują wynik: 3x samolot. Pojedyncze trafienie eliminuje ostatnią jednostkę zielonych. Ukraina należy teraz do jasno-brązowych.

REZERWA JASNOBRĄZOWYCH

BITWA

REZERWA ZIELONYCH

TRAFIENIA



PUDEŁA

## XIV. Kontrola nad morzami

W danym momencie tylko jeden z graczy może kontrolować morza. Gracz kontrolujący morza umieszcza swoje karty floty na środku planszy (na Atlantyku). Jeżeli gracz jest pierwszym, który postanowi wykonać akcję *Bitwy morskie* w trakcie danej rozgrywki, zdobywa on kontrolę nad morzami bez walki, ponieważ nie ma innej floty na wodzie. Umieszcza on swoje karty floty na środku planszy.

Jeżeli inny gracz już kontroluje morza, a aktywny gracz chce przejąć kontrolę, musi pokonać flotę gracza kontrolującego morza, wybierając akcję *Bitwy morskie*. Kiedy gracz wybierze akcję *Bitwy morskie*, gracz kontrolujący morza może zdecydować się walczyć lub wycofać flotę. Jeżeli się wycofa, zabiera on swoje karty floty z planszy i umieszcza je przed sobą na stole. Gracz atakujący umieszcza swoje karty na środku planszy, on teraz kontroluje morza. Jeżeli gracz kontrolujący morza zdecyduje się walczyć, rozpoczyna się bitwa morska (patrz niżej). Zwycięzca przejmie kontrolę nad morzami.

Gracz kontrolujący morza decyduje kto może, a kto nie może wykonywać ruchów na szlakach morskich. Może też blokować handel między graczami, których regiony nie sąsiadują ze sobą (patrz *Handel* poniżej).

## XV. Bitwy morskie

Bitwy morskie są toczone kiedy gracz wybierze akcję *Bitwy morskie* w swojej turze, a gracz kontrolujący morza zdecyduje się walczyć, a nie wycofać floty.

**Przygotowanie:** Obaj gracze biorą swoje karty floty do ręki.

Następnie bitwa jest rozstrzygana w serii naprzemiennych rund. Każda runda składa się z następujących kroków:

**Krok 1:** Gracze układają swoje karty na stole rewersem ku górze w rzędzie, tak aby każda z kart jednego gracza była naprzeciw karty drugiego gracza. Gracze muszą zagrać tyle kart, ile mają, do maksimum ośmiu kart.

**Uwaga:** Pierwsza karta wyłożona przez atakującego i pierwsza karta obrońcy, która jest z nią sparowana, stanowią pierwsze karty w szyku bojowym (początek szyku).

**Krok 2:** Następnie karty są odwracane awersem do góry, aby były widoczne typy okrętów i ich zestawienia w parach. Okręty, które znajdują się naprzeciw siebie w szeregach są parą.

**Uwaga:** W bitwie może brać udział tylko tyle par, ile kart wyłożył gracz posiadający mniej kart floty na rękę. Nie ma możliwości automatycznej wygranej, ponieważ okręt nie ma przeciwnika. W związku z tym jedynymi korzyściami z posiadania większej liczby okrętów niż przeciwnik jest większy wybór jednostek oraz więcej rezerw.

**Krok 3:** Rozstrzygane są pojedynki w parach, zaczynając od początku szyku i poruszając się w głąb. W pojedynku każdej pary obaj gracze rzucają dwiema niebieskimi kostkami i dodają wszelkie możliwe modyfikatory (patrz *Modyfikatory bitew morskich* poniżej). Gracz z wyższym wynikiem trafia flotę przeciwnika. **Uwaga:** W przypadku remisu żaden z graczy nie trafia i przechodzi się do kolejnej pary.

Trafienie jest natychmiast przydzielane pierwszemu okrętowi w szyku przeciwnika. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy oba okręty w parze to lotniskowce, w takiej sytuacji trafiany jest lotniskowiec, a nie okręt na początku szyku.

Jeżeli trafiony okręt to niszczyciel, łódź podwodna lub lotniskowiec, zostaje on zatopiony, a jego karta odrzucana z powrotem do talii kart floty. Jeżeli jest to pancernik, może on wytrzymać dwa trafienia i dopiero przy drugim jest zatopiany (aby zaznaczyć, że pancernik został trafiony po raz pierwszy, należy odwrócić jego kartę o 90 stopni).

**Krok 4:** Runda bitwy dobiega końca, a trafione raz pancerniki są usuwane z szyku (ale nie zatapiane), nie mogą już walczyć w tej bitwie, ale nadal pozostają we flocie gracza. Zostaną całkowicie naprawione przed kolejną bitwą.

**Krok 5:** Następnie obaj gracze zabierają swoje niezatopione okręty na rękę, dołączając je do tych, które jeszcze nie walczyły. W tym momencie dowolny z graczy może zdecydować o odwrocie, przegrywa w takim przypadku bitwę, ale ocala pozostałe okręty. Jeżeli obaj gracze chcą kontynuować, rozpoczyna się kolejna runda ponownie od kroku 1.

Gracz, który zwycięży bitwę, przejmuje kontrolę nad morzami, a przegrany kładzie swoje ocalałe karty floty przed sobą na stole.

## MODYFIKATORY BITEW MORSKICH

Modyfikatory dodaje się do wyniku rzutu w pojedynku. W grze występuje pięć modyfikatorów:

- Pancernik gracza jest w parze z niszczycielem przeciwnika: +2 do wyniku rzutu
- Łódź podwodna gracza jest w parze z pancernikiem przeciwnika: +2 do wyniku rzutu
- Niszczyciel gracza jest w parze z łodzią podwodną przeciwnika: +2 do wyniku rzutu
- Lotniskowiec gracza jest w parze z dowolnym okrętem innym niż lotniskowiec przeciwnika: +1 do wyniku rzutu
- Okręt gracza (dowolny) sąsiaduje z jednym lub dwoma lotniskowcami gracza: +1 do wyniku rzutu za każdy sąsiadujący lotniskowiec (maksymalnie 2)

Modyfikatory są również nadrukowane na kartach floty oraz na kartach pomocy gracza. Modyfikatory kumulują się.

## SZCZEGÓLOWY PRZYKŁAD BITWY LĄDOWEJ

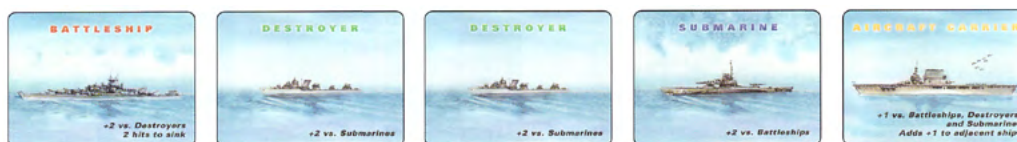
### PRZYGOTOWANIE:

**Sytuacja:** Jasnobrązowi kontrolują morza, mając flotę składającą się z 1 pancernika, 1 niszczyciela oraz 1 łodzi podwodnej. Zieloni postanawiają stanąć do bitwy, wykonując akcję *Bitwy morskie*, aby przejąć kontrolę nad morzami. Zieloni mają flotę składającą się z 1 pancernika, 2 niszczycieli, łodzi podwodnej oraz 1 lotniskowca. Jasnobrązowi postanawiają przyjąć bitwę.

### FLOTA JASNOBRĄZOWYCH



### FLOTA ZIELONYCH



### RUNDA 1 (KARTY REWERSAMI KU GÓRZE)

Obaj gracze zagrywają po trzy karty (tylko trzy, ponieważ tyle kart ma gracz z mniejszą liczbą kart we flocie). Jasnobrązowi zagrywają: łódź podwodną, pancernika oraz niszczyciela. Zieloni zagrywają: pancernika, lotniskowca oraz niszczyciela.

### FLOTA JASNOBRĄZOWYCH



### RUNDA 1 (ODKRYCIE KART I PIERWSZY POJEDYNEK)

#### (Obaj gracze odkrywają karty wystawione do bitwy)

W pierwszym pojedynku spotkały się pancernik zielonych i łódź podwodna jasnobrązowych. Zielony rzuca dwiema kostkami i dodaje 1, ponieważ z pancernikiem sąsiaduje lotniskowiec. Wynikiem rzutu jest 11, po doliczeniu modyfikatora 12. Jasnobrązowi rzucają dwiema kostkami dodając +2, ponieważ łódź podwodna jest stworzona do zatapiania pancerników. Wynikiem rzutu jest 8, po doliczeniu modyfikatora 10. Zieloni wygrywają pojedynek i trafiają łódź podwodną jasnobrązowych (pierwszy okręt w szyku), zatapiając ją.



### RUNDA 1 (DRUGI POJEDYNEK)

Drugi pojedynek toczą lotniskowiec zielonych z pancernikiem jasnobrązowych. Obaj gracze wykonują rzuty, zieloni z modyfikatorem +1 za lotniskowiec przeciwko pancernikowi. Wynikiem rzutów obu graczy jest 7. Zieloni wygrywają ze względu na modyfikator i trafiają pancernik przeciwnika, którego karta jest odwracana o 90 stopni.



### RUNDA 1 (TRZECI POJEDYNEK)

Drugi pojedynek toczą lotniskowiec zielonych z pancernikiem jasnobrązowych. Obaj gracze wykonują rzuty, zieloni z modyfikatorem +1 za lotniskowiec przeciwko pancernikowi. Wynikiem rzutów obu graczy jest 7. Zieloni wygrywają ze względu na modyfikator i trafiają pancernik przeciwnika, którego karta jest odwracana o 90 stopni.



## XVI. Atak dyplomatyczny

Po wybraniu akcji *Atak dyplomatyczny* gracz deklaruje, nad którym regionem będzie się starał przejąć kontrolę, a następnie rzuca dwiema niebieskimi kostkami. Jeżeli wybrany region sąsiaduje z innym już kontrolowanym przez gracza, do udanego ataku potrzebny jest wynik 8+ (osiem lub więcej). Jeżeli wybrany region nie sąsiaduje z innym już kontrolowanym przez gracza, wtedy wymaganym wynikiem rzutu jest 9+ (dziewięć lub więcej).

**Uwaga:** Regiony połączone szlakiem morskim również uważane są za sąsiadujące.

Jeżeli w rzucie osiągnięty zostanie wymagany wynik, gracz otrzymuje darmową jednostkę piechoty, którą umieszcza w atakowanym regionie, który teraz jest kontrolowany przez gracza. Jeżeli w rzut się nie powiedzie, wszyscy pozostali gracze rzucają dwiema niebieskimi kostkami. Jeżeli którykolwiek z graczy osiągnie wynik 9+, otrzymuje darmową jednostkę piechoty, którą umieszcza w regionie. Jeżeli więcej niż jeden gracz uzyska wynik 9+, wygrywa gracz z najwyższym wynikiem. W przypadku remisu między graczami, którzy uzyskali wynik 9+ rzucają oni ponownie, aż do czasu kiedy jeden z nich nie uzyska lepszego wyniku, zajmując tym samym region.

Gracz, który zdobędzie kontrolę nad regionem, dobiera kartę gospodarki (Economics) z talii kart gospodarki (patrz poniżej).

**Uwaga:** Jest to jedyna akcja, którą można wykonać więcej niż raz na turę.

**Uwaga:** Nie wolno przeprowadzić ataku dyplomatycznego na region kontrolowany już przez jednego z graczy.

## XVII. Regiony neutralne

Regiony niekontrolowane przez żadnego z graczy są regionami neutralnymi. Armie gracza nie mogą się przemieszczać przez te regiony bez przeprowadzenia bitwy (z wyłączeniem samolotów, które mogą przelatywać nad neutralnym regionem w drodze do innego sąsiadującego regionu). Można jednak przemieścić armie do regionu neutralnego, aby go zaatakować.

Kiedy gracz atakuje region neutralny, dobiera kartę z talii kart gospodarki (Economics), jest to karta, którą zdobędzie on, jeżeli wygra bitwę z siłami broniącymi regionu. Jednostki, które będą broniły regionu, są wymienione na dobranej karcie gospodarki. Obrońców kontrolował będzie gracz, który ma największy interes w przeszkodzeniu atakującemu w zajęciu regionu lub eliminacji wojsk gracza atakującego. Jeżeli więcej niż jeden gracz chce kontrolować obrońców, rzucają oni niebieskimi kostkami, a gracz z wyższym wynikiem obejmuje kontrolę.

W przygotowaniu do bitwy gracz kontrolujący obrońców używa swoich pionków, które nie znajdują się aktualnie na planszy, będą one symbolizowały obrońców. Po zakończeniu bitwy, jeżeli zwyciężą obrońcy, pionki są zdejmowane z planszy, a karta gospodarki jest wtasowywana z powrotem do talii kart gospodarki. Jeżeli później region zostanie zaatakowany, ponownie dobierana jest nowa karta.

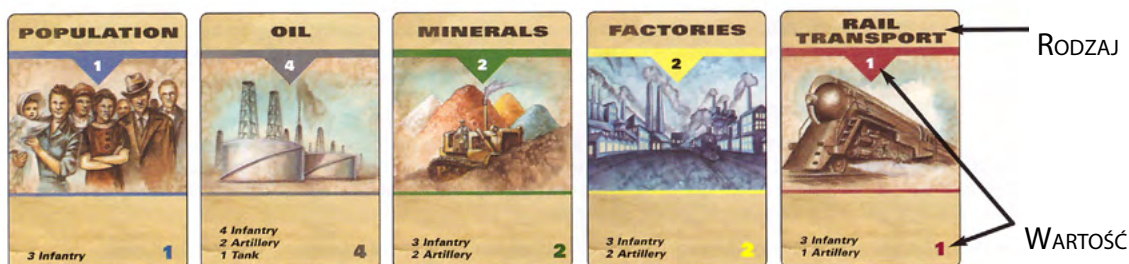
## XVIII. Karty Gospodarka (Economics)

Każdy z graczy rozpoczyna grę z czterema kartami gospodarki (jedną za każdy z ich początkowych regionów). Po rozpoczęciu gry kolejne karty można zdobywać na cztery sposoby:

1. Atakując region neutralny i wygrywając wynikającą z tego bitwę (patrz *Regiony neutralne* powyżej).
2. Atakując region należący do innego gracza i wygrywając wynikającą z tego bitwę. W takim wypadku gracz dobiera jedną losową kartę gospodarki z ręki pokonanego gracza (pokonany gracz tasuje swoje karty gospodarki i pozwala atakującemu dobrać jedną z nich)
3. Przeprowadzając udany atak dyplomatyczny. W takim przypadku gracz dobiera losową kartę z talii kart gospodarki.
4. Poprzez handel z innym graczem (patrz *Handel* poniżej).

**Uwaga:** W wyniku handlu istnieje możliwość, że gracz będzie miał mniej kart gospodarki niż regionów. Jest również możliwe, że gracz w wyniku handlu nie będzie miał żadnej karty gospodarki kiedy inny gracz będzie przejmował jeden z jego regionów, w takim wypadku atakujący nie otrzyma żadnej karty gospodarki.

Każda karta gospodarki ma rodzaj i wartość. Rodzaj karty jest podany na górze, a wartość znajduje się pod nim oraz w dolnym prawym rogu karty.



Wartość nadrukowana na karcie informuje o liczbie punktów produkcyjnych, które daje dana karta (używane są one do produkcji jednostek).

**Karty gospodarki podzielone są na pięć rodzajów: ludność (Population), surowce (Minerals), fabryki (Factories), ropę (Oil) oraz transport kolejowy (Rail transport).** Kiedy gracz wybierze akcję *Produkcja nowych jednostek*, sumuje on wszystkie punkty produkcyjne z kart. Suma określa, ile jednostek będzie on mógł wyprodukować w danej turze.

Jest to bardzo prosty proces z jednym wyjątkiem: karty stanowiące część zestawu mają podwojoną wartość.

Zestaw to cztery karty różnych rodzajów (po jednej z każdego rodzaju) wyłączając ludność. Co za tym idzie, zestaw zawsze będzie zawierał po jednej karcie: ropy, zasobów, fabryk oraz transportu kolejowego. Karty ludności nigdy nie mogą wejść w skład zestawu.

## XIX. Stolice

Podczas przygotowania do gry każdy z graczy umieszcza w jednym z regionów swoją stolicę. Nie można jej już potem przemieścić lub zniszczyć w trakcie gry. Istnieje natomiast możliwość zajęcia regionu, w którym znajduje się stolica innego gracza, co daje dodatkowe korzyści gospodarcze. Podczas akcji *Produkcja nowych jednostek* gracz otrzymuje 10 punktów produkcyjnych za każdą kontrolowaną przez niego stolicę.



**Wskazówka:** *Gracze powinni za wszelką cenę bronić swoich stolic! Z drugiej strony kontrolowanie więcej niż jednej stolicy znacząco umacnia gospodarkę gracza, stąd jeżeli jest taka możliwość, warto starać się zająć stolice innych graczy.*

## XX. Handel

W trakcie gry gracze mogą chcieć wymienić się kartami gospodarki. Wybór akcji *Handel* pozwala graczowi wymieniać się kartami z innym graczem. Nie ma limitu wymian dla aktywnego gracza. Handel kończy się wraz z rozpoczęciem kolejnej akcji.

**Uwaga:** *Akcję Handel liczy się jako wykonaną tylko jeżeli dojdzie do faktycznej wymiany. Dyskusja na temat wymian lub wymiany zablokowane przez gracza kontrolującego morza nie liczą się jako zużyta akcja.*

Oprócz kart gospodarki (lub zamiast nich) gracze mogą również handlować obietnicami czy przysługami nie zakazanymi przez zasady.

Nie wolno handlować jednostkami lądowymi, kartami floty, punktami produkcyjnymi, stolicami czy regionami.

Jeżeli handlujący gracze posiadają sąsiadujące regiony, handel przebiega bez możliwości zablokowania. W innym wypadku handel może być zablokowany przez gracza kontrolującego morza (*patrz Kontrola nad morzami powyżej*).

**Uwaga:** *Jeżeli rozgrywka jest toczona na określony czas, nie wolno dokonywać akcji Handel 30 minut przed końcem ustalonego czasu.*



## XXI. Produkcja nowych jednostek

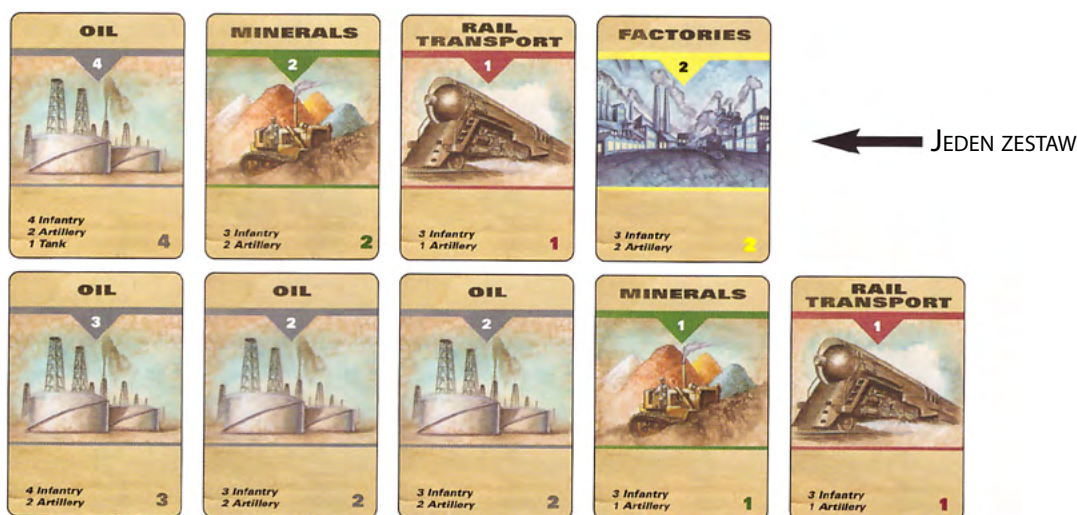
Po wybraniu akcji *Produkcja nowych jednostek*, gracz najpierw sumuje wszystkie swoje punkty produkcyjne, a następnie wydaje je na zakup nowych jednostek lądowych i/lub kart floty, na koniec gracz rozmieszcza swoje nowe jednostki lądowe.

### PUNKTY PRODUKCYJNE (PP)

Gracz otrzymuje punkty produkcyjne z następujących źródeł:

- 10 za każdą kontrolowaną stolicę
- sumę punktów z wartości kart gospodarki (patrz *Karty Gospodarka* powyżej)
- podwojoną liczbę punktów z wartości kart gospodarki będących częścią zestawu

**Przykład:** Gracz kontroluje 1 stolicę i posiada poniższe karty:



W tym przypadku gracz otrzyma: 10 punktów za stolicę +18 za zestaw (podwojona wartość kart) +9 za pozostałe karty, nie w zestawie = 37 punktów.

### ZAKUP JEDNOSTEK LĄDOWYCH ORAZ KART FLOTY

Po zsumowaniu punktów produkcyjnych gracz musi je wydać jeszcze w tej samej akcji. Niewydane punkty przepadają, nie ma możliwości pozostawienia ich do kolejnej tury. Kupione jednostki lądowe i karty floty gracz umieszcza przed sobą, odejmując ich wartość od sumy punktów.

**Uwaga:** Jednostki lądowe oraz karty floty są kupowane z tej samej puli punktów. Warto dobrze przemyśleć, jakie jednostki opłaca się kupić w danej turze.

KOSZT JEDNOSTEK LĄDOWYCH	
Piechota	5 PP
Czołg	10 PP
Artyleria	8 PP
Samolot	15 PP

KOSZT KART FLOTY	
Niszczyciel	5 PP
Łódź podwodna	5 PP
Pancernik	10 PP
Lotniskowiec	20 PP

### ROZMIESZCZANIE NOWYCH JEDNOSTEK LĄDOWYCH (I KART)

Nowo wyprodukowane jednostki lądowe są rozmieszczane natychmiast po zakupie, przed rozpoczęciem kolejnej akcji. Gracz może rozmieszczać jednostki w dowolnych kontrolowanych przez siebie regionach. Nie ma limitu jednostek w jednym regionie.

Karty floty kupowane przez gracza kontrolującego morza są natychmiast umieszczane na środku planszy. Pozostali gracze umieszczają swoje karty przed sobą.



**Wskazówka:** W większości wypadków dobrym pomysłem jest rozmieszczanie jednostek lądowych w małych armiach złożonych z różnych typów jednostek (piechoty, czołgów, artylerii oraz samolotów). W ten sposób maksymalizuje się szanse na trafienie przy rzucie kostkami w bitwie.

**Uwaga:** Gracze nie są ograniczeni liczbą pionków w grze, w przypadku wyczerpania zapasu pionków można użyć dowolnych zamienników.

## XXII. Warunki zwycięstwa

---

Gra kończy się natychmiast, kiedy któryś z graczy zostanie wyeliminowany. Gracz zostaje wyeliminowany, kiedy nie ma już żadnych jednostek lądowych na planszy.

Grę można również rozgrywać na określony limit czasowy. W takim przypadku ostatnia tura, która jest rozgrywana w momencie upłynięcia ustalonego czasu, kończy grę.

Zwycięzcą jest gracz, który na koniec gry kontroluje najwięcej regionów. Jeżeli więcej niż jeden gracz ma najwięcej regionów, wygrywa gracz kontrolujący najwięcej regionów oraz jednostek lądowych.

**Wariant:** *Gracze mogą ustalić, że rozgrywka będzie trwała do eliminacji wszystkich graczy oprócz jednego.*

### Twórcy

**Pomysł i projekt gry:** *Glen Drover*

**Ilustracje:** *Paul E. Niemeyer, Niemeyer Illustration*

**Projekt i opracowanie graficzne:** *James Provenzale, Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates Inc.*

**Produkcja i skład:** *Neal Chukerman, Chukerman Packaging*

**Produkcja elementów plastikowych:** *Matt Jacobs, Advanced Molding Solutions*

**Opracowanie wersji polskiej:** *Piotr Maliszewski, Przemysław Kasztelaniec*

**Korekta:** *Katarzyna Jasińska*